

Vilniaus universitetas
Filosofijos fakultetas
Psichologijos institutas

Eimantas Pranauskas

Edukacinės ir vaiko psichologijos studijų programa
Magistro darbas

Vaikų priklausomybės nuo videožaidimų vidiniai ir išoriniai veiksniai

Darbo vadovas: prof. dr. Albinas Bagdonas

Vilnius 2020

TURINYS

| | |
|---|----|
| SANTRAUKA..... | 4 |
| SUMMARY..... | 5 |
| PAGRINDINĖS SĄVOKOS..... | 6 |
| PRATARMĖ | 8 |
| 1. ĮVADAS | 10 |
| 1.1 Priklausomybių samprata ir įvairovė..... | 10 |
| 1.2 Priklausomybės nuo videožaidimų: bendrumai su kitomis priklausomybėmis ir specifika.... | 11 |
| 1.2.1 Priklausomybės nuo žaidimų samprata: Diagnostikos ir statistikos vadovas (DSM-V) .. | 11 |
| 1.2.2 Priklausomybė nuo žaidimų samprata: Tarptautinė statistinė ligų ir sveikatos problemų klasifikacija (TLK-10, ICD-11)..... | 13 |
| 1.3 Priklausomybių nuo videožaidimų veiksniai..... | 14 |
| 1.3.1 Priklausomybės nuo videožaidimų veiksmių samprata..... | 14 |
| 1.3.2 Veiksmių įvairovė..... | 14 |
| 1.3.3 Vidiniai ir išoriniai veiksniai | 19 |
| 1.4 Tyrimo problema, hipotezės, tikslas ir uždaviniai..... | 21 |
| 2. TYRIMO METODIKA | 23 |
| 2.1 Tiriamieji ir tyrimo sąlygos | 23 |
| 2.2 Tyrimo instrumentai | 23 |
| 2.2.1 Internetinių videožaidimų sutrikimo klausimynas (IGD-20) | 23 |
| 2.2.2 Mokyklinio amžiaus vaikų ASEBA klausimynas (ASEBA YSR / 11–18)..... | 24 |
| 2.2.3 Tėvų kontrolės skalės klausimynas (TKS)..... | 25 |
| 2.3 Tyrimo eiga..... | 27 |
| 2.4 Duomenų tvarkymas..... | 27 |
| 3 TYRIMO REZULTATAI..... | 29 |
| 3.1 Bendrybės | 29 |
| 3.2 Svarbiausiųjų tirtų kintamųjų pristatymas..... | 29 |
| 3.2.1 IGD-20 vidurkiai | 29 |
| 3.2.2 TKS_tėtis, TKS_mama skalių vidurkiai..... | 30 |
| 3.2.3 ASEBA YSR 11 / 18 vidurkiai..... | 30 |
| 3.3 Videožaidimų sąsajos su vidiniais ir išoriniais veiksniais..... | 32 |
| 3.4 Duomenų regresinė analizė | 35 |
| 3.4.1 Bendrų tiriamųjų regresinė analizė..... | 35 |
| 3.4.2 Berniukų regresinė analizė | 37 |
| 3.4.3 Mergaičių regresinė analizė..... | 39 |
| 4. REZULTATŲ APTARIMAS..... | 41 |
| 4.1 Gautų kintamųjų rezultatų aptarimas..... | 41 |
| 4.2 Išorinių ir vidinių kintamųjų sąsajos su priklausomybe nuo videožaidimų | 41 |

| | |
|--|----|
| 4.3 Logistinių ir tiesinių regresijų rezultatų aptarimas | 43 |
| 4.4 Darbo teorinė ir praktinė reikšmė | 45 |
| 4.4.1 Praktinė reikšmė | 45 |
| 4.4.2 Teorinė reikšmė | 45 |
| 4.5 Darbo ribotumai ir rekomendacijos | 45 |
| IŠVADOS | 46 |
| CITUOTA LITERATŪRA..... | 47 |
| PRIEDAI | 57 |
| 1 Priedas. Tėvo kontrolės klausimynas. | 57 |
| 2 Priedas. Mamos kontrolės klausimynas..... | 59 |
| 3 Priedas. Priklausomybės nuo videožaidimų klausimynas IGD-20..... | 61 |
| 4 Priedas. Demografinis klausimynas. | 63 |

SANTRAUKA

Vaikų priklausomybės nuo videožaidimų vidiniai ir išoriniai veiksniai. Eimantas Pranauskas, Vilniaus Universitetas, filosofijos fakultetas, Vilnius, 2020, p.56.

Darbe pristatomas vaikų priklausomybės nuo videožaidimų tyrimas. Darbo tikslas – nustatyti ir įvertinti sąsajas tarp priklausomybės nuo videožaidimų ir vaiko elgesio, emocinių problemų raiškos, tėvo ir mamos kontrolės. Tyrime dalyvavo 211 respondentų, atsitiktiniu būdu atrinktų iš 3 Vilniaus miesto mokyklų, iš kurių 112 berniukų (53 proc.) ir 99 mergaitės (47 proc.). Respondentų amžius svyravo nuo 11 iki 14 metų ($M = 11,55$, $SD = 0,92$). Vaikai pateikė atsakymus apie sociodemografinius duomenis, atsakė į klausimus iš Mokyklinio amžiaus vaikų ASEBA YSR 11 / 18, Tėvų kontrolės skalės (TKS) ir Internetinių videožaidimų sutrikimo (*IGD-20*) klausimynų. Gauti rezultatai parodė, kad didėjant berniukų agresyviai elgesiui ir mažėjant pozityvioms savybėms, didėja priklausomybė nuo videožaidimų. Mergaičių imčiai nustatyta, kad didėjant mąstymo sunkumams, didėjant taisyklių laužymui ir mažėjant pozityvioms savybėms, didėja priklausomybė nuo videožaidimų. Gauti tyrimo rezultatai gali prisidėti prie prevencinių priklausomybės nuo videožaidimų programų kūrimo, gerina visuomenės informuotumą apie problemą, gali padėti tėvams suprasti, į ką atsižvelgti, norint sumažinti priklausomybės nuo videožaidimų riziką.

Raktiniai žodžiai: videožaidimai, priklausomybė nuo videožaidimų, priklausomybės nuo videožaidimų vidiniai veiksniai, priklausomybės nuo videožaidimų išoriniai veiksniai.

SUMMARY

Internal and external factors of children addicted to video games. Eimantas Pranauskas, Vilnius University, Faculty of Philosophy, Vilnius, 2020, p 56.

The study investigates children's addiction to video games. The aim of the study was to identify and evaluate dependencies between addiction to video games and child's behaviour, emotional issues, and father's and mother's control. The study involved 211 respondents, randomly selected from 3 Vilnius city schools, of whom 112 were boys (53%) and 99 girls (47%). The age of the respondents ranged from 11 to 14 years ($M = 11.55$, $SD = 0.92$). Children provided answers to sociodemographic data, answered questions from the *School Age ASEBA YSR 11 / 18*, *Parental Control Scale (PCS)*, and *Internet Gaming Disorder (IGD-20)* questionnaires. The results shown that with increasing boys' aggressive behaviour and decreasing positive traits, addiction to video games increases. A sample of girls was found to be more addicted to video games with increasing difficulty in thinking, increased breaking of rules, and decline in positive traits. The results of the study contribute to the development of preventive video game addiction programs, increase public awareness of the problem, and help parents understand what to consider in order to reduce the risk of children's video game addiction.

Key words: video games, gaming addiction, internal factors of addiction to video games, external factors of addiction to video games.

PAGRINDINĖS SĄVOKOS

Videožaidimas (*angl. video game*) – žaidimas, kuriame žaidėjas valdo ekrane judančius paveikslėlius spaudydamas mygtukus (Cambridge Dictionary, 2020).

Priklausomybė nuo videožaidimų (*angl. addiction to video games*) – nekontroliuojamas videožaidimų naudojimas tokiu būdu, kuris sukelia problemas kitose žmogaus gyvenimo srityse. Dažnai painiojamas su anksčiau naudotais priklausomybės nuo kompiuterio ar interneto terminais. Videožaidimus sudaro kompiuteriniai žaidimai, konsoliniai žaidimai, žaidimų automatų žaidimai ir net žaidimai išmaniajame telefone (Hartney, 2020).

Žaidimų sutrikimas (*angl. Gaming Disorder*) – pagal TLK-11 (ICD-11, 2019) — tai tam tikras elgesys, orientuotas į videožaidimų („elektroninių žaidimų“ arba „vaizdo žaidimų“) žaidimą, kuriam būdinga silpna savikontrolė (žaidimų atžvilgiu), didėjantis videožaidimų prioritetas – videožaidimai tampa svarbesni už kitus interesus ir kasdienę veiklą bei didesnis įsitraukimas į videožaidimus, nepaisant neigiamų padarinių atsiradimo. Diagnozuojant žaidimų sutrikimą, elgesys turi būti pakankamai matomas ir sunkus, kaip kenkiantis asmeninėms, šeimos, socialinėms, švietimo, profesinėms ar kitoms svarbioms veiklos sritims paskutinius 12 mėnesių“.

Priklausomybės nuo videožaidimų vidiniai veiksniai (*angl. internal factors influencing addiction to video games*) – tai vaiko elgsena ir sutrikimai, neigiamos psichologinės savybės bei bruožai, skatinantys vaiko polinkį į žalingą videožaidimų žaidimą.

Priklausomybės nuo videožaidimų išoriniai veiksniai (*angl. external factors influencing addiction to video games*) – tai vaiko aplinkoje esantys išoriniai dirgikliai, nuolatos tiesiogiai ar netiesiogiai veikiantys vaiko elgesį, galintys turėti įtakos vaiko polinkiui į žalingą videožaidimų žaidimą.

Santrumpos:

TKS – tėvų kontrolės skalės klausimynas.

TKS_tėtis – tėvo kontrolės skalės klausimynas TKS_mama – mamos kontrolės skalės klausimynas.

ASEBA YSR 11 / 18 – Mokyklinio amžiaus vaikų ASEBA klausimynas.

IGD-20 – Internetinių videožaidimų sutrikimo klausimynas (*angl. Internet gaming disorder; IGD-20*).

MRT – Magnetinio rezonanso tyrimas.

DSM V – *Diagnostikos ir statistikos vadovas 5 leidimas* (*angl. Diagnostic and statistical manual of mental disorders 5th edition*).

TLK-10 (*angl. ICD-10*) – *Tarptautinė statistinė ligų ir sveikatos problemų klasifikacija*, 10 leidimas

TLK-11 (*angl. ICD-11*) – Tarptautinė ligų klasifikacija (*angl. International Classification of Diseases, 11th revision*).

PSO (*angl. WHO*) – Pasaulio sveikatos organizacija (*angl. World Health Organization*).

PRATARMĖ

Šiuolaikinėje visuomenėje, videožaidimų žaidimas tapo viena iš dažniausių laisvalaikio leidimo formų tiek suaugusiųjų, tiek vaikų tarpe. Nors nustatyti tikslų videožaidimų žaidėjų skaičių pasaulyje yra sunku, tačiau anot „*Spiel Games*“ tyrimo, 2013 metais net 1.2 milijardo žmonių žaidė videožaidimus, iš kurių 700 milijonų – prisijungę prie interneto (Soper, 2013). *Newzoo* 2018 metų tyrimo duomenimis (Wijman, 2018) buvo daugiau nei 2,3 milijardo aktyvių videožaidimų žaidėjų. 2019 metų duomenimis, jų skaičius jau pasiekė 2.471 milijardo (Gough, 2019). Per šešerius metus videožaidimų žaidėjų dalis išaugo nuo 17 proc. iki beveik 32 proc. visų gyventojų. Tolimesni tyrimai parodė, kad 56 proc. videožaidimų žaidėjų yra vyrai, 44 proc. – moterys (Entertainment Software Association, 2018). Kaip nurodo Entertainment Software Association (2013), panašus santykis buvo prieš 5 metus – atitinkamai 55 proc. ir 45 proc. Kasmet vykdomi Entertainment Software Association tyrimai, atliekami nuo 2005 iki 2018 metų rodo, kad vidutinis žaidėjų amžius apima nuo 30 iki 37 metų (Entertainment Software Association, 2005; 2018). Kaip nurodo Entertainment Software Association (2018), 28% visų žaidžiančiųjų yra vaikai iki 18 metų, Net 70% jų tėvų mano, jog videožaidimai teigiamai veikia jų vaikų gyvenimą.

Išskiriami trys pagrindiniai videožaidimų tipai: videožaidimai, žaidžiami neprisijungus prie interneto, naršyklės žaidimai ir internetiniai videožaidimai (Van Rooij, Schoenmakers, Vermulst, Van den Eijnden, & Van de Mheen, 2011).

Videožaidimai, žaidžiami neprisijungus prie interneto, priskiriami pirmajam žaidimų tipui, dažniausiai yra žaidžiami vieno žaidėjo.

Naršyklės žaidimai priklauso antrajam tipui. Ši kategorija apima nedidelės apimties žaidimus, kuriuos galima žaisti internetinėse svetainėse, dažniausiai nemokamai, be jokios papildomos programinės įrangos (Van Rooij et al., 2011). Jų struktūra paprastai būna pagrįsta sudėtingomis užduotimis, kurioms atlikti reikalingos pastangos ir laikas (Klimmt, Schmid, & Orthmann, 2009). Naršyklės žaidimuose žaidėjai gali bendrauti tarpusavyje, kurti sąjungas. Vis dėlto, naršyklės žaidimai yra priskiriami lengvo tipo videožaidimų tipui. Jiems skiriamos vidutiniškai 2,7 val. per savaitę (Van Rooij et al., 2011).

Tobulėjant technologijoms, buvo sukurtas trečiasis videožaidimų tipas – internetiniai žaidimai, kuriuos galima žaisti internete kartu su kitais asmenimis. Dauguma šio tipo videožaidimų reikalauja nuolatinio žaidimo (Klimmit et al., 2009). Juose pateikiamas patrauklus virtualusis pasaulis, kuriame didelis žmonių skaičius gali susitikti, žaisti, bendrauti (Wu & Liu, 2007). Kaip nurodo Yee (2006), nustatyta, kad net 96,8% vaikų iki 18 metų renkasi būtent šio tipo videožaidimus, kuriuos žaisdami vidutiniškai praleidžia 22,8 val. per savaitę.

Videožaidimai yra siejami tiek su teigiamomis, tiek su neigiamomis emocijomis. Žaidžiant videožaidimus, suteikiama galimybė pajusti malonumą, pasiekimo jausmą, kurti naujus ir palaikyti senus ryšius su draugais, padedama išlaikyti žemą streso lygį (Seo, Kang, & Yom, 2009). Granic, Lobel ir Engels (2014) manymu, videožaidimų žaidimas teikia didelę naudą vaikams, tokią kaip: pažinimas, motyvacija, emocinis ir socialinis bendravimas, tačiau ilgas videožaidimų žaidimas turi įtakos didinant agresiją bei smurtą (Grabmeler, 2012). Taip pat intensyvus ir ilgas žaidimas skatina vienatvę ar net depresiją (Moody, 2001).

Išreikštą priklausomybę nuo videožaidimų, 2013 metais, buvo pasiūlyta įtraukti į *Diagnostikos ir statistikos vadovą* (DSM V), kaip *Internetinių žaidimų sutrikimą*: „per dažnas interneto naudojimas, skirtas videožaidimams, dažniausiai su kitais žaidėjais, dėl kurio gali atsirasti kliniškai reikšmingų sutrikimų ar sunkumų“ (American Psychiatric Association, 2013, p. 795). Nuo 2018 birželio mėn. *Žaidimo sutrikimas* įtrauktas į TLK-11 (ICD-11).

Priklausomybė nuo videožaidimų neturi klinikinės bazinės linijos. Griffiths ir Meredith (2009) teigia, kad videožaidimų žaidimas gali būti laikytinas kaip nepiniginis azartinis lošimas, kuriame žaidėjas gauna ne pinigus, bet taškus. Kaip nurodo Young (2009), „Patologinis azartinis lošimas labiausiai panašus į pataloginį interneto naudojimą [ir] videožaidimų žaidimą, kaip priklausomybės nuo abiejų santykio potipis“ (Wong & Hodgis, 2014, p. 196).

Žaidimų agentūros *GameSpy* (2010) atliktas tyrimas parodė, kad „4% videožaidimų žaidėjų, sudarančių „Ekstremalių videožaidimų žaidėjų“ populiaciją, vidutiniškai praleidžia 48,5 val. per savaitę žaisdami videožaidimus – t.y. beveik 7 val. kiekvieną dieną“. Tai – gerokai daugiau, nei vidutinio žaidėjo praleidžiamos 1,86 val. per dieną. Toks elgesys rodo, kad nepaisant virtualaus bendravimo, trūksta socialinės sąveikos su žmonėmis – dėmesys skiriamas videožaidimuose atliekamam veiksmui, o ne bendravimui su kitu asmeniu.

Lemmens, Valkenburg ir Peter (2010) manymu, ilgas videožaidimų žaidimas gali sukelti dėmesio išlaikymo sunkumus, kaip nurodo Madigan (2013), pradeda vystytis „suvokimo aklumas“. Toks socialinės sąveikos su kitais žmonėmis trūkumas nepatenkina penkių svarbiausių emocinio intelekto sričių poreikio: „pažinoti savo emocijas..., valdyti emocijas..., motyvuoti save..., atpažinti kito emocijas...[ir] gebėti kurti santykius“ (Goleman 1995, p. xii).

Priklausomu žaidėju dažniausiai tampama vaikystėje. Tapsmo priežasčių arba veiksmų labai daug. Vieni jų išplaukia iš paties žmogaus genetinių prielaidų, kiti – iš vaiko gyvenimo aplinkybių. Vidinių ir išorinių veiksmų sąveikos išdava – ištisas elgesio virtualioje erdvėje spektras: nuo visiškai virtualios erdvės ignoravimo iki visiškos priklausomybės nuo jos, taipogi ir videožaidimų. Šiame darbe bus siekiama analizuoti galimus vaikų įsitraukimo į videožaidimus veiksmus bei sąsajas su kitais jų elgesio aspektais.

1. ĮVADAS

1.1 Priklausomybių samprata ir įvairovė

Priklausomybė – tai lėtinis, fiziologinis ar psichologinis poreikis vartoti tam tikras medžiagas, užsiimti tam tikra veikla ar formuoti tam tikrus įpročius, darantis žalingą fizinį, psichologinį ar socialinį poveikį, ir, paprastai, sukeliantis aiškiai apibrėžtus simptomus, tokius kaip nerimas, dirglumas, drebulys, pykinimas ir pan., o mėginant nutraukti vartojimą, pasireiškia abstinencijos būklė, priklausomybės būseną (Merriam – Webster dictionary, 2020).

Mokslinėje literatūroje išskiriamos dvi pagrindinės priklausomybės sampratų šakos (Grant & Kim, 2010). Pirmoji – tai priklausomybė nuo organizmui žalingų medžiagų (narkotikų, alkoholio, tabako ir pan.), kuriai būdingas neuropsichiatrinis sutrikimas, charakterizuojamas nuolat pasikartojančiu poreikiu būti apsvaigusiam nuo narkotinių medžiagų, nepaisant žalingų padarinių. Antroji – elgesio priklausomybė, sukianti panašų efektą kaip ir žalingų medžiagų vartojimas. Tai gali būti patologinis azartinių žaidimų lošimas, priklausomybė nuo maisto, sekso, videožaidimų, interneto, mobiliųjų telefonų ir pan. Charlton ir Fluyau (2019) apibūdina penkis priklausomybės etapus:

1. Pirmojo pavartojimo. Tai dar nepatyrusių žmonių veiksmų laikotarpis, kuomet vartojantis žalingas medžiagas ar žalingai besielgiantis asmuo dar nepajuto medžiagos ar veiklos poveikio, pvz., narkotinių medžiagų vartojimas dėl kolegų ar draugų spaudimo, lošimas kazino su draugais ir pan.

2. Tęstinio vartojimo etapas. Tai asmens grįžimas prie anksčiau išbandytos žalingos medžiagos, malonumą ar pasitenkinimą sukeliančios, tačiau žalingą poveikį turinčios veiklos (tokios kaip lošimas – pinigų praradimas ir pan.), kurios žmogui nebereikia, kurios neskatina kolegų ar draugai, kurios pakilumo pojūčiui nepajėgiama atsispirti.

3. Tolerancijos etapas. Tai asmens supratimas, kad jam reikia padidinti žalingos medžiagos kiekį ar pailginti užsiėmimo tam tikra veikla laiką, kad galėtų pasiekti pasitenkinimo būseną.

4. Reikmės etapas. Tai etapas, kuomet asmeniui pradeda reikštis fiziologiniai nutraukimo požymiai. Asmuo nebesijaučia normaliai be žalingos medžiagos pavartojimo ar tam tikros veiklos neatlikimo.

5. Priklausomybės etapas. Pasiekęs šį etapą, asmuo gali atsidurti dviprasmiškoje būsenoje: neigti, kad yra priklausomas ir toliau vartoti žalingas medžiagas arba nuolatos nerimauti dėl savo priklausomybės, tačiau vartoti, nepaisant nuolat kylančių problemų.

1.2 Priklausomybės nuo videožaidimų: bendrumai su kitomis priklausomybėmis ir specifika

Diskusijos bei priklausomybės nuo videožaidimų tyrimai vyksta beveik tiek pat laiko, kiek egzistuoja patys videožaidimai. Daugiau nei tris dešimtmečius vykusių tyrimų rezultatai buvo plataus spektro, o naudojami instrumentai ne visuomet turintys teorinį pagrindimą. Daugumai priemonių, naudojamų videožaidimų priklausomybei diagnozuoti, trūko klinikinių patvirtinimų, norminimo, informacijos apie įvertinimo specifika, standartizuoto testavimo (Bean, Nielsen, Van Rooij, & Ferguson, 2017).

Daug diskutuota dėl videožaidimų paplitimo, simptomų, priežasčių ir pačios priklausomybės susiformavimo (Bean et al., 2017), tačiau vieningos nuomonės nebuvo prieita. Nepaisant nuomonių skirtumų, Amerikos psichiatrų asociacija *Diagnostikos ir statistikos vadove* (DSM-V) parengė priklausomybės nuo videožaidimų kategorijų klasifikaciją, o Pasaulio sveikatos organizacija (PSO) to ėmėsi *Tarptautinėje ligų klasifikacijoje* (ICD-11).

Nors tokios standartizavimo pastangos vertintinos teigiamai, tačiau ir toliau lieka neaišku, kokių mastu buvo suderinti šio psichologinio reiškinių tyrimai ir kaip socialinis veiksnys galėjo paveikti tiek mokslinius, tiek medicininius šių tyrimų aspektus (Bowman, 2016). Be abejo, vienas iš rezultatų galėjo būti tunelinis požiūris: siekdamas neigiamų padarinių sumažinimo, socialinių bei medicinos mokslų bendruomenės, prilygino videožaidimų žaidimą narkotikų vartojimui ar azartinių lošimų lošimui (Billieux, Schimmenti, Khazaal, Maurage, & Heeren, 2015). Toks supaprastintas požiūris gali komplikuoti pastangas apibrėžti kas yra normalus, o kas – patologiškas videožaidimų žaidimas (American Psychiatric Association, 2013; Bowman, 2016).

Dabartiniu metu iki galo nėra iširta, kaip formuojasi priklausomybė nuo videožaidimų, tačiau iki šiol pateikti tyrimų rezultatai ir išvados rodo, kad tai yra susiję su mažiausiai dviem veiksmų grupėmis: vidiniais (psichologiniais) ir socialinės aplinkos veiksniais. Taip pat neatmetama galimybė, jog tam turi įtakos ir specifinė smegenų organizacija (Ko, Fuccillo, Malenka, & Sudhof, 2009). Tyrėjų (Kim & Kim, 2008) nuomone, socialiai neaktyvūs asmenybės bruožai, tokie kaip drovumas, depresija, agresija, žema savigarba, maža savikontrolė, narcizmas gali nulemti didesnę polinkį videožaidimams. Manoma, kad tam įtakos gali turėti ir socialinės aplinkos veiksniai, tokie kaip darbas naktimis, socio-ekonominis statusas, demografija (amžius, lytis, t.t.). Perdėtą prisirišimą prie videožaidimų įtakoja vaiko socialinių poreikių trūkumas jo gyvenime, tokių kaip kompetentingumas ar interaktyvumo poreikis (Young, 2010).

1.2.1 Priklausomybės nuo žaidimų samprata: *Diagnostikos ir statistikos vadovas* (DSM-V)

2013 metais žalingą videožaidimų žaidimą buvo pasiūlyta įtraukti į DSM-V kaip *Internetinių žaidimų sutrikimą*: „per dažnas interneto naudojimas videožaidimams, dažniausiai žaidžiant su kitais

žaidėjais, dėl kurio gali atsirasti klinikiniu požiūriu reikšmingų sutrikimų ar sunkumų“ (American Psychiatric Association, 2013, p. 795). Terminas „*Internetinių žaidimų sutrikimas*“ buvo kontraversiškas dėl griežto atsiribojimo nuo ne internetinių videožaidimų, neturint tam pagrindo (Carras et al., 2017).

Wong & Hodgins (2014) teigia, kad priklausomybė nuo videožaidimų turi sutampančių genetinių įnašų ir panašių neurobiologinių mechanizmų kaip ir kitos, tiek elgesio, tiek organizmui žalingų medžiagų vartojimo priklausomybės. Internetinių žaidimų sutrikimo išvardyti simptomai yra elgesio ir psichologinio pobūdžio (Van Rooij, Van Looy, & Billieux, 2016), tačiau, atrodo, kad jie neturi kultūrinių ar fenomenologinių sąsajų su tokio elgesio kilme.

Be to, labai svarbu įvertinti videožaidimų žaidėjus etnografiniu požiūriu: pati videožaidimų kultūra yra labai svarbus aspektas, kalbant apie laiką, praleidžiamą prie videožaidimų. Tyrimuose, kuriuose etnografinis, antropologinis požiūris buvo įtrauktas į videožaidimų problemą, rekomenduojama atsargiai naudoti terminus „sutrikimas“ ir „priklausomybė“, kadangi jų dalyviai vertino dažniausiai tyrimuose naudojamus elementus, tokius kaip, pažintinis malonumas, tolerancija, abstinencija, kurie visiškai nesutapo su respondentų patirtimis ar supratimu (Snodgrass et al., 2017). Tokie tyrimai aptaria videožaidimų, virtualių pasaulių ir juose dalyvaujančių žaidėjų supratimo svarbą etnografiniu požiūriu, tačiau žaidėjų ir virtualių sąveikų įtraukimas į tyrimą yra veiksnys, į kurį labai dažnai nėra atsižvelgiama (Carras et al., 2017; Watters, 2010). Be to, buvo teigiama, kad „priklausomybė“ gali būti ne pats geriausias terminas, paaiškinantis perdėtą įsitraukimą į žaidimus, ypač, kai videožaidimų žaidimas yra susijęs su tam tikru gyvenimo etapu. Kai kurie šaltiniai teigia, kad ekstensyvus videožaidimų žaidimas baigiasi vos susiradus partnerį, įsidarbinus, baigus mokslus, ir pan. (Karlsen, 2013).

Prieštarigai vertinamas *DSM* politinis pobūdis. Siūlant į *DSM* įtraukti priklausomybės nuo videožaidimų kategoriją, 14 mokslininkų, kurių dalis priklausė *DSM* elgesio priklausomybių darbo grupei, publikavo straipsnį, kuriame teigė, kad egzistuoja „tarptautinis sutarimas“ dėl priklausomybės nuo videožaidimų (Petry et al., 2014), kas iššaukė 28 oponentų paneigimą, jog toks susitarimas neegzistuoja. Tai sukėlė nesutarimus mokslininkų bendruomenės diskusijose dėl priklausomybės nuo videožaidimų pripažinimo, atskleidė priklausomybės nuo videožaidimų apibūdinimo problematiškumą (Griffiths et al., 2016). Taigi, *DSM* priklausomybės nuo videožaidimų koncepcija išlieka gana prieštaringa.

1.2.2 Priklausomybė nuo žaidimų samprata: *Tarptautinė statistinė ligų ir sveikatos problemų klasifikacija* (TLK-10, ICD-11)

Pasaulio sveikatos organizacija (PSO), kaip ir *Amerikos psichiatrų asociacija* (APA), 2016 metais pateikė pasiūlymus įtraukti pataloginį videožaidimų žaidimą į klasifikatorių kaip „videožaidimų sutrikimą“ ir „žalingą videožaidimų žaidimą“ (World Health Organisation, 2016). Tačiau vien tik pasiūlymų pateikimas sukėlė daugiau šurmulio ir nepasitenkinimo nei pozityvių permainų (Gansner, 2019).

Visų pirma, dauguma mokslininkų išreiškė susirūpinimą, kad asmenys, žaidžiantys videožaidimus, tačiau neišvystantys patologiškų priklausomybės požymių, gali būti stigmatizuojami (Aarseth et al., 2017). Mokslininkų teigimu, priešingai, negu videožaidimų, kitų priklausomybių sutrikimų neurobiologinės pasekmės yra išsamiai aprašytos. Nors videožaidimų priklausomybės tyrimų yra labai daug, tačiau jie turi reikšmingų apribojimų, susijusių su rezultatų patikimumu, tokių kaip homogeniniai tiriamieji, didelė videožaidimų įvairovė ir panašiai (Gansner, 2019).

Vis dėlto, nepaisant kai kurių neigiamų tyrimų patikimumo aspektų, ryškėja galimi elgesio ir fiziologiniai pokyčiai dėl padidėjusio videožaidimų žaidimo. Asmenys, kurie tyrimuose dėl videožaidimų priklausomybės surenka aukštus balus, turi sumažėjusį jautrumą praradimams, padidėjusį jautrumą vaizdams ir simboliams, susijusiems su videožaidimais, rodo geresnius mokymosi, grįsto atlygiu, rezultatus. Magnetinio rezonanso tyrimai parodo pasikeitimus jų smegenų srityse, susijusiose su priklausomybėmis, atlygiu ir emociniu supratingumu, lyginant su kontroline grupe (Mann & Fauth-Bühler, 2017). Tačiau mokslininkų teigimu, toks smegenų pasikeitimas labiausiai yra sietinas su specifiniais videožaidimais dėl juose taikomos atitinkamos atlygio sistemos.

Analizuojant priklausomybę nuo videožaidimų, svarbu identifikuoti, kada asmens prierašumas prie videožaidimų yra socializacijos ir laisvalaikio leidimo būdas, o kada tampa socialine-psichologine problema. Panašiai kaip alkoholio vartojimo atveju, kada ne kiekvienas asmuo, vartojantis alkoholinius gėrimus, gali būti laikomas alkoholiku. Bet būtina nustatyti, kada alkoholio vartojimas tampa sutrikimu. Diagnozės nustatymas leidžia pacientui, ieškančiam gydymo, gauti patvirtinimą dėl patiriamo sunkumo ir tai yra pirmas žingsnis, siekiant kvalifikuotos gydymo pagalbos (Kuss & Griffiths, 2015). Kuss, Griffiths ir Pontes (2016) manymu, yra svarbu sutarti dėl kriterijų, įskaitant priklausomybės sunkumo lygius, ribinius taškus ir kt.

Nors bendras videožaidimų žaidėjų, atitinkančių pataloginius sutrikimų kriterijus, skaičius yra mažas, pastebėtas psichiatrinių diagnozių ir pataloginio videožaidimų žaidimo komorbidiškumas – tai rodo didesnę tikimybę, jog asmenys priklausomi nuo videožaidimų, taps ar jau tapo psichiatru pacientais (Przybylsky, Weinstein, & Murayama, 2017).

Elgesio priklausomybės ir priklausomybės nuo žalingų medžiagų taip pat dažnai būna komorbidiškos. Abiejų tipų priklausomybės turi panašius smegenų veikimo mechanizmus. Tiek piktnaudžiavimas žalingomis medžiagomis, tiek priklausomybę sukeliantis elgesys yra nukreipti į smegenų atlygio sistemą ir sukelia malonumo jausmą (Types of Addiction, 2020). Atlygio sistema yra žinoma ir moksliskai įrodyta neurobiologinės priklausomybės kilmės dalis. Tačiau tai negali paneigti ar atmesti amono rago (*angl. hippocampus*) (išmokimo ir atminties) ir migdolo (*angl. amygdala*) (emocinio reguliavimo) svarbos formuojantis priklausomybei (Shaffer et al., 2004; Koob & Moal, 2001).

1.3 Priklausomybių nuo videožaidimų veiksniai

1.3.1 Priklausomybės nuo videožaidimų veiksmų samprata

Nėra vieno veiksnio, pagal kurį būtų galima prognozuoti priklausomybę nuo videožaidimų tiek vaikams, tiek suaugusiems. Nekurie žaidimo elementai gali būti įdomūs vienam vaikui, tačiau visiškai neįdomūs kitam. Svarbiausia, yra ne išsiaiškinti tai, kuo vaikas susidomėjo videožaidime, bet įvertinti didelę tikimybę, kad vaikas bėga į virtualų pasaulį dėl tam tikrų išorinių ar vidinių jį veikiančių veiksnių (Conrad, 2014). Kaip nurodo Conrad (2014):

„vaikai, anksčiau žaisdami žaidimus, tokius kaip „plėšikas ir policininkas“, arba „karas“, dabar mieliau žaidžia pirmo asmens šaudyklės, tokias kaip „Call of Duty“ arba „Halo“; vaikai aktyviai domėjęsi sportu, dabar gali žymiai greičiau išreikšti savo fantazijas ir pasiekimus videožaidime, o ne tikroju laiku; paaugliai, besidomintys fantastika ir pasaulio tyrinėjimu, mieliau žaidžia „World of Warcraft“ nei skaito romanus, tokius kaip „Žiedų valdovas“; vaikai, kurie anksčiau dėliodavo miestus iš LEGO kaladėlių, vos keliais pelės paspaudimais gali sukurti žymiai didesnę miestą videožaidime „Minecraft“... <...> visa tai skatina didesnes vaiko pasiekimų galimybes, įdedant minimalias tiek mąstymo, tiek dėmesio, tiek fizinės pastangas, ir vis labiau įtraukia į nematomą priklausomybės nuo lengvo pasitenkinimo liūną.“

1.3.2 Veiksnių įvairovė

Įvairios teorijos skirtingai aiškina priklausomybę sukeltantį elgesį bei žalingų medžiagų vartojimą. Biologinis modelis apibūdina priklausomybės atsiradimą kaip individo biologinį ir genetinį pažeidžiamumą. Evoliucijos teorija nurodo, kad žmogus yra linkęs nuolatos kartoti elgesį, sukeltantį malonumą, kol galiausiai tampa priklausomas. Mokymosi teorija aiškina priklausomybę kaip išmoktą

elgesį. Socialinio mokymosi teorija, panašiai kaip mokymosi teorija, daugiausia dėmesio skiria elgesio modeliavimui. Nors klasikinė sąlygojimo teorija neturi tiesioginio priklausomybių paaiškinimo, tačiau ja galima paaiškinti įvairius sąlygotus veiksnus ir nurodymus, skatinančius priklausomą elgesį. Kognityvinė teorija apibūdina priklausomybę kaip asmens kognityvinį suvokimą, jog žalingas elgesys gali padėti susidoroti su iškilusiais sunkumais. Remiantis psichodinamine paradigma, asmens ego trūkumai lemia netinkamą Id impulsų kontrolę, o priklausomas elgesys yra impulsų dalis nuo Id iki malonumo. Psichodinaminė teorija taip pat sieja žalingų medžiagų vartojimą su oraline asmenybės vystymosi stadija, kuomet nykščio čiulpimas kūdikystėje yra pakeičiamas įvairiomis medžiagomis (Ducci & Goldman, 2012).

Tyrimus, susijusius su polinkio priklausomybėmis, galima apibrėžti trimis pažeidžiamumo lygiais. Pirmas lygis yra plačiausias, apimantis socialinius ir demografinius veiksnus, apibūdinančius visą populiaciją, tokius kaip kultūra, geografinė padėtis ar tam tikrą populiacijos dalį: amžių, rasę, išsilavinimą ir pan. Antras lygis yra susijęs su asmens norais, patirtimi, problemomis bei psichiniais veiksniais. Trečias lygis yra siejamas su pagrindiniais žmogaus biologiniais bei genetiniais veiksniais, kurie lemia žalingų medžiagų ar veiksmų fiziologinį poveikį. Svarbu paminėti, kad nors veiksniai nagrinėjami atskirai, jie yra glaudžiai tarpusavyje susiję (Swendsen & Moal, 2011).

Kaip nurodo NIDA (2018), yra išskiriamos trys pagrindinės rizikos veiksnių grupės: 1) biologinių; 2) psichosocialinių; 3) aplinkybinių.

1. Biologiniai veiksniai. A. Genetinis pažeidžiamumas. Genetikos įtaka priklausomybę sukeliančiam elgesiui siejama su transkripcijos faktoriumi Delta-FosB. Delta-FosB pokyčiai smegenyse gali būti vienas iš mechanizmų, dėl kurių veikimo piktnaudžiavimas narkotinėmis medžiagomis gali sukelti pokyčius smegenyse ir prisidėti prie priklausomybės fenotipo. Tyrimais nustatyta, kad panašus Delta-FosB susikaupimas smegenyse nustatytas ir po kompulsyvaus bėgimo. Manoma, kad toks faktoriaus padidėjimas gali pasireikšti daugelio rūšių kompulsinio elgesio atveju (Perrotti et al., 2004).

Taip pat teorinei priklausomybės rizikai įvertinti galėtų būti naudojama informacija apie asmens dopaminerginį aktyvumą, funkcinis jungimosi modelius ar net smegenų išvesties neurotrofino faktoriaus (angl. *Brain-Derived Neurotrophic Factor*) raiškos modelius smegenyse. Šiuo metu nė vienas iš šių rodiklių nėra pakankamai specifinis, kad galėtų būti laikomas biomarkeriu. Tokia informacija galėtų būti labai naudinga, kadangi paveldimumas galėtų įtakoti daugiau kaip 70% asmens polinkio į priklausomybes rizikos. Tačiau genetiniai tyrimai iki šiol nebuvo labai sėkmingi, nuosekliai nustatant tam tikrus genotipus, palankesnius priklausomybių formavimuisi. Dėl daugiafaktorinio priklausomybės pobūdžio, siūloma sutelkti dėmesį į tam tikrus endofenotipus ar

priklausomybių potipius, kad būtų galima nustatyti kliniškai reikšmingas rizikos aleles (Morrow & Flagel, 2016).

B. Fiziologinis pažeidžiamumas. Tai metabolinių pokyčių, pvz., susijusių su lytim, skirtumai. Keletas tyrimų parodė, kad vyriškos lyties videožaidimų žaidėjams dažniau išsivysto videožaidimų priklausomybė nei moteriškos lyties žaidėjoms (Borgonovi, 2016). Pavyzdžiui, tyrime, atliktame Kinijoje, net 6.3% berniukų turėjo priklausomybę videožaidimams, lyginant su 2.4% mergaičių (Li, Zhang, & Jin, 2015), o tokie patys tyrimai atlikti Korėjoje, parodė, kad 3.6% berniukų, lyginant su 1.9% mergaičių atitiko videožaidimų priklausomybę turinčiųjų simptomatiką (Ha & Hwang, 2014).

Dong, Lu, Zhou ir Zhao (2018) manymu, atliktas lyčių ir videožaidimų tyrimas parodė, kad mergaičių smegenų vykdomosios funkcijos yra labiau išvystytos, todėl jos yra atsparesnės priklausomybės nuo videožaidimų susiformavimui. Tačiau, mergaičių tarpe išsivysčius priklausomybėms, videožaidimų žaidimas gali labiau pakenkti jų smegenų vykdomosioms funkcijoms ir sustiprinti potraukį žaisti, todėl atsitraukti nuo videožaidimų joms yra daug sunkiau nei berniukams. Berniukai labiau reaguoja į priklausomybių užuominas, tuo tarpu mergaitės yra jautresnės nuotaikos būsenoms, susijusioms su priklausomybe (Grant & Kim, 2002).

Remiantis statistikos duomenimis, įrodyta, kad smurtas ir videožaidimų pardavimai vyriškos lyties atstovams („Sega“ ir „Nintendo“ cenzūruotų ir necenzūruotų videožaidimų versijų pardavimo skaičiai) yra glaudžiai susiję, kadangi žaidėjai yra fiziologiškai sužadunami. Žaidėjos, žaisdamos analogiško turinio videožaidimus, parodė aukštesnę sužadinimo lygį, nors jų pardavimai moteriškos lyties atstovių tarpe yra mažiau populiarūs. Waal (1990) nuomone, tai galėtų paaiškinti santykinis berniukų ir mergaičių fiziologinio sužadinimo ir pažeidžiamumo skirtumas.

Su lytimi susijusių skirtumų pastebėta tiriant ir kitas priklausomybes, susijusias su alkoholio vartojimu (Bobzean, DeNobrega, & Perrotti, 2014), narkotinių medžiagų vartojimu (Moran-Santa, Flanagan, & Brady, 2014), azartiniais lošimais (Potenza, Steinberg, McLaughlin, Rounsaaville, & O'Malley, 2001).

2. Psichosocialiniai veiksniai. A. Asmenybės bruožai. Priklausomybė nuo videožaidimų siejama ne tik su psichopatologija, tokia kaip depresija, nerimu ir impulsų valdymo sutrikimais (Kuss, 2013; Petry et al., 2014), bet ir su asocialiais asmenybės bruožais, tokiais kaip impulsyvumas, neurotiškumas, intravertiškumas ir priešiškus (Alvarez-Moya et al., 2007). Nors mėgstamų veiklų kartojimas videožaidime daro nedidelį poveikį priklausomybei nuo videožaidimų, tačiau emocinė būseną, apimanti suvokimo iškraipymus ir malonumus, daro didelę įtaką vaikų žaidėjų priklausomybei (Chou & Ting, 2003).

Asmenybės bruožai lemia, kokius videožaidimus žaidžia vaikas. Konkurencija yra mažiau svarbi naršyklės tipo žaidimus žaidžiantiems vaikams. Yra labai nedaug įrodymų, kad agresyvus elgesys yra tiesiogiai susijęs su jaudinančių videožaidimų žaidimu (Grusser, Thalemann, & Griffiths, 2007).

Tyrimai, atlikti Taivane, nustatė, kad dažnas videožaidimų žaidimas kokybiškai atspindėjo vaikų psichologinius poreikius ir motyvaciją, reikalingą įprastam gyvenimui (Wan & Chiou, 2006). Socialiniai santykiai bei tam tikros videožaidimų charakteristikos, tokios kaip lengvas žaidimo pasiekiamumas bei žaidimo paprastumas yra pagrindinės priežastys sukeliančios džiaugsmą Vokietijos vaikams (Klimmit, Schmid, & Orthmann, 2009).

B. Psichopatologija. Vienas iš artimo ryšio indikatorių tarp nuotaikos ir priklausomybės yra bendros smegenų sritys, tokios kaip prefrontalinė smegenų žievės dalis, orbifrontaliniai regionai bei limbinės sritys (Pietrini, Guazzelli, Basso, Jaffe, & Grafman, 2000). Neurovizualiniai tyrimai, atlikti pacientams, turintiems polinkį į manijas, parodė smegenų funkcijų blogėjimą medialinėje prefrontalinėje bei limbinėse srityse (Baxter et al., 1989).

Ryšys tarp elgesio priklausomybių ir psichopatologijos išlieka neaiškus. Literatūroje priklausomybė nuo videožaidimų dažniausiai siejama su depresija, dėmesio trūkumu su hiperaktyvumu sutrikimu (ang. *ADHD*), nerimu, obsesiniais kompulsiniais sutrikimais, priešišku bei agresija (Carli ir kt., 2013). Ypač išskiriama depresija, kuri siejama su videožaidimų priklausomybe tiek vaikams, tiek suaugusiems.

Didelė tikimybė, kad tam tikra psichikos problema gali turėti įtakos pasireiškiant videožaidimų priklausomybės požymiams. Ir atvirkščiai – dėl įvairių neigiamų videožaidimų pasekmių vėliau gali išsivystyti psichikos sutrikimai. Tiek psichikos problema, tiek priklausomybė nuo videožaidimų turi ir biologinius, ir socialinius, ir psichologinius mechanizmus, kurie gali pasireikšti vienu metu (Dong et al., 2011).

3. Aplinkybiniai veiksniai. A. Šeima. Daugelio tyrimų metu nustatyta, kad įvairių formų priklausomybė tiek nuo žalingų medžiagų, tiek nuo priklausomo elgesio, pastebėta šeimose su jau priklausomais asmenimis. Vaikai, susidūrę su vyresnių šeimos narių žalingų medžiagų vartojimu ar tam tikru priklausomu elgesiu, gali pradėti juos mėgdžioti ir išsiugdyti tai kaip įprotį. Pavyzdžiui, išskirtinis narkotinių medžiagų vartojimas švenčių proga rodo jų svarbą bei skatina teigiamą požiūrį į jas. Vaikai gali pastebėti, kad suaugusieji mini žalingų medžiagų vartojimą nerimo, nuovargio, nemigos, žemo pasitikėjimo savimi ar net malonumo kontekste. Tyrimai parodė, kad paaugliai vartoja medžiagas, ypač alkoholį ir cigaretes, dėl to, kad vaikystėje nuolatos matė tai darant tėvus. Tėvo

narkotinių medžiagų vartojimas dažniausiai susijęs su berniukų vėlesniu vartojimu, mamos – su mergaičių (Forney, Forney, & Ripley, 1989).

Nustatyta, kad tėvų kontrolė, ypač per griežta, ir, atvirkščiai, per daug viską leidžianti, daro neigiamą įtaką vaiko elgesiui su sveikatai žalingomis medžiagomis. Idealiroje šeimoje sistemingas baudymas ir padaršinimams yra labai svarbūs teigiami ir neigiami elgesio įgūdžių stiprinimo stimulai. Nesugebėjimas identifikuoti ir valdyti neigiamas pasekmes turinčius vaikų veiksmus, tokius, kaip priklausomybę sukeliantis elgesys, gali būti laikomas negebėjimu kontroliuoti šeimos narių (Mathew, Regmi, & Lama, 2018).

Šeimos funkcionavimas ir priklausomybės atsiradimas yra susiję vienas su kitu dviem aspektais – šeimos santykių ir struktūros. Šeimos santykiai – tai šeimos sanglauda, vaikams teikiama šiluma, bendravimo kokybė ir pan. Struktūra atspindi šeimos vidinę sandarą, tokią kaip šeimos dydis, vieniši tėvai, vaikų skaičius šeimoje, bendravimas su seneliais ir pan. Tokie santykių aspektai turi didelę įtaką, ypač susijusią su narkotinių medžiagų vartojimo elgesiu (Velleman, Templeton, & Copello, 2005). Trūkstantis ryšys ir šeimos palaikymas gali sukelti priklausomybę, kaip strategiją, kurios paskirtis valdyti neigiamas emocijas ir kurti socialinius tinklus.

Dėl didelio gyvenimo tempo, vidurinės ir žemesnės klasės tėvai negauna pakankamai laiko praleisti su vaikais. Tokia izoliacija gali sukelti tiek psichologines problemas, tiek priklausomybes. Dėl padidėjusio streso ir mažesnių galimybių užsiimti alternatyvia veikla, nedarbo, prasto auklėjimo ir socializacijos mažas pajamas gaunančiose šeimose priklausomybes sukeliantys elgesys taip pat gali išsivystyti kaip problemų sprendimo mechanizmas (Huckle, You, & Casswell, 2010).

B. Draugai. Didėjant asmenų, priklausomų nuo videožaidimų ir interneto, skaičiui, kaip anksčiau minėta, vis aktualesnis tampa klausimas: kodėl? Žinoma, tokį padidėjimą lemia išmaniųjų technologijų gausa, lengvas prieinamumas ir galimybė jomis naudotis, sąlyginai žema interneto kaina, žaidimų instaliavimas mobiliuosiuose telefonuose ir pan. Tačiau pagrindinis veiksnys išlieka susidomėjimas. Vaikystėje formuojantis vertybėms ir elgesiui, labai svarbi yra tiek tėvų, tiek bendraamžių įtaka. Nagrinėjant priklausomybes nuo interneto ar videožaidimų, ypač, tarp mokyklinio amžiaus vaikų, reikėtų atsižvelgti į bendraamžių grupes bei santykius (Armsden & Muller, 1987). Remiantis Socialinio Identiteto teorija (Abrams & Hogg, 2006), asmuo ne atsitiktinai pasirenka grupę, bet vadovaudamasis sau priimtinais principais. Logiška manyti, jog jeigu vaikas žaidžia videožaidimus, jis nori būti grupės, sudarytos iš besidominčių videožaidimais, nariu. Kadangi pagal teoriją grupė laikoma vienalyte, tikima, kad nuo videožaidimų priklausantys vaikai susidraugaus su kitais, analogiško pobūdžio priklausomybę turinčiais nariais, o neturintys priklausomybės – su neturinčiais priklausomybės draugais. Taigi, asmenys savo socialinėje aplinkoje sąveikauja vieni su kitais ir daro įtaką vienas kito elgesiui, vertybėms ir priimamiems sprendimams (Kobus, 2003).

C. Sociokultūriniai veiksniai. Augantis priklausomybių nuo žalingų medžiagų ar žalingo elgesio, sukeliančio priklausomybę, skaičius gali kilti ir dėl sociokultūrinės įtakos. Daugelyje kultūrų įvairių, potencialiai žalingų, medžiagų auginimas ir naudojimas yra priimtinas: kanapės, opijus, alkoholis, tabakas yra plačiai ir viešai naudojami. Alkoholis, ypač naudojamas parodant socialumą ir solidarumą, yra laikomas džiaugsmo ir socialinės padėties simboliu (Tandon, 2015).

Tokiose šalyse, kaip Pietų Korėja, visuomenė išsiskiria tolerancija videožaidimams. Videožaidimai tapo Korėjos kultūros dalimi dėl keleto priežasčių. Pirma, Korėjos vyriausybė pati įsitraukė į videožaidimų vartojimo skatinimą. Nuo 1990 metų vidurio, Pietų Korėjos vyriausybė priėmė sprendimą didinti investicijas į plačiajuosčio ryšio interneto paslaugas. Toks sprendimas dar labiau sustiprėjo po Azijos finansų rinkos žlugimo 1997 metais, kuomet stipriai nukentėjo pačios Pietų Korėjos ekonomika. Vėliau jis buvo pristatomas kaip išmintingas ir toliaregiškas, atveriantis kelią technologijoms, būtinoms šalies ekonomikos atkūrimui. Žinoma, pakanka teigiančių, kad korėjiečiai buvo išprotėję dėl videožaidimų net iki tokio internetinių ryšių išplitimo (Vratonjic, Milosevic, & Dragojevic 2007).

Antra priežastis – kai kurių videožaidimų, tokių kaip „Lineage“ populiarumas Pietų Korėjoje yra susijęs su kultūros paveldu. Korėjos visuomenės konfucionistinė hierarchija, neabejotinai, daro įtaką šios šalies žaidėjų būrimuisi į komandas, o tai yra būtina daugelyje videožaidimų, norint pasiekti daugiau nei kiti ir dėl to šie žaidimai tampa dar patrauklesni. Tokiame videožaidime kaip „Lineage“ egzistuoja hierarchija, atitinkanti apibrėžto klano sistemą. Tuo korėjiečiai išsiskiria iš kitų tautų žaidėjų, kurie, paprastai, nori būti individualiais didvyriais ir stengiasi vietoje klano (grupės) stiprinti tik savo videožaidimo veikėją (Herc, 2002).

Nors Pietų Korėjoje yra įprasta žaisti videožaidimus, tačiau patys korėjiečiai nėra apsaugoti nuo videožaidimų priklausomybės. Skirtumas tas, kad atliktuose priklausomybės nuo videožaidimų tyrimuose matomi truputį kiti skaičiai – pernelyg dideliu videožaidimų žaidimu laikomas daugiau nei 80 valandų per savaitę praleistas laikas (Rossignoll, 2005).

D. Kiti veiksniai. Tai vaikystės fizinės, seksualinės, emocinės traumos, amžius kada pirmą kartą išbandytas priklausomybę sukeliantis elgesys arba medžiaga, religija, akademinė kompetencija.

1.3.3 Vidiniai ir išoriniai veiksniai

Priklausomybės nuo videožaidimų veiksniai pagal kilmę yra skirstomi į dvi grupes: vidinius ir išorinius.

A. Vidiniai veiksniai. Tai vaiko vidiniai resursai, kurie įtakoja vaiko polinkį į priklausomybę nuo videožaidimų. Vienas iš būdų suprasti galimą priklausomybę nuo videožaidimų ir psichologinius sunkumus yra ištirti videožaidimų naudojimo sąsajas su psichopatologiniais aspektais.

Tyrimų šia tema nėra daug, o išvados nėra nuoseklios dėl skirtingų videožaidimų priklausomybės nustatymo kriterijų (Starcevic, Berle, Porter, & Fenech, 2010). Lo Wang ir Fang (2005) atliktame tyrime nustatytas ryšys tarp dažno videožaidimų žaidimo ir socialinio nerimo lygio, tarp nuolatinio videožaidimų žaidimo ir vaikų dėmesio sutrikimų bei hiperaktyvumo sutrikimų, taip pat galimos sąsajos su aukštesniu nei vidutiniu neurotiškumo lygiu.

Starcevic ir kitų (2010) tyrimo duomenimis, nustatyta, kad obsesiniai kompulsiniai sutrikimai, tarpasmeninis jautrumas (kaip socialinio nerimo rodiklis) ir depresiškumas buvo aukštesni nei fobinis nerimas, nerimas ir somatiniai sutrikimai vaikų dažnai, tiek vidutiniškai dažnai žaidžiančių videožaidimus, tarpe. Autorių nuomone, tai rodo stipresnę ryšį tarp videožaidimų žaidimo ir kai kurių psichopatologijos sričių, nepaisant videožaidimų probleminio naudojimo, tačiau tam patvirtinti reikalinga gilesnė analizė.

Park, Hong, Park, Ha ir Yoo (2012) manymu, priklausomybė nuo videožaidimų yra glaudžiai susijusi su probleminiu internetu naudojimu, o vienas rimčiausių ir nepageidautinų to padarinių yra polinkis į savižudybę bei depresiją. Tačiau tokie tyrimai atliekami, savarankiškai nagrinėjant elgesio priklausomybes ir depresijos ar polinkio į savižudybę ryšius. Jie nenagrinėja priklausomybės ir polinkio į savižudybę ryšio per mediatorių – depresiją, nepaisant gerai žinomo paauglių depresijos ir savižudybės ryšio (Allison, Roeger, Martin, & Keeves, 2001).

B. Išoriniai veiksniai. Iki klinikiniai tyrimai pademonstravo, kad streso poveikis – ypač ankstyvame vaiko gyvenime, kai netinkamai elgiamasi su vaiku ir jis nuolatos kenčia – sustiprina savarankišką žalingų medžiagų vartojimą. Konkrečiai, pastebimi kortikotropiną atpalaiduojančio faktoriaus ir pagumburio – hipofizės – antinksčių ašies ir autonominio susijaudinimo pokyčiai. Stresas, iš esmės, reiškia procesą, į kurį įeina „žalingų, grėsmingų ar iššūkį keliančių įvykių ar dirgiklių suvokimas, įvertinimas ir reagavimas“ (Sinha, 2008).

Bet koks ilgalaikis ar lėtinis stresas, gali tapti nenuspėjamu ar nekontroliuojamu, kas įtakoja adaptacijos pojūčių praradimą ir homeostatinės disreguliacijos išsivystymą. Tai sukelia pažeidžiamumą dėl tam tikro elgesio ar žalingų medžiagų vartojimo ir jų vartojimo tendencijų, vedančių į priklausomą elgesį (Charlton & Fluyau, 2019). Tokį stresą labai dažnai sukelia tėvų kišimasis į vaiko gyvenimą. Pastebėtas šeimos įtakos, tokios kaip vaikų – tėvų santykiai, tėvų kontrolė, poveikis, dėl kurio vaikas gali tapti probleminiu videožaidimų žaidėju. Tokios prielaidos grindžiamos vaikų elektroninės medijos ir socialinių tinklų naudojimu bei šeimos funkcionavimo sąsajų tyrimais, kurių dauguma atlikti rytų Azijos šalyse (Koo & Kwon, 2014; Xiuqin et al., 2010).

Sudėtinga nustatyti: ar per didelis videožaidimų skaičius įtakoja bendravimą šeimoje, ar dėl prastų šeimos santykių vaikai yra priversti ieškoti socialinių santykių, įsitraukdami į videožaidimų veiklą (Wang & Wang, 2013). Svarbu nepamiršti, kad kartais yra ir papildomas veiksnys: pvz., vaiko raidos sutrikimas, galintis paaiškinti pirmenybės teikimą videožaidimams, o ne įprastiniams socialiniams santykiams (Schneider, King, & Delfabbro, 2017).

Vaikų kontroliavimas ir videožaidimų laiko ribojimas tyrimuose yra pagrįsti tėvų auklėjimo stiliaus analize. Taip yra todėl, kad daug paprasčiau ir aiškiau tiesiogiai atsižvelgti į tėvų įtaką videožaidimams, užduodant tokius klausimus, kaip: „Ar jūs nustatote vaikui, kiek laiko jis gali praleisti žaisdamas videožaidimus?“. Tačiau problema yra ta, kad daugelis tėvų nenuosekliai taiko apribojimus vaikui ar nuolatos taiko vis kitokius laiko apribojimus už tą patį gerą ar blogą elgesį (Choo, Sim, Liao, Gentile, & Khoo, 2015; Rehbein & Baier, 2013).

Pastebėta, kad tėvų kontrolė priklauso nuo vaikų laiko, praleisto žaidžiant videožaidimus. Wu ir kiti (2016) atliktu tyrimu nustatė, kad tėvų kontrolė yra 1,9 karto didesnė vaikams, kurie per daug laiko praleidžia prie kompiuterio, palyginus su kitais vaikais. Griežtesni tėvai tokiu būdu reaguoja į videožaidimų problemas po to, kai jos atsiranda, o tai gali dar labiau padidinti vaiko norą žaisti. Taip sukuriama užburtas tolesnių ribojimų ratas, išplečiantis konfliktą tarp tėvų ir vaikų.

Kiti, priklausomybės nuo videožaidimų tyrimai parodė, kad probleminiai žaidėjai ankstyvoje vaikystėje yra patyrę fizines, seksualines traumas, turėję nesaugų prierašumą prie mamos ir žaidę videožaidimus tam, kad pabėgtų nuo skausmingų prisiminimų (Schimmenti, Guglielmucci, Barbasio, & Granieri, 2012). Li, Zhang, Zhou, Zhao ir Wang (2016) manymu, tokios tyrimų išvados parodo sudėtingą šeimos situaciją, ypač, kai videožaidimai yra vienintelė strategija rizikingoje šeimos aplinkoje.

1.4 Tyrimo problema, hipotezės, tikslas ir uždaviniai

Problema. Analizuotos literatūros pagrindu galima teigti, kad priklausomybę nuo videožaidimų lemia daugelis veiksnių, kurie yra tarpusavyje susiję. Taip pat priklausomybei nuo videožaidimų yra būdingas komorbidiškumas su kitomis elgesio ir žalingų medžiagų vartojimo priklausomybėmis. Remiantis užsienio mokslo publikacijomis galima daryti išvadą, kad priklausomybė nuo videožaidimų yra iširta daugeliu skirtingų aspektų, tačiau vieningo, fundamentalaus požiūrio į šią problemą vis dar stinga. Šiame darbe priklausomybė nuo videožaidimų analizuojama bendresniu, platesniu, daugiau įtakojančių veiksnių apimančiu tyrimu.

Hipotezės:

1. Priklausomybės nuo videožaidimų lygis gali būti skirtingas, priklausomai nuo vaiko lyties.
2. Vidinių ir išorinių veiksnių poveikio vaikams raiška gali būti skirtinga, priklausomai nuo vaiko lyties.
3. Vaiko priklausomybė nuo videožaidimų gali koreliuoti su vaiko elgesio ir emocinės būklės raiška, tėvo ir mamos kontrolės stiprumu.
4. Egzistuoja ryšys tarp priklausomybės nuo videožaidimų ir praleisto laiko prie jų.
5. Berniukų ir mergaičių priklausomybė nuo videožaidimų yra skatinama skirtingų veiksnių.

Tyrimo tikslas – nustatyti ir įvertinti sąsajas tarp priklausomybės nuo videožaidimų ir vaiko elgesio ir emocinių problemų raiškos, tėvo ir mamos kontrolės.

Tyrimo uždaviniai:

1. Palyginti vaikų priklausomybę nuo videožaidimų pagal lytį.
2. Palyginti tėvo ir mamos kontrolės vaikams raišką pagal lytį.
3. Palyginti vaikų elgesio ir emocinės būklės raišką bei kompetencijas pagal lytį.
4. Nustatyti videožaidimų sąsajas su vidiniais ir išoriniais veiksniais visos imties ir pagal lytį.
5. Nustatyti priklausomybės nuo videožaidimų ir laiko praleisto prie jų charakteristikų sąsajas.
6. Nustatyti patekimo į apibrėžtą aukštos priklausomybės nuo videožaidimų grupę tikimybę, remiantis elgesio bei emocijų problemų raiškos, tėvo ir mamos kontrolės veiksnių įverčiais visos imties ir imčių pagal lytį atvejais
7. Rasti veiksnių tiesinių ryšių su priklausomybe nuo videožaidimų įverčius.

2. TYRIMO METODIKA

2.1 Tiriamieji ir tyrimo sąlygos

Tyrime dalyvavo 211 moksleivių. Tyrimo rezultatai parodė, kad vidutinis berniukų ($N = 112$) amžius buvo 11,62 metų, vidutinis mergaičių ($N = 99$) amžius – 11,46 metų. 51,4 proc. ($N = 108$) vaikų pradėjo žaisti videožaidimus daugiau nei prieš 4 metus, 41 proc. ($N = 86$) pradėjo žaisti vaizdo žaidimus prieš 1–3 metus, ir tik 17 vaikų (7,6 proc.) pradėjo žaisti videožaidimus per paskutinius 12 mėnesių. Berniukai ($M = 16,27$, $SD = 10,9$) statistiškai reikšmingai per savaitę praleidžia daugiau laiko, žaisdami vaizdo žaidimus, nei mergaitės ($M = 9,81$, $SD = 10,26$); $t(209) = 4,41$, $p < 0,001$. Didžioji dalis (79,5 proc.) vaikų gyvena su abiem tėvais ir tik 14,9 proc. tiriamosios imties, gyvena su vienu iš tėvų. Dauguma vaikų ($N = 167$) žaidžia skirtingų žanrų videožaidimus ir tik 44 žaidžia vieno žanro žaidimus.

Tyrimo dalyviai atrinkti atsitiktine tvarka iš trijų Vilniaus miesto mokyklų. Viena iš tyrime dalyvavusių mokyklų buvo privati. Dalyvių kvietimas vyko dviem etapais: pirmuoju mokiniai buvo kviečiami pamokų metu, trumpai pristatant tyrimą. Antruoju etapu, suderinus su mokyklų vadovybe, tėvams per Tamo dienyną buvo išsiųsti pakvietimai, kviečiantys jų vaikus dalyvauti tyrime. Vienintelė dalyvavimo tyrime sąlyga buvo videožaidimų žaidimas per paskutinius 12 mėnesių. Visų mokinių tėvų buvo paprašyta perskaityti ir pasirašyti sutikimą bei perduoti jį per vaiką arba atsiųsti elektroniniu paštu. Dalyviams atsitiktine tvarka sugeneruotas kodas, pranešta, kad pateikus kodą, iki 2020 m. balandžio 1 dienos galima išimti klausimyno duomenis iš tyrimo.

2.2 Tyrimo instrumentai

Tyrimo klausimyną sudaro Internetinių videožaidimų sutrikimo klausimynas „*Internet Gaming Disorder*“ IGD-20 (žr. 3 priedą), mokyklinio amžiaus vaikų ASEBA klausimynas (ASEBA YSR / 11–18), Tėvų kontrolės skalės (TKS): tėvo „TKS_tėtis“ (žr. 1 priedą) ir mamos „TKS_mama“ (žr. 2 priedą) versijos bei demografinis klausimynas (žr. 4 priedą).

2.2.1 Internetinių videožaidimų sutrikimo klausimynas (IGD-20)

Priklausomybė nuo videožaidimų vertinama, vadovaujantis *The Internet Gaming Disorder* (IGD-20) (Pontes, Kiraly, Demetrovics, & Griffiths, 2014) klausimynu. IGD-20 klausimynas sudarytas, remiantis DSM-V esančiais videožaidimų sutrikimo kriterijais, papildomai įtraukiant teorinę priklausomybės komponentų struktūrą.

Klausimyną sudaro 20 teiginių, kuriuos galima išskaidyti į šešias subskales (faktorius): Svarbumo, Nuotaikos modifikatoriaus, Tolerancijos, Pasitraukimo simptomų, Prieštaravimo ir Atkryčio. Norint gauti bendrą testo rezultatą, reikia susumuoti visus 20 teiginių, tačiau, norint apskaičiuoti testą sudarančių faktorių rezultatą, turi būti skaičiuojamas faktorių vidurkis. Atsakant į klausimyno pateiktus klausimus, taikoma Likert'o skalė, kur 1 reiškia „Visiškai nesutinku“, 5 reiškia „Visiškai sutinku“. IGD-20 klausimynas orientuotas į videožaidimų žaidimą per paskutinių 12 mėnesių laikotarpį. Klausimyno originalo kalba Cronbach'o $\alpha = 0,87$. Mūsų tyrime gauta klausimyno Cronbach'o $\alpha = 0,88$.

IGD-20 klausimynas yra išverstas į Lietuvos kalbą, tačiau nėra standartizuotas. Leidimas versti ir naudoti tyrime yra gautas iš klausimyno kūrėjo Dr. H. M. Pontes. Klausimynas išverstas bei peržiūrėtas dviejų ekspertų, padarytas atgalinis vertimas, siekiant užtikrinti klausimyno vertimo patikimumą.

2.2.2 Mokyklinio amžiaus vaikų ASEBA klausimynas (ASEBA YSR / 11–18)

Vidiniai tiriamojo veiksniai ir jo vidinės kompetencijos vertinami, naudojant ASEBA YSR / 11–18 klausimyną lietuvių kalba. Klausimyną sudaro dvi dalys: viena – socialinei kompetencijai/adaptyviam funkcionavimui, kita – elgesio problemoms (elgesio profiliui) nustatyti. ASEBA YSR / 11–18 socialinės kompetencijos skyriuje yra 20 elementų, vertinamų nuo 0 iki 4, remiantis iš anksto nustatytomis taisyklėmis. Šios socialinės kompetencijos elementai gali būti išskirti į tris, mažesnes skales (Veiklų, Socialines ir Mokymosi kompetencijos).

Socialinės kompetencijos elementų dalyje vertinama: (1) vaikų dalyvavimas veikloje (kiek laiko skiriama sportui, pomėgiams, žaidimams, palyginti su bendraamžiais; kaip aktyviai vaikai dalyvauja organizacijos, klubo, komandos ar grupės veikloje; kaip gerai jie atlieka užduotis); (2) socialinės kompetencijos modeliai (kiek artimų draugų turi vaikas, kaip dažnai susitinka, kaip gerai sutaria su šeima, kiek nepriklausomas yra, kai žaidžia ar dirba vienas); (3) mokymosi kompetencijos, kurios šiame tyrime išskirtos į dvi mažesnes skales: mokymosi veiklos rezultatų skalę (mokymosi kompetencijos) ir rūpesčių skalę (rūpesčiai mokykloje ir už mokyklos ribų). Veiklos kompetencijų skalės rezultatas svyruoja nuo mažiausio – 18 iki 54, socialinių kompetencijų įverčiai gali svyruoti tarp 4 ir 18. Mokyklinių kompetencijų klausimyno mažiausias surenkamas balas – 4, didžiausias – 16, o rūpesčių skalės įverčiai svyruoja tarp 0 ir 4.

Instrumento elgesio profilio skyriuje yra 112 elementų, kuriuos galima vertinti kaip 0 (neteisingas), 1 (iš dalies arba kartais teisingas) arba 2 (labai teisingas arba dažnai teisingas). Šie elementai suteikia balų aštuoniems sindromams: nerimastingumo (nerimastingumo / depresiškumo), užsisklendimo (užsisklendimo / depresiškumo), somatinių skundų, socialinių sunkumų, mąstymo

sunkumų, dėmesio sunkumų, taisyklių laužymo bei agresyvaus elgesio. Sindromas čia turėtų būti suprantamas kaip sąvoka, apibrėžianti vienu metu išskylančių panašių sunkumų grupę, bet netapatinamas su liga. Tyrimo statistinės analizės skalių vidinio suderinamumo rezultatai, lyginant su originalo rezultatais, pateikti 1 lentelėje (Žukauskienė ir Kajokienė, 2006).

1 lentelė. Tyrimo statistinės analizės skalių vidinio suderinamumo rezultatai, lyginant su originalo rezultatais

| Sunkumų skalės | Cronbach'o alfa kriterijus | | Guttman'o dalijimo pusiau kriterijus | |
|---------------------|----------------------------|------------|--------------------------------------|------------|
| | YSR 11 / 18 forma | | YSR 11 / 18 forma | |
| | Originalo | Šio tyrimo | Originalo | Šio tyrimo |
| Nerimastingumo | 0,82 | 0,85 | 0,82 | 0,85 |
| Užsisklendimo | 0,74 | 0,80 | 0,73 | 0,80 |
| Somatinių skundų | 0,78 | 0,78 | 0,74 | 0,75 |
| Socialinių sunkumų | 0,75 | 0,77 | 0,73 | 0,81 |
| Mąstymo sunkumų | 0,74 | 0,76 | 0,73 | 0,76 |
| Dėmesio sunkumų | 0,73 | 0,68 | 0,75 | 0,69 |
| Taisyklių laužymo | 0,81 | 0,69 | 0,80 | 0,68 |
| Agresyvaus elgesio | 0,84 | 0,86 | 0,77 | 0,83 |
| Internalių sunkumų | 0,90 | 0,83 | 0,86 | 0,86 |
| Eksternalių sunkumų | 0,90 | 0,75 | 0,84 | 0,81 |
| Bendrų sunkumų | 0,95 | 0,95 | 0,91 | 0,89 |

Statistinės analizės rezultatai parodė, kad probleminis skalių vidinis suderinamumas yra gan geras (išskyrus dėmesio sunkumų ir taisyklių laužymo) ir nedaug skyrėsi nuo originalo rezultatų.

Pagal ASEBA vadovo rekomendacijas, ASEBA YSR / 11–18 metodika taikoma moksliniuose tyrimuose, siekiant nustatyti, kas vaikų elgesio ir emocinių sunkumų raiškoje ir raidoje yra bendra, universalu, tiriant grupę vaikų ir neanalizuojant atskiro vaiko duomenų.

Visos ASEBA YSR / 11–18 tyrimui reikalingos formos (230) gautos tiesiogiai iš prof. Ritos Žukauskienės.

2.2.3 Tėvų kontrolės skalės klausimynas (TKS)

Elgesio kontrolė (leidžia – draudžia) reiškia tėvų bandymą sureguliuoti, manipuliuoti ar valdyti vaikų elgesį. Pasak klausimyno kūrėjų, elgesio kontrolė turi būti susijusi su reikalavimais, paliepipimais,

nurodymais ir draudimais, kuriuos tėvai taiko dėl atitinkamo vaikų elgesio. Taip pat į kontrolės sąvoką įeina tai, kiek tėvai reikalauja, kad jų nurodymų laikytųsi, tačiau elgesio kontrolės sąvoka neapima konkrečių tėvų veiksmų.

Paprastai, tėvai bando kontroliuoti vaikų elgesį, susijusį su namų ruoša, tvarkymusi, triukšmu, draugų pasirinkimu, agresija, punktualumu ir pan. Tėvų kontrolės skalė sudaryta iš 13 teiginių, vertinančių vaiko elgesio kontrolės suvokimą. Skalės teiginiai yra vertinami 4 balų Likert'o skale, kur (4) beveik visada tiesa, (3) – kartais tiesa, (2) – labai retai tiesa ir (1) – beveik niekada tiesa. Mažiausias surinktas balų skaičius – 13 (mažas elgesio valdymas), didžiausias – 52 (elgesį labiausiai ribojanti kontrolė). Balai tarp 13 ir 26 rodo žemą kontrolę, 27–39 vidutinio stiprumo kontrolė, 40–45 stipri kontrolė, 46–52 – griežta, laisvę ribojanti kontrolė. Balai, rodantys žemą kontrolę, reiškia tėvų geranoriškumą, kiek įmanoma leisti vaikui reguliuoti savo veiklą, vidutinio stiprumo kontrolės balai reiškia, kad tėvai yra pakankamai lankstūs, tačiau reikalauja, kad tam tikrose situacijose būtų laikomasi tėvų nurodymų. Balai, rodantys stiprią kontrolę, reiškia tėvų reiklumą, o balai, rodantys griežtą, laisvę ribojančią kontrolę, reikalauja visiško vaiko paklusnumo. Statistinės analizės rezultatai parodė, kad Tėvų kontrolės skalės suderinamumas yra gana aukštas. Visų tyrimų, kuriuose naudota Tėvų kontrolės skalė, alfa koeficientai, įskaitant ir šio tyrimo metu gautus rezultatus, pateikti 2 lentelėje (Rohner & Khaleque, 2003).

2 lentelė. Visų tyrimų, įskaitant ir šį, kuriuose naudota tėvų kontrolės skalė, skalių suderinamumas

| Tyrejai | Metai | n | Amžius | | Šalis | TKS | | Cronbach'o α |
|-----------------------------|-------|-----|--------|------------|--------------------|-----|---|------------------------|
| | | | M* | Intervalas | | M | T | |
| Kim and Rohner | 2002 | 245 | 14 | 11–18 | Š. Amerika | X | | 0,81 |
| Kim and Rohner | 2002 | 245 | 14 | 11–18 | Š. Amerika | | X | 0,81 |
| Riaz and Khan | 2002 | 100 | 13 | 10–16 | Pakistanas | X | | 0,48 |
| Riaz and Khan | 2002 | 100 | 13 | 10–16 | Pakistanas | | X | 0,60 |
| Rohner | 1995 | 127 | | 8–19 | Š. Amerika | X | | 0,75 |
| Rohner | 1995 | 119 | | 8–19 | Š. Amerika | | X | 0,80 |
| Rohner | 1995 | 154 | | 8–18 | Š. Amerika | X | | 0,68 |
| Rohner | 1995 | 121 | | 8–18 | Š. Amerika | | X | 0,80 |
| Rohner, Kean, and Cournoyer | 1991 | 308 | 13 | 7–18 | V. Indijos salynas | X | | 0,66 |
| Stern | 1998 | 81 | | 8–13 | Š. Amerika | X | | 0,70 |
| Varan | 2002 | 356 | 12 | 8–17 | Turkija | X | | 0,70 |
| Varan | 2002 | 354 | 12 | 8–17 | Turkija | | X | 0,71 |

| | | | | | | | |
|------------|------|-----|----|-------|---------|---|------|
| Pranauskas | 2020 | 211 | 11 | 11–14 | Lietuva | X | 0,70 |
| Pranauskas | 2020 | 211 | 11 | 11–14 | Lietuva | X | 0,74 |

Pastaba: TKS – tėvų kontrolės skalė; M – mama; T – tėvas; M* – mediana.

Klausimynas yra išverstas į Lietuvių kalbą, tačiau nestandartizuotas. Klausimyno leidimas versti į Lietuvių kalbą ir naudoti tyrime yra gautas iš instrumento kūrėjo Dr. Ronald P. Rohner. Klausimynas išverstas bei peržiūrėtas dviejų ekspertų, padarytas atgalinis vertimas, siekiant užtikrinti klausimyno vertimo patikimumą. Prieš naudojant išverstą klausimą, atgalinis vertimas pateiktas klausimyno leidėjui.

2.3 Tyrimo eiga

2019 metų sausio – vasario mėn. atliktas pilotinis tyrimas. Pilotiniame tyrime dalyvavo 30 11–14 metų videožaidimus žaidžiančių mokinių, iš jų 18 berniukų (60 proc.) ir 12 mergaičių (40 proc.). Jo metu buvo atrinktas instrumentų rinkinys geriausiai tinkantis priklausomybės nuo videožaidimų vidiniams ir išoriniams veiksniams tirti.

Tyrimas atliktas lygiai po metų 2020 sausio – vasario mėn. Kiekvienoje iš 3 mokyklų buvo įrengtas patogus kambarys, kuriame vienu metu buvo galima tirti iki 16 mokinių grupę. Mokinių apklausa vyko pirmą dienos pusę, pamokų metu. Prieš pildant klausimą, vaikams dar kartą buvo išaiškinta, kad ši metodika yra naudojama ir vyresnio amžiaus vaikams, todėl nėra nei teisingų, nei neteisingų atsakymų, taip pat, jog kai kurie teiginiai gali atrodyti neįprasti ar juokingi. Atliekant tyrimą, balsu buvo skaitomi teiginiai, o dalyviai turėjo pažymėti jiems labiausiai tinkantį atsakymo variantą. Vienos grupės klausimyno užpildymas truko apie 45–60 minučių. Dėl didelio kiekio kintamųjų klausimynas sudarytas taip: Internetinių videožaidimų sutrikimo klausimynas, Mokyklinio amžiaus vaikų ASEBA klausimynas, Tėvų kontrolės skalės klausimynai TKS_mama, TKS_tėtis, *Demografinis klausimynas*. Po tyrimo, vaikams, norintiems pasikalbėti apie emocijas sukėlusius teiginius, buvo pasiūlyta psichologinė konsultacija, pateiktas vaikų linijos telefono numeris.

2.4 Duomenų tvarkymas

Duomenims tvarkyti naudota IBM SPSS 26 versija, skirta iOS operacinei sistemai, legaliai parsisiūsta moksliniams tikslams kaip *Alumni Manchester Metropolitan University* studentui. Aprašomoji analizė naudota apibūdinti tyrimo dalyvių demografinius rodiklius, priklausomybės nuo

videožaidimų lygį ir likusius kintamuosius. Tikrintas naudotų instrumentų vidinis suderinamumas (Cronbach'o α). Visi darbe naudojami kintamieji normaliai pasiskirstę. Dviejų skirtingų grupių vidurkių palyginimui naudotas Student'o t-testas. Ryšiams tarp kintamųjų buvo naudojama Pirsono koreliacija. Daugianarė logistinė regresija buvo naudojama nustatyti veiksniai, kurie įtakoja mergaičių, berniukų ir bendros imties patekimą į aukštos priklausomybės nuo videožaidimų grupę. Priklausomybės nuo videožaidimų prognoziniai veiksniai patvirtinti buvo naudojama tiesinė regresija.

3 TYRIMO REZULTATAI

3.1 Bendrybės

Tyrimo rezultatai aptarti, pradedant nuo 3.2 skirsnio, pristatant svarbiausius tirtus kintamuosius. 3.2.1 skirsnyje aptarti IGD-20 klausimyno skirtumai tarp berniukų ir mergaičių, atsižvelgiant į klausimyno faktorius. 3.2.2 skirsnyje pristatomi: TKS_tėtis ir TKS_mama vidurkiai, skirtumai pagal lytį. 3.2.3 skirsnyje aptariami ASEBA YSR 11 / 18 sudarytų skalių vidurkiai, vaikų vidinės kompetencijos, skirtumai tarp berniukų ir mergaičių. 3.3 skirsnyje pristatomos videožaidimų sąsajos su vidiniais ir išoriniais veiksniais, analizuojama, kurie veiksniai labiausiai veikia nagrinėjamąjį priklausomybės nuo videožaidimų rodiklį. Skirsnyje pristatomos videožaidimų ir laiko, praleisto prie jų, charakteristikų sąsajos. 3.4 skirsnyje pristatomos bendros, berniukų ir mergaičių kintamųjų, skatinančių priklausomybę nuo videožaidimų, logistinės regresinės lygtys. Sudarytos tiesinės regresijos lygtys gautų kintamųjų tiesiniam patvirtinimui. Pateikiamas regresinių lygčių kokybinis aprašymas.

3.2 Svarbiausiųjų tirtų kintamųjų pristatymas

3.2.1 IGD-20 vidurkiai

Priklausomybės nuo videožaidimų klausimyno rezultatai parodė, kad tiriamieji vidutiniškai surinko 46,28 balus. Berniukų IGD-20 klausimyne surinkti balai ($M = 49.79$, $SD = 12.46$) statistiškai reikšmingai skyrėsi nuo mergaičių surinktų balų ($M = 42.59$, $SD = 13.19$); $t(209) = 4.01$, $p < 0.001$. Klausimyno penkių iš šešių faktorių balai reikšmingai skyrėsi tarp berniukų ir mergaičių (3 lentelė).

3 lentelė. Berniukų ir mergaičių IGD-20 subskalių vidurkių, standartinių nuokrypių (skliausteliuose) ir tarpgrupinių skirtumų kriterijų statistinio patikimumo (t, p) reikšmės

| | Visa imtis (n=211) | Berniukai (n=112) | Mergaitės (n=99) | t | df | p |
|--------------------------|-----------------------|----------------------|---------------------|------|-----|--------|
| IGD-20 subskalės | M (SD) | M (SD) | M (SD) | | | |
| IGD-20 (visa skalė) | 46,28 (13,21) | 49,79 (12,46) | 42,59 (13,19) | 4,01 | 209 | <0,001 |
| Svarbumas | 2,16 (0,90) | 2,43 (0,94) | 1,87 (0,76) | 4,78 | 209 | <0,001 |
| Nuotaikos modifikatorius | 2,82 (0,90) | 3,03 (0,89) | 2,60 (0,85) | 3,56 | 209 | <0,001 |

| | | | | | | |
|------------------------|-------------|-------------|-------------|------|-----|--------|
| Tolerancija | 2,27 (0,97) | 2,54 (0,99) | 2,01 (0,86) | 4,09 | 209 | <0,001 |
| Pasitraukimo simptomai | 2,03 (0,94) | 2,26 (0,94) | 1,79 (0,87) | 3,71 | 209 | <0,001 |
| Prieštaravimas | 2,30 (0,74) | 2,33 (0,71) | 2,25 (0,76) | 0,81 | 209 | 0,42 |
| Atkrytis | 2,46 (0,92) | 2,60 (0,83) | 2,33 (0,99) | 2,20 | 209 | 0,03 |

Pastaba: M – vidurkis, SD – standartiniai nuokrypiai. Statistiškai reikšmingi nuokrypiai pažymėti paryškintu šriftu.

3.2.2 TKS_tėtis, TKS_mama skalių vidurkiai

Tėvų kontrolės skalės klausimyno rezultatai parodė, kad vaikai vidutiniškai surinko 29,53 balus TKS_tėtis skalėje ir 28,23 balus TKS_mama skalėje. Apie trečdalis (31,9 proc.) vaikų mano, kad tėvas jų beveik nekontroliuoja, didžioji dauguma vaikų (61,7 proc.) mano, kad tėvas juos kontroliuoja vidutiniškai ir tik 6,4 proc. vaikų mano, kad tėvas stipriai juos kontroliuoja. Atitinkamai, 38,9 proc. tiriamųjų teigia, kad mamos kontrolė yra žema, 57,0 proc. vaikų mano, kad mama juos kontroliuoja vidutiniškai ir tik 4,1 proc. vaikų teigia, kad mama juos kontroliuoja pakankamai stipriai. Nėra statistiškai reikšmingų skirtumų tarp berniukų ir mergaičių tiek TKS_tėtis, tiek TKS_mama skalėje.

3.2.3 ASEBA YSR 11 / 18 vidurkiai

Berniukų ($M = 62,69$, $SD = 30,08$) ir mergaičių ($M = 60,45$, $SD = 24,93$) bendrų sunkumų skalė nėra statistiškai reikšminga $t(209) = 0,56$, $p = 0,57$. Eksternalių sunkumų skalės rezultatai parodė, kad skirtumas tarp berniukų ($M = 11,77$, $SD = 8,58$) ir mergaičių ($M = 8,42$, $SD = 6,17$) yra statistiškai reikšmingas: $t(209) = 3,17$, $p = 0,002$. Nėra statistiškai reikšmingo internalių sunkumų skalės rezultatų skirtumo tarp lyčių.

Iš likusių 9 ASEBA YSR 11 / 18 sunkumų skalių, tik dvi yra statistiškai reikšmingos tarp berniukų ir mergaičių: taisyklių laužymo ir agresyvaus elgesio. Vidurkių skirtumai yra pateikti 4 lentelėje.

4 lentelė. Berniukų ir mergaičių ASEBA YSR 11 / 18 skalių vidurkių, standartinių nuokrypių (skliausteliuose) ir tarpgrupinių skirtumų kriterijų statistinio patikimumo (t, p) reikšmės

| | Visa imtis (n=211) | Berniukai (n=112) | Mergaitės (n=99) | | | |
|--------------------------|-----------------------|----------------------|---------------------|----------|-----------|----------|
| ASEBA YSR 11 / 18 skalės | <i>M (SD)</i> | <i>M (SD)</i> | <i>M (SD)</i> | <i>t</i> | <i>df</i> | <i>p</i> |
| Bendrų sunkumų skalė | 61,51 (27,78) | 62,69 (30,08) | 60,45 (24,93) | 0,56 | 209 | 0,57 |

| | | | | | | |
|----------------------|---------------|---------------|--------------|-------|-----|--------|
| Eksternalūs sunkumai | 10,15 (7,71) | 11,77 (8,58) | 8,42 (6,17) | 3,17 | 209 | <0,001 |
| Internalūs sunkumai | 14,19 (10,31) | 13,34 (10,69) | 15,25 (9,84) | -1,33 | 209 | 0,18 |
| Nerimastingumas | 6,71 (5,07) | 6,42 (5,23) | 7,04 (4,91) | -0,87 | 209 | 0,38 |
| Užsisklendimas | 3,61 (3,24) | 3,38 (3,25) | 3,92 (3,22) | -1,18 | 209 | 0,24 |
| Somatiniai skundai | 3,80 (3,29) | 3,48 (3,45) | 4,2 (3,09) | -1,57 | 209 | 0,12 |
| Socialiniai sunkumai | 5,03 (3,78) | 5,19 (4,24) | 4,84 (3,19) | 0,66 | 209 | 0,5 |
| Mąstymo sunkumai | 4,66 (3,83) | 4,63 (4,02) | 4,74 (3,61) | -0,20 | 209 | 0,84 |
| Dėmesio sunkumai | 5,79 (3,01) | 5,96 (2,99) | 5,63 (3,04) | 0,78 | 209 | 0,44 |
| Taisyklių laužymas | 3,62 (3,07) | 4,31 (3,46) | 2,88 (2,4) | 3,43 | 209 | <0,001 |
| Agresyvus elgesys | 6,57 (5,24) | 7,53 (5,71) | 5,53 (4,41) | 2,79 | 209 | <0,01 |
| Pozityvios savybės | 18,17 (4,76) | 17,99 (5,26) | 18,42 (4,14) | -0,64 | 209 | 0,52 |

Pastaba: M - vidurkis, SD - standartiniai nuokrypiai. Statistiškai reikšmingi nuokrypiai pažymėti paryškintu šriftu.

Ištyrus ASEBA YSR 11 / 18 veiklų, socialines ir mokyklines kompetencijas, jas suskirsčius į žemas – iki 33, vidutines 34–66 ir aukštas – 67 ir daugiau procentilių, gauta, kad trisdešimt šeši berniukai ir 31 mergaitė patenka į žemų veiklų kompetencijų grupę. Nė vienas vaikas nepateko į žemų socialinių kompetencijų, o 3 berniukai, ir 1 mergaitė pateko į žemos mokyklinės kompetencijos grupę. Vaikų pasiskirstymas į grupes, pagal kompetencijas pateiktas 5 lentelėje.

Iš visų tyrimo dalyvių 6 berniukai ir 4 mergaitės pažymėjo turintys fizinę negalią, 44 berniukai ir 40 mergaičių teigia turintys rūpesčių mokykloje, o 25 berniukai ir 21 mergaitė atsakė turintys rūpesčių ne tik mokykloje – iš viso tai sudaro net 45 proc. berniukų (N = 50) ir 43 proc. mergaičių (N = 43). Paklausti apie teigiamas savybes, 77 berniukai ir 62 mergaitės išvardino bent po vieną teigiamą savybę.

Lyginant berniukų (M = 14,89, SD = 2,23) ir mergaičių (M = 14,98, SD = 1,88) vidurkius, reikšmingai skyrėsi tik socialinės kompetencijos. $t(209) = -0,28, p = 0,02$.

5 lentelė. Vaikų pasiskirstymas į grupes pagal žemą, vidutinę ir aukštą veiklų, socialines ir mokymosi kompetencijas

| | Veiklų kompetencijos | | Socialinės kompetencijos | | Mokymosi kompetencijos | |
|----------|----------------------|-----------|--------------------------|-----------|------------------------|-----------|
| | Berniukai | Mergaitės | Berniukai | Mergaitės | Berniukai | Mergaitės |
| Žema | 36 | 31 | 0 | 0 | 3 | 1 |
| Vidutinė | 68 | 55 | 25 | 21 | 8 | 18 |
| Aukšta | 8 | 13 | 87 | 78 | 101 | 80 |

3.3 Videožaidimų sąsajos su vidiniais ir išoriniais veiksniais

Tyrimo metu surinkti duomenys apie vaiko vidinius ir išorinius veiksnius, skatinančius vaiko priklausomybę nuo videožaidimų. Siekiant išsiaiškinti, ar priklausomybė nuo videožaidimų ir vaiko vidiniai bei išoriniai veiksniai turi reikšmingą ryšį, buvo atlikta Pirsono koreliacija.

Koreliacijos koeficientai yra paskaičiuoti Internetinių videožaidimų sutrikimo klausimyno (IGD-20) skalei. Visų respondentų, berniukų, mergaičių koreliacijos koeficientai yra pateikti atitinkamai, 6, 7, 8 lentelėse.

Didžiausią tiesinį ryšį su videožaidimais turi šie vidiniai veiksniai: taisyklių laužymas, ekstermalūs sunkumai, agresyvus elgesys, mąstymo sunkumai, dėmesio sunkumai, mokymosi kompetencijos, socialiniai ir bendri sunkumai. Neigiamą tiesinį ryšį turi šie vidiniai veiksniai: veiklų kompetencijos, mokymosi kompetencijos, pozityvios savybės ir rūpesčiai. Kiti vidiniai veiksniai turi teigiamą tiesinę priklausomybę.

Nėra tiesinio ryšio tarp priklausomybės nuo videožaidimų ir išorinių veiksnių.

6 lentelė. Vaikų priklausomybės nuo videožaidimų ir veiksnių koreliacijos koeficientai

| Vidiniai veiksniai | IGD-20 | Išoriniai veiksniai | IGD-20 |
|--------------------------|---------|---------------------|--------|
| Veiklų kompetencijos | -0,25** | Tėvo kontrolė | -0,03 |
| Socialinės kompetencijos | -0,04 | Mamos kontrolė | -0,1 |
| Mokymosi kompetencijos | -0,31** | | |
| Rūpesčiai | -0,14* | | |
| Nerimastingumas | 0,22** | | |
| Užsisklendimas | 0,24** | | |
| Somatiniai skundai | 0,24** | | |
| Socialiniai sunkumai | 0,31** | | |
| Mąstymo sunkumai | 0,39** | | |
| Dėmesio sunkumai | 0,38** | | |
| Agresyvus elgesys | 0,41** | | |
| Internalūs sunkumai | 0,26** | | |
| Taisyklių laužymas | 0,5** | | |
| Pozityvios savybės | -0,25** | | |
| Ekstermalūs sunkumai | 0,48** | | |
| Bendri sunkumai | 0,35** | | |

Pastaba. * $p < 0,05$; ** $p < 0,01$.

6 Lentelėje pateikti duomenys rodo, kad yra labai silpnas ryšys tarp veiklų kompetencijų ir priklausomybės nuo videožaidimų. Didėjant vaiko priklausomybei nuo videožaidimų, mažėja vaiko veiklų kompetencijos. Nustatytos sąsajos tarp mokymosi kompetencijų ir priklausomybės nuo videožaidimų. Didėjant priklausomybei nuo videožaidimų, mažėja mokymosi kompetencijos. Sprendžiant iš koreliacijos koeficiento, mažėjant vaiko rūpesčiams, didėja priklausomybė nuo vaizdo žaidimų. Priklausomybė nuo videožaidimų labai silpnai teigiamai tiesiškai siejasi su nerimastingumu, užsisklendimu ir somatiniais skundais. Tai reiškia, kad kuo labiau vaikas yra priklausomas nuo videožaidimų, tuo labiau išreikštas jo nerimastingumas, užsisklendimas ir somatiniai skundai. Nustatytas ryšys tarp socialinių vaiko sunkumų ir priklausomybės nuo vaizdo žaidimų. Kuo didesni vaiko socialiniai sunkumai, tuo labiau jis yra priklausomas nuo videožaidimų. Mąstymo sunkumai ir videožaidimai yra teigiamai tiesiškai susiję. Didėjant mąstymo sunkumams, didėja priklausomybė nuo videožaidimų. Nustatytos sąsajos tarp dėmesio sunkumų ir priklausomybės nuo videožaidimų. Vaiko priklausomybė nuo videožaidimų didėja, pasireiškiant didesniems dėmesio sunkumams. Gautas silpnas tiesinis ryšys tiek tarp internalių sunkumų ir videožaidimų, tiek tarp bendrų sunkumų ir videožaidimų. Tiek didėjant internaliems sunkumams, tiek didėjant bendriems sunkumams, didėja ir priklausomybė nuo videožaidimų. Nustatytos sąsajos tarp taisyklių laužymo ir priklausomybės nuo videožaidimų. Didėjant taisyklių laužymui, didėja ir priklausomybė nuo videožaidimų. Agresyvus elgesys ir videožaidimų priklausomybė yra teigiamai tiesiškai susiję. Didėjant agresyviam elgesiui, didėja priklausomybė nuo videožaidimų. Pozityvių savybių koreliacijos koeficientas yra neigiamas. Mažėjant vaiko pozityvioms savybėms, didėja priklausomybė nuo vaizdo žaidimus. Gautas ryšys tarp eksternalių sunkumų ir priklausomybės nuo vaizdo žaidimų. Didėjant eksternaliems sunkumams, didėja priklausomybė nuo videožaidimų.

7 lentelė. *Berniukų priklausomybės nuo videožaidimų ir veiksmų koreliacijos koeficientai*

| Vidiniai veiksniai | IGD-20 | Išoriniai veiksniai | IGD-20 |
|--------------------------|---------|---------------------|--------|
| Veiklų kompetencijos | -0,21* | Tėvo kontrolė | 0,07 |
| Socialinės kompetencijos | -0,001 | Mamos kontrolė | -0,07 |
| Mokymosi kompetencijos | -0,37** | | |
| Rūpesčiai | 0,23* | | |
| Nerimastingumas | 0,27** | | |
| Užsisklendimas | 0,32** | | |
| Somatiniai skundai | 0,34** | | |
| Socialiniai sunkumai | 0,34** | | |
| Mąstymo sunkumai | 0,39** | | |
| Dėmesio sunkumai | 0,36** | | |

| | |
|----------------------|--------|
| Agresyvus elgesys | 0,42** |
| Internalūs sunkumai | 0,34** |
| Taisyklių laužymas | 0,52** |
| Pozityvios savybės | -0,21* |
| Eksternalūs sunkumai | 0,49** |
| Bendri sunkumai | 0,38** |

* $p < 0,05$; ** $p < 0,01$.

7 lentelėje pateiktos sąsajos tarp priklausomybės nuo videožaidimų ir vidinių bei išorinių veiksnių berniukų imtyje. Veiksnių ryšys su priklausomybe nuo videožaidimų įgijo tuos pačius įverčius kaip ir bendroje imtyje.

8 lentelė. Mergaičių priklausomybės nuo videožaidimų ir veiksnių koreliacijos koeficientai

| Vidiniai veiksniai | IGD-20 | Išoriniai veiksniai | IGD-20 |
|--------------------------|---------|---------------------|--------|
| Veiklų kompetencijos | -0,25* | Tėvo kontrolė | -0,07 |
| Socialinės kompetencijos | -0,06 | Mamos kontrolė | -0,1 |
| Mokymosi kompetencijos | -0,29** | | |
| Rūpesčiai | 0,03 | | |
| Nerimastingumas | 0,21* | | |
| Užsisklendimas | 0,2 | | |
| Somatiniai skundai | 0,2 | | |
| Socialiniai sunkumai | 0,29** | | |
| Mąstymo sunkumai | 0,41** | | |
| Dėmesio sunkumai | 0,38** | | |
| Agresyvus elgesys | 0,3** | | |
| Internalūs sunkumai | 0,25* | | |
| Taisyklių laužymas | 0,42** | | |
| Pozityvios savybės | -0,31** | | |
| Eksternalūs sunkumai | 0,39** | | |
| Bendri sunkumai | 0,31** | | |

* $p < 0,05$; ** $p < 0,01$.

8 lentelėje pateiktos sąsajos tarp priklausomybės nuo videožaidimų ir vidinių bei išorinių veiksnių mergaičių imtyje. Kai kurių veiksnių: rūpesčių, užsisklendimo ir somatinių skundų, ryšiai su priklausomybe nuo videožaidimų susilpnėjo.

Tyrimo metu surinkti duomenys apie vaikų laiką, praleidžiamą prie videožaidimų. Siekiant išsiaiškinti ar priklausomybė nuo videožaidimų ir vaiko vidiniai bei išoriniai veiksniai turi reikšmingą ryšį, buvo atlikta Pirsono koreliacija. Laikas, praleistas prie videožaidimų, išreikštas dviem kintamaisiais: videožaidimų žaidimo dažnumu ir sesijos trukme (9 lentelė).

9 lentelė. *Visos imties, berniukų, mergaičių priklausomybių nuo videožaidimų ir laiko, praleisto prie videožaidimų, charakteristikų koreliacijos koeficientai*

| Skalės | Žaidimų dažnumas | | | Sesijos trukmė | | |
|--------|------------------|-----------|-----------|----------------|-----------|-----------|
| | Visa imtis | Berniukai | Mergaitės | Visa imtis | Berniukai | Mergaitės |
| IGD-20 | 0,41** | 0,25** | 0,44** | 0,46** | 0,42** | 0,43** |

* $p < 0,05$; ** $p < 0,01$.

Sprendžiant iš koreliacijos koeficientų, nustatytas ryšys tarp priklausomybės nuo vaizdo žaidimų ir laiko praleisto prie videožaidimų. Didėjant priklausomybei nuo videožaidimų, didėja videožaidimų sesijų skaičius ir ilgėja jų trukmė.

3.4 Duomenų regresinė analizė

Siekiant tikslesnių parametrinių rodiklių, leidžiančių identifikuoti vaiko priklausomybės nuo videožaidimų grėsmes, daugianarei logistinei regresinei analizei atlikti priklausomybės nuo videožaidimų klausimyno rezultatai suskirstyti į tris grupes. Remiantis IGD-20 klausimyno kūrėjo Dr. H. M. Pontes rekomendacijomis, grupės suskirstytos pagal 33-osios or 67-osios eilių procentilius – tercilius, dalinant variacinę seką į tris lygias dalis. Priklausomybė nuo videožaidimų yra žema, jeigu balo reikšmė neviršija pirmo tercilio; vidutinė, jei balo reikšmė yra tarp pirmo ir antro tercilio; aukšta, jei balo reikšmė viršija antrą tercilį. Siekiant nustatyti veiksnių, gautų taikant daugianarę logistinę regresiją, tiesinę įtaką priklausomybei nuo videožaidimų, buvo taikyta tiesinė regresinė analizė.

3.4.1 Bendrų tiriamųjų regresinė analizė

Taikyta daugianarė logistinė regresija. Kontroline kategorija buvo pasirinkti aukšti, priklausomybės nuo videožaidimų, rezultatai. Iš modelio išimti statistiškai nereikšmingi veiksniai. Pagal sudarytas lygtis buvo teisingai klasifikuoti 37,7% žemi, 87,9% vidutiniai ir 50% aukšti rezultatai. Bendras teisingai klasifikuotų imties respondentų procentas 69,9%. Nagelkerkės determinacijos

pseudokoeficientas $R^2 = 0,31$. Modelio galimybių santykio kriterijaus statistika $X^2 = 50,33$, $p < 0,001$. Sprendžiant iš galimybių santykių kriterijų, visi regresoriai yra statistiškai reikšmingi.

Pritaikius Voldo kriterijų, skirtą žemos ir aukštos priklausomybės respondentų skirtumams, paaiškėjo, kad visi regresoriai (pozityvios savybės, dėmesio sunkumai, mamos kontrolė) yra statistiškai reikšmingi. Galimybių santykio logaritmo lygtis pateikta 1 formulėje.

$$\ln \frac{\hat{P}(IGD-20 = \text{žema priklausomybė})}{\hat{P}(IGD-20 = \text{aukšta priklausomybė})} = 12,907 + 0,662\text{pozityvios savybės} - 1,404\text{dėmesio sunkumai} - 0,313\text{mamos kontrolė} \quad (1)$$

Mažėjant vaiko pozityvioms savybėms, didėjant dėmesio sunkumams ir mamos kontrolei, mažėja tikimybė, kad respondentai priklausys žemos priklausomybės, o ne aukštos priklausomybės nuo videožaidimų grupei. Galimybių santykių įverčiai ir jų 95% pasikliauties intervalai yra tokie: kintamajam pozityvios savybės – 1,938 ([1,219; 3,082]), kintamajam dėmesio sunkumai – 0,246 ([0,105; 0,572]), regresoriui mamos kontrolė – 0,731 ([0,552; 0,969]).

Pritaikius Voldo kriterijų modeliui, skirtam vidutinės ir aukštos priklausomybės respondentų skirtumams, visi kintamieji yra statistiškai reikšmingi. Galimybių santykio logaritmo lygtis pateikta 2 formulėje.

$$\ln \frac{\hat{P}(IGD-20 = \text{vidutinė priklausomybė})}{\hat{P}(IGD-20 = \text{aukšta priklausomybė})} = 15,356 + 0,559\text{pozityvios savybės} - 1,192\text{dėmesio sunkumai} - 0,35\text{mamos kontrolė} \quad (2)$$

Mažėjant pozityvioms savybėms, didėjant dėmesio sunkumams ir mamos kontrolei, mažėja tikimybė, kad respondentai priklausys vidutinės, o ne aukštos priklausomybės nuo videožaidimų grupei. Galimybių santykių įverčiai ir jų 95% pasikliauties intervalai yra tokie: kintamajam pozityvios savybės – 1,749 ([1,106; 2,766]), kintamajam dėmesio sunkumai – 0,304 ([0,132; 0,7]), kintamajam mamos kontrolė – 0,705 ([0,533; 0,931]).

Siekiant patikrinti veiksnių, gautų taikant daugianarę logistinę regresiją, tiesinę įtaką priklausomybei nuo videožaidimų, buvo taikyta tiesinė regresinė analizė. Tirtas modelis: priklausomybė nuo videožaidimų = $C + b_1\text{pozityvios savybės} + b_2\text{dėmesio sunkumai} + b_3\text{mamos kontrolė}$ (10 lentelė).

10 lentelė. Priklausomybės nuo videožaidimų prognoziniai veiksniai

| Nepriklausomi kintamieji | Priklausomas kintamasis | | | | |
|-----------------------------|--------------------------------|--------|-------|--------|----------------|
| | Priklausomybė nuo videožaidimų | | F | p | R ² |
| | Beta (β) | p | | | |
| pozityvios savybės | -0,30 | <0,001 | 18,77 | <0,001 | 0,23 |
| dėmesio sunkumai | 0,42 | <0,001 | | | |
| mamos kontrolė | -0,05 | 0,432 | | | |

Pastaba. Statistiškai reikšmingi nuokrypiai pažymėti paryškintu šriftu.

Regresoriai – pozityvios savybės ir dėmesio sunkumai – rodo vaiko vidines savybes, regresorius mamos kontrolė – mamos kontrolės lygį. Pradinis modelio tyrimas parodė, kad regresoriaus mamos kontrolė įtaka priklausomam kintamajam „priklausomybė nuo videožaidimų“ nėra stipri. Todėl regresorius mamos kontrolė iš modelio buvo pašalintas. Determinacijos koeficiento reikšmė, pašalinus regresorių mamos kontrolė, sumažėjo tik per 0,01. Didėjant dėmesio sunkumams ir mažėjant pozityvioms savybėms, priklausomybės nuo videožaidimų tikimybė didės. Galutinė regresijos lygtis pavaizduota 3 formulėje.

$$\text{priklausomybė nuo videožaidimų} = 51,004 + 1,868\text{dėmesio sunkumai} - 0,875\text{pozityvios savybės.} \quad (3)$$

Modelio R² = 0,238. Modelio normalumo ir heteroskedastiškumo prielaidos tenkinamos.

3.4.2 Berniukų regresinė analizė

Duomenų atrankai naudotas lyties kintamasis, atrinkti tik berniukai. Kontrolinei kategorijai pasirinkti aukšti priklausomybės nuo videožaidimų rezultatai. Iš modelio išimti statistiškai nereikšmingi veiksniai. Pagal sudarytas lygtis buvo teisingai klasifikuoti 52% žemi, 56,8% vidutiniai, 68,1% aukšti priklausomybės nuo videožaidimų skalės rezultatai. Visų respondentų teisingai identifikuotų procentas – 50%. Nagelkerkės determinacijos pseudokoeficientas R² = 0,202, nors nėra labai didelis, tačiau pakankamas. Modelio galimybių santykis X² = 21,057, p < 0,001. Visi kintamieji yra statistiškai reikšmingi.

Modelio, skirto žemos ir aukštos priklausomybės analizei, visi regresoriai (agresyvus elgesys, pozityvios savybės) yra reikšmingi. Galimybių santykio lygtis pateikta 4 formulėje.

$$\ln \frac{\hat{P}(IGD-20 = \text{žema priklausomybė})}{\hat{P}(IGD-20 = \text{aukšta priklausomybė})} = -1,491 - 0,217 \text{agresyvus elgesys} + 0,128 \text{pozityvios savybės} \quad (4)$$

Didėjant agresyviai elgesiui ir mažėjant pozityvioms savybėms, mažėja tikimybė, kad respondentai priklausys žemos, o ne aukštos priklausomybės nuo videožaidimų grupei. Galimybių santykių įverčiai su 95% pasikliauties intervalu yra: kintamajam agresyvus elgesys – 0,805 ([0,704; 0,92]), kintamajam pozityvios savybės – 1,136 ([1,012; 1,275]).

Visi kintamieji yra statistiškai reikšmingi vidutinės ir aukštos priklausomybės modelyje. Galimybių santykio lygtis pateikta 5 formulėje.

$$\ln \frac{\hat{P}(IGD-20 = \text{vidutinė priklausomybė})}{\hat{P}(IGD-20 = \text{aukšta priklausomybė})} = -1,210 - 0,14 \text{agresyvus elgesys} + 0,119 \text{pozityvios savybės} \quad (5)$$

Didėjant agresyviai elgesiui ir mažėjant pozityvioms savybėms, mažėja tikimybė, kad respondantai priklausys vidutinės, o ne aukštos priklausomybės nuo videožaidimų grupei. Galimybių santykių įverčiai su 95% pasikliauties intervalu yra: kintamajam agresyvus elgesys – 0,870 ([0,79; 0,958]), kintamajam pozityvios savybės – 1,127 ([1,024; 1,241]).

Siekiant patikrinti tiesinę veiksnių sąsają su videožaidimais, atlikta tiesinė regresinė analizė. Naudota lygtis: priklausomybė nuo videožaidimų = C + b1agresyvus elgesys + b2pozityvios savybės (lentelė 11).

11 lentelė. Berniukų priklausomybės nuo videožaidimų prognoziniai veiksniai

| Nepriklausomi kintamieji | Priklausomas kintamasis | | F | p | R ² |
|--------------------------|--------------------------------|--------|-------|--------|----------------|
| | Priklausomybė nuo videožaidimų | | | | |
| | Beta (β) | p | | | |
| agresyvus elgesys | 0,48 | <0,001 | 19,06 | <0,001 | 0,27 |
| pozityvios savybės | -0,31 | <0,001 | | | |

Pastaba. Statistiškai reikšmingi nuokrypiai pažymėti paryškintu šriftu.

Modelio visi veiksniai yra statistiškai reikšmingi. Didėjant agresyviai elgesiui ir mažėjant pozityvioms savybėms, didėja priklausomybės nuo videožaidimų tikimybė. Regresijos lygtis pateikta 6 formulėje.

$$\text{priklausomybė nuo videožaidimų} = 54,755 + 1,056\text{agresyvus elgesys} - 0,731\text{pozityvios savybės} \quad (6)$$

Modelio $R^2 = 0,266$. Modelio heteroskedastiškumo ir normalumo prielaidos yra tenkinamos.

3.4.3 Mergaičių regresinė analizė

Duomenų atrankai naudotas lyties kintamasis, atrinktos tik mergaitės. Kontrolinei kategorijai pasirinkta aukšti priklausomybės nuo videožaidimų rezultatai. Iš modelio išimti statistiškai nereikšmingi veiksniai. Pagal sudarytas lygtis teisingai suklasifikuoti 91,7% žemi, 9,5% vidutiniai ir 68,2% aukšti priklausomybės nuo videožaidimų skalės rezultatai. Bendrai klasifikuoti 67% visų rezultatų. Nagelkerkės determinacijos pseudokoefficientas $R^2 = 0,365$. Modelio galimybių santykis $X^2 = 34,806$, $p < 0,001$. Visi kintamieji yra statistiškai reikšmingi.

Modelio, skirto žemos ir aukštos priklausomybės analizei, visi regresoriai (agresyvus elgesys, pozityvios savybės) yra reikšmingi. Galimybių santykio lygtis pateikta 7 formulėje.

$$\ln \frac{\hat{P}(\text{IGD}-20 = \text{žema priklausomybė})}{\hat{P}(\text{IGD}-20 = \text{aukšta priklausomybė})} = -1,900 - 0,228\text{mąstymo sunkumai} - 0,502\text{taisyklių laužymas} + 0,297\text{pozityvios savybės} \quad (7)$$

Didėjant mąstymo sunkumams ir taisyklių laužymui bei mažėjant pozityvioms savybėms, mažėja tikimybė, kad respondentai priklausys žemos, o ne aukštos priklausomybės nuo videožaidimų grupei. Galimybių santykiniai įverčiai 95% pasikliauties intervale: mąstymo sunkumų veiksnys – 0,796 ([0,637; 0,995]), taisyklių laužymo veiksnys – 0,605 ([0,413; 0,887]), pozityvių savybių veiksnys – 1,346 ([1,135; 1,596]).

Vidutinės ir aukštos priklausomybės modelyje, reikšmingi veiksniai yra tik taisyklių laužymas ir pozityvios savybės. Galimybių santykio lygtis pateikta 8 formulėje.

$$\ln \frac{\hat{P}(\text{IGD}-20 = \text{vidutinė priklausomybė})}{\hat{P}(\text{IGD}-20 = \text{aukšta priklausomybė})} = -1,549 - 0,035\text{mąstymo sunkumai} - 0,480\text{taisyklių laužymas} + 0,190\text{pozityvios savybės} \quad (8)$$

Didėjant taisyklių laužymui bei mažėjant pozityvioms savybėms, mažėja tikimybė, kad respondentai priklausys vidutinės, o ne aukštos priklausomybės nuo videožaidimų grupei. Galimybių įverčiai 95% pasikliauties intervale: kintamasis taisyklių laužymas – 0,619 ([0,417; 0,918]), kintamasis pozityvios savybės – 1,209 ([1,023; 1,429]).

Siekiant patikrinti tiesinę veiksnių sąsają su videožaidimais, atlikta tiesinė regresinė analizė. Naudota lygtis: priklausomybė nuo videožaidimų = C + b1mąstymo sunkumai+ b2taisyklių laužymas + b3pozityvios savybės (lentelė 12).

12 lentelė. Mergaičių priklausomybės nuo videožaidimų prognoziniai veiksniai.

| Nepriklausomi kintamieji | Priklausomas kintamasis | | | | |
|-----------------------------|--------------------------------|------------------|-------|------------------|----------------|
| | Priklausomybė nuo videožaidimų | | F | p | R ² |
| | Beta (β) | p | | | |
| mąstymo sunkumai | 0,25 | 0,016 | 15,94 | <0,001 | 0,36 |
| taisyklių laužymas | 0,33 | 0,002 | | | |
| pozityvios savybės | -0,36 | <0,001 | | | |

Pastaba. Statistiškai reikšmingi nuokrypiai pažymėti paryškintu šriftu.

Modelio visi veiksniai yra statistiškai reikšmingi. Didėjant mąstymo sunkumams, didėjant taisyklių laužymui ir mažėjant pozityvioms savybėms, didėja priklausomybė nuo videožaidimų tikimybė. Regresijos lygtis pavaizduota 9 formulėje.

$$\text{priklausomybė nuo videožaidimų} = 52,871 + 0,951\text{agresyvus elgesys} + 1,889\text{taisyklių laužymas} - 1,116\text{pozityvios savybės} \quad (9)$$

Modelio R² = 0,355. Modelio heteroskedastiškumo ir normalumo prielaidos yra tenkinamos.

4. REZULTATŲ APTARIMAS

4.1 Gautų kintamųjų rezultatų aptarimas

Atlikus pirmą uždavinį, buvo nustatyta, kad egzistuoja priklausomybės nuo videožaidimų skirtumai berniukų ir mergaičių imtyse. Berniukų IGD-20 klausimyne surinkti balai, statistiškai reikšmingai skyrėsi nuo mergaičių surinktų balų. Berniukai surinko vidutiniškai 7,2 balo daugiau nei mergaitės. Pirmoji hipotezė, kad priklausomybės nuo videožaidimų lygis statistiškai reikšmingai skiriasi tarp lyčių, pasitvirtino. Šie rezultatai atitinka mokslinių tyrimų rezultatus (Borgonovi, 2016; Ha & Hwang, 2014). Lyginant klausimyno veiksnių skirtumus, svarbumo, nuotaikos modifikatoriaus, tolerancijos, pasitraukimo simptomų ir atkryčio veiksniai reikšmingai skyrėsi tarp berniukų ir mergaičių. Visų veiksnių vidurkiai buvo aukštesni berniukų grupėje. Kai kuriuose moksliniuose straipsniuose pateikiami priešingi rezultatai. Dong ir kitų (2018) tyrimai rodo, kad mergaičių priklausomybės nuo videožaidimų pasitraukimo simptomai yra aukštesni nei berniukų.

Antro uždavinio tyrimo rezultatai parodė, kad mamos ir tėvo kontrolė pasireiškia panašiai tiek berniukų, tiek mergaičių imtyse. Šie rezultatai atitinka kitų autorių gautus rezultatus (Endendijk, Groeneveld, Bakermans-Kranenburg & Mesman, 2016). Vaiko lytis neįtakoja skirtingo tėvų auklėjimo ir kontrolės lygio.

Trečio uždavinio tyrimu palyginama vaikų elgesio ir emocinių problemų raiška bei kompetencijos, priklausomai nuo lyties. Gauti rezultatai parodė, kad berniukų eksternalių sunkumų, taisyklių laužymo ir agresyvaus elgesio skalių rezultatai statistiškai reikšmingai skyrėsi nuo mergaičių. Šių skalių vidurkiai yra aukštesni berniukų imtyje.

Lyginant berniukų ir mergaičių kompetencijų vidurkius, statistiškai reikšmingi buvo tik veiksnio socialinės kompetencijos vidurkiai. Gauti didesni mergaičių socialinių kompetencijų įverčiai nei berniukų. Tai susiję su respondentų amžiumi: 11-14 metų mergaitės yra linkusios labiau nei berniukai kurti artimų draugų ratą, dažniausiai gerai sutaria su tėvais, broliais ir seserimis, geriau dirba savarankiškai.

Antro ir trečio uždavinių rezultatai iš dalies patvirtino 2 hipotezę: mamos ir tėvo kontrolė nepriklauso nuo lyties. Tai pat tik eksternalūs sunkumai, agresyvus elgesys ir taisyklių laužymas statistiškai reikšmingai skyrėsi tarp berniukų ir mergaičių.

4.2 Išorinių ir vidinių kintamųjų sąsajos su priklausomybe nuo videožaidimų

Ketvirto uždavinio analize buvo siekiama nustatyti vidinių ir išorinių veiksnių sąsajas su priklausomybe nuo videožaidimų tiek visai, tiek berniukų, tiek mergaičių imtims. Koreliacinės

analizės tyrimo rezultatai parodė, kad ryšys tarp priklausomybės nuo videožaidimų ir socialinių kompetencijų tiek visoje, tiek berniukų, tiek mergaičių imtyse yra statistiškai nereikšmingas. Šie rezultatai atitinka ir kitų autorių gautus rezultatus (Abrams & Hogg, 2006; Kobus, 2003).

Tiek visoje imtyje, tiek berniukų, tiek mergaičių, mamos kontrolė ir tėvo kontrolė su priklausomybe nuo videožaidimų visiškai nekoreliuoja. Išanalizavus gautus atsakymus, paaiškėjo, kad didžioji dauguma respondentų mano, kad tiek tėtis, tiek mama, juos kontroliuoja vidutiniškai. Tai atitinka mokslinių tyrimų rezultatus (Mathew et al., 2018): griežta ar per daug viską leidžianti kontrolė daro neigiamą įtaką vaiko priklausomybėms, o vidutinio lygio kontrolė įtakos nedaro.

Stipriausią tiesinį ryšį su priklausomybe nuo videožaidimų visoje respondentų imtyje turi taisyklių laužymas. Tai vienintelis veiksnys, turintis vidutinio stiprumo ryšį. Taisyklių laužymas geriausiai sąveikauja su priklausomybe nuo vaizdo žaidimų. Užsiimant bet kokia žalinga, priklausomybę skatinančia veikla, laužomos vienokios ar kitokios individualios, šeimos ar socialinės taisyklės. Nustatytas ryšys tarp agresyvaus elgesio ir priklausomybės nuo videožaidimų neprieštarauja moksliniuose straipsniuose pateiktiems rezultatams (Grabmeler, 2012). Mokslininkų teigimu, ilgas videožaidimų žaidimas turi įtakos, didinant agresiją ir smurtą.

Tiek mąstymo, tiek dėmesio funkcijos yra smegenų vykdomųjų funkcijų dalis. Tyrime gautų veiksmų (mąstymo sunkumų ir dėmesio sunkumų) ryšiai su priklausomybe nuo videožaidimų atitinka mokslininkų gautus rezultatus (Pietrini et al., 2000; Baxter et al., 1989).

Rūpesčiai, nerimastingumas, pozityvios savybės, somatiniai skundai – visi šie veiksniai apibūdina skirtingus vaiko emocinės būsenos aspektus. Tyrime gautas ryšys tarp kiekvieno iš šių veiksmų ir priklausomybės nuo videožaidimų. Tai neprieštarauja kitų mokslininkų tyrimo rezultatams (Chou & Ting, 2003; Mann & Fauth-Bühler, 2017).

Priklausomybė nuo videožaidimų taip pat yra susijusi su mokymosi ir veiklų kompetencijomis. Videožaidimams skiriamas laikas sumažina laiką, kurį būtų galima skirti šioms kompetencijoms ugdyti.

Moksliniuose straipsniuose galima aptikti, kad intensyvus ir ilgas žaidimas skatina vienatvę (Moody, 2001). Gauti tyrimo rezultatai patvirtina, kad egzistuoja ryšys tarp užsisklendimo ir priklausomybės nuo videožaidimų. Tyrimo metu nustatytas ryšys tarp priklausomybės nuo videožaidimų ir socialinių sunkumų. Gauti rezultatai atitinka ir Young (2010) gautus rezultatus: socialinių poreikių trūkumą kompensuoja socialiniai santykiai virtualiame pasaulyje.

Tyrimo metu nustatytas ryšys tarp eksternalių sunkumų ir priklausomybės nuo vaizdo žaidimų. Eksternalūs sunkumai apima taisyklių laužymo ir agresyvaus elgesio skales. Todėl rasti statistiškai reikšmingi ryšiai tarp priklausomybės nuo videožaidimų ir taisyklių laužymo, agresyvaus elgesio dar labiau patvirtina eksternalių sunkumų ryšio su priklausomybe nuo videožaidimų svarbą.

Tyrimo metu nustatytas ryšys tarp internalių sunkumų ir priklausomybės nuo vaizdo žaidimų. Internalūs sunkumai apima nerimastingumo, užsisklendimo ir somatinių skundų skales. Rasti statistiškai reikšmingi ryšiai tarp internalių sunkumų sudedamųjų dalių ir priklausomybės nuo videožaidimų patvirtina internalių sunkumų svarbą aprašant priklausomybę nuo videožaidimų.

Koreliacinio tyrimo metu nustatytas ryšys tarp bendrų sunkumų ir priklausomybės nuo videožaidimų. Bendri sunkumai, išreikšti įvairiomis formomis, nepraranda savo aktualumo, aiškinant priklausomybę nuo videožaidimų.

Tiriant berniukus, buvo nustatyti identiški ryšiai su priklausomybe nuo videožaidimų kaip ir bendros (berniukų ir mergaičių) imties atveju. Ryšių stiprumo pokyčiai, palyginus su bendros imties atveju, yra nereikšmingi.

Mergaičių imtis, skirtingai nuo bendros imties, prarado veiksmų: rūpesčių, užsisklendimo, somatinių skundų ir priklausomybės nuo videožaidimų ryšius. Dasrytina išvada, kad mergaitės, turinčios rūpesčių, ar somatinių skundų, ar labiau užsisklendusios, neperkelia šių problemų į virtualią erdvę, ir dėl to nepadidėja jų priklausomybė nuo vaizdo žaidimų.

Taigi, galima daryti išvadą, kad priklausomybė nuo videožaidimų turi ryšį su veiklų kompetencijomis, mokymosi kompetencijomis, rūpesčiais, nerimastingumu, užsisklendimu, somatiniais skundais, socialiniais sunkumais, mąstymo sunkumais, dėmesio sunkumais, agresyviu elgesiu, taisyklių laužymu, pozityviomis savybėmis, internaliais sunkumais, eksternaliais sunkumais ir bendrais sunkumais, tačiau neturi ryšio nei su mamos nei su tėvo kontrole. Trečia hipotezė pasitvirtino iš dalies. Vaiko priklausomybė nuo videožaidimų koreliuoja su vaiko elgesio ir emocinių problemų raiška, bet nekoreliuoja su tėvo ir mamos kontrolės stiprumu.

Penkto uždavinio tyrimu siekiama nustatyti sąsajas tarp priklausomybės nuo videožaidimų ir laiko, praleisto prie jų. Tyrimo rezultatai parodė, kad yra teigiamas tiesinis ryšys tarp priklausomybės nuo videožaidimų ir žaidimų sesijų dažnio. Taip pat yra teigiamas tiesinis ryšys tarp priklausomybės nuo videožaidimų ir sesijos trukmės. Gilesnė priklausomybė nuo videožaidimų sąlygoja dažnesnes ir ilgesnes žaidimų sesijas. Tai minima ir kituose moksliniuose straipsniuose (Lemens et al., 2010; Rossignoll, 2005). Ketvirta hipotezė pasitvirtino, nustatytas ryšys tarp priklausomybės nuo videožaidimų ir praleisto laiko prie jų.

4.3 Logistinių ir tiesinių regresijų rezultatų aptarimas

Šešto uždavinio tyrimu siekiama nustatyti patekimo į apibrėžtą aukštos priklausomybės nuo videožaidimų grupę tikimybę, remiantis elgesio bei emocijų problemų raiškos, tėvo ir mamos kontrolės veiksmų įverčiais visos imties ir imčių pagal lytį atvejais.

Remiantis tyrimo rezultatais, galima teigti, kad bendros imties atveju, didėjant dėmesio sunkumams ir mamos kontrolei bei mažėjant vaiko pozityvioms savybėms, didėja tikimybė, kad respondentas priklausys aukštos priklausomybės nuo videožaidimų grupei. Tiek dėmesio, tiek pozityvių savybių sąsajas su priklausomybe nuo videožaidimų galima aptikti moksliniuose straipsniuose. Priklausomybė nuo videožaidimų dažniausiai yra siejama su dėmesio trūkumu (Carli et al., 2013), vaiko emocine būseną (pozityviomis savybėmis) (Chou & Ting, 2003).

Berniukų tyrimo rezultatai parodė, kad didėjant agresyviai elgesiui ir mažėjant pozityvioms savybėms, didėja tikimybė, kad respondantai pateks į aukštos priklausomybės nuo videožaidimų grupę. Apie pozityvių savybių svarbą priklausomybei nuo videožaidimų plačiai diskutuojama ir moksliniuose straipsniuose (Carli et al., 2013; Kim & Kim, 2008). Agresija yra vienas iš veiksnių, dažniausiai siejamų su priklausomybe nuo videožaidimų. Anot (Grabmeler, 2012), ilgas videožaidimų žaidimas turi įtakos, didinant agresiją bei smurtą.

Mergaičių tyrimo rezultatai parodė, kad didėjant mąstymo sunkumams ir taisyklių laužymui bei mažėjant pozityvioms savybėms, didėja tikimybė, kad mergaitės pateks į aukštos priklausomybės nuo videožaidimų grupę. Gautus rezultatus galima aiškinti mokslinių tyrimų rezultatais (Grant & Kim, 2002). Mokslininkų teigimu, padidėjusią tikimybę, kad mergaitės pateks į aukštos priklausomybės nuo videožaidimų grupę, galima paaiškinti tuo, kad videožaidimų žaidimas gali pakenkti mergaičių smegenų vykdomosioms funkcijoms ir dar labiau sustiprinti potraukį žaisti.

Septinto uždavinio tyrimu siekiama nustatyti tiesinių ryšių įverčių tarp veiksnių ir priklausomybės nuo videožaidimų sąsajas. Naudojami buvo tik logistinių regresinių analizių metu gauti veiksniai. Atlikus tiesines regresines analizes, buvo gautos lygtys su veiksnių tiesinio poveikio įverčiais priklausomybei nuo videožaidimų.

Bendrai imčiai naudoti pozityvių savybių ir dėmesio sunkumų veiksniai statistiškai reikšmingai tiesiškai įtakoja priklausomybę nuo videožaidimų. Didėjant dėmesio sunkumams ir mažėjant pozityvioms savybėms, priklausomybės nuo videožaidimų tikimybė didės.

Berniukų imčiai naudoti agresyvaus elgesio ir pozityvių savybių veiksniai statistiškai reikšmingai tiesiškai įtakoja priklausomybę nuo videožaidimų. Didėjant agresyviai elgesiui ir mažėjant pozityvioms savybėms, didėja priklausomybė nuo videožaidimų. Tai patvirtina mokslininkų rezultatus (Grusser et al., 2007).

Mergaičių imčiai naudoti mąstymo sunkumų, taisyklių laužymo ir pozityvių savybių veiksniai statistiškai reikšmingai tiesiškai aprašo priklausomybę nuo videožaidimų. Didėjant mąstymo sunkumams, didėjant taisyklių laužymui ir mažėjant pozityvioms savybėms, didėja priklausomybė nuo videožaidimų.

Taigi, remiantis šešto ir septinto uždavinio metu atliktų tyrimų rezultatais galima teigti, kad penkta hipotezė pasitvirtino. Berniukų ir mergaičių priklausomybę nuo videožaidimų skatina skirtingi veiksniai.

4.4 Darbo teorinė ir praktinė reikšmė

4.4.1 Praktinė reikšmė

Tyrime išnagrinėti 18 vidinių ir išorinių veiksnių, įtakančių priklausomybę nuo videožaidimų. Tyrime išanalizuota, kaip skirtingos vaiko savybės gali įtakoti priklausomybę nuo vaizdo žaidimų. Nustatyta, kad siekiant prognozuoti berniukų ir mergaičių priklausomybės nuo videožaidimų formavimąsi, reikia atsižvelgti į skirtingus veiksnius. Gauti tyrimo rezultatai gali prisidėti prie prevencinių priklausomybės nuo videožaidimų programų kūrimo, gerina visuomenės informuotumą apie problemą, gali padėti tėvams suprasti, į ką atsižvelgti, norint sumažinti priklausomybės nuo videožaidimų riziką.

4.4.2 Teorinė reikšmė.

Darbe nagrinėjama priklausomybės nuo videožaidimų tematika, aktuali Lietuvoje vykdomuose moksliniuose tyrimuose šiuo metu. Tyrimo metu pavyko nustatyti įtakančių veiksnių: dėmesio sunkumų, pozityvių savybių, agresyvaus elgesio, mąstymo sunkumų, taisyklių laužymo, mamos kontrolės, ryšius su videožaidimų priklausomybe. Tyrimui išversti Tėvų kontrolės skalės: TKS_tėtis ir TKS_mama, Internetinių videožaidimų sutrikimo (*IGD-20*) klausimynai į lietuvių kalbą. Tai suteikia galimybę šalies psichologams pasinaudoti šiomis metodikomis.

4.5 Darbo ribotumai ir rekomendacijos

ASEBA YSR / 11–18 klausimynas yra sudarytas taip, kad vaikai į kai kuriuos klausimus gali ne tik atsakyti, apibraudami tinkamą atsakymo variantą, bet ir apibūdindami jiems kylančius iššūkius. Šiame tyrime nebuvo nagrinėjama iš vaikų gauta kokybinė informacija, jai nagrinėti turėtų būti parengtas atskiras kokybinis tyrimas. Taip pat neišskirti vaikų rezultatai, pagal ASEBA YSR 11 / 18 klausimyną, patenkantys į ribinio ir nuokrypio lygį. Tolimesniuose tyrimuose reikėtų atsižvelgti į brolių seserų amžių, vaikų gyvenimą tik su vienu iš tėvų, galimą patėvio ar pamotės įtaką, išnagrinėti videožaidimų žanrų ryšius su priklausomybe nuo videožaidimų. Šio tyrimo metu į tai nebuvo atsižvelgta.

IŠVADOS

1. Nustatyti priklausomybės nuo videožaidimų skirtumai pagal lytį – berniukai parodė aukštesnę priklausomybės nuo videožaidimų lygį negu mergaitės.
2. Nenustatyta mamos ir tėvo kontrolės vaikams raiškos skirtumų pagal lytį.
3. Berniukai dažniau laužo taisykles, elgiasi agresyviai nei mergaitės. Jų eksternalių sunkumų rezultatai yra aukštesni, lyginant su mergaičių. Berniukų socialinės kompetencijos yra žemesnės nei mergaičių.
4. Berniukų imtyje yra ryšys tarp priklausomybės nuo videožaidimų ir veiklų kompetencijų, mokymosi kompetencijų, rūpesčių, nerimastingumo, užsisklendimo, somatinių skundų, socialinių sunkumų, mąstymo sunkumų, dėmesio sunkumų, agresyvaus elgesio, internalių sunkumų, taisyklių laužymo, pozityvių savybių, eksternalių sunkumų, bendrų sunkumų. Mergaičių imtyje ryšiai tarp priklausomybės nuo videožaidimų ir rūpesčių, užsisklendimo, somatinių skundų buvo nereikšmingi, palyginus su berniukų rezultatais.
5. Nustatytas tiesinis ryšys tarp priklausomybės nuo videožaidimų ir sesijų trukmės bei jų dažnumo. Didėjant priklausomybei nuo videožaidimų, ilgėja sesijų trukmė ir jų dažnis.
6. Patekimo į aukštą priklausomybės nuo videožaidimų grupę tikimybė priklauso nuo skirtingų veiksnių berniukų ir mergaičių atveju. Berniukų atveju, didėjant agresyviai elgesiui ir mažėjant pozityvioms savybėms, tikėtina, kad pasireikš aukšta priklausomybė nuo videožaidimų. Tuo tarpu mergaičių atveju, didėjant mąstymo sunkumams ir taisyklių laužymui bei mažėjant pozityvioms savybėms, didėja tikimybė, kad yra išsivysčiusi aukšta priklausomybė nuo videožaidimų.

CITUOTA LITERATŪRA

- Aarseth, E., Bean A. M., Boonen, H., Carras, C M., Coulson, M., Das, D., ... Van Rooij, A. J. (2017). Scholars' open debate paper on the World Health Organization ICD-11 gaming disorder proposal. *Journal of Behav Addict*, 6(3), 267–270. doi:10.1556/2006.5.2016.088
- Abrams, D., & Hogg, M. A. (2006). *Social identifications: A social psychology of intergroup relations and group processes*. London: Routledge.
- Allison, S., Roeger, L., Martin., G., & Keeves, J. (2001). Gender differences in the relationship between depression and suicidal ideation in young adolescents. *Australian and New Zealand Journal of Psychiatry*, 35, 498–503.
- Alvarez-Moya, E. M., Jiménez-Murcia, S., Granero, R., Vallejo, J., Krug, I., Bulik, C. M. & Fernandez-Aranda, F. (2007). Comparison of personality risk factors in bulimia nervosa and pathological gambling. *Journal of Comprehensive Psychiatry*, 48(5), 452–457. doi:10.1016/j.comppsy.2007.03.008
- American Psychiatric Association (2013) *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders (5th ed.)*. Arlington, VA: American Psychiatric Association.
- Armsden, G. C., & Greenberg, M. T. (1987). The inventory of parent and peer attachment: Individual differences and their relationship to psychological wellbeing in adolescence. *Journal of Youth Adolesc*, 16(5), 427–54. Paimta iš <https://link.springer.com/article/10.1007/BF02202939>
- Baxter, L. R. Jr., Schwartz, J. M., Phelps, M. E., Mazziotta, J. C., Guze, B. H., Selin, C. E., ... Sumida, R. M. (1989). Reduction of prefrontal cortex glucose metabolism common to three types of depression. *Arch Gen Psychiatry*, 46, 243–250.
- Bean, A. M., Nielsen, R. K. L., Van Rooij, A. J., & Ferguson, C. J. (2017). Video Game Addiction: The Push to Pathologize Video Games. *Professional Psychology: Research and Practice*, 48(5), 1–12. Paimta iš <http://dx.doi.org/10.1037/pro0000150>
- Billieux, J., Schimmenti, A., Khazaal, Y., Maurage, P., & Heeren, A. (2015). Are we overpathologizing everyday life? A tenable blueprint for behavioral addiction research. *Journal of Behavioral Addictions*, 4, 119–123. Paimta iš <http://dx.doi.org/10.1556/2006.4.2015.009>

Bobzean, S. A., DeNobrega, A. K., & Perrotti, L. I. (2014). Sex differences in the neurobiology of drug addiction. *Journal of Experimental Neurology*, 259, 64–74. doi:10.1016/j.expneurol.2014.01.022

Borgonovi, F. (2016). Video gaming and gender differences in digital and printed reading performance among 15-year-olds students in 26 countries. *Journal of Adolescence*, 48, 45–61. doi: 10.1016/j.adolescence.2016.01.004

Bowman, N. D. (2016). The Rise (and Refinement) of Moral Panic. In R. Kowert & T. Quandt (Eds.), *The Video Game Debate: Unraveling the physical, social, and psychological effects of digital games* (pp. 22–38). New York, NY: Routledge.

Cambridge dictionary 2020. Paimta iš <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/video-game>

Carli, V., Durkee, T., Wasserman, D., Hadlaczky, G., Despalins, R., Kramarz E., ... Kaess, M. (2013) The association between pathological internet use and comorbid psychopathology: A systematic review. *Psychopathology*, 46, 1–13. doi:10.1159/000337971

Carras, C. M., Van Rooij, A. J., Van de Mheen, D., Musci, R., Xue, Q. L., & Mendelson, T. (2017). Video gaming in a hyperconnected world: A cross-sectional study of heavy gaming, problematic gaming symptoms, and online socializing in adolescents. *Computers in Human Behavior*, 68, 472–479. Paimta iš <http://dx.doi.org/10.1016/j.chb.2016.11.060>

Charlton, T. E., & Fluyau, D. (2019). *Addiction*. StatPearls Publishing LLC.

Choo, H., Sim, T., Liau, A. K. F., Gentile, D. A., & Khoo, A. (2015). Parental influences on pathological symptoms of video-gaming among children and adolescents: A prospective study. *Journal of Child and Family Studies*, 24, 1429–1441. doi:10.1007/s10826-014-9949-9

Chou, T. J., & Ting, C. C. (2003). The role of flow experience in cyber-game addiction. *Cyberpsychol Behav*, 6(6), 663–675.

Conrad, B. (2014) Child video game addiction – facts and solutions. *Techaddiction*. Paimta iš <http://www.techaddiction.ca/child-video-game-addiction.html>

- Dong, G., Lu, Q., Zhou, H., & Zhao, X. (2011). Precursor or Sequela: Pathological Disorders in People with Internet Addiction Disorder. *PLoS ONE*, 6(2), e14703. doi:10.1371/journal.pone.0014703
- Ducci, F. & Goldman, D. (2012). The Genetic Basis of Addictive Disorders. *Psychiatric Clinics of North America*, 35(2), 495–519. doi:10.1016/j.psc.2012.03.010
- Endendijk, J. J., Groeneveld, M. G., Bakermans-Kranenburg, M. J., & Mesman, J. (2016). Gender-Differentiated Parenting Revisited: Meta-Analysis Reveals Very Few Differences in Parental Control of Boys and Girls. *PLoS ONE*, 11(7), e0159193. doi:10.1371/journal.pone.0159193
- Entertainment Software Association. (2005). *Essential facts about the computer and video game industry*. Paimta iš <https://library.princeton.edu/sites/default/files/2005.pdf>
- Entertainment Software Association. (2013). *Essential facts about the computer and video game industry*. Paimta iš https://issuu.com/mbrojo/docs/esa_-_esa_ef_2013
- Entertainment Software Association. (2018). *Essential facts about the computer and video game industry*. Paimta iš http://www.theesa.com/wp-content/uploads/2018/05/EF2018_FINAL.pdf
- Forney, M. A., Forney, P. D., & Ripley, W. K. (1989). Predictor variables of adolescent drinking. *Advances in alcohol & substance abuse*, 8(2), 97–117.
- Gansner, E.M., (2019). Gaming Addictions in ICD -11: Issues and Implications. *J Psychiatric Times*, 36(9). Paimta iš <https://www.psychiatrictimes.com/addiction/gaming-addiction-icd-11-issues-and-implications>
- Goleman, D. (1995). *Emotional Intelligence*. New York: Bantam Books.
- Gough, C. (2019). Number of video gamers worldwide 2014–2021. *Statista*. <https://www.statista.com/statistics/748044/number-video-gamers-world/>
- Grabmeler, J. (2012). *Violent video games: more playing time equals more aggression*. The Ohio State University. paimta iš <http://researchnews.osu.edu/archive/violgametime.htm>
- Granic, I., Lobel, A., & Engels, R. C. M. E. (2014) The benefits of playing video games. *American Psychologist*, 69(1), 66–78.

- Grant, J. E., & Kim, S. W. (2002). Gender differences in pathological gamblers seeking medication treatment. *Comprehensive Psychiatry*, *43*(1), 56–62. doi:10.1053/comp.2002.29857
- Grant, J. E., Potenza, M.N., Weinstein, A., & Gorelick, D.A. (2010). Introduction to behavioral addictions. *Am J Drug Alcohol Abuse*, *36*(5), 233–41.
- Griffiths, M., & Meredith, A. (2009). Video game addiction and its treatment. *Journal of Contemporary Psychotherapy*, *39*(4), 247–253.
- Griffiths, M. D., Van Rooij, A. J., Kardefelt-Winther, D., Starcevic, V., Király, O., Pallesen, S., ... Demetrovics, Z. (2016). Working towards an international consensus on criteria for assessing internet gaming disorder: A critical commentary on Petry et al. (2014). *Addiction*, *111*, 167–175. Paimta iš <http://dx.doi.org/10.1111/add.13057>
- Grusser, S. M., Thalemann, R., & Griffiths, M.D. (2007). Excessive computer game playing: evidence for addiction and aggression? *Cyberpsycho Behav*, *10*(2), 290–292.
- Guangheng, D., Hui, Z., Liu, X., Wang, Y., Du, X., & Potenza, M. N. (2018). Gender-related differences in cue-elicited cravings in Internet gaming disorder: The effects of deprivation. *Journal of Behavioral Addictions*, *7*(4), 953–964. doi:10.1556/2006.7.2018.118
- Ha, Y. M., & Hwang, W. J. (2014). Gender differences in Internet addiction associated with psychological health indicators among adolescents using a National Web-based Survey. *International Journal of Mental Health and Addiction*, *12*(5), 660–669. doi:10.1007/s11469-014-9500-7
- Hartney, E. (2020). The Signs and Effects of Video Game Addiction. *Verywell mind*. Paimta iš <https://www.verywellmind.com/what-is-video-game-addiction-22333>
- Herc, J. C. (2002). The Bandwidth Capital of the World. *Wired Magazine Issue*. Paimta iš <https://www.wired.com/2002/08/korea/>
- Huckle, T., You, R. Q., & Casswell, S. (2010). Socio-economic status predicts drinking patterns but not alcohol related consequences independently. *Addiction*. *105*(7):1192–202. doi:10.1111/j.1360-0443.2010.02931.x.
- International Clasifications of Diseases (2019). ICD-11. World Health Organization. Paimta iš <https://www.who.int/classifications/icd/revision/timeline/en/>

- Karlsen, F. (2013). *A World of Excesses: Online Games and Excessive Playing*. Surrey: Ashgate Publishing, Ltd.
- Kim, W., & Kim, S. (2008). Women's alcohol use and alcoholism in Korea. *Substance use & misuse, 43*(8–9), 1078–1087.
- Klimmt, C., Schmid, H., & Orthmann, J. (2009). Exploring the enjoyment of playing browser games. *Cyberpsychol Behav, 12*(2), 231–234.
- Ko, J., Fuccillo, M.V., Malenka, R. C., & Sudhof, T. C. (2009). LRRTM2 functions as a neurexin ligand in promoting excitatory synapse formation. *Neuron, 64*(6), 791–798.
- Kobus, K. (2003). Peers and adolescent smoking. *Addiction, 98*(1), 37–55. Paimta iš <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/12752361>
- Koo, H. J., & Kwon, J. H. (2014). Risk and protective factors of Internet addiction: A meta-analysis of empirical studies in Korea. *Yonsei Medical Journal, 55*, 1691–1711. doi:10.3349/ymj.2014.55.6.1691
- Koob, G. F., & Le Moal, M. (2001). Drug addiction, dysregulation of reward, and allostasis. *Neuropsychopharmacology, 24*(2), 97–129.
- Kuss, D.J., (2013). Internet gaming addiction: current perspectives. *Psychology Research and Behavior Management, 6*, 125– 137.
- Kuss, D. J., & Griffiths, M. D. (2015). *Internet addiction in psychotherapy*. Basingstoke: Palgrave Macmillan. Paimta iš <http://dx.doi.org/10.1057/9781137465078>
- Kuss, D. J., Griffiths, M. D., & Pontes, H. M. (2016). Chaos and confusion in DSM–5 diagnosis of Internet Gaming Disorder: Issues, concerns, and recommendations for clarity in the field. *Journal of Behavioral Addictions, 6*(2), 103–109. Paimta iš <http://dx.doi.org/10.1556/2006.5.2016.062>
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2010). Oorzaken en gevolgen van gameverslaving onder adolescenten. *Tijdschrift voor Communicatiewetenschap, 38*(4), 357–379.
- Li, L., Yu, Q., Zhang, L., & Jin, S. (2015). The gender difference on Internet addictive among adolescent: The mediation effect of the differentiation of social and psychological situation in school. *Chinese Journal of Clinical Psychology, 23*(6), 1044–1048.

- Li, D., Zhang, W., Li, X., Zhou, Y., Zhao L., & Wang, Y. (2016). Stressful life events and adolescent Internet addiction: The mediating role of psychological needs satisfaction and the moderating role of coping style. *Computers in Human Behavior*, 63, 408–415. doi:10.1016/j.chb.2016.05.070
- Lo, S. K., Wang, C. C., & Fang, W. (2005). Physical interpersonal relationships and social anxiety among online game players. *Cyberpsychol Behav*, 8, 15–20.
- Madigan, J. (2013) Inattentive Blindness and Video Games. *Psychology today*. Paimta iš <https://www.psychologytoday.com/blog/mind-games/201307/inattentive-blindness-and-video-games>
- Mann, K., & Fauth-Bühler, M. (2017). Neurobiological correlates of internet gaming disorder: similarities to pathological gambling. *Addict Behav*, 64, 349–356.
- Matthew, K. J., Regmi, B., & Lama, L. D. (2018). Role of Family in Addictive Disorders *International Journal of Psychosocial Rehabilitation*, 22(1), 65–75.
- Merriam – Webster dictionary. *Definition of addiction*. Paimta iš <https://www.merriam-webster.com/dictionary/addiction>
- Moody, E. (2001) Internet use and its relationship to loneliness. *Cyberpsychology and Behaviour*, 4(3), 393–401.
- Moran-Santa, M., Flanagan, J., & Brady, K. (2014). Ovarian hormones and drug abuse. *Current Psychiatry Reports*, 16(11), 511. doi:10.1007/s11920-014-0511-7
- Morrow, J. D., & Flagel, S. B. (2016). Neuroscience for Addiction Medicine: From Prevention to Rehabilitation – Constructs and Drugs. *Progress in brain research*, 223, 3–18. <https://www.sciencedirect.com/topics/medicine-and-dentistry/addiction-vulnerability>
- NIDA (2018). *Etiology: What Causes Addiction*. Paimta iš <https://www.recoveryanswers.org/addiction-101/etiology-what-causes-addiction/>
- Park, S., Hong, K. E., Park, E. J., Ha, K. S., & Yoo, H. J. (2013). The association between problematic internet use and depression, suicidal ideation and bipolar disorder symptoms in Korean adolescents. *Australian & New Zealand Journal of Psychiatry* 47(2) 153–159 doi:10.1177/0004867412463613

- Perrotti, L. I., Hadeishi, Y., Ulery, P. G., Barrot, M., Monteggia, L., Duman, R. S., & Nestler, E. J. (2010). Induction of deltaFosB in reward-related brain structures after chronic stress. *J Neurosci*, *24*(47), 10594–602.
- Petry, N. M., Rehbein, F., Gentile, D. A., Lemmens, J. S., Rumpf, H. J., Mößle, T., ... O'Brien, C. P. (2014). An international consensus for assessing internet gaming disorder using the new DSM-5 approach. *Addiction*, *109*, 1399–1406. Paimta iš <http://dx.doi.org/10.1111/add.12457>
- Pietrini, P., Guazzelli, M., Basso, G., Jaffe, K., & Grafman, J. (2000). Neural correlates of imaginal aggressive behaviour assessed by positron emission tomography in healthy subjects. *Am J Psychiatry*, *157*(11), 1772–1781.
- Pontes, H. M., Kiraly, O., Demetrovics, Z., & Griffiths, M. D. (2014). The conceptualisation and measurement of DSM-V internet gaming disorder: the development of the IGD-20 test. *Plos One*. Paimta iš <https://journals.plos.org/plosone/article?id=10.1371/journal.pone.0110137>
- Potenza, M. N., Steinberg, M. A., McLaughlin, S. D., Wu, R., Rounsaville, B. J., & O'Malley, S. S. (2001). Gender-related differences in the characteristics of problem gamblers using a gambling helpline. *The American Journal of Psychiatry*, *158*, 1500–1505.
- Przybylski, A. K., Weinstein, N., & Murayama, K. (2017). Internet gaming disorder: Investigating the clinical relevance of a new phenomenon. *Am J Psychiatry*, *174*, 230–235.
- Rehbein, F., & Baier, D. (2013). Family, media, and school related risk factors of video game addiction: A 5-year longitudinal study. *Journal of Media Psychology: Theories Methods and Applications*, *25*, 118–128. doi:10.1027/1864-1105/a000093
- Rohner, P. R., & Khaleque, A., (2003). Parental Control Scale (PCS) Test Manual. *Journal of Cross-Cultural Psychology*, *34*(6),643–649
- Rossignol, J. (2005). *Sex, Fame and PC Banngs: How the Orient plays host to PC gaming's strangest culture*. Paimta iš <http://rossignol.cream.org/?p=284>. PC Gamer UK.
- Sacirbey, S. (2017). *Video games and their effect on modern day society*. Paimta iš https://www.huffpost.com/entry/video-games-and-their-eff_b_9873646?guce_referrer=aHR0cHM6Ly93d3cuZ29vZ2xlLmNvbS8&guce_referrer_sig=AQAAAMUi-My_Hlojg802V2QTU8vpbSUM5i8LdhgGmgEryR64Z1TscSRK4JkVAqIk1mbHWogfOtKVqg

E5d -ZZQfGfe_ENIGux8jj9rF-3Rwyx4tczJe7c5bzuSmW-k-fpJOr0Z9wFzFe9-
m6UTpQUzIsEo4bnVlr8qOqlkTC7t7OIjy7w&guccounter=2 1 psl

Schimmenti, A., Guglielmucci, F., Barbasio, C., & Granieri, A. (2012). Attachment disorganization and dissociation in virtual worlds: A study on problematic Internet use among players of online role-playing games. *Clinical Neuropsychiatry*, 9, 195–202.

Schneider, L. A., King, D. L., & Delfabbro, P. H. (2017). Family factors in adolescent problematic Internet gaming: A systematic review. *J Behav Addict*, 6(3), 321–333. doi:10.1556/2006.6.2017.035

Seo, M., Kang, H. S., & Yom, Y. H. (2009). Internet addiction and interpersonal problems in Korean adolescents. *Computers, Informatics, Nursing*, 27(4), 226–233.

Shaffer, H. J., LaPlante, D. A., LaBrie, R. A., Kidman, R. C., Donato, A. N., & Stanton, M. V. (2004). Toward a syndrome model of addiction: multiple expressions, common etiology. *Harv Rev Psychiatry*, 12(6), 367–74.

Sinha R. (2008). Chronic stress, drug use, and vulnerability to addiction. *Ann. N. Y. Acad. Sci*, 1141, 105–30.

Snodgrass, J. G., Dengah, H. J. F., Lacy, M. G., Bagwell, A., Van Oostenburg, M., & Lende, D. (2017). Online gaming involvement and its positive and negative consequences: A cognitive anthropological ‘cultural consensus’ approach to psychiatric measurement and assessment. *Computers in Human Behavior*, 66, 291–302. Paimta iš <http://dx.doi.org/10.1016/j.chb.2016.09.025>

Soper, T. (2013). Study: 1.2 billion people are playing games worldwide; 700M of them are online. *Geek Wire*. Paimta iš <http://geekwire.com/2013/gaming-report-12-billion-people-playing-games-worldwide/>

Starcevic, V., Berle, D., Porter, G., & Fenech, P. (2010). Problem Video Game Use and Dimensions of Psychopathology. *Int J Ment Health Addiction*, 9, 248–256 doi10.1007/s11469-010-9282-5

Swendsen, J., & Moal, M. L. (2011). Individual vulnerability to addiction. *Addiction reviews*, 1216(1), 73–85. Paimta iš <https://doi.org/10.1111/j.1749-6632.2010.05894.x>

Tandon, T. (2015, February). *Drug policy in India*. International Drug Policy Consortium. London, United Kingdom. Paimta iš http://idhdp.com/media/400258/idpc-briefing-paper_drug-policy-in-india.pdf

Types of addiction. (2020). Addiction treatment. Paimta iš <https://addiction-treatment.com/types-of-addictions>

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

Van Rooij, A. J., Van Looy, J., & Billieux, J. (2016). Internet Gaming Disorder as a formative construct: Implications for conceptualization and measurement. *Psychiatry and Clinical Neurosciences*, *71*(7), 445–448. Paimta iš <http://dx.doi.org/10.1111/pcn.12404>

Velleman, R. D. B., Templeton, L. J., & Copello, A. G. (2005). The Role of the family in preventing and intervening with substance use and misuse: A comprehensive review of family interventions, with a focus on young people. *Drug and alcohol review*, *24*, 93–109.

Vratonjic, N., Milosevic, Z., & Dragojevic, A. (2007). Video Games in South Korea (Magistro darbas). Lausanne: Ecole Polytechnique Federale De Lausanne. Paimta iš https://www.researchgate.net/publication/37460682_Computer_and_Video_Games_in_South_Korea

Waal, B., (1990). Motivations for video game play: a study of social, cultural, and physiological factors (Magistro darbas). Burnaby: Simon Fraser University. Paimta iš <https://core.ac.uk/download/pdf/56370867.pdf>

Wan, C. S., & Chiou, W. B. (2006). Why are adolescents addicted to online gaming? An interview study in Taiwan. *Cyberpsychol Behav*, *9*(6), 762–766.

Wang E. S., & Wang M. C. (2013). Social support and social interaction ties on Internet addiction: Integrating online and offline contexts. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, *16*, 843–849. doi:10.1089/cyber.2012.0557

Watters, E. (2010). *Crazy like us: The globalization of the American psyche*. New York, NY: Free Press.

- World Health Organisation (2016). *Gaming disorder proposal*. Paimta iš <http://apps.who.int/classifications/icd11/browse/proposals/1-men#/http://id.who.int/icd/entity/1602669465?readOnly=true&action=AddNewEntityProposal&stableProposalGroupId=47bfdbcd-524a-4af7-a179-02f29517f23a>
- Wijman, T. (2018). Newzoo's 2018 Report: Insights Into the \$137.9 Billion Global Games Market. *NewZoo*. Paimta iš <https://newzoo.com/insights/articles/newzoos-2018-report-insights-into-the-137-9-billion-global-games-market/>
- Wong, U., & Hodgins, D. C. (2014). Development of the game addiction inventory for adults (GAIA). *Addiction research and theory, 22*(3), 195–209.
- Wu, J., & Liu, D. (2007). The effects of trust and enjoyment on intention to play online games. *Journal of electronic commerce research, 8*(2), 128–140.
- Wu, C. S. T., Wong, H. T., Yu, K. F., Fok, K. W., Yeung S. M., Lam, C. H., & Liu K. M. (2016). Parenting approaches, family functionality, and Internet addiction among Hong Kong adolescents. *BMC Pediatrics, 16*, 130. doi:10.1186/s12887-016-0666-y
- Xiuqin, H., Huimin, Z., Mengchen, L., Jinan, W., Ying, Z., & Ran, T. (2010). Mental health, personality, and parental rearing styles of adolescents with Internet addiction disorder. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking, 13*, 401–406. doi:10.1089/cyber.2009.0222
- Yee, N. (2006). Motivations for play in online games. *Cyberpsychology and behaviour, 9*(6), 772–775.
- Young, K. S. (2009). Internet addiction: Diagnosis and treatment considerations. *Journal of contemporary Psychotherapy, 39*(4), 241–246.
- Young, K. S. (2010). Internet addiction over the decade: a personal look back. *World Psychiatry 9*(2) 91.
- Žukauskienė, R. ir Kajokienė, I. (2006) CBCL, TRF ir YSR metodikų standartizavimas naudojant 6–18 metų Lietuvos vaikų imties duomenis. *Psichologija, 33*, 31–45.

PRIEDAI

1 Priedas. Tėvo kontrolės klausimynas.

VAIKO TKS: Tėtis Tėvų Kontrolės Skalė

Vardas (arba I.D. numeris)

Data

Žemiau yra pateikti keli teiginiai apie tai, kaip tėčiai ir kiti globėjai elgiasi su savo vaikais. Norėtume, kad pagalvotum kaip kiekvienas iš teiginių atspindi tai, kaip su tavimi elgiasi tavo tėtis. Jeigu teiginys iš esmės yra tiesa, apie tai kaip elgiasi su tavimi tavo tėtis, tada pagalvok, „Ar tai beveik visada tiesa?“ ar „Tai tik kartais tiesa?“ Jeigu tu galvoji, kad tavo tėtis beveik visada taip su tavimi elgiasi, tuomet pažymėk **X** langelyje BEVEIK VISADA TIESA; jeigu tavo tėtis elgiasi tik kartais, taip kaip parašyta teiginyje, tuomet pažymėk KARTAIS TIESA. Jeigu tu manai, kad teiginys iš esmės yra neteisingas apie tai, kaip su tavimi elgiasi tavo tėtis, tada paklausk savęs „Ar tai labai retai tiesa?“ ar „Tai beveik niekada tiesa?“. Jeigu tėtis su tavimi taip elgiasi labai retai, pažymėk **X** langelyje LABAI RETAI TIESA; jeigu tu manai, kad tavo tėtis taip elgiasi beveik niekada, tada pažymėk BEVEIK NIEKADA TIESA.

Atsimink, kad nėra teisingų ir neteisingų atsakymų, todėl atsakinėk kiek įmanoma sąžiningiau. Atsakinėk į kiekvieną teiginį, atsižvelgdamas į tai kaip tavo tėtis elgiasi iš tikrųjų, o ne kaip tu norėtum, kad jis elgtųsi. Pavyzdžiui, jeigu tavo tėtis turi daug taisyklių, kurių verčia tave laikytis, pažymėk langelį, kaip parodyta pavyzdyje:

| | Tiesa apie mano tėtį | | Netiesa apie mano tėtį | |
|---|-------------------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| | Beveik visada tiesa | Kartais tiesa | Labai retai tiesa | Beveik niekada tiesa |
| Mano tėtis turi daug taisyklių, kurių verčia mane laikytis. | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

Atsakinėjančiajam reikšmingas globėjas
(jeigu ne tėtis)

| MANO TĒTIS | | Tiesa apie mano tētī | | Netiesa apie mano tētī | |
|------------|---|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| | | Beveik visada tiesa | Kartais tiesa | Labai retai tiesa | Beveik niekada tiesa |
| 1. | Īsitikinēš, kad aš žinau kā man galima ir ko negalima daryti | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 2. | Kai aš išeinu, man pasako tikslų laiką kada aš turėčiau būti namie | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 3. | Visada pasako kaip aš turėčiau elgtis | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 4. | Tiki, kad reikia turėti daug taisyklių ir jų visų reikia laikytis | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 5. | Suteikia man tiek laisvės, kiek aš noriu | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 6. | Tiksliai man pasako kaip aš turiu dirbti savo darbą | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 7. | Leidžia man eiti kur aš noriu neatsiklausus | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 8. | Reikalauja, kad aš elgčiausi būtent taip kaip man liepta | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 9. | Leidžia man išeiti kada tik aš noriu | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 10. | Norėtų visuomet galėti man pasakyti kā daryti | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 11. | Duoda man atlikti tam tikrus darbus ir neleidžia nieko kito daryti kol jų neatlieku | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 12. | Leidžia man daryti viską kā aš noriu | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 13. | Nori kontroliuoti viską kā aš darau | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

2 Priedas. Mamos kontrolės klausimynas.

VAIKO TKS: Mama
Tėvų Kontrolės Skalė

Vardas (arba I.D. numeris)

Data

Žemiau yra pateikti keli teiginiai apie tai, kaip mamos elgiasi su savo vaikais. Norėtume, kad pagalvotum kaip kiekvienas iš teiginių atspindi tai, kaip su tavimi elgiasi tavo mama. Jeigu teiginys iš esmės yra tiesa, apie tai kaip elgiasi su tavimi tavo mama, tada pagalvok, „Ar tai beveik visada tiesa?“ ar „Tai tik kartais tiesa?“ Jeigu tu galvoji, kad tavo mama beveik visada taip su tavimi elgiasi, tuomet pažymėk X langelyje BEVEIK VISADA TIESA; jeigu tavo mama elgiasi tik kartais, taip kaip parašyta teiginyje, tuomet pažymėk KART AIS TIESA. Jeigu tu manai, kad teiginys iš esmės yra neteisingas apie tai, kaip su tavimi elgiasi tavo mama, tada paklausk savęs „Ar tai labai retai tiesa?“ ar „Tai beveik niekada tiesa?“. Jeigu mama su tavimi taip elgiasi labai retai, pažymėk X langelyje LABAI RETAI TIESA; jeigu tu manai, kad tavo mama taip elgiasi beveik niekada, tada pažymėk BEVEIK NIEKADA TIESA.

Atsimink, kad nėra teisingų ir neteisingų atsakymų, todėl atsakinėk kiek įmanoma sąžiningiau. Atsakinėk į kiekvieną teiginį, atsižvelgdamas į tai kaip tavo mama elgiasi iš tikrųjų, o ne kaip tu norėtum, kad ji elgtųsi. Pavyzdžiui, jeigu tavo mama turi daug taisyklių, kurių verčia tave laikytis, pažymėk langelį, kaip parodyta pavyzdyje:

| | Tiesa apie mano mamą | | Netiesa apie mano mamą | |
|--|-------------------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| | Beveik visada tiesa | Kartais tiesa | Labai retai tiesa | Beveik niekada tiesa |
| Mano mama turi daug taisyklių, kurių verčia mane laikytis. | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

Atsakinėjančiajam reikšminga globėja
(jeigu ne mama)

| MANO MAMA | | Tiesa apie mano mamą | | Netiesa apie mano mamą | |
|-----------|---|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| | | Beveik visada tiesa | Kartais tiesa | Labai retai tiesa | Beveik niekada tiesa |
| 1. | Įsitikinusi, kad aš žinau ką man galima ir ko negalima daryti | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 2. | Kai aš išeinu, man pasako tikslų laiką kada aš turėčiau būti namie | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 3. | Visada pasako kaip aš turėčiau elgtis | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 4. | Tiki, kad reikia turėti daug taisyklių ir jų visų reikia laikytis | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 5. | Suteikia man tiek laisvės, kiek aš noriu | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 6. | Tiksliai man pasako kaip aš turiu dirbti savo darbą | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 7. | Leidžia man eiti kur aš noriu neatsiklausus | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 8. | Reikalauja, kad aš elgčiausi būtent taip kaip man liepta | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 9. | Leidžia man išeiti kada tik aš noriu | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 10. | Norėtų visuomet galėti man pasakyti ką daryti | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 11. | Duoda man atlikti tam tikrus darbus ir neleidžia nieko kito daryti kol jų neatlieku | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 12. | Leidžia man daryti viską ką aš noriu | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 13. | Nori kontroliuoti viską ką aš darau | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

3 Priedas. Priklausomybės nuo videožaidimų klausimynas IGD-20.

Priklausomybės nuo videožaidimų klausimynas (IGD-20) (Pontes et al., 2014)

Instrukcijos: Šie klausimai yra susiję su jūsų veikla, susijusia su videožaidimais per paskutinius metus (12 mėnesių). Veikla susijusi su videožaidimais reiškia videožaidimų žaidimą stacionariu ar nešiojamuoju kompiuteriu, žaidimų konsole, ar bet kokių kitu prietaisu prisijungus ar neprijungus prie interneto.

| | Visiškai nesutinku | Nesutinku | Nei sutinku nei nesutinku | Sutinku | Visiškai sutinku |
|---|-----------------------|-----------------------|---------------------------|-----------------------|-----------------------|
| 1. Aš dažnai neišsimeigu, nes praleidžiu daug laiko žaisdamas (-a) videožaidimus. | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| 2. R. Aš niekada nežaidžiu videožaidimų, kad pasijusčiau geriau. | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| 3. Per pastaruosius metus aš vis daugiau laiko praleidžiu žaisdamas (-a) videožaidimus. | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| 4. Tuo metu, kai aš nežaidžiu videožaidimų, jaučiuosi labai suirzęs (-usi). | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| 5. Dėl savo pomėgio žaisti videožaidimus, aš nustojau domėtis kita įdomia veikla. | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| 6. Aš norėčiau praleisti mažiau laiko žaisdamas (-a) videožaidimus, tačiau man tai sunku padaryti. | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| 7. Kai nežaidžiu videožaidimų aš dažniausiai galvoju kada galėsiu vėl pažaisti. | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| 8. Aš žaidžiu videožaidimus kad pagerėtų savijauta. | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| 9. Aš jaučiu, kad turiu praleisti vis daugiau laiko žaisdamas (-a) videožaidimus. | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| 10. Aš jaučiuosi nelaimingas (-a), jeigu neturiu galimybės žaisti videožaidimų. | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| 11. Aš nesakau tiesos šeimai apie tai, keik laiko praleidžiu žaisdamas (-a) videožaidimus. | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| 12. Nemanau, kad galėčiau nustoti žaisti videožaidimus. | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| 13. Aš manau, kad videožaidimams iš visų veiklų skiriu daugiausia laiko savo gyvenime. | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| 14. Aš žaidžiu videožaidimus, kad pamirscčiau apie dalykus, kurie mane neramina. | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| 15. Aš dažnai manau, kad man neužtenka visos dienos nuveikti tai, ką esu užsibrėžęs (-usi) videožaidime. | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| 16. Pradedu nerimauti, jeigu dėl kokios nors priežasties negaliu žaisti videožaidimų. | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| 17. Aš manau, kad mano įsitraukimas į videožaidimus kelia pavojų santykiams su man artimu žmogumi. | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| 18. Aš dažnai bandau praleisti mažiau laiko žaidžiant videožaidimus, tačiau negaliu. | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| 19. R. Až žinau, kad mano pagrindinė kasdienė veikla (t.y. užsiėmimai, mokymasis, pamuokų ruošimas, ir t.t.) nebuvo neigiamai paveikta dėl mano videožaidimų žaidimo. | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| 20. Aš manau, kad mano įsitraukimas į videožaidimus neigiamai paveikė svarbiausias mano gyvenimo sritis. | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |

Balų skaičiavimas:

Norint gauti bendrą testo rezultatą, reikia susumuoti visus 20 teiginių. Tačiau norint apskaičiuoti testą sudarančių faktorių rezultatą, turi būti skaičiuojamas faktoriaus vidurkis, kadangi veiksnius sudaro skirtingas teiginių skaičius.

- **Svarbumas** (1 faktorius): teiginiai: 1, 7 ir 13.
- **Nuotaikos modifikatorius** (2 faktorius): teiginiai: 2R, 8 ir 14.
- **Tolerancija** (3 faktorius): teiginiai: 3, 9, and 15.
- **Pasitraukimo simptomai** (4 faktorius): teiginiai: 4, 10 ir 16.
- **Prieštaravimas** (5 faktorius): teiginiai: 11, 17, 19R ir 20.
- **Atkrytis** (6 faktorius): teiginiai: 6, 12 ir 18.

Šie teiginiai yra vertinami atvirkščiai: 2R ir 19R.

Literatūra:

- Pontes, H. M., & Griffiths, M. D. (2017). The development and psychometric evaluation of the Internet Disorder Scale (IDS-15). *Addictive Behaviors*, 64, 261-268. doi: 10.1016/j.addbeh.2015.09.003
- Fuster, H., Carbonell, X., Pontes, H. M., & Griffiths, M. D. (2016). Spanish validation of the Internet Gaming Disorder-20 (IGD-20) Test. *Computers in Human Behavior*, 56, 215-224. doi:10.1016/j.chb.2015.11.050
- Hawi, N. S., & Samaha, M. (2017). Validation of the Arabic Version of the Internet Gaming Disorder-20 Test. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 20(4), 268-272. doi:10.1089/cyber.2016.0493

4 Priedas. Demografinis klausimynas.

1. Kiek Jums metų?

2. Kokia yra Jūsų lytis?

a) Berniukas

b) Mergaitė

c) Kita

3. Su kuo Jūs gyvenate? (pažymėti visus tinkamus)

a) Mama

b) Tėčiu

c) Sese

c1) Dviem sesėm

c2) Trim sesėm

d) Broliu

d1) Dviem broliais

d2) Trim broliais

e) Seneliu

f) Močiute

g) Kita

4. Kokio žanro videožaidimus Jūs žaidžiate? (pažymėti visus tinkamus)

a) Dėlionės

b) Nuotykių žaidimus

c) Strategiją

d) Mokomuosius (edukacinius) žaidimus

e) Vaidmenų žaidimus (RPG)

f) Veiksmo - Nuotykių žaidimus

g) Simuliacinius žaidimus

h) Sporto žaidimus

i) Kitus čia nepažymėto žanro žaidimus

5. Kaip seniai pradėjote žaisti videožaidimus?

- a) Mažiau nei prieš metus
- b) 1-2 metus
- c) 2-3 metus
- d) Daugiau nei prieš keturis metus

6. Kaip dažnai žaidžiate videožaidimus?

- a) Rečiau nei kartą per mėnesį
- b) Kartą per mėnesį
- c) 2-3 kartus per mėnesį
- d) Kartą per savaitę
- e) 2-3 kartus per savaitę
- f) Kasdien

7. Kai žaidžiate videožaidimus, kaip ilgai Jūs juos žaidžiate?

- a) Iki 30 minučių
- b) 1 valandą
- c) 2 valandas
- d) 3 valandas
- d) Daugiau nei 4 valandas