

Od gamingu ku gamblingu - v pasci videoherného priemyslu



DETSKÁ FAKULTNÁ
NEMOCNICA
S POLIKLINIKOU
BANSKÁ BYSTRICA

Marcela Šoltýsová

Detská psychiatrická ambulancia Banská Bystrica

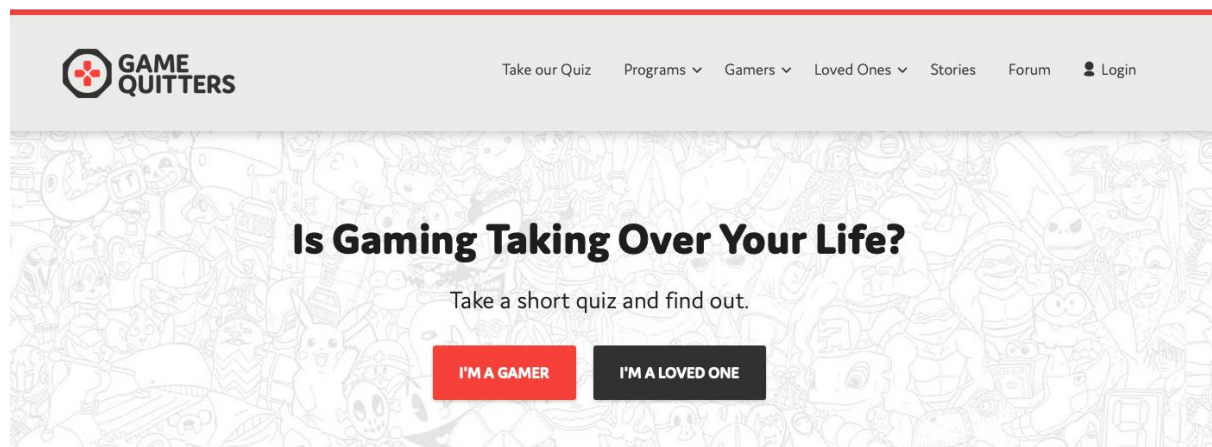
Dni prof. V. Novotného v Bojniciach, 2019

Obsah prezentácie

- 4 najčastejšie mýty o „gaming disorder“
- videohry v čase
- praktiky videoherného priemyslu v súvislosti s problematickým hraním

Štyri najčastejšie mýty o „gaming disorder“

1. Hranie videohier je zdravé a zavedenie tejto diagnózy vyvoláva v spoločnosti morálnu paniku



GD — porucha takého stupňa závažnosti, ktorý vedie k významnému narušeniu akademického, sociálneho, spoločenského či pracovného fungovania, v trvaní minimálne 12 mesiacov



Štyri najčastejšie mýty o „gaming disorder“

2. Gaming disorder = gaming addiction

ICD-11_ GD: nezahrňa v diagnostických kritériách kritériá závislosti (tolerancia, abstinenčné príznaky)

DMS-5_ IGD: zahrňa kritériá závislosti, na stanovenie dg nemusia byť prítomné všetky z navrhovaných kritérií

A teda môžeme povedať, že všetci závislí od hrania videohier budú spĺňať dg kritériá pre GD/IGD, avšak nie všetci s GD/IGD budú nevyhnutne závislí.

Potrebné je odlíšiť aj nadmernú zaujatosť videohrami

Štyri najčastejšie mýty o „gaming disorder“

3. Problematické hranie videohier sa týka len malej skupiny ľudí

- 2,5 miliardy aktívnych hráčov vo svete
- prevalencia GD 1 - 3%
- = 25 - 75 mil. ľudí s GD

Priemerný vek hráčov v USA: 33 rokov
v EU: 25 rokov

Ferguson CJ et al., 2011
Muller KW et al., 2014
Mihara S et al., 2017
Sussman et al., 2018
Cudo et al., 2018

Štyri najčastejšie mýty o „gaming disorder“

4. GD je len symptómom pri iných duševných poruchách, nemala by byť klasifikovaná ako samostatná porucha

- Depresia (40-50%)
- ADHD (21%)
- Úzkostné poruchy
- PAS
- Iné závislostné poruchy

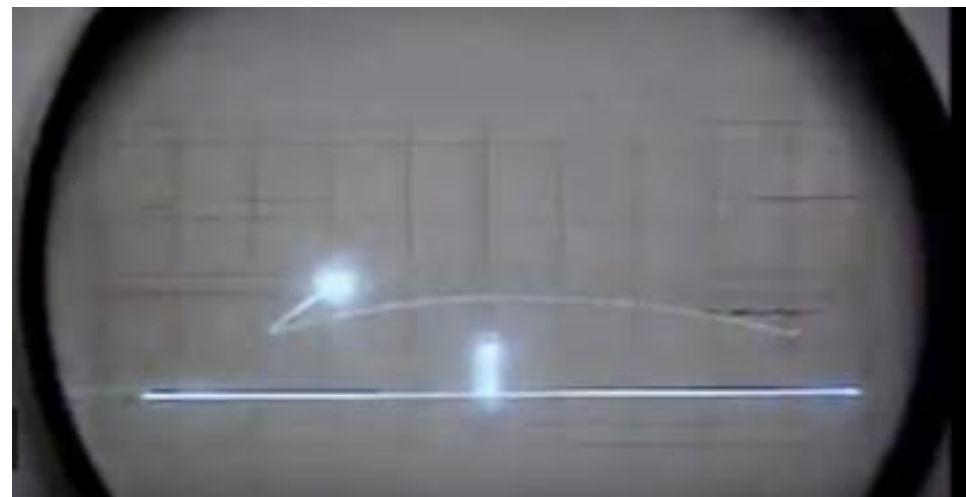
Platí rovnako pre závislosť od alkoholu alebo patologické hráčstvo?

Sussman et al., 2018;
King et al., 2018

Videohry v čase

- 1947 prvá „hra“
- 1952 piškvorky
- 1958 Tennis for two
- 1972 prvá herná konzola – nárast popularity videohier
- po 1989 rozmach aj v Československu

jednoduchost' a zábava

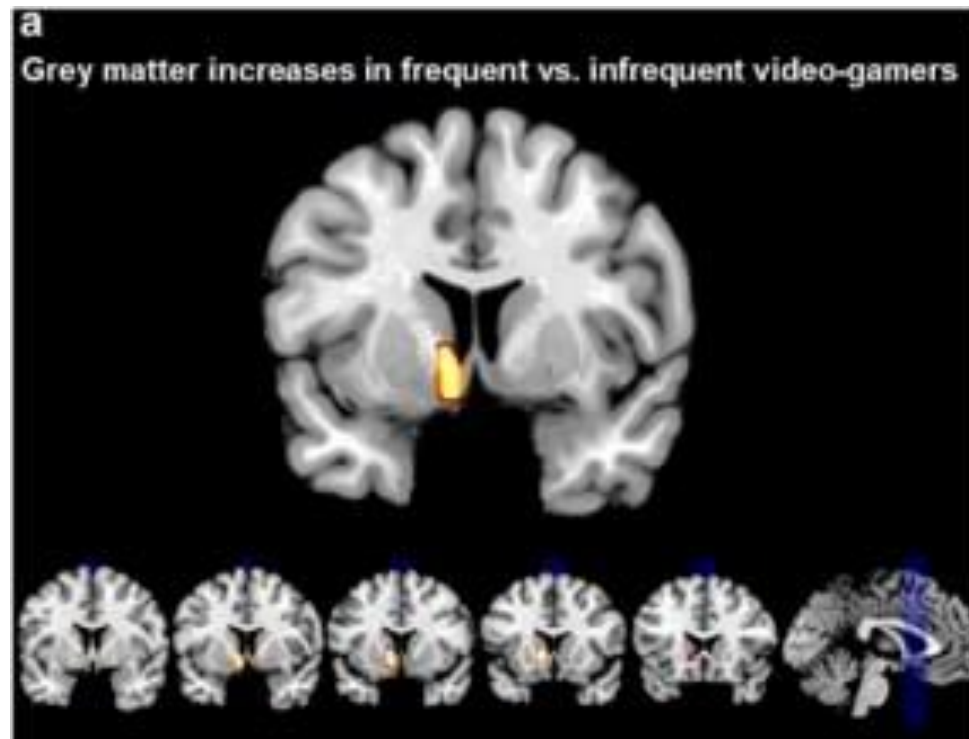


Videohry v čase

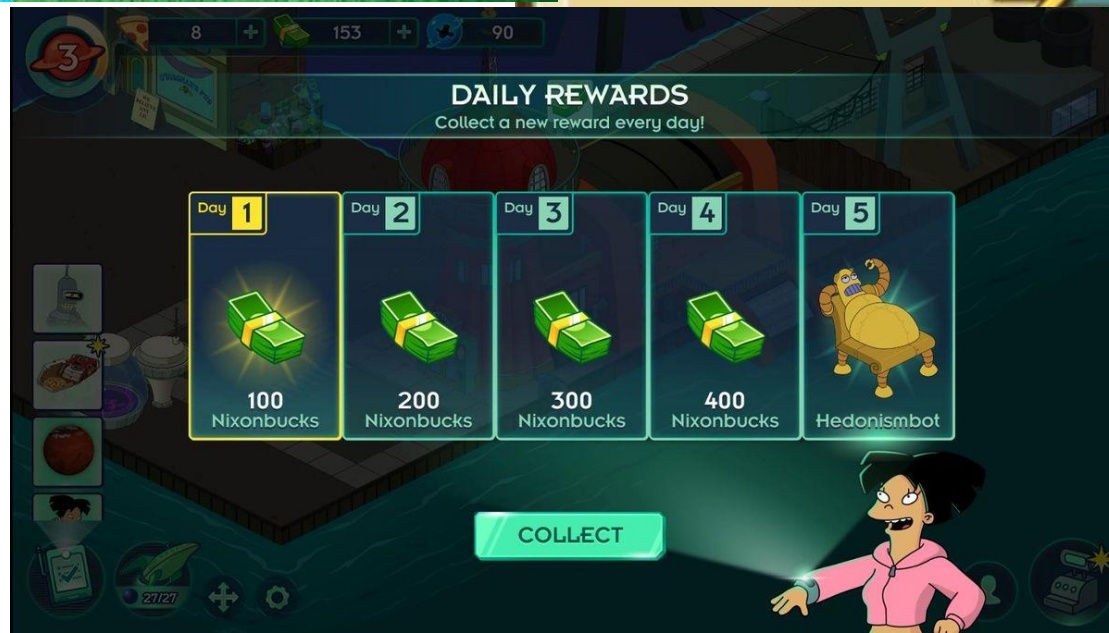
- offline/online - herné konzoly
 - virtuálna realita
 - PC
 - mobilný telefón
 - Online - MMORPGs (massively multiplayer online role playing games - MMOs)
 - singleplayer games
 - . online free-to-play hry
-
- Celosvetovo zárobky za r.2018 - 135 miliárd \$
 - SVK – 35 herných spoločností a kreatívnych štúdií s ročným obratom 42,7 mil. Eur (r.2018)

Čím nás videoherný priemysel drží v hre?

- DLC – downloadable contents – rozšírenia hier
- systém náhodných odmien - variable reinforcement ratio (VRR)



Monetizácia free-to-play hier



Loot boxy ako forma gamblingu?



Brooks GA, Clark L, 2019
Zendle D, Cairns P, 2019

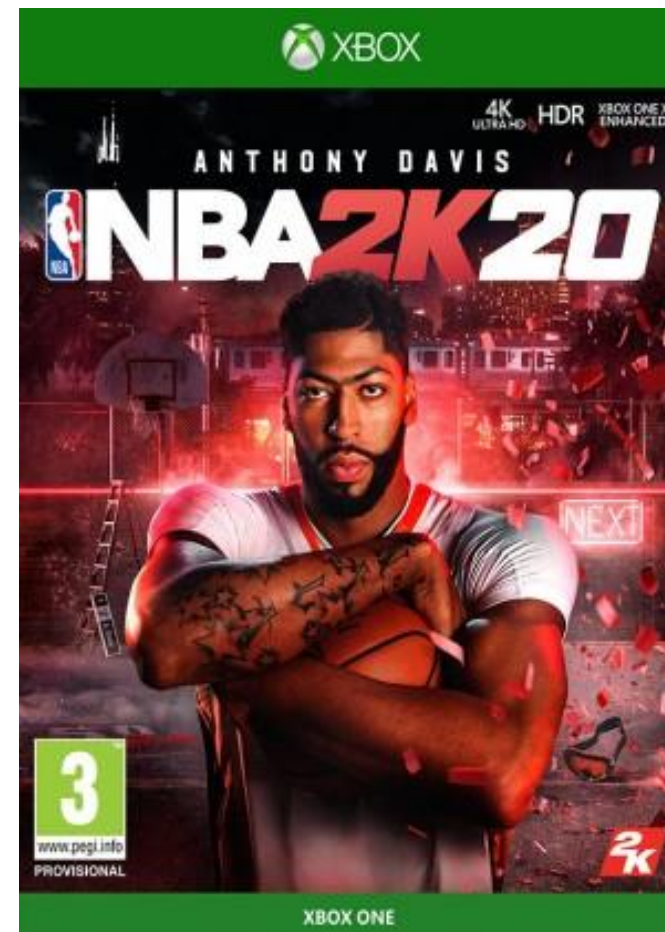
Sociálne kasína



Záverom...

- hranie určitého typu videohier zvyšuje riziko patologického hráčstva
- medzery v právnom systéme = nedostatočná ochrana detí

Aká je naša pripravenosť poskytnúť pomoc?



Ďakujem za pozornosť

- marcela.soltysova@gmail.com

