ALKOHOLIZMUS A DROGOVÉ ZÁVISLOSTI
(PROTIALKOHOLICKÝ OBZOR)

59, 2024, 1 – 2, s. 27 – 43

PREHĽADOVÉ PRÁCE

PORUCHA V DÔSLEDKU HRANIA DIGITÁLNYCH HIER (GAMING DISORDER): NEJASNOSTI, PROBLÉMY A PROJEKT ORE AKO ICH MOŽNÉ VÝCHODISKO

A. URBANCOVÁ[1,4], M. MARTONČIK[1,2], M. ADAMKOVIČ[1,2,3]

1 Spoločenskovedný ústav CSPV SAV, v. v. i., Košice
Vedúca pracoviska: Anna Kalistová
2 Faculty of Humanities and Social Sciences, University of Jyväskylä, Finland. Vedúca pracoviska: Anne Pitkänen-Huhta
3 Pedagogická fakulta, Univerzita Karlova, Praha
Vedúci pracoviska: Michal Nedělka
4 Filozofická fakulta, Univerzita Pavla Jozefa Šafárika, Košice
Vedúci pracoviska: doc. Mgr. Monika Hricová, PhD.

S ú h r n

Hranie digitálnych hier už väčšina Slovákov považuje za bežnú formu zábavy či psychohygieny. Pozitívny rozmer tohto behaviorálneho prejavu však dopĺňa aj rozmer negatívny. Ide najmä o prípady, kedy hranie digitálnych hier získa v priebehu času patologickú povahu, a rozvinie sa do plnohodnotnej psychickej poruchy – poruchy v dôsledku hrania digitálnych hier. Ako je však možné odlíšiť hranie, ktoré nespôsobuje osobe závažné problémy, od hrania, ktoré ich spôsobuje? Práve táto

dvojznačnosť toho istého behaviorálneho prejavu, ktorá absentuje u látkových závislostí, spôsobuje odborníkom v oblasti psychického zdravia problémy. Jednoznačnú odpoveď neposkytuje čas strávený hraním, ani opis diagnostických kritérií v príručke ICD-11. Cieľom tohto článku je priblížiť čitateľovi aktuálne problémy spojené s novou diagnostickou kategóriou predstavenou v jedenástom vydaní Medzinárodnej klasifikácie chorôb.

K ľ ú č o v é s l o v á: gaming disorder – závislosť od videohier – závislosť od digitálnych hier – závislosť od počítačových hier – videohry – počítačové hry

A. Urbancová, M. Martončik, M. Adamkovič: GAMING DISORDER: UNCERTAINTIES, PROBLEMS AND THE ORE PROJECT AS A POSSIBLE SOLUTION

S u m m a r y

By the majority of Slovaks, playing digital games is already considered as a common form of entertainment or psychohygiene. However, the positive dimension of this behaviour is complemented by a negative dimension. This is especially the case when playing digital games acquires a pathological nature over time and develops into a full-fledged psychological disorder – a disorder due to playing digital games. How is it possible to distinguish between gaming that does not cause a person serious problems and gaming that does? Ambiguity of this behavioural manifestation, which is absent in substance addictions, causes problems for mental health professionals. Time spent playing is not a clear-cut answer, nor is it provided by the description of diagnostic criteria in the ICD manual. The aim of this article is to bring the reader up to date with the current problems associated with the new diagnostic category introduced in the eleventh edition of the International Classification of Diseases.

K e y w o r d s: gaming disorder – gaming addiction – video games – computer games – digital games

A. URBANCOVÁ, M. MARTONČIK, M. ADAMKOVIČ / PORUCHA V DÔSLEDKU HRANIA DIGITÁLNYCH HIER (GAMING DISORDER): NEJASNOSTI, PROBLÉMY A PROJEKT ORE AKO ICH MOŽNÉ VÝCHODISKO

Úvod

Fenomén nadmerného hrania digitálnych hier, ktorý sa spája s výskytom závažných problémov, sa v posledných rokoch stal ústrednou témou mnohých výskumov. Už v roku 2013 Americká psychiatrická spoločnosť (American Psychiatric Association, 2013) navrhla detailnejšie skúmanie potenciálnej diagnózy s názvom Internet Gaming Disorder (IGD), čo možno preložiť ako poruchu v dôsledku hrania *internetových (online)* hier. Obdobnú diagnózu neskôr zaradila do svojho systému Medzinárodnej klasifikácie chorôb ICD 11 aj pracovná skupina Svetovej zdravotníckej organizácie (World Health Organization, 2019). Jej označenie bolo však pozmenené na Gaming Disorder (GD), teda poruchu v dôsledku hrania *digitálnych* hier, ktorá nezahŕňa len hranie internetových hier v online priestore, ale aj hranie offline. Podľa ICD-11 musia byť pri klinickej diagnostike GD splnené tri kľúčové kritériá, a to narušenie kontroly nad hraním, uprednostňovanie hrania pred inými aktivitami a záujmami, či pokračovanie v hraní aj napriek negatívnym dôsledkom (World Health Organization, 2019).

Osoby s reálnymi ťažkosťami v dôsledku hrania digitálnych hier sa zvyčajne dostanú do kontaktu s odborníkom až v prípade, kedy ich hranie významne obmedzuje v bežnom fungovaní a stáva sa pre nich prekážkou, ktorej musia čeliť v každodennom živote. Karhulahti a kol. (2023a) vo svojej kvalitatívnej štúdii uvádzajú dôvody, pre ktoré tieto osoby vyhľadávajú odbornú pomoc najčastejšie. Ide o dôvody sociálne, existenciálne, praktické, či dôvod potreby pomoci.

Medzi *sociálne dôvody* patria napríklad prípady, kedy excesívne hranie hier významne narúša interpersonálne vzťahy, napríklad v dôsledku zanedbávania konkrétnej sociálnej roly, či už je to napríklad rola rodiča, životného partnera a pod. *Existenciálne dôvody* zahŕňajú situácie, kedy hranie stratilo pre osobu zmysel, prestalo ju napĺňať a neprinášalo jej radosť tak, ako kedysi. Takisto sa osoba môže cítiť ako odrezaná od reálneho sveta, prípadne pociťuje, že jej život sa nepríjemne zúžil a „točí sa“ prevažne okolo hrania. *Praktické dôvody* reprezentujú poruchy spánku, problémy v škole alebo v práci, narušenie dennej rutiny, neschopnosť podať žiadaný výkon, nadmerná únava, neschopnosť rozvíjať sa a napredovať, finančný dopad, či

časová tieseň v dôsledku trávenia množstva času hraním. Časté je aj kontaktovanie odborníka z dôvodu subjektívnej *potreby pomoci*, teda potreby vyriešiť problém hrania, potreby terapie, poradenstva, sprevádzania, či empatickej podpory (Karhulahti a kol., 2023a).

Niektoré osoby si problematický vzorec hrania sami uvedomujú, pociťujú oslabenú kontrolu nad hraním, neschopnosť zmeniť svoje správanie a silné nutkanie zahrať si. V niektorých prípadoch však osoba navštívi poradňu alebo ambulanciu z iniciatívy zákonného zástupcu alebo iného príbuzného, ktorý vníma hranie ako problémové aj napriek tomu, že osoba samotná tento problém nerozoznáva (Torres-Rodríguez a kol., 2017). Považujeme však za potrebné podotknúť, že spomínaná štúdia (Karhulahti a kol., 2023a) bola zasadená do kultúrneho kontextu Fínska, kde je osveta v súvislosti s vyhľadávaním pomoci kvôli ťažkostiam v dôsledku hrania omnoho vyššia než na Slovensku.

Zahraničné meta-analýzy uvádzajú prevalenciu GD v bežnej populácii v rozpätí od 3.05 % do 6.0 % (napr. Feng a kol., 2017; Kim a kol., 2022; Liao a kol., 2022; Stevens a kol., 2021). Podľa Svetovej zdravotníckej organizácie (World Health Organization, 2019) je GD rozšírenejšia viac u mužov než u žien. Čo sa týka rozdielov v závislosti od veku, výskumy naznačujú, že GD sa častejšie vyskytuje medzi adolescentmi a mladými dospelými vo veku 12 až 20 rokov. V tomto veku hovoríme o prevalencii 4,6 % až 9,9 % (napr. Fam, 2018; Gao a kol., 2022). Zdá sa, že problematické hranie má často svoj začiatok v detstve alebo adolescencii. Macur a Pontes (2021) konštatujú, že dospievanie je z pohľadu pravdepodobnosti rozvoja GD v dôsledku excesívneho hrania, najzraniteľnejším obdobím.

Čo sa týka ďalších rizikových faktorov, ako významné sa doposiaľ ukazujú napríklad tendencia k prežívaniu stresu, depresia, impulzivita, či zvýšená agresivita alebo hostilita ako charakterová črta. Taktiež motív úniku pred realitou, zvýšený čas strávený hraním, závislosť od sociálnych sietí, či závislosť od internetu vo všeobecnosti (Ropovik et al., 2023).

Vzhľadom na to, že v blízkej dobe očakávame slovenské vydanie ICD-11, považujeme za dôležité upovedomiť domácich odborníkov a odborníčky o niekoľkých problémoch, ktoré sa s touto novou psychiatrickou diagnózou spájajú:

A. URBANCOVÁ, M. MARTONČIK, M. ADAMKOVIČ / PORUCHA V DÔSLEDKU HRANIA DIGITÁLNYCH HIER (GAMING DISORDER): NEJASNOSTI, PROBLÉMY A PROJEKT ORE AKO ICH MOŽNÉ VÝCHODISKO

1. *Problém diferenciácie patologického a nepatologického spôsobu hrania digitálnych hier*
2. *Problém skríningu a psychodiagnostiky*
3. *Problém nedostatku výskumov o vývine a trvaní GD*
4. *Problém nedostatku výskumov na klinickej vzorke*
5. *Problém nedostatku exploračných a kvalitatívnych výskumov*

1. Problém diferenciácie patologického a nepatologického spôsobu hrania

Keďže nie každé hranie hier je možné považovať za problémové, vyvstáva otázka, v čom sa líši patologický spôsob hrania[1] od nepatologického, resp. aká je diagnostická hranica patologického hrania ako skutočného behaviorálneho problému. Existujú hráči, ktorí sa o hranie hier intenzívne zaujímajú a opakovane mu venujú značnú časť svojho voľného času a energie, čo však nie je nevyhnutne kritériom vyskytujúcej sa patológie. Za jednu z takýchto nepatologických foriem hrania digitálnych hier sú považované aj napríklad tzv. esports, teda profesionálne súťažné hranie počítačových hier (Bányai a kol., 2018; Karhulahti a kol., 2022b). Čas strávený hraním nepovažuje za diagnostické kritérium ani ICD-11, hoci aktuálna štúdia ukazuje, že so zvýšením času stráveného hraním (logicky) narastá aj množstvo problémov (Pontes a kol., 2022).

V súvislosti s tromi kľúčovými kritériami GD podľa ICD-11 (narušenie kontroly nad hraním, uprednostňovanie hrania pred inými aktivitami a záujmami, a pokračovanie v hraní aj napriek negatívnym dôsledkom) je špeciálne dôležité, že tieto ťažkosti spôsobujú u klienta subjektívny distres a významné zhoršenie v každodennom fungovaní v rôznych oblastiach života, ako je napríklad výkonnosť v práci, výsledky v akademickom prostredí, správanie v medziľudských vzťahoch a podobne, čím znižujú kvalitu jeho ži-

1 Rozhodli sme sa pre používanie pojmu patologický spôsob hrania, čím chceme zdôrazniť, že zatiaľ neexistuje evidencia potvrdzujúca vyššiu problematickosť konkrétnych hier, ale to, čo vytvára patologickosť, je spôsob, akým je hranie digitálnych hier realizované. Tú istú hru môžu hrať rôzni ľudia pre zábavu a bez akýchkoľvek závažných problémov alebo spôsobom, ktorý rozvoj problémov podporuje, teda napríklad nadmerne a s cieľom úniku od reálnych problémov.

vota (Billieux a kol., 2017). Problém odlíšenia patologického od nepatologického spôsobu hrania sa týka najmä skríningu, v rámci ktorého môže byť náročné identifikovať hraničnú mieru, kedy je narušenie kontroly už natoľko závažné, že ho je možné považovať za patologické. Podobné platí aj pri vágne definovanom kritériu uprednostňovania hrania pred inými aktivitami.

2. Problém merania a psychodiagnostiky

Oficiálne zaradenie GD do ICD-11 so sebou prináša potrebu spoľahlivého a validného merania. V súčasnosti sa v praxi využíva niekoľko rozličných dotazníkov, z ktorých majú niektoré len slabé psychometrické vlastnosti (King a kol., 2020). Závažným problémom spojeným s množstvom rôznorodých meracích nástrojov je to, že vychádzajú z rôznych diagnostických prístupov (DSM, ICD), či teórií, v ktorých je konštrukt poruchy v dôsledku hrania digitálnych hier uchopený rôznym spôsobom. To sa následne odráža v odlišnostiach pri vyhodnocovaní týchto nástrojov (monotetický prístup – všetky kritéria musia byť splnené, verzus polytetický prístup – iba niektoré z kritérií musia byť splnené), či pri určovaní hraničných hodnôt. Dôsledkom sú rozdiely v tom, aké skupiny ľudí sú identifikované ako také, ktoré majú podozrenie na prítomnosť GD (pozri Karhulahti a kol., 2023e).

Na základe aktuálnych výskumov sa kritériá ICD-11 v porovnaní s DSM 5 javia ako prísnejšie, čo by malo dopomôcť k znižovaniu rizika falošne pozitívnej diagnostiky a patologizácie zdravých hráčov (Jo a kol., 2019). Realizované štúdie tomu ale zatiaľ nenasvedčujú. Vo výskume Starcevica a kol. (2020) zo vzorky 100 osôb, ktoré vyhľadali liečbu na špecializovanej klinike kvôli problémom s hraním, iba 36 splnilo kritériá podľa ICD-11. Podobne aj v štúdii od Ko a kol. (2020), zo 69 osôb s IGD, ktorú potvrdil diagnostickým rozhovorom psychiater, iba 44 z nich splnilo kritériá z ICD-11.

Čo sa týka situácie na Slovensku, lokálne štúdie využívajú na meranie GD neštandardizované dotazníky vlastnej konštrukcie alebo vlastné preklady zahraničných testov (pozri napr. Čerešník a kol., 2021; Niklová, 2019). Holdoš (n.d.) vo svojej práci navrhuje preklad zahraničného nástroja Internet Gaming Disorder Scale – Short Form IGDS9-SF (Pontes a Griffiths,

2015), pričom však upozorňuje, že preklad neprešiel štandardnou procedúrou adaptácie.

Na malej slovenskej vzorke hráčov boli autormi Martončik a kol. (2021) adaptované nástroje Ten-Item Internet Gaming Disorder Test IGDT-10 (Király a kol., 2017) a Gaming Disorder Test GDT (Pontes a kol., 2021), avšak samotní autori považujú výsledky za predbežné (Martončik a kol., 2021) a poukazujú na potrebu dodatočnej validácie. Gaming disorder test GDT bol zároveň administrovaný aj v rámci longitudinálnej štúdie APVV-20-0319, ktorá je aktuálne v príprave. V prostredí Českej republiky je využívaný taktiež 32 položkový štandardizovaný Dotazník hraní digitálnych her DHDH (Suchá a kol., 2020), ktorý vznikol v roku 2017.

Niektorí autori poukazujú aj na potrebu diferenciácie gamingu od gamblingu, keďže gaming disorder a gambling disorder bývajú niekedy chybne zamieňané. V mnohých prípadoch sa nadmerné hranie digitálnych hier vyskytuje súbežne s gamblingom. Podobne aj niektoré mechanizmy v hrách, napr. loot boxy alebo transakcie majú povahu gamblingu (Raneri a kol., 2022). Napriek tomu, že tieto dva fenomény zdieľajú niekoľko obdobných diagnostických kritérií, jedná sa o odlišné diagnózy. Na základe definícii WHO (2019) možno odlíšiť gaming a gambling najmä na základe roly, ktorú tu zohráva vsádzanie peňazí alebo iného majetku.

3. Problém nedostatku výskumov o vývine a trvaní GD

Na poli vedeckého bádania existuje niekoľko modelov vývinu GD. Model autorov Paulus a kol. (2018) popisuje 3 štádiá vývinu GD, konkrétne štádium hrania pre zábavu, štádium hrania s narušením kontroly a štádium patologickej obsesie hraním. Obdobné štádiá navrhuje aj model behaviorálnych závislostí I-PACE od autorov Brand a kol. (2016, 2019), ktorí zdôrazňujú dlhodobý a pozvoľný vývin GD, v priebehu ktorého dochádza k premene hrania, ktoré prináša uspokojenie a radosť, na rutinné a zautomatizované hranie. V tomto procese by podľa tohto teoretického modelu mali zohrávať rolu viaceré aspekty, ako neurobiologické a psychologické konštitúcie, exekutívne funkcie, motivácia, afektívne reakcie, kopingové stratégie, inhibičná kontrola, či pozornosť (Brand a kol., 2016). Kognitívno-behaviorálny model autorov Dong a Potenza (2014) popisuje navyše aj neurologické

aspekty, resp. vplyv hrania na fungovanie mozgu, pričom sa zameriava najmä na systém odmeny, kognitívnu kontrolu a spôsob vyrovnávania sa so stresom. Narušenie neurologických procesov v dôsledku hrania podľa tohto modelu môže viesť k oslabeniu sebakontroly, či k vzniku baženia.

Zdá sa, že pri náraste biologických, psychologických a environmentálnych stresorov, sa dokáže čas strávený hraním rapídne zvyšovať, čo môže byť akýmsi začiatočným štádiom rozvíjajúcej sa GD. Nástup GD a prvotný nárast symptómov teda môže byť pomerne rýchly. Čím sú symptómy u osoby závažnejšie, tým sa javia odolnejšie voči zmene (Benarous a kol., 2019; Martončik a kol., 2023).

Doteraz publikované zistenia longitudinálnych štúdií sa podľa systematického prehľadu Richarda a kol., (2020) vyznačujú vysokou variabilitou, a to nielen pri rizikových faktoroch GD, ale aj pri dĺžke trvania a vývine GD, čo je dané aj metodologickou rôznorodosťou štúdií. V dôsledku toho je vytvorenie záveru o priebehu, progrese a trvaní GD veľmi problematické.

4. Problém nedostatku výskumov na klinickej vzorke

Zhromažďovanie relevantných výskumných dát a vyvodzovanie konzistentných zistení je navyše komplikované aj tým, že len nízke percento hráčov s GD reálne vyhľadá odbornú pomoc (Karhulahti a kol., 2023a). Autori Karhulahti a kol. (2023b) konštatujú, že na poli vedeckého bádania je stále len málo výskumov s klinickou vzorkou, tj. výskumov, v ktorých by participovali samotní klinicky diagnostikovaní hráči (napr. Cabelguen a kol., 2021; Torres-Rodríguez a kol., 2018). Výskumy na klinickej vzorke by boli v tomto prípade veľkým prínosom, keďže by mohli priniesť nové závery relevantné priamo pre populáciu hráčov s GD. Ozrejmiť by mohli napríklad povahu klinicky užitočných symptómov, progres choroby a jej liečby, problémy asociované s patologickým spôsobom hrania, či dôvody vyhľadania pomoci, čím by umožnili lepšie porozumenie celému kontextu problematického hrania (Auranen a kol., 2023).

5. Problém nedostatku exploračných a kvalitatívnych výskumov

Kvôli predpokladanej podobnosti behaviorálnych závislostí (za akú je považovaná aj GD) a látkových závislostí, boli diagnostické kritériá pre GD spočiatku tvorené prispôsobením zaužívaných kritérií a testov na diagnostiku práve látkových závislostí. S odstupom času sa však zdá, že niektoré kritériá látkových závislostí nemajú pri GD diagnostickú užitočnosť, čím sa takto vytvorené meracie nástroje stávajú ťažko použiteľnými. Predpoklad, že konštrukt závislostí dobre zachytáva aj GD, viedol k realizácii množstva konfirmačných výskumov, a zároveň k nedostatku exploračných výskumov (Aarseth a kol., 2017). Zameranie sa na exploračný výskum by bolo prospešné nielen pre tvorbu teórií založených na nových hypotézach, ale koniec koncov aj pre odvodenie vhodných položiek pri konštruovaní skríningových nástrojov na meranie GD. Potrebné je pritom zostavenie takých nástrojov, ktoré by zahŕňali práve položky relevantné pre zachytenie patologického hrania s tým, aby vhodne diferencovali medzi patologickým a rekreačným, resp. adaptívnym hraním digitálnych hier (Kardefelt-Winther, 2015; Kardefelt-Winther, 2017).

Reakciou na vyššie uvedené je aj projekt Ontologická rekonštrukcia poruchy v dôsledku hrania digitálnych hier (ORE 101042052), ktorého riešiteľmi sú aj autori tohto príspevku (Karhulahti a kol., 2023c). ORE je interdisciplinárny, 5 rokov trvajúci (2022-2027) výskumný projekt, financovaný Európskou radou pre výskum. Cieľom projektu je pomocou kvalitatívnych metód (fenomenologických a klinických rozhovorov a denníkov) preskúmať a opísať rôzne spôsoby hrania digitálnych hier; rovnako ako dôvody intenzívneho hrania. Názov ontologická rekonštrukcia v tomto prípade poukazuje na samotný cieľ výskumu, ktorým je porozumenie povahy fenoménu patologického hrania digitálnych hier – v akej podobe existuje (napr. Aké majú životné skúsenosti a problémy hráči, pre ktorých je hranie už problémom? Majú problémy iba epizodický charakter? Aký význam pripisujú hraniu?), u koho sa prejavuje alebo s čím sa najčastejšie asociuje (Pôsobia niektoré osobnostné vlastnosti, faktory prostredia ako rizikové faktory? Akú rolu zohráva súťažné hranie?) a pod. Zámerom je pritom explora-

tívne vykročiť za nozologické diskusie či existujúce klasifikácie (za konfirmačný prístup), a prejsť k skúmaniu toho, ako je intenzívne hranie, ako spektrum skúseností, tvorené interakciou konkrétnych typov dizajnov videohier v konkrétnych sociokultúrnych kontextoch. Konkrétne ide o vytvorenie taxonómie intenzívneho hrania na troch úrovniach: zdravie, vplyv dizajnu hry a fenomenológia hrania. Dôležitú úlohu v projekte hrá aj štrukturálna analýza hier, teda identifikácia konkrétnych herných mechanizmov, ktoré sú identické v rôznych hrách u hráčov s podobným spôsobom hrania. Výsledkom celého projektu by mala byť identifikácia spôsobov intenzívneho hrania, pri ktorých niektorí hráči vyhľadávajú odbornú pomoc; a spôsobov, ktoré napriek vysokej intenzite hrania nevedú k rozvoju psychosociálnych či fyziologických problémov. Zároveň je cieľom projektu aj štrukturálna analýza dizajnu hier a identifikácia spoločných herných mechaník (okrem už relatívne dobre zmapovaných efektov loot boxov a mikrotranzakcií, pozri Raneri a kol., 2022), ktoré by mohli kauzálne súvisieť s rozvojom problematického spôsobu hrania. Do projektu sú zapojené tri skupiny hráčov: aktívne hrajúci adolescenti, esports hráči a osoby, ktoré v minulosti buď zvažovali vyhľadanie pomoci alebo už vyhľadali odbornú pomoc kvôli problémom súvisiacim s hraním. Zatiaľ čo vo Fínsku a Južnej Kórei (teda v krajinách riešiteľov projektu ORE) existujú špecializované kliniky alebo programy pre liečbu GD (pozri napr. Fifield, 2016; Karhulahti a kol., 2023a; Sullivan, 2019; Suomi, n.d.), na Slovensku doposiaľ nič obdobné nevzniklo. Z toho vyplýva náročnosť získania prístupu k takto špecifickej vzorke. Prostredníctvom tohto príspevku by sme preto chceli požiadať čitateľov a odborníkov z praxe (napr. klinikov, sociálnych kurátorov, školských psychológov…), aby nás kontaktovali v prípade, že majú prístup k osobám, ktoré v minulosti buď zvažovali vyhľadanie pomoci alebo už vyhľadali odbornú pomoc kvôli problémom súvisiacim s hraním (kontakty na ore.jyu.fi).

Záver

V roku 1969 predstavil Donald Campbell model vedeckého bádania založený na spolupráci (Sprunger, 2017). Vedecké bádanie je podľa neho najefektívnejšie vtedy, ak na ňom spolupracujú výskumníci z rôznych oblastí. Mnohokrát je však potrebné, aby v rámci vedeckého bádania spolupracovali

vedci s praktikmi. Takáto spolupráca môže byť obojstranne výhodná a ako príklad je možné uviesť kritiku diagnózy 6C51 Gaming disorder v jedenástom vydaní ICD (Aarseth a kol., 2017). 6C51 je považovaná za predčasnú, vytvorenú na základe nedostatočných dôkazov, pričom chýbajú výskumy na klinických vzorkách.

ICD je produktom úsilia vedcov, určeným primárne pre klinikov. Preto, ak majú klinici v praxi postupovať podľa príručky postavenej na silných vedeckých dôkazoch, je nevyhnutná praktická spolupráca aj z ich strany.

Vyhlásenie autorov o konflikte záujmov:
Žiaden deklarovaný potenciálny konflikt záujmov vo vzťahu k tejto publikácii.

Grantová podpora
Financované Európskou úniou (ERC, ORE, 101042052). Vyjadrené názory a stanoviská sú však len názormi autora (autorov) a nemusia nevyhnutne odrážať názory a stanoviská Európskej únie alebo Európskej rady pre výskum. Európska únia ani orgán poskytujúci granty za nich nemôžu niesť zodpovednosť.

Literatúra

Aarseth, E. – Bean, A. M. – Boonen, H. – Colder Carras, M. – Coulson, M. – Das, D. et al.: Scholars' open debate paper on the World Health Organization ICD-11 Gaming Disorder proposal. Journal of Behavioral Addictions, 6(3), 2017, 267-270. https://doi.org/10.1556/2006.5.2016.088

American Psychiatric Association: Diagnostic and statistical manual of mental disorders (Vol. 5). American Psychiatric Association, 2013

Auranen, T. – Adamkovič, M. – Martončik, M. – Park, S. – Kauraoja, V. – Siutila, M. et al.: Gaming Disorder: A qualitative meta-synthesis of case studies. 2023, preprint

Bányai, F. – Griffiths, M. D. – Király, O. – Demetrovics, Z.: The Psychology of Esports: A Systematic Literature Review. Journal of Gambling Studies 35, 2018, 351-365. https://doi.org/10.1007/s10899-018-9763-1

Benarous, X. – Morales, P. – Mayer, H. – Iancu, C. – Edel, Y. – Cohen, D.: Internet gaming disorder in adolescents with psychiatric disorder: Two case reports using

a developmental framework. Frontiers in Psychiatry, 10, 2019, 336. https://doi.org/10.3389/fpsyt.2019.00336

Billieux, J. – Flayelle, M. – Rumpf, H.-J. – Stein, D. J.: High involvement versus pathological involvement in video games: A crucial distinction for ensuring the validity and utility of gaming disorder. Current Addiction Reports, 6(3), 2019, 323-330. https://doi.org/10.1007/s40429-019-00259-x

Billieux, J. – King, D. L. – Higuchi, S. – Achab, S. – Bowden-Jones, H. – Hao, W. et al.: Functional impairment matters in the screening and diagnosis of gaming disorder. Journal of Behavioral Addictions, 6(3), 2017, 285-289. https://doi.org/10.1556/2006.6.2017.036

Brand, M. – Wegmann, E. – Stark, R. – Müller, A. – Wölfling, K. – Robbins, T. W. et al.: The Interaction of Person-Affect-Cognition-Execution (I-PACE) model for addictive behaviors: Update, generalization to addictive behaviors beyond internet-use disorders, and specification of the process character of addictive behaviors. Neuroscience and Biobehavioral Reviews, 104, 2019, 1-10. https://doi.org/10.1016/j.neubiorev.2019.06.032

Brand, M. – Young, K. S. – Laier, C. – Wölfling, K. – Potenza, M. N.: Integrating psychological and neurobiological considerations regarding the development and maintenance of specific Internet-use disorders: An Interaction of Person-Affect-Cognition-Execution (I-PACE) model. Neuroscience & Biobehavioral Reviews, 71, 2016, *252-266.* https://doi.org/10.1016/j.neubiorev.2016.08.033

Cabelguen, C. – Rocher, B. – Leboucher, J. – Schreck, B., Challet-Bouju, G. – Hardouin, J-B. et al.: Attention deficit hyperactivity disorder and gaming disorder: Frequency and associated factors in a clinical sample of patients with Gaming Disorder. Journal of Behavioral Addictions 10, 2021, 4. https://doi.org/10.1556/2006.2021.00074

Čerešník, M. – Čerešníková, M. – Lenghart, D.: Prejavy hrania digitálnych hier a rizikové správanie dospievajúcich v systéme nižšieho sekundárneho vzdelávania [online]. 2021. Dostupné na: https://www.researchgate.net/publication/352507598_Prejavy_hrania_digitalnych_hier_a_rizikove_spravanie_dospievajucich_v_systeme_nizsieho_sekundarneho_vzdelavania

Deleuze, J. – Long, J. – Liu, T-Q. – Maurage, P. – Billieux, J.: Passion or addiction? Correlates of healthy versus problematic use of videogames in a sample of French-speaking regular players. Addictive behaviors 82, 2018, 114 – 121. https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2018.02.031

Dong, G. – Potenza, M. N.: A cognitive-behavioral model of Internet gaming disorder: Theoretical underpinnings and clinical implications. Journal of Psychiatric

Research, 58, 2014, 7-11. https://doi.org/10.1016/j.jpsychires.2014.07.005

Fam, J. Y.: Prevalence of internet gaming disorder in adolescents: A meta-analysis across three decades. Scandinavian Journal of Psychology, 2018. https://doi.org/10.1111/sjop.12459

Feng, W. – Ramo, D. E. – Chan, S. R. – Bourgeois, J. A.: Internet gaming disorder: Trends in prevalence 1998-2016. Addictive Behaviors 75, 2017, 17-24. https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2017.06.010

Fifield, A.: In South Korea, a rehab camp for Internet-addicted teenagers [online]. 2016. Dostupné na: https://www.washingtonpost.com/world/ asia_pacific/in-south-korea-a-rehab-camp-for-internet-addicted-teenagers/2016/01/24/9c143ab4-b965-11e5-85cd-5ad59bc19432_story.html

Gao, Y-X. – Wang, J-Y. – Dong, G-H.: The prevalence and possible risk factors of internet gaming disorder among adolescents and young adults: Systematic reviews and meta-analyses. Journal of Psychiatric Research, 2022, 35-43. https://doi.org/10.1016/j.jpsychires.2022.06.049

Holdoš, J.: Vybrané diagnostické postupy pri zisťovaní závislosti od internetu [online], (n.d.). Dostupné na: http://euko.ku.sk/wp-content/uploads/2022/05/skripta_JHoldos_fina l1.pdf

Jo, Y. S. – Bhang, S. Y. – Choi, J. S. – Lee, H. K. – Lee, S. Y. – Kweon, Y.-S.: Clinical Characteristics of Diagnosis for Internet Gaming Disorder: Comparison of DSM-5 IGD and ICD-11 GD Diagnosis. Journal of Clinical Medicine, 8(7), 2019, 945. https://doi.org/10.3390/jcm8070945

Kardefelt-Winther, D.: Commentary on: Are we overpathologizing everyday life? A tenable blueprint for behavioral addiction research: Problems with atheoretical and confirmatory research approaches in the study of behavioral addictions. Journal of Behavioral Addictions, 4(3), 2015, 126-129. https://doi.org/10.1556/2006.4.2015.019

Kardefelt-Winther, D.: Making the case for hypothesis-driven theory testing in the study of Internet Gaming Disorder. Addictive Behaviors, 64, 2017, 234-237. https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2015.09.012

Karhulahti, V-M. – Behm, S. – Lukka, L.: Why do adults seek treatment for gaming (disorder)? A qualitative study. Humanities and Social Sciences Communications 10, 2023a, 299. https://doi.org/10.1057/s41599-023-01775-y

Karhulahti, V-M. – Martončik, M. – Adamkovič, M.: Measuring Internet Gaming Disorder and Gaming Disorder: A Qualitative Content Validity Analysis of Validated Scales. Assessment 30 (2), 2023b. https://doi.org/10.1177/10731911211055435

Karhulahti, V.-M. – Martončik. M. – Siutila, M. – Park, S. – Jin, J. – Adamkovič,

M. et al.: Reconstructing Gaming Disorder: A Taxonomy by Registered Report, in principle acceptance of Version 3 by Peer Community in Registered Reports [online]. 2023c. Dostupné na: https://osf.io/ekm8x

Karhulahti, V-M. – Nerg, H. – Laitinen, T. – Päivinen, A. – Chen, Y.: Eight Hypotheses on Technology Use and Psychosocial Wellbeing: A Bicultural Phenomenological Study of Gaming during the COVID 19 Pandemic. Curr Psychol, 2022a. https://doi.org/10.1007/s12144-022-03586-x

Karhulahti, V-M. – Siutila, M. – Vahlo, J. – Koskimaa, R.: Phenomenological Strands for Gaming Disorder and Esports Play: A Qualitative Registered Report. Collabra: Psychology 8 (1), 2022b, 38819. https://doi.org/10.1525/collabra.38819

Karhulahti, V-M. – Siutila, M. – Vahlo, J. – Koskimaa, R.: Life Thinning and Gaming Disorder: A Longitudinal Qualitative Registered Report. 2023d. https://doi.org/10.31234/osf.io/rfbcu

Karhulahti, V.-M. – Vahlo, J. – Martončik, M. – Munukka, M. – Koskimaa, R. – von Bonsdorff, M.: Ontological diversity in gaming disorder measurement: a nationally representative registered report. Addiction Research & Theory, 31(3), 2023e, 157-167. https://doi.org/10.1080/16066359.2022.2115033

Kim, H. S. – Son, G. – Roh, E-B. – Ahn, W-Y -, Kim, J. – Shin, S-H. et al.: Prevalence of gaming disorder: A meta-analysis. Addictive behavior 126, 2022, 107183. https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2021.107183

King, D. L. – Chamberlain, S. R. – Carragher, N. – Billieux, J. – Stein, D. – Mueller, K. et al.: Screening and assessment tools for gaming disorder: A comprehensive systematic review. Clinical Psychology Review, 77, 2020, 101831. https://doi.org/10.1016/j.cpr.2020.101831

Király, O. – Sleczka, P. – Pontes, H. M. – Urbán, R. – Griffiths, M. D. – Demetrovics, Z.: Validation of the Ten-Item Internet Gaming Disorder Test (IGDT-10) and evaluation of the nine DSM-5 Internet Gaming Disorder criteria. Addictive Behaviors, 64, 2017, 253-260. https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2015.11.005

Ko, C.-H. – Lin, H.-C. – Lin, P.-C. – Yen, J.-Y.: Validity, functional impairment and complications related to Internet gaming disorder in the DSM-5 and gaming disorder in the ICD-11. The Australian and New Zealand Journal of Psychiatry, 54(7), 2020, 707-718. https://doi.org/10.1177/0004867419881499

Koo, HJ. – Han, DH. – Park, S-Y. – Kwon, J-H.: The Structured Clinical Interview for DSM-5 Internet Gaming Disorder: Development and validation for diagnosing IGD in adolescents. Psychiatry Investigation 14 (1), 2017, 21-29. https://doi.org/10.4306/pi.2017.14.1.21

Liao, Z. – Chen, X. – Huang, Q. – Shen, H.: Prevalence of gaming disorder in East

Asia: A comprehensive meta-analysis. Journal of Behavioral Addictions 11, 2022, 3. https://doi.org/10.1556/2006.2022.00050

Macur, M. – Pontes, H. M.: Internet gaming disorder in adolescence: investigating profiles and associated risk factors. BMC Public Health. 21, 2021, 1547. https://doi.org/10.1186/s12889-021-11394-4

Martončik, M. – Adamkovič, M. – Ropovik, I.: Network Analysis of Additional Clinical Features of (Internet) Gaming Disorder. PsyArXiv, 2022. https://doi.org/10.31234/osf.io/p6w7h

Martončik, M. – Ropovik, I. – Adamkovič, M.: Development of Gaming Disorder: Underlying Risk Factors and Complex Temporal Dynamics. PsyArXiv, 2023. https://doi.org/10.31234/osf.io/r7vb9

Martončik, M. – Zibrínová, L. – Adamkovič, M. – Babinčák, P. – Smelý, I.: Porucha v dôsledku hrania digitálnych hier: Skúsenosti so slovenskou verziou dotazníkov IGDT-10, GDT a štruktúrovaným klinickým rozhovorom SCI-IGD. Česká a slovenská Psychiatria 117(2), 2021, 63 – 69

Niklová, M.: Závislostné správanie detí a mládeže na online počítačových hrách [online]. 2019. Dostupné na: https://www.researchgate.net/publication/342759184_Zavislostne_spravanie_deti_a_mladeze_na_online_pocitacovych_hrach

Paulus, F. W. – Ohmann, S. – von Gontard, A. – Popow, C.: Internet gaming disorder in children and adolescents: a systematic review. Developmental Medicine & Child Neurology, 60(7), 2018, 645-659. https://doi.org/10.1111/dmcn.13754

Pontes, H. M. – Griffiths, M. D.: Measuring DSM-5 internet gaming disorder: Development and validation of a short psychometric scale. Computers in Human Behavior, 45, 2015, 137-143. https://doi.org/10.1016/j.chb.2014.12.006

Pontes, H. M. – Schivinski, B. – Kannen, C. – Montag, C.: The interplay between time spent gaming and disordered gaming: A large-scale world-wide study. *Social science & medicine (1982)*, *296*, 2022, 114721. https://doi.org/10.1016/j.socscimed.2022.114721

Pontes, H. M. – Schivinski, B. – Sindermann, C. – Li, M. – Becker, B. – Zhou, M. et al.: Measurement and conceptualization of gaming disorder according to the World Health Organization framework: The development of the Gaming Disorder Test. International Journal of Mental Health and Addiction, 19(2), 2021, 508-528. https://doi.org/10.1007/s11469-019-00088-z

Raneri, P. C. – Montag, C. – Rozgonjuk, D. – Satel, J. – Pontes, H. M.: The role of microtransactions in Internet Gaming Disorder and Gambling Disorder: A preregistered systematic review. Addictive Behaviors Reports, 15(100415), 2022,

100415. https://doi.org/10.1016/j.abrep.2022.100415

Richard, J. – Temcheff, C. E. – Derevensky, J. L.: Gaming disorder across the lifespan: A scoping review of longitudinal studies. Current Addiction Reports, 7(4), 2020, 561-587. https://doi.org/10.1007/s40429-020-00339-3

Rehbein, F. – Kliem, S. – Baier, D. – Mößle, T. –Petry , N. M.: Prevalence of internet gaming disorder in German adolescents: diagnostic contribution of the nine DSM-5 criteria in a state-wide representative sample. Addiction 110, 2015, 5. https://doi.org/10.1111/add.12849

Ropovik, I. – Martončik, M. – Babinčák, P. – Baník, G. – Vargová, L. – Adamkovič, M.: Risk and protective factors for (internet) gaming disorder: A meta-analysis of pre-Covid studies. Addictive Behaviors Vol. 139, 2023, *107590.* https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2022.107590

Sprunger, J. G.: The Benefits of Engaging in Collaborative Research Relationships [online]. 2017. Dostupné na: https://www.psychologicalscience.org/observer/the-benefits-of-eng aging-in-collaborative-research-relationships

Starcevic, V. – Choi, T. Y. – Kim, T. H. – Yoo, S.-K. – Bae, S. – Choi, B.-S. et al.: Internet gaming disorder and gaming disorder in the context of seeking and not seeking treatment for video-gaming. Journal of Psychiatric Research, 129, 2020, 31-39. https://doi.org/10.1016/j.jpsychires.2020.06.007

Stevens, M. W. – Dorstyn, D. – Delfabbro, P. H. – King, D. L.: Global prevalence of gaming disorder: A systematic review and meta-analysis. The Australian and New Zealand Journal of Psychiatry, 55(6), 2021, 553-568. https://doi.org/10.1177/0004867420962851

Suchá, J.: Vývoj diagnostické metody při zhodnocení rizikového hraní digitálních her u adolescentů a vybrané aspekty související s gamingem [online]. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2020.

Sullivan, M.: Hooked On The Internet, South Korean Teens Go Into Digital Detox [online]. 2019. Dostupné na: https://www.npr.org/2019/08/13/748299817/hooked -on-the-internet-s outh-korean-teens-go-into-digital-detox?t=1631189469111

Suomi: Game-addiction clinic, [online]. *(n.d.).* Dostupné na: https://www.suomi.fi/services/servicepoint/game-addiction-clinic-city-of-helsinki-the-social-services-health-care-and-rescue-services-division/d56baec5-559e-4698-a777-a23d65ef45b3

Torres-Rodríguez, A. – Griffiths, M. D. – Carbonell, X. – , N. – Torres-Jimenez, E.: Internet Gaming Disorder Treatment: A case study evaluation of four different types of adolescent problematic gamers. International journal of mental health and addiction 17, 2017, 1-12. https://doi.org/10.1007/s11469-017-9845-9

Torres-Rodríguez, A. – Griffiths, M. D. – Carbonell, X. – Oberst, U.: Internet gaming disorder in adolescence: Psychological characteristics of a clinical sample. Journal of Behavioral Addictions, 7(3), 2018, 707-718. https://doi.org/10.1556/2006.7.2018.75

World Health Organization.: International statistical classification of diseases and related health problems. 11th ed [online]. 2019. Dostupné na: https://icd.who.int/

Doručené do redakcie: 20. 12. 2023
Prijaté na publikovanie: 28. 2. 2024

Adresa autora: Mgr. Anna Urbancová
Spoločenskovedný ústav CSPV SAV, v. v. i.
Karpatská 5, 040 01 Košice
e-mail: urbancova@saske.sk