

PORUCHA V  
DÔSLEDKU  
HRANIA  
(*GAMING DISORDER*)  
V ICD-11

MUDr. Michal Patarák

II. Psychiatrická klinika SZU a  
FNsP FDR Banská Bystrica



# ZARADENIE PORUCHY

*Disorders due to substance use or addictive behaviours*

*Disorders due to addictive behaviours*

Ide o poruchy, ktoré sa vyvíjajú ako následok opakovaného správania prinášajúceho odmenu odlišného od používania látok vyvolávajúcich závislosť (*repetitive rewarding behaviours other than the use of dependence-producing substances*)

6C50 Gambling disorder

6C51 Gaming disorder

# TERMINOLOGICKÉ PROBLÉMY

ICD-11 ešte nie je preložená a oficiálny slovenský názov poruchy zatiaľ neexistuje

V aktuálnej prednáške je uprednostnený preklad: [porucha v dôsledku hrania](#)

Ide skôr o do prekladu vloženú explanáciu ako priamy preklad

# TERMINOLOGICKÉ PROBLÉMY

Terminologické problémy sa týkajú aj pojmového vymedzenia *gaming disorder* od *gambling disorder*.

*Gambling disorder* je súčasťou DSM-5 od roku 2013

Ešte v článku z roku 2016 autor prednášky prekladal *gambling disorder* ako „hráčska porucha“.

Tento preklad ale neumožňuje odlišenie od *gaming disorder*, ktorá by sa priamym prekladom tiež mohla preložiť ako „hráčska porucha“.

## SÚVISIACE KONCEPČNÉ PROBLÉMY

Preklad zohľadňuje aj novú paradigmu závislostí, ktoré nie sú u vulnérabilného jedinca len drogou spustené (akoby pred týmto spustením už v jedincovi „driemali“ v latentnom stave), ale sú u vulnérabilného jedinca opakovaným užívaním drogy alebo opakovaním správania vedúceho k odmene indukované.

Bez expozície drogou nemôže existovať závislosť (verzus koncepcia *reward deficiency syndrome*).

Porucha hrania sa objavuje u vulnérabilného jedinca v dôsledku opakovanej stimulácie počítačovou hrou – nie je však **zapríčinená** iba samotným hraním – preto sa ako vhodný javí preklad porucha **v dôsledku** hrania.

# BEHAVIORÁLNA ODMENA

V prípade poruchy v dôsledku hrania hier je opakujúcou sa činnosťou vedúcou k odmene **hranie (video)hier** (*gaming behavior*). Týmto hraním sa myslí:

- a) hranie počítačových hier (*online* alebo *offline*)
- b) hranie videohier na mobilných telefónoch
- c) hranie videohier na herných konzolách

## *INTERNET GAMING DISORDER V DSM-5*

Trvalé a opakované používanie internetu za účelom hrania hier, často s inými hráčmi, ktoré vedie ku klinicky významnému poškodeniu alebo ťažkostiam. Aby sa porucha v dôsledku internetového hrania mohla diagnostikovať, musí byť počas obdobia dvanástich mesiacov splnených prinajmenšom päť z nasledovných príznakov:

## *INTERNET GAMING DISORDER V DSM-5*

1. Myšlienková zaujatosť internetovými hrami. Jedinec myslí na predchádzajúce hranie alebo očakáva hranie ďalšej hry. Internetové hranie sa stáva dominantnou činnosťou v každodennom živote človeka.
2. Abstinenčné príznaky, ktoré sa objavujú pri nemožnosti hrania internetových hier. Tieto príznaky sú opísané zväčša ako podráždenosť, úzkosť alebo smútok, ale nie sú prítomné žiadne telesné príznaky farmakologického odňatia (*pharmacological withdrawal*).
3. Tolerancia ako potreba tráviť čoraz viacej času internetovým hraním.



## *INTERNET GAMING DISORDER V DSM-5*

Myšlienková zaujatosť internetovými hrami. Jedinec myslí na predchádzajúce hranie alebo očakáva hranie ďalšej hry. Internetové hranie sa stáva dominantnou činnosťou v každodennom živote človeka.

Myšlienková zaujatosť je príliš vágny a všeobecný termín mimo exaktnej psychopatologickej deskripcie. Nie je analógiou cravingu, keďže sa môže týkať všetkých ľudských záľub. Ani anticipácia príjemnej hry vedúcej k odmene nie je analógiou cravingu.

Nutkanie hrať alebo intruzívne myšlienky na hru (impulzívno-kompulzívne terminologické spektrum), či priame použitie slova craving sú pre autora prednášky schodnejšie termíny.

## INTERNET GAMING DISORDER V DSM-5

Abstinenčné príznaky, ktoré sa objavujú pri nemožnosti hrania internetových hier. Tieto príznaky sú opísané zväčša ako podráždenosť, úzkosť alebo smútok, ale nie sú prítomné žiadne telesné príznaky farmakologického odňatia (*pharmacological withdrawal*).

Nemáme žiadne dôkazy o tom, že by syndróm odňatia v prípade dependencie bol tým istým javom ako psychické prejavy pri nemožnosti realizovať návyk.

Termín abstinenčné príznaky je použitý ako analógia → je však použitý nepresne a nesprávne.

## INTERNET GAMING DISORDER V DSM-5

Tolerancia ako potreba tráviť čoraz viac času internetovým hraním.

Potreba tráviť čoraz viac času hraním nie je *sensu stricto* tolerancia. Tolerancia je fenomén, ktorý podmieňuje potrebu použiť nejakú látku (analogicky potrebu angažovať sa v istej činnosti prinášajúcej odmenu) za účelom dosiahnutia odmeny, ktorá bola kedysi dosiahnuteľná nižšou expozíciou touto látkou alebo činnosťou.

Je to tak ale v prípade internet gaming disorder? Nemá táto potreba skôr kompulzívny charakter?

Diskutovaná potreba je zásadne odlišná farmakodynamickej a farmakokinetickej tolerancie.

## *INTERNET GAMING DISORDER V DSM-5*

4. Neúspešné pokusy ovládnuť účasť v internetových hrách.
5. Strata záujmov o predchádzajúce koníčky alebo zábavné činnosti, s výnimkou internetových hier.
6. Pokračovanie používania internetových hier napriek narastajúcim psychosociálnym problémom.
7. Klamanie členom rodiny, terapeutom alebo iným ľuďom ohľadne množstva času stráveného internetovým hraním.

## *INTERNET GAMING DISORDER V DSM-5*

8. Používanie internetových hier na únik alebo úľavu od negatívnej nálady (pocity bezmocnosti, viny, úzkosti).
9. Ohrozenie alebo strata významných vzťahov, zamestnania, akademickej alebo pracovnej príležitosti pre účasť na internetových hrách.

# PATOLOGICKÉ HRÁČSTVO V ICD-10

1. V priebehu obdobia najmenej jedného roka sa vyskytnú dve alebo viacej epizód hazardného hrania → epizodický priebeh
2. Tieto epizódy nie sú pre jedinca finančne výhodné, ale opakujú sa napriek tomu, že v ňom vyvolávajú tiesnivé pocity a narušujú jeho každodenný život → psychosociálna interferencia
3. Jediniec pociťuje silné nutkanie k hre, ktoré možno ťažko ovládnuť, a hovorí o tom, že hre nie je schopný silou vôle odolať → craving?/narušenie - zníženie kontroly
4. Jediniec je zaujatý myšlienkami a predstavami hrania alebo okolnosťami, ktoré túto činnosť sprevádzajú → myšlienková zaujatosť/vtieravosť?

## *GAMBLING DISORDER V ICD-11*

V ICD-11 sú kritériá poruchy v dôsledku hazardného hrania úplne analogické s kritériami poruchy v dôsledku hrania počítačových hier, pričom došlo k výraznej zmene týchto kritérií oproti ICD-10.

## GAMING DISORDER V ICD-11

WHO definuje poruchu v dôsledku hrania (video)hier ako trvalé alebo opakované hranie → **kontinuálny alebo epizodický priebeh**

Charakter hrania je dostatočne závažný na to, aby viedol k významnému narušeniu osobnej, rodinnej, akademickej alebo pracovnej oblasti života → **kritérium narušeného psychosociálneho fungovania**

Aby mohla byť porucha diagnostikovaná, musia byť jej príznaky zjavné počas obdobia prinajmenšom **dvanástich mesiacov**, hoci toto požadované obdobie môže byť kratšie v prípade, že sú splnené všetky diagnostické požiadavky, a v prípade, že ide o ťažké symptómy → **časové kritérium**



## GAMING DISORDER V ICD-11

6C51.0 Porucha v dôsledku hrania **prevažne online** internetových hier (*gaming disorder, predominantly online*)

6C51.1 Porucha v dôsledku hrania **prevažne offline** počítačových hier (*gaming disorder, predominantly offline*)

# GAMING DISORDER V ICD-11

*Gaming disorder* sa prejavuje:

1. narušenou kontrolou nad hraním (napríklad nad začiatkom, frekvenciou, intenzitou, trvaním, ukončením alebo nad kontextom hrania) → **narušenie kontroly (nie strata kontroly)**
2. zvýšenou prioritou prisudzovanou hraniu nad inými činnosťami, takže hra dostáva prednosť pred ostatnými záujmami a každodennými aktivitami → **zmena hodnôt**
3. a pokračovaním v hraní alebo vystupňovaním hrania napriek jeho negatívnym následkom → **kompulzivnosť**

# KRITIKA DIAGNÓZY A REAKCIE NA ŇU

Námietka:

Neexistuje konsenzus ohľadne vyhodnocovania problémového hrania.  
Problémové hranie môže byť napríklad len mechanizmom zvládania pri inej duševnej poruche.

# KRITIKA DIAGNÓZY A REAKCIE NA ŇU

Námietka:

Neexistuje konsenzus ohľadne vyhodnocovania problémového hrania. Problémové hranie môže byť napríklad len mechanizmom zvládania pri inej duševnej poruche.

Odpoveď:

Kritériá *gaming disorder* sú centrovane na dysfunkciu jedinca v dôsledku problémového hrania, čo je jasné klinické kritérium. Aj *relief* mechanizmus môže byť trajektóriou vedúcou napokon k addikcii. Ak má jedinec inú duševnú poruchu, môže ísť o komorbidity, čo v psychiatrii vôbec nie je výnimočný stav.

# KRITIKA DIAGNÓZY A REAKCIE NA ŇU

Námietka:

*Gaming disorder* môže vytvárať množstvo falošne pozitívnych prípadov najmä u detí a adolescentov.

# KRITIKA DIAGNÓZY A REAKCIE NA ŇU

Námietka:

*Gaming disorder* môže vytvárať množstvo falošne pozitívnych prípadov najmä u detí a adolescentov.

Odpoveď:

Možnosť falošne pozitívnej diagnózy nie je absolútnym argumentom proti nozologickej jednotke. Ako možnosť ju v sebe totiž nesie každá diagnostická kategória. *Internet gaming disorder* v DSM-5 má omnoho vyššie riziko falošnej positivity ako *gaming disorder* v ICD-11 pre odlišné stanovené diagnostické kritériá.

# KRITIKA DIAGNÓZY A REAKCIE NA ŇU

Námietka:

Väčšina zdravých hráčov hier bude nozologickou jednotkou stigmatizovaná.  
Počítačové hry sú pre milióny detí a adolescentov zdravou súčasťou života.

# KRITIKA DIAGNÓZY A REAKCIE NA ŇU

Námietka:

Väčšina zdravých hráčov hier bude nozologickou jednotkou stigmatizovaná. Počítačové hry sú pre milióny detí a adolescentov zdravou súčasťou života.

Odpoveď:

Žiadna nozologická jednotka nemá stigmatizovať, ale umožniť rozpoznanie klinického problému a jeho liečbu.

Hranie, ktoré znemožňuje adekvátne fungovanie jedinca, nie je zdravým hraním. Navyše, *gaming disorder* nie je klinickým problémom len u detí a adolescentov (to je stereotyp), ale aj u mnohých dospelých jedincov stredného veku.



# ZÁVERY

*Gaming disorder* má v ICD-11 veľmi vhodne zvolené kritériá, ktoré sú analogické novým kritériám pre *gambling disorder*.

Diagnostické požiadavky sú jednoducho a stručne formulované, pričom (na rozdiel od IGD v DSM-5) extrahujú všetky podstatné znaky poruchy a vyhýbajú sa problematickým konceptom myšlienkovvej zaujatosti, abstinenčných príznakov a tolerancie.

Vzhľadom na jednoduchú formuláciu sú aj ľahko zapamätateľné, čo uľahčí ich používanie v každodennej klinickej praxi.

Zaradenie *gaming disorder* do ICD-11 je vítanou zmenou, ktorá mú umožniť problémovým hráčom hier prístup k diagnostike a liečbe a zjednotí doteraz heterogénne poňatia takzvanej „závislosti od počítačových hier“.

ĎAKUJEM ZA  
POZORNOSŤ

MUDr. Michal Patarák

II. Psychiatrická klinika SZU a FNŠP  
FDR Banská Bystrica

