



Internet Gaming Disorder/Gaming Disorder

Medic Rezident Psihiatrie An III

Șlincu Dana-Genoveva



Încă de la introducerea sa de către Young (1998), *folosirea excesivă* a jocurilor video, ca modalitate de recreere, a fost un subiect de dezbatere controversat, deoarece s-a considerat că se tinde a se patologiza un hobby.[1]

- În timp, jocurile video au devenit o parte normativă a culturii occidentale, iar pentru majoritatea jucătorilor este o modalitate inofensivă și ușoară de a se relaxa, de a scăpa de stresul cotidian și de a socializa (în cazul jocurilor online ce implică o comunitate).
- Odată cu dezvoltarea rapidă a tehnologiei și accesul facil la aceasta, numeroase studii epidemiologice[2,3,4] (ex: Olanda, Germania) au observat *că prevalența gaming-ului necontrolat depășește 1% din populația generală*, cu valori mult mai mari în rândul *adolescenților*. [5,6,7] De exemplu, în *Coreea de Sud*-țara cu cea mai mare viteză de internet, prevalența acestui tip de comportament adictiv este de *12.5 % din adolescenți și 5.8% din populația adultă*. [8]

an error occurred while processing this directive]

HOME » NEWS » UK NEWS

Couple play computer g

By Tom Leonard in New York
12:01AM BST 15 Jul 2007

An American couple who authorities say **games** on the internet that they left their children guilty to child neglect.

The children of Michael and Lana Straw, 10-month-old girl, were severely malnourished when doctors examined them after social workers in Reno, Nevada.

Police said hospital staff had to shave the girl's hair as it was matted with cat urine. She weighed 10lb, suffering from a mouth infection, dry skin and her brother had to be treated for starvation. The lack of muscle development caused him to

Both children are doing well and gaining weight. Ann Viloria, a public prosecutor.

Michael Straw, 25, and Lana Straw, 23, were charged with child neglect. Each faces a maximum of 10 years in prison. Prosecutors said the Reno couple were addicted to playing games, mainly the fantasy role-playing game World of Warcraft. They failed to give their children proper care.

Related Articles

News Front Page



- Africa
- Americas
- Asia-Pacific
- Europe
- Middle East
- South Asia
- UK
- Business
- Health
- Science & Environment
- Technology
- Entertainment

Also in the news

Video and Audio

- Programmes
- Have Your Say
- In Pictures
- Country Profiles
- Special Reports

RELATED BBC SITES

Watch One-Minute World News

Last Updated: Wednesday, 8 June, 2005, 10:09 GMT 11:09 UK

E-mail this to a friend

Printable version

Chinese gamer sentenced to life

A Shanghai online gamer has been given a suspended death sentence for killing a fellow gamer.

Qiu Chengwei stabbed Zhu Caoyuan in the chest when he found out he had sold his virtual sword for 7,200 Yuan (£473).

The sword, which Mr Qiu had lent to Mr Zhu, was won in the popular online game Legend of Mir 3.

Attempts to take the dispute to the police failed because there is currently no law in China to protect virtual property.

Appeal plea

Buying and selling gaming artefacts such as imaginary weapons is a booming business on the web.

The internet games section of Ebay saw more than \$9m (£5m) in trades in 2003.

While China has no laws to deal with the theft of virtual property, South Korea has a section of its police force that investigates in-game crime.



More gamers are taking disputes over virtual property to court

News services

Your news when you want it



SEE ALSO:

- Chinese blogs face restrictions 07 Jun 05 | Technology
- Fantasies inspire Chinese gamers 26 Apr 05 | Business
- 'Game theft' led to fatal attack 31 Mar 05 | Technology
- China's tight rein on online growth 08 Mar 05 | Technology

RELATED INTERNET LINKS:

- Legend of Mir 3
- Quality Games Online
- Renmin University of China

The BBC is not responsible for the content of external internet sites

TOP TECHNOLOGY STORIES

- US lifts lid on WikiLeaks probe
- Bing gains market share in search
- 'Virtual human' makes Xbox debut
- News feeds

onh-
game

Sign in Search

International edition

More

Editorially independent, open to everyone

We chose a different approach – will you support it?

Support The Guardian →

Low graphics | Accessibility help

News services

Your news when you want it



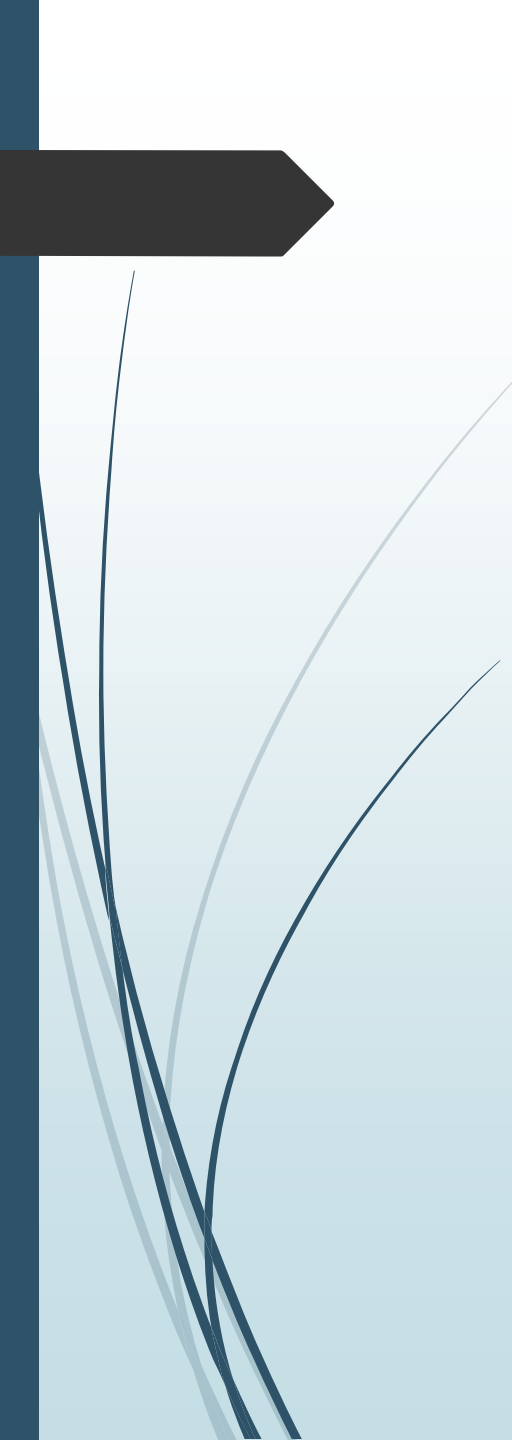
SEE ALSO:

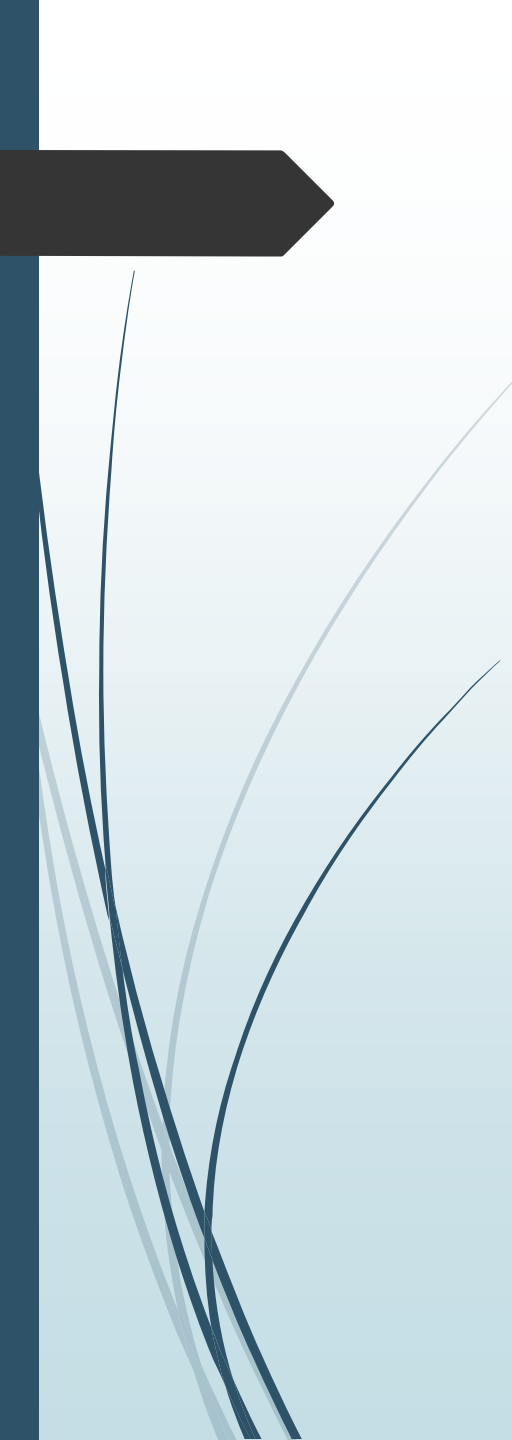
- Head to head: Is online gaming bad for you? 17 Feb 05 | Technology
- Chinese gamer sentenced to life 08 Jun 05 | Technology
- Computer game teenager gets DVT 29 Jan 04 | Health
- Thailand restricts online gamers 08 Jul 03 | Asia-Pacific
- Losing yourself in online gaming 17 Feb 05 | Technology
- Playing the future: Your views 28 Jul 05 | Technology

➤ Noțiunea *gaming-ului video necontrolat* ar trebui să fie recunoscută ca **o tulburare adictivă dobândită**, motiv pentru care a primit un sprijin puternic în cadrul psihologiei clinice, psihiatriei și a sănătății publice. Astfel, *tulburarea jocurilor pe internet* a fost introdusă în 2013 *în secțiunea a III-a din DSM-V, ca și afecțiune ce necesită studii suplimentare*. Mai recent, *tulburarea jocurilor video* a fost introdusă în ultima revizuire a *Clasificării Bolilor Internaționale*, în capitolul *“Tulburări datorate comportamentului adictiv”, alături de Jocul de noroc patologic. (ICD-11)*

➤ Deși există o diferență între descrierea clinică a tulburărilor de gaming, ambele sisteme, atât DSM cât și ICD afirmă că tulburarea are caracteristici similare cu tulburarea de joc patologic. (prioritizarea jocului față de alte activități, pierderea controlului și deteriorare funcțională a individului.) [9]

<u>DSM V- Internet Gaming Disorder</u> Utilizare persistentă și recurentă a Internetului cu scopul de a se juca , adesea cu alți jucători ducând la disconfort sau disfuncție, semnificative clinic, indicate de 5 din următoarele, într-o perioadă de 12 luni:	<u>ICD-11- Gaming Disorder</u> Comportament de gaming persistent sau recurent (jocuri digitale/video) care pot fi online/offline (doar pe un anumit dispozitiv) manifestat prin:
1. Preocupare jocuri pe internet(gândire la modul în care a jucat înainte /anticipează jocul următor, jocul devenind o activitate cotidiană dominantă)	- Pierderea controlului asupra jocurilor(debut, frecvență, durată, terminare, context)
2. Simptomatologie asemănătoare sevrajului (iritabilitate, anxietate sau tristețe, fără a exista semne ale sevrajului farmacologic)	- Prioritizarea jocului față de alte interese personale sau activități zilnice
3. Toleranță – necesită mai mult timp de a petrece în joc	- Continuarea jocului în ciuda impactului negativ asupra individului
4. Pierderea controlului - tendințe eșuate de a controla participarea la joc	Patternul comportamental este destul de sever încât este <i>afectată negativ funcționarea socio-familială, educațională, profesională</i> . Modelul comportamentului poate fi episodic sau recurent. Comportamentul de gaming necontrolat și caracteristicile de mai sus sunt în mod normal evidente pe o perioadă de cel puțin 12 luni pentru a fi diagnosticat, desi durata necesară poate fi redusă dacă toate cerințele de mai sus sunt îndeplinite, iar simptomatologia este severă.
5. Pierderea interesului pentru pasiunile și distracțiile anterioare	
6. Continuarea utilizării excesive a jocurilor pe internet, în ciuda impactului negativ psiho-social	
7. Minte membrii familiei, terapeutul sau alte persoane în privința duratei petrecute în joc	
8. Jocul devine o modalitate de a înlătura/ameliora o stare negativă (anxietate, tristețe, sentimente de vinovăție)	
9. Impact negativ asupra relațiilor socio-familiale: periclitarea /pierderea unei relații, loc de muncă, oportunitate profesională/educațională din cauza participării excesive în jocurile video.	
!! Sunt incluse doar jocurile pe Internet cu excepția celor de noroc. !! Specificare severitate: ușoară/moderată/severă, în funcție de gradul de perturbare al activităților normale.	

- 
- Concentrându-se asupra psihopatologiei, multiple studii au observat că acest pattern de gaming necontrolat a fost asociat cu tulburări ca depresia, anxietatea socială, ADHD. (Coley și Hooley 2013, Hyun și colab. 2015, Laconi și colab. 2017, Wang și colab. 2018).[10,11,12,13]
 - Specific, cea mai frecventă simptomatologie asociată IGD la toate grupele de vârstă(adolescenți, adulți, populația generală) a fost cea depresivă.
 - Totuși relația dintre acestea este neclară deoarece:
 - ar putea fi posibil ca o problemă psihiatrică specifică să conducă la dezvoltarea acestui pattern necontrolat de gaming (ca formă de refugiu)
 - problemele asociate și consecințele negative ale utilizării excesive de jocuri video se vor transforma ulterior într-o tulburare psihiatrică
 - ambele afecțiuni având mecanisme sociodemografice sau psihologice comune, vor crește vulnerabilitatea utilizatorilor la ambele patologii.

- 
- După modul de clasificare al tipologiei indivizilor cu tulburare a jocului de noroc patologic propus în 2002 de Blaszczynski și Nower- din cadrul departamentului de psihologie de la Universitatea din Sydney –Australia, un nou articol publicat în Jurnalul de Psihiatrie și Neuroștiințe Clinice în 2017, propune un model de clasificare al indivizilor care prezintă acest pattern de gaming necontrolat astfel[15] :

1. Tipul impulsiv-agresiv

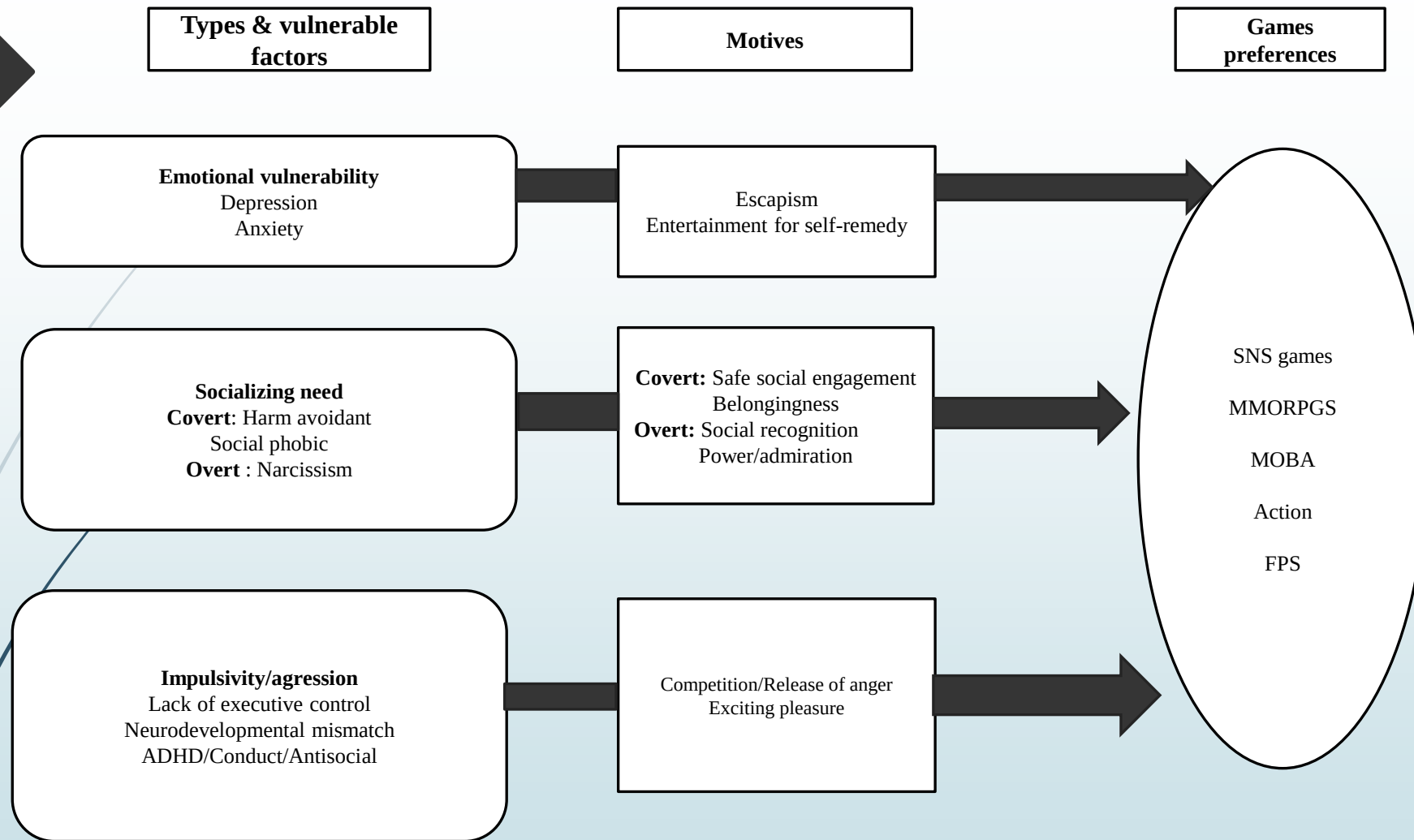
- folosește jocurile video ca modalitate de **eliberare a impulsurilor agresive/furiei** = **principala motivație pentru gaming** => preferință pentru genuri de jocuri ce implică un conținut ridicat de violență
- în timp - formarea unui cerc vicios : impulsivitatea- responsabilă pentru jocul excesiv, care la rândul său alterează controlul impulsului => IGD
- având în vedere că impulsivitatea este o trăsătură clinică principală a tulburărilor de externalizare (ADHD, Conduită, TP Antisocial), studiile anterioare au arătat o asociere între acestea și IGD.[17,18,19,20]

2. Tipul vulnerabil din punct de vedere emoțional

- folosește jocurile video ca modalitate de “evadare” sau pentru a-și modifica dispoziția
- pentru acest tipar, gaming-ul este ca o recompensă pozitivă sau un remediu propriu pentru suferința emoțională/nemulțumirea de sine, fiind deseori asociat cu tulburări psihiatrice de internalizare ca depresia și anxietatea → orice suferință emoțională anterioară combinată cu un pattern excesiv de gaming poate crește vulnerabilitatea indivizilor respectivi către dezvoltarea IGD[21,22,23]
- gamingul *este unica strategie acceptată* de individ ca modalitate de coping al unei stări negative
- un studiu a observat că reducerea stimei și încrederii de sine, împreună cu o scădere a satisfacțiilor din viața cotidiană a fost asociată cu un grad de severitate mai mare de IGD printre studenții de sex masculin. [24]

3. Tipul condiționat social

- acest tip folosește jocurile video ca o modalitate de socializare, aici implicarea socială online nu este condiționată comportamental de jocuri, ci mai degrabă de nevoile sociale nesatisfăcute în viața reală ale individului
- 2 subtipuri: – covert (ascuns) => tendință la retragere socială, se aseamănă cu TP evitantă, Anxietate socială – nu pot să formeze relații apropiate în viața reală din cauza temerilor de respingere, experimentare anterioară a fenomenului de “bullying” => preferă relațiile online, în unele cazuri extreme, acestea înlocuiesc relaționarea din viața reală, unii descriind viața online ca fiind una de egalitate -jucând în anonimat, formând noi legături, fiind recunoscuți ca și jucători competenți, simt un sentiment de apartenență, lucruri care nu se întâmplă în realitate.
- - overt (deschis) => trăsături narcisistice - sentimente de superioritate, caută admirația și atenția celorlalți jucători în mod excesiv, se consideră unici, speciali, caută să își demonstreze abilitățile în jocul respectiv.



A pathway model to Internet gaming disorder.[15]

FPS,first-person shooter games;

MMORPG- massively multiplayeronline role-playing games; MOBA-multiplayer online battle arena games;

SNS-social network service.

Evaluarea psihometrică a criteriilor de diagnosticare a IGD

IGDS9-SF- prima metodă psihometrică standardizată pentru evaluarea tulburărilor de joc pe Internet în conformitate cu cele 9 criterii de diagnostic din DSM 5 [16]

Internet Gaming Disorder Scale–Short-Form (IGDS9-SF) (Pontes & Griffiths, 2015)

Instructions: These questions will ask you about your gaming activity during the past year (i.e., last 12 months). By gaming activity we understand any gaming-related activity that has been played either from a computer/laptop or from a gaming console or any other kind of device (e.g., mobile phone, tablet, etc.) both online and/or offline.

	Never	Rarely	Sometimes	Often	Very Often
1. Do you feel preoccupied with your gaming behavior? (Some examples: Do you think about previous gaming activity or anticipate the next gaming session? Do you think gaming has become the dominant activity in your daily life?)	☐	☐	☐	☐	☐
2. Do you feel more irritability, anxiety or even sadness when you try to either reduce or stop your gaming activity?	☐	☐	☐	☐	☐
3. Do you feel the need to spend increasing amount of time engaged gaming in order to achieve satisfaction or pleasure?	☐	☐	☐	☐	☐
4. Do you systematically fail when trying to control or cease your gaming activity?	☐	☐	☐	☐	☐
5. Have you lost interests in previous hobbies and other entertainment activities as a result of your engagement with the game?	☐	☐	☐	☐	☐
6. Have you continued your gaming activity despite knowing it was causing problems between you and other people?	☐	☐	☐	☐	☐
7. Have you deceived any of your family members, therapists or others because the amount of your gaming activity?	☐	☐	☐	☐	☐
8. Do you play in order to temporarily escape or relieve a negative mood (e.g., helplessness, guilt, anxiety)?	☐	☐	☐	☐	☐
9. Have you jeopardized or lost an important relationship, job or an educational or career opportunity because of your gaming activity?	☐	☐	☐	☐	☐

Scor informații:

Scorurile totale pot fi obținute prin însumarea tuturor răspunsurilor acordate tuturor celor nouă elemente ale IGDS9-SF și pot varia de la minimum 9 până la maximum 45 de puncte, scorurile mai mari indicând un grad mai mare de tulburări de jocuri pe Internet.

Pentru a diferenția jucătorii cu tulb. de jucătorii fără., trebuie să se verifice dacă participanții au aprobat cel puțin cinci criterii din cele nouă, luând în considerare răspunsurile ca "5: Foarte des", ceea ce se traduce ca aprobare a criteriului.

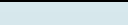
- O altă formă de evaluare a IGD este chestionarul de masurare al intensității comportamentelor adictive (QMICA), versiunea pentru jocurile video, construit pe baza criteriilor de diagnostic adaptate la contextul jocului video. [17]

Această scală explorează diferite dimensiuni ale comportamentelor și cogniției în timpul jocului video: imposibilitatea de a rezista și a efectua comportamentul, creșterea senzației de tensiune înainte de începerea jocului, plăcere/senzație de eliberare în timpul lui, pierderea controlului în timpul acestuia.

- Instrucțiuni: Pentru fiecare din itemii din tabelul din dreapta, bifați una din cele 7 ovale, între răspunsurile "Deloc" și "Absolut", în funcție de ce se potrivește mai bine cu activitatea dumneavoastră.

Partea a 2a : Când nu puteți să jucați jocuri video, aveți tendința să :

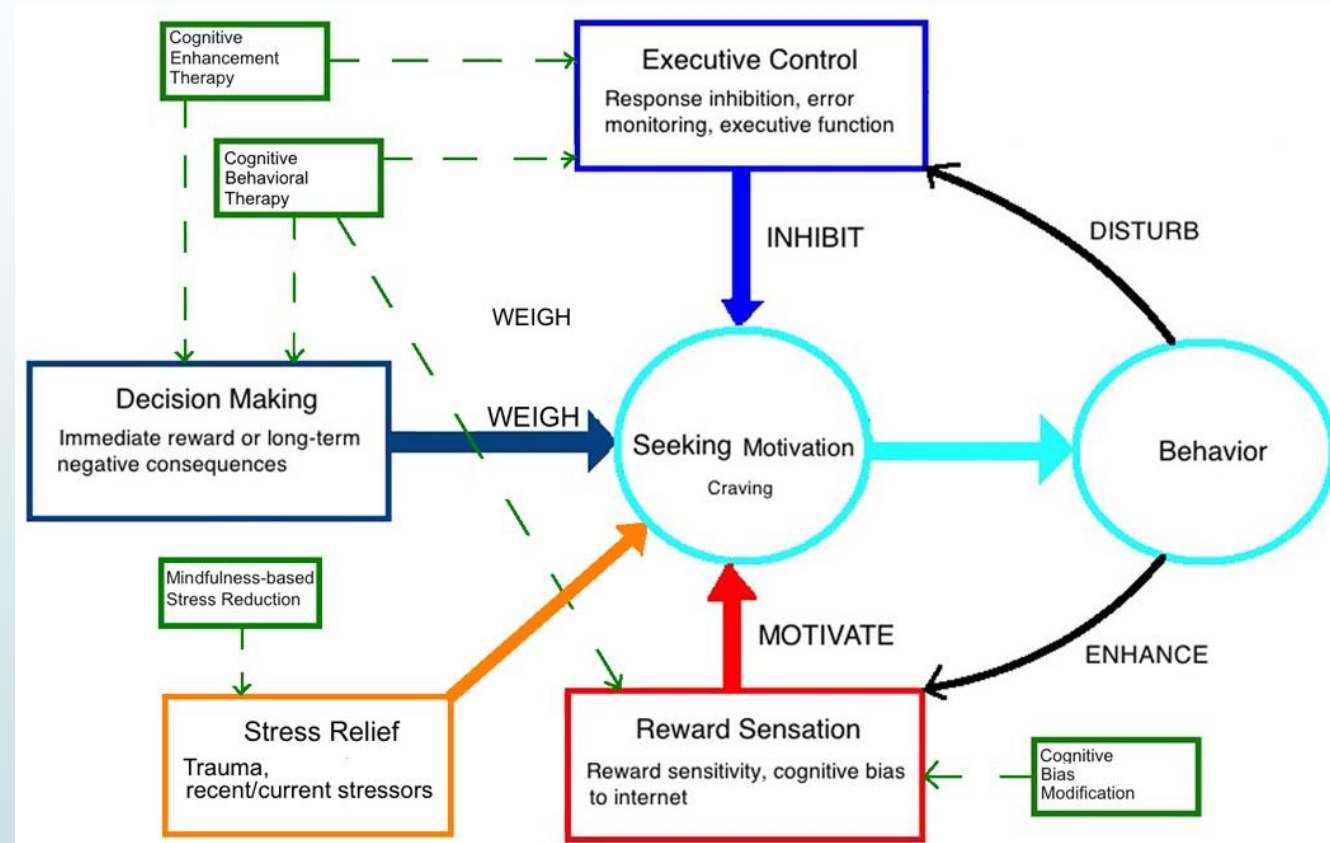
1. Mâncăți dulciuri	Deloc  Absolut
2. Consum tutun	Deloc  Absolut
3. Consum cafea/ceai	Deloc  Absolut
4. Jucați jocuri de noroc(cazinou, loto)	Deloc  Absolut
5. Consum cannabis	Deloc  Absolut
6. Consum anumite medicamente	Deloc  Absolut
7. Muncă	Deloc  Absolut
8. Relații sexuale	Deloc  Absolut
9. Consum droguri LSD,cocaine, heroină etc	Deloc  Absolut
10. Conectați la internet prin orice mijloc	Deloc  Absolut
11. Consum băuturi dulci/carbogazoase	Deloc  Absolut
12. Consum alimente sărate	Deloc  Absolut
13. Mergeți la cumpărături	Deloc  Absolut
14. Consum băuturi alcoolice	Deloc  Absolut

1. Când vreau să joc jocuri video, îmi este imposibil să rezist tentației de a nu juca:	Deloc  Absolut
2. Simt o tensiune interioară înainte de a juca jocuri video :	Deloc  Absolut
3. Simt plăcere sau o stare de ușurare în timpul jocului video	Deloc  Absolut
4. Uneori, am un sentiment de "pierdere al controlului" în timp jocului video	Deloc  Absolut
5. Adesea mă gândesc să mă joc jocuri video	Deloc  Absolut
6. Momentele dedicate jocurilor video sunt de o intensitate și frecvență de neimaginat	Deloc  Absolut
7. Am încercat de mai multe ori să reduc, să controlez sau să renunț la această practică	Deloc  Absolut
8. Petrec foarte mult timp în această activitate	Deloc  Absolut
9. Uneori am nevoie de o perioada de reacere (recupera, relaxa) după un joc video	Deloc  Absolut
10. Simt nevoia de a juca mai mult în ciuda responsabilităților și obligațiilor cotidiene	Deloc  Absolut
11. Timpul petrecut în jocurile video a determinat scăderea interacțiunilor sociale (ieșiri cu prietenii, activități familiale, călătorii, practicarea unor alte hobby-uri)	Deloc  Absolut
12. Continui să joc, desi știu că poate avea consecințe negative asupra calității vieții mele	Deloc  Absolut
13. De când joc, am tot timpul senzația că trebuie să joc din ce în ce mai mult pentru a avea o satisfacție mai mare	Deloc  Absolut
14. Mă simt iritat, irascibil, anxios în momentul când vreau să joc și nu am acces la activitatea respectivă	Deloc  Absolut

Prevenție și tratament

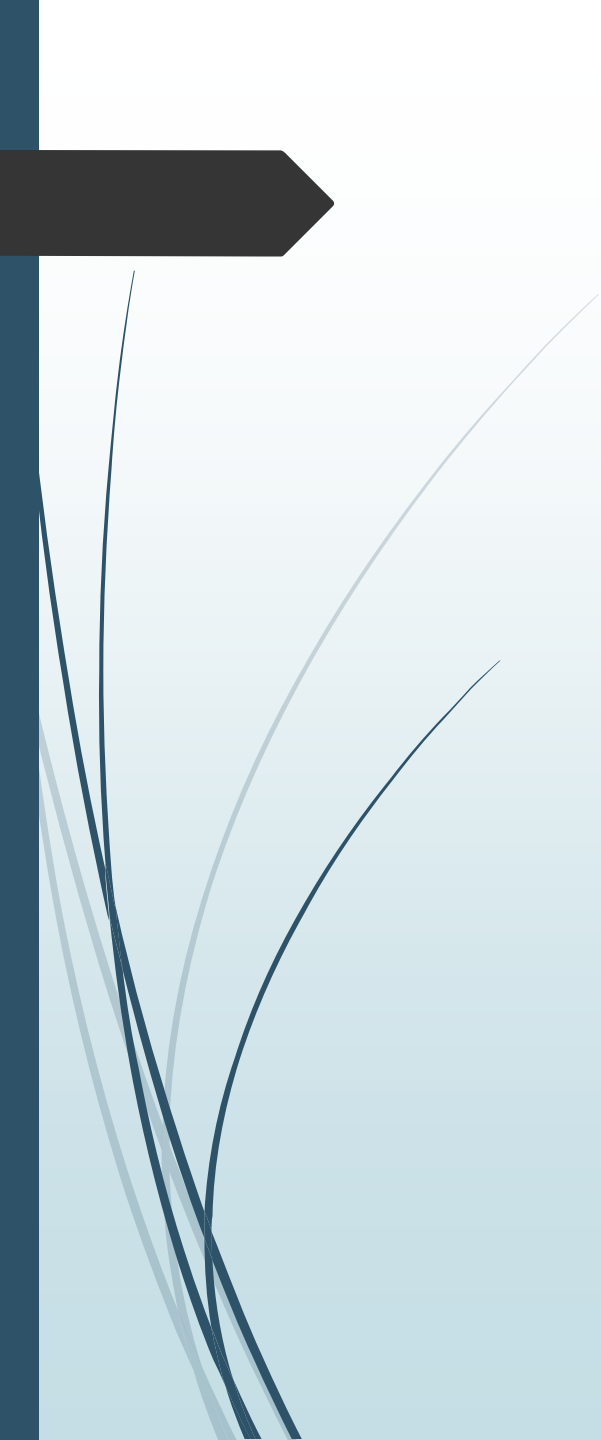
- Prevenția este cea mai bună și cea mai ușoară soluție, familia având un rol major, mai ales părinții, având în vedere riscul mai mare al populației adolescente spre un comportament de gaming necontrolat. Astfel, familia poate decide, la comun, un timp limitat petrecut în jocurile video, oferind alternative ocupaționale recreative ca învățarea unui instrument muzical, activități sportive, pictură, dans etc. O atenție sporită ar trebui să fie și asupra genurilor de jocuri preferate, unele conținând nivele foarte ridicate și explicite de violență.
- În privința tratamentului, cercetările actuale consideră ca terapia cognitiv-comportamentală ar putea fi o abordare terapeutică de primă linie, IGD fiind considerată o tulburare cu un nivel redus al controlului cognitiv, în timp ajungându-se la un joc necontrolat.
- TCC are ca țintă modificarea proceselor cognitive maladaptative ce stau la baza comportamentului dăunător în legătura cu jocurile.
- Un alt beneficiu al TCC este faptul că având o gamă largă de indicații, acestea includ și numeroasele comorbidități psihiatrice asociate IGD(depresie, anxietate, alte adicții), în funcție de severitatea acestora se decide combinarea tratamentului farmacologic cu forma de psihoterapie.

Model Cognitiv-Comportamental al IGD[25]



Bibliografie

1. Young, K.S., 1998. *Internet addiction the emergence of a new clinical disorder*. CyberPsychol. Behav. 1, 237–244.
2. Haagsma, M. C., Pieterse, M. E., & Peters, O. (2012). *The prevalence of problematic video gamers in the Netherlands*. Cyberpsychology, Behavior and Social Networking, 15(3), 162–168.
3. Müller, K. W., Janikian, M., Dreier, M., Wölfling, K., Beutel, M. E., Tzavara, C., & Tsitsika, A. (2015). *Regular gaming behavior and internet gaming disorder in European adolescents: results from a cross-national representative survey of prevalence, predictors, and psychopathological correlates*. European Child & Adolescent Psychiatry, 24(5), 565–574.
4. Przybylski, A. K., Weinstein, N., & Murayama, K. (2016). *Internet gaming disorder: Investigating the clinical relevance of a new phenomenon*. American Journal of Psychiatry, 174(3), 230–236.
5. Mentzoni, R. A., Brunborg, G. S., Molde, H., Myrseth, H., Skouverøe, K. J. M., Hetland, J., & Pallesen, S. (2011). *Problematic video game use: Estimated prevalence and associations with mental and physical health*. Cyberpsychology, Behavior and Social Networking, 14, 591–596.
6. Mak, K. K., Lai, C. M., Ko, C. H., Chou, C., Kim, D. I., Watanabe, H., & Ho, R. C. (2014). *Psychometric properties of the revised Chen internet addiction scale (CIAS-R) in Chinese adolescents*. Journal of Abnormal Child Psychology, 42(7), 1237–1245.
7. 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, 205–212.
8. Ministry of Science, ICT and Future Planning & National Information Society Agency. *A Survey on Internet Addiction*. Ministry of Science, ICT and Future Planning & National Information Society Agency, Seoul, 2014.
9. Saunders, J., Hao, W., Long, J., King, D. L., Mann, K., Fauth-Bühler, M., Poznyak, V. (2017). *Gaming disorder: Its delineation as a serious condition for diagnosis, management and prevention*. Journal of Behavioral Addictions, 6, 271–279.
10. Cole S. H., Hooley J. M. (2013). *Clinical and personality correlates of MMO gaming*. Soc. Sci. Comput. Rev. 31, 424–436.
11. Hyun G. J., Han D. H., Lee Y. S., Kang K. D., Yoo S. K., Chung U.-S., et al. (2015). *Risk factors associated with online game addiction: a hierarchical model*. Comput. Hum. Behav. 48, 706–713.
12. Laconi S., Pirès S., Chabrol H. (2017). *Internet gaming disorder, motives, game genres and psychopathology*. Comput. Hum. Behav. 75, 652–659.
13. Wang H. R., Cho H., Kim D. J. (2018). *Prevalence and correlates of comorbid depression in a nonclinical online sample with DSM-5 internet gaming disorder*. J. Affect. Disord. 226, 1–5.
14. Dong G., Lu Q., Zhou H., Zhao X. (2011). *Precursor or Sequela: pathological disorders in people with internet addiction disorder*.
15. Seung-Yup Lee, Hae Kook Lee, Hyekyung Choo, (2017). *Typology of Internet gaming disorder and its clinical implications*. Psychiatry and Clinical Neurosciences 2017;71: 479–491
16. Pontes, H. M., & Griffiths, M. D. (2015). *Measuring DSM-5 Internet Gaming Disorder: Development and validation of a short psychometric scale*. Computers in Human Behavior, 45, 137–143.
17. Mehroof M, Griffiths. *Online gaming addiction: The role of sensation seeking, self-control, neuroticism, aggression, state anxiety, and trait anxiety*. Cyberpsychol. Behav. Soc. Netw., 2010
18. Kim EJ, Namkoong K, Ku T, Kim SJ. *The relationship between online game addiction and aggression, self-control and narcissistic personality traits*. Eur. Psychiatry, 2008
19. Lemmens JS, Valkenburg PM, Gentile DA. *The Internet Gaming Disorder Scale*. Psychol. Assess., 2015
20. Kim NR, Hwang SS, Choi JS. *Characteristics and psychiatric symptoms of internet gaming disorder among adults using self-reported DSM-5 criteria*. Psychiatry Investig., 2016
21. Gaetan S, Bonnet A, Pedinielli JL. *Self-perception and life satisfaction in video game addiction in young adolescents (11–14 years old)*. L'Encephale 2012;38: 512–518.
22. Festl R, Scharkow M, Quandt T. *Problematic computer game use among adolescents, younger and older adults*. Addiction (Abingdon, England) 2013;108: 592–599.
23. Hussain Z, Griffiths MD. *The attitudes, feelings, and experiences of online gamers: A qualitative analysis*. Cyberpsychol. Behav. 2009;12: 747–753.
24. Ko CH, Yen JY, Chen CC, Chen SH, Yen CF. *Gender differences and related factors affecting online gaming addiction among Taiwanese adolescents*. J. Nerv. Ment. Dis. 2005;193: 273–277.
25. Guangheng Dong, and Marc N. Potenza. (2014), *A cognitive-behavioral model of Internet gaming disorder: Theoretical underpinnings and clinical implications*. J Psychiatr Res. 2014 Nov; 58: 7–11



Vă mulțumesc!