

Charakteristika problémového hrania a hernej závislosti

Po nástupe komerčného hrania v sedemdesiatych rokoch dvadsiateho storočia netrvalo dlho a v psychologickej literatúre sa sotva o dekádu neskôr začali objavovať prvé správy o závislosti od hrania hier (konkrétne v článku sa zaoberali posadnutosťou hraním *Space Invaders*).^[1] Závislé správanie sa môže týkať rôznych aspektov života človeka. Vo všeobecnosti predstavuje nekontrolovateľné nutkanie konzumovať látku alebo vykonávať aktivitu, čo vedie k výraznej osobnej ujme alebo interpersonálnemu konfliktu závislého.^[2] Závislosť je definovaná ako opakujúce sa správanie so škodlivými účinkami.^[3] Definície akéhokoľvek druhu závislosti sa v literatúre viažu práve na negatívne vplyvy závislosti, prejavujúce sa v rôznych oblastiach života ľudí: psychologickej (zhoršený „well-being“, stres, nepozornosť, agresívne/hostilné správanie), sociálnej (zhoršené vzťahy a sociálne schopnosti), v školskej alebo pracovnej sfére a v neposlednom rade v oblasti zdravia (nespavosť, bolesť hlavy, suché oči, nedostatok spánku, nedostatok fyzickej aktivity, únavové zranenie palca). Závislosť od hrania digitálnych hier patrí pod tzv. technologickú závislosť a dôležitosť jej skúmania bola v poslednom čase akcentovaná v súvisi s pandemiou a s ňou spojenou výraznejšou izoláciou jednotlivcov, vzdelávaním a prácou z domu. Závislosť od hrania digitálnych hier sa týka rôznych kategórií hráčov a rôznych platforiem (od matky závislej od jednoduchej puzzle hry v mobilovej aplikácii až po profesionálneho hráča), v literatúre sa samostatne vyčleňuje predovšetkým závislosť od internetového hrania, o ktorej si budeme hovoriť neskôr.

Je náročné determinovať určitý sumárny počet závislých od hrania digitálnych hier. Autori štúdií sa nemusia držať rovnakých kritérií závislosti, môžu a nemusia diferencovať medzi problémovým hraním a hernou závislosťou, môžu sa zameriavať iba na online hranie, na určitý žánr alebo niektorú z platforiem. Výsledky závisia aj od výberu výskumného súboru a metodológie. Griffiths v prehľade výskumov zameraných na problematické hranie nachádza počet závislých, pohybujúci sa od 1,5 % až po 50 % v rámci výskumného súboru určitého výskumu.^[4] Napríklad reprezentatívna štúdia amerických tínedžerov uvádza 9 % problémových hráčov;^[5] nemecká štúdia 3 % mužov a 0,3 % žien;^[6] maďarská štúdia 3,4 % hráčov vykazujúcich znaky vysokého rizika problémového hrania^[7]. Veľmi zovšeobecnene väčšie štúdie väčšinou hovoria o hodnotách závislých hráčov pod desať percent.

[1] GRIFFITHS, M. D.: Gaming addiction and internet gaming disorder. In KOWERT, R., QUANDT, T. (eds.): *The Video Game Debate: Unravelling the Physical, Social, and Psychological Effects of Video Games*. London : Routledge, 2016, s. 74.

[2] KING ET AL., 2013 In GRIFFITHS, M. D.: Gaming addiction and internet gaming disorder. In KOWERT, R., QUANDT, T. (eds.): *The Video Game Debate: Unravelling the Physical, Social, and Psychological Effects of Video Games*. London : Routledge, 2016, s. 76.

[3] American Psychiatric Association, 2018; Kovac, 2012 In ROSENDO - RIOS, V, TROTT, S., SHUKLA, P.: Systematic literature review online gaming addiction among children and young adults: A framework and research agenda In *Addictive Behaviors*, 2022, roč. 129, č. 3, s. 1.

[4] GRIFFITHS, M. D.: Gaming addiction and internet gaming disorder. In KOWERT, R., QUANDT, T. (eds.): *The Video Game Debate: Unravelling the Physical, Social, and Psychological Effects of Video Games*. London : Routledge, 2016, s.79-81.

[5] GENTILE, 2009 In GRIFFITHS, M. D.: Gaming addiction and internet gaming disorder. In KOWERT, R., QUANDT, T. (eds.): *The Video Game Debate: Unravelling the Physical, Social, and Psychological Effects of Video Games*. London : Routledge, 2016, s.79.

[6] REHBEIN ET AL., 2010 In GRIFFITHS, M. D.: Gaming addiction and internet gaming disorder. In KOWERT, R., QUANDT, T. (eds.): *The Video Game Debate: Unravelling the Physical, Social, and Psychological Effects of Video Games*. London : Routledge, 2016, s.80.

[7] DEMETROVICZ ET AL., 2012 In GRIFFITHS, M. D.: Gaming addiction and internet gaming disorder. In KOWERT, R., QUANDT, T. (eds.): *The Video Game Debate: Unravelling the Physical, Social, and Psychological Effects of Video Games*. London : Routledge, 2016, s.80.

Revision #1

Created 17 January 2023 14:44:08 by Admin

Updated 17 January 2023 14:44:40 by Admin