

## **PROBLEMATIC ONLINE GAMING: ISSUES, DEBATES AND CONTROVERSIES**

**Griffiths M.**

*Dr Mark Griffiths*

*Professor of Gambling Studies, International Gaming Research Unit, Psychology Division Nottingham Trent University, Nottingham, UK.*

*E-mail: mark.griffiths@ntu.ac.uk*

**Abstract.** Despite the increasing amount of empirical research into problematic online gaming, the phenomenon still sadly lacks a consensual definition. One group of researchers consider video games as the starting point for examining the characteristics of this specific pathology, while a second group of researchers consider the medium of the internet as the main platform that unites different addictive internet activities including online games. A third group has made an effort to integrate both these approaches arguing that neither the first nor the second approach can adequately capture the unique features of online games such as Massively Multiplayer Online Role-Playing Games (MMORPGs). The fact that problematic online gaming was included in the latest fifth edition of the *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders* (DSM-5) in the form of 'Internet Gaming Disorder' appears to have been well received by researchers and clinicians in the gaming addiction field. However, in the DSM-5, IGD is clearly seen as synonymous with internet addiction as the text claims that internet addiction and internet use disorder are simply other names for IGD. Secondly — and somewhat confusingly — it is asserted that IGD (which is by definition internet-based) can also include offline gaming disorders. To move forward, the gaming addiction field must unite and start using the same assessment measures so that comparisons can be made across different demographic groups and different cultures in respect to online problematic gaming.

**Key words:** problematic video gaming; addiction criteria; Internet Gaming Disorder; online addictions.

### **For citation**

Griffiths M. Problematic online gaming: Issues, debates and controversies. *Med. psihol. Ross.*, 2015, no. 4(33), p. 5. Available at: <http://mprj.ru>

*Received: May 31, 2015*

*Accepted: June 6, 2015*

*Publisher: July 8, 2015*

### **Introduction**

Over the last two decades, research into the psychosocial impact of video gaming has greatly increased. Video gaming can arguably take one of two basic forms — online and offline video gaming — a distinction that can significantly influence player behaviour. Offline games are usually (but not always) played alone, they have a well-defined start and finish point, and the goals of the game can usually be achieved by the players themselves without external help from any other player. However, online games are typically played simultaneously by players who can communicate with one another in real time. Because of their inherent structural characteristics, these games do not usually have a predetermined end point. Furthermore, new tasks and quests are frequently added by the game developers and/or game operators. Subsequently, there is no real loss, and tasks can be repeated several times. Some goals can be achieved alone or together with other players, while others can be completed only by players working together in highly cooperative groups. Consequently, online games are distinguished from offline games mostly by their social nature (Charlton & Danforth, 2007; Choi & Kim, 2004; Kim & Kim, 2010).

Research has shown that online gamers spend more time gaming than those who play offline games, mostly because of the social nature of these games (Király, Nagygyörgy, Griffiths, & Demetrovics, 2014). Online players find online games more pleasant and satisfying than offline games and sometimes prefer playing games to real-life activities (Ng & Wiemer-Hastings, 2005). These motives may also account for the findings showing that online games trigger the appearance of problematic use more often than offline games do (Griffiths, Davies, & Chappell, 2004; Griffiths & Meredith, 2009; Rehbein, Kleimann, & Mossle, 2010).

### **Problematic gaming as a behavioural addiction**

Griffiths (1996; 2005) has consistently argued that all types of addiction have several particular and idiosyncratic characteristics, but that they have more commonalities than differences and this may reflect a common aetiology of addictive behaviour. Using the 'components' model of addiction, within a biopsychosocial framework, Griffiths (2010) considers online game addiction a specific type of video game addiction. He developed the components model of video game addiction by modifying Brown's (1993) earlier addiction criteria and claimed all addictive behaviour includes salience, mood modification, tolerance, withdrawal, conflict, and relapse. Applied to video gaming, these are:

- *Salience*: This is when video gaming becomes the most important activity in the person's life and dominates his/her thinking (i.e., preoccupations and cognitive distortions), feelings (i.e., cravings) and behaviour (i.e., deterioration of socialized behaviour).
- *Mood modification*: This is the subjective experience that people report as a consequence of engaging in video game play (i.e. they experience an arousing 'buzz' or a 'high' or, paradoxically, a tranquillizing and/or distressing feel of 'escape' or 'numbing').
- *Tolerance*: This is the process whereby increasing amounts of video game play are required to achieve the former effects, meaning that for persons engaged in video game playing, they gradually build up the amount of the time they spend online engaged in the behaviour.
- *Withdrawal symptoms*: These are the unpleasant feeling states or physical effects that occur when video gaming is discontinued or suddenly reduced, for example, the shakes, moodiness, irritability, etc.
- *Conflict*: This refers to the conflicts between the video game player and those around them (i.e., interpersonal conflict), conflicts with other activities (e.g., job, schoolwork, social life, hobbies and interests) or from within the individual themselves (i.e., intrapsychic conflict and/or subjective feelings of loss of control) which are concerned with spending too much time engaged in video game play.
- *Relapse*: This is the tendency for repeated reversions to earlier patterns of video game play to recur and for even the most extreme patterns typical at the height of excessive video game play to be quickly restored after periods of abstinence or control.

Charlton and Danforth (2007) analysed these six criteria and found that tolerance, mood modification and cognitive salience were indicators of high engagement, while the other components — withdrawal symptoms, conflict, relapse and behavioural salience — played a central role in the development of addiction. However, many research teams have developed many screening instruments using many different criteria showing there is no overall consensus as to what the core criteria of problematic and/or addictive gaming are (see King, Haagsma, Delfabbro et al., [2013] for a comprehensive review).

### Online problematic gaming: Is it the game, the medium, or both?

Despite the increasing amount of empirical research into problematic online gaming, the phenomenon still sadly lacks a consensual definition and what it is about online gaming that becomes problematic to a small number of gamers. Some researchers (e.g., Charlton & Danforth, 2007; Griffiths, 2005; Peters & Malesky, 2008) consider video games as the starting point for examining the characteristics of this specific pathology (i.e., that there inherent features of the game that can facilitate vulnerable and susceptible individuals to play repeatedly (e.g., King, Delfabbro & Griffiths, 2011; Wood, Chappell, Davies & Griffiths, 2004). Other researchers consider the internet as the main platform that unites different addictive internet activities including online games (Van Rooij, Schoenmakers, Vermulst et al., 2011; Young, 1998).

However, researchers such as Porter, Starcevic, Berle and Fenech (2010) do not differentiate between problematic video game use and problematic online game use. They conceptualized problematic video game use as excessive use of one or more video games resulting in a preoccupation with and a loss of control over playing video games, and various negative psychosocial and/or physical consequences. Their criteria for problematic video game use did not include other features usually associated with dependence or addiction, such as tolerance and physical symptoms of withdrawal, because in their opinion there is no clear evidence that problem video game use is associated with these phenomena.

Arguably the most well known representative of the internet-based approach is Young (1998; 1999) who developed her theoretical framework for problematic online gaming based on her internet addiction criteria which were based on the American Psychiatric Association's *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders* — (Fourth Edition, DSM-IV) criteria for pathological gambling (American Psychiatric Association, 1994). Her theory states that online game addicts gradually lose control over their game play, that is, they are unable to decrease the amount of time spent playing while immersing themselves increasingly in this particular recreational activity, and eventually develop problems in their real life. The idea that internet/online video game addiction can be assessed by the combination of an internet addiction score and the amount of time spent gaming are also reflective of the internet-based approach.

There are also recent studies that have made an effort to integrate both approaches (Demetrovics, Urbán, Nagygyörgy et al., 2012; Kim & Kim, 2010; Pontes & Griffiths, 2014; 2015). For instance, a Kim and Kim (2010) claimed that neither the first nor the second approach can adequately capture the unique features of online games such as Massively Multiplayer Online Role-Playing Games (MMORPGs), therefore it's absolutely necessary to create an integrated approach. They argued that "*internet users are no more addicted to the internet than alcoholics are addicted to bottles*" which means that the internet is just one channel through which people may access whatever content they want (e.g., gambling, shopping, chatting, sex, etc.) and therefore users of the internet may be addicted to the particular content or services that the Internet provides, rather than the channel itself. On the other hand, online games differ from traditional stand-alone games, such as offline video games, in important aspects such as the social dimension or the role-playing dimension that allow interaction with other real players.

Their multidimensional Problematic Online Game Use (POGU) model reflects this integrated approach fairly well. It was theoretically developed on the basis of several studies and theories (Brown, 1991; 1993; Charlton & Danforth, 2007; Griffiths, 2005; Young, 1998), and resulted in five underlying dimensions: euphoria, health problems, conflict, failure of self-control, and preference of virtual relationship. Demetrovics et al. (2012) also support the integrative approach and stresses the need to include all types of online games in addiction models in order to make comparisons between genres and gamer populations possible (such

as those who play online Real-Time Strategy (RTS) games and online First Person Shooter (FPS) games in addition to the widely researched MMORPG players). According to Demetrovics and colleagues, six dimensions cover the phenomenon of problematic online gaming — preoccupation, overuse, immersion, social isolation, interpersonal conflicts, and withdrawal.

### **Internet Gaming Disorder and Internet Use Disorder are not the same**

Prior to the publication of the latest (fifth) edition of the *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders* (DSM-5) by the American Psychiatric Association (2013), there had been some debate as to whether 'internet addiction' should be introduced into the text as a separate disorder (Block, 2008; Petry & O'Brien, 2013). Alongside this, there has also been debate as to whether those researching in the online addiction field should be researching generalized internet use and/or the potentially addictive activities that can be engaged on the internet (e.g., gambling, video gaming, sex, shopping, etc.) (Griffiths, 2000). Following these debates, the Substance Use Disorder Work Group (SUDWG) recommended that the DSM-5 include a sub-type of problematic internet use (i.e., internet gaming disorder [IGD]) in Section 3 ('Emerging Measures and Models') as an area that needed future research before being included in future editions of the DSM. According to Petry and O'Brien (2013), IGD will not be included as a separate mental disorder until the (i) defining features of IGD have been identified, (ii) reliability and validity of specific IGD criteria have been obtained cross-culturally, (iii) prevalence rates have been determined in representative epidemiological samples across the world, and (iv) aetiology and associated biological features have been evaluated.

Irrespective of approach or model, the components of addiction outlined above (Griffiths, 2005) are very similar to the IGD criteria in Section 3 of the DSM-5. For instance, the six addiction components directly map onto the nine proposed criteria for IGD (of which five or more need to be endorsed and resulting in clinically significant impairment). More specifically: (1) *preoccupation with internet games* [salience]; (2) *withdrawal symptoms when internet gaming is taken away* [withdrawal]; (3) *the need to spend increasing amounts of time engaged in internet gaming* [tolerance], (4) *unsuccessful attempts to control participation in internet gaming* [relapse/loss of control]; (5) *loss of interest in hobbies and entertainment as a result of, and with the exception of, internet gaming* [conflict]; (6) *continued excessive use of internet games despite knowledge of psychosocial problems* [conflict]; (7) *deception of family members, therapists, or others regarding the amount of internet gaming* [conflict]; (8) *use of the internet gaming to escape or relieve a negative mood* [mood modification]; and (9) *loss of a significant relationship, job, or educational or career opportunity because of participation in internet games* [conflict].

The fact that IGD was included in Section 3 of the DSM-5 appears to have been well received by researchers and clinicians in the gaming addiction field (and by those individuals that have sought treatment for such disorders and had their experiences psychiatrically validated and feel less stigmatized). However, far from clarifying the debates surrounding generalized versus specific internet use disorders, the section of the DSM-5 discussing IGD noted that:

*"There are no well-researched subtypes for Internet gaming disorder to date. Internet gaming disorder most often involves specific Internet games, but it could involve non-Internet computerized games as well, although these have been less researched. It is likely that preferred games will vary over time as new games are developed and popularized, and it is unclear if behaviors and consequence associated with Internet gaming disorder vary by game type...Internet gaming disorder has significant public health importance, and additional research may eventually lead to evidence that Internet gaming disorder (also commonly referred to as Internet use disorder, Internet addiction, or gaming addiction) has merit as an independent disorder"* (p. 796).

Griffiths and Pontes (2014) have asserted that two immediate problematic issues arise from these assertions. Firstly, IGD is clearly seen as synonymous with internet addiction as the text claims that internet addiction and internet use disorder are simply other names for IGD. Secondly — and somewhat confusingly — it is asserted that IGD (which is by definition internet-based) can also include offline gaming disorders.

With regards to the first assertion, internet addiction and internet gaming addiction are not the same and recent empirical research clearly shows that to be the case. For instance, Király, Griffiths, Urbán et al. (2014) examined the interrelationship and the overlap between internet use disorder (IAD) and IGD in terms of (amongst other variables) gender, and time spent using the internet and/or online gaming, and preferred online activities. They collected their data from a nationally representative sample of over 2,000 adolescents. They found that IGD was much more strongly associated with being male, and that IAD was positively associated with online chatting, online gaming, and social networking while IGD was only associated with online gaming. The authors argued that IGD appears to be a conceptually different behavior than internet use disorder and that their data supported the notion that IAD and IGD are separate nosological entities. A further complicating factor is that Griffiths and Pontes (2014) have noted that many researchers have used the Internet Addiction Test to assess online gaming addiction. This may have been one of the reasons as to why the DSM-5 asserted that IGD and IAD are the same disorder. The second assertion that IGD can include offline video gaming is both baffling and confusing.

## Conclusions

Based on empirical evidence, Internet Gaming Disorder (or any of the alternate names used to describe problematic gaming) is not the same as Internet Use Disorder. The gaming studies field needs conceptual clarity but as demonstrated, the DSM-5 itself is both misleading and misguided when it comes to the issue of internet gaming disorder. For problematic online gaming (in the form of IGD) to be included in the section on 'Substance-Related and Addictive Disorders' along with 'Gambling Disorder' (which has now been officially recognised as a behavioural addiction), the gaming addiction field must unite and start using the same assessment measures so that comparisons can be made across different demographic groups and different cultures (Griffiths, King & Demetrovics, 2014).

## Declaration of interest:

The author reports no conflicts of interest. The author alone is responsible for the content and writing of the paper.

## References

- American Psychiatric Association (1994). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders* (4th ed.). Washington, DC: Author.
- American Psychiatric Association (2013). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders – Text Revision (Fifth Edition)*. Washington, D.C.: Author.
- Block, J.J. (2008). Issues for DSM-5: Internet addiction. *American Journal of Psychiatry*, 165, 306–307.
- Brown, R.I.F. (1993). Some contributions of the study of gambling to the study of other addictions. In W.R. Eadington & J.A. Cornelius (Eds.), *Gambling behavior and problem gambling* (pp. 241–272). Reno, NV: University of Nevada.
- Charlton, J.P., & Danforth, I.D.W. (2007). Distinguishing addiction and high engagement in the context of online game playing. *Computers in Human Behavior*, 23(3), 1531–1548.
- Choi, D.S., & Kim, J. (2004). Why people continue to play online games: In search of critical design factors to increase customer loyalty to online contents. *Cyberpsychology & Behavior*, 7(1), 11–24.

- Demetrovics, Z., Urbán, R., Nagygyörgy, K., Farkas, J., Griffiths, M.D., Pápay, O. & Oláh, A. (2012). The development of the Problematic Online Gaming Questionnaire (POGQ). *PLoS ONE*, 7(5): e36417. doi:10.1371/journal.pone.0036417.
- Griffiths, M.D. (1996). Behavioural addictions: An issue for everybody? *Journal of Workplace Learning*, 8(3), 19–25.
- Griffiths, M.D. (2000). Internet addiction – Time to be taken seriously? *Addiction Research*, 8, 413–418.
- Griffiths, M.D. (2005). A 'components' model of addiction within a biopsychosocial framework. *Journal of Substance Use*, 10, 191–197.
- Griffiths, M.D. (2010). The role of context in online gaming excess and addiction: Some case study evidence. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 8, 119–125.
- Griffiths, M.D., Davies, M.N.O., & Chappell, D. (2004). Online computer gaming: A comparison of adolescent and adult gamers. *Journal of Adolescence*, 27(1), 87–96.
- Griffiths, M.D., King, D.L., & Demetrovics, Z. (2014). DSM-5 Internet Gaming Disorder needs a unified approach to assessment. *Neuropsychiatry*, 4(1), 1–4.
- Griffiths, M.D., & Meredith, A. (2009). Videogame addiction and its treatment. *Journal of Contemporary Psychotherapy*, 39(4), 247–253.
- Griffiths, M.D. & Pontes, H.M. (2014). Internet addiction disorder and internet gaming disorder are not the same. *Journal of Addiction Research and Therapy*, 5: e124. doi:10.4172/2155-6105.1000e124.
- Kim, M.G., & Kim, J. (2010). Cross-validation of reliability, convergent and discriminant validity for the problematic online game use scale. *Computers in Human Behavior*, 26(3), 389–398.
- King, D.L., Delfabbro, P.H. & Griffiths, M.D. (2011). The role of structural characteristics in problematic video game play: An empirical study. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 9, 320–333.
- King, D.L., Haagsma, M.C., Delfabbro, P.H., Gradisar, M.S., Griffiths, M.D. (2013). Toward a consensus definition of pathological video-gaming: A systematic review of psychometric assessment tools. *Clinical Psychology Review*, 33, 331–342.
- Király, O., Griffiths, M.D., Urbán, R., Farkas, J., Kökönyei, G. Elekes, Z., Domokos Tamás, D. & Demetrovics, Z. (2014). Problematic internet use and problematic online gaming are not the same: Findings from a large nationally representative adolescent sample. *Cyberpsychology, Behavior and Social Networking*, 17, 749–754.
- Király, O., Nagygyörgy, K., Griffiths, M.D. & Demetrovics, Z. (2014). Problematic online gaming. In K. Rosenberg & L. Feder (Eds.), *Behavioral Addictions: Criteria, Evidence and Treatment* (pp. 61–95). New York: Elsevier.
- Ng, B.D., & Wiemer-Hastings, P. (2005). Addiction to the Internet and online gaming. *CyberPsychology & Behavior*, 8(2), 110–113.
- Peters, C.S., & Malesky, L.A. (2008). Problematic usage among highly-engaged players of massively multiplayer online role playing games. *Cyberpsychology & Behavior*, 11(4), 480–483.
- Petry, N.M., & O'Brien, C.P. (2013). Internet gaming disorder and the DSM-5. *Addiction*, 108, 1186–1187.
- Pontes, H. & Griffiths, M.D. (2014). The assessment of internet gaming disorder in clinical research. *Clinical Research and Regulatory Affairs*, 31(2–4), 35–48.
- Pontes, H. & 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.
- Porter, G., Starcevic, V., Berle, D., & Fenech, P. (2010). Recognizing problem video game use. *Australian and New Zealand Journal of Psychiatry*, 44, 120–128.
- Rehbein, F., Kleimann, M., & Mossle, T. (2010). Prevalence and risk factors of video game dependency in adolescence: Results of a German nationwide survey. *Cyberpsychology, Behavior and Social Networking*, 13(3), 269–277.

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(1), 205–212.

Wood, R.T.A., Griffiths, M.D., Chappell, D. & Davies, M.N.O. (2004). The structural characteristics of video games: A psycho-structural analysis. *CyberPsychology and Behavior*, 7, 1–10.

Young, K.S. (1998). *Caught in the Net: How to recognize the signs of Internet addiction and a winning strategy for recovery*. New York: Wiley.

Young, K.S. (1999). Internet addiction: Symptoms, evaluation, and treatment. In L. Vande Creek & T. Jackson (Eds.), *Innovations in clinical practice: A source book* (pp. 17, 19–31). Sarasota, FL: Professional Resource Press.

## ПРОБЛЕМНАЯ ОНЛАЙН-ИГРА: РАЗНОГЛАСИЯ, ДЕБАТЫ И СПОРЫ\*

### Гриффитс М.

Марк Гриффитс

Марк Гриффитс, профессор, исследователь гемблинга онлайн; Международное научно-исследовательское подразделение игры, отдел психологии; Университет Ноттингем Трент, Ноттингем, Великобритания.

E-mail: mark.griffiths@ntu.ac.uk

**Аннотация.** Несмотря на растущее количество эмпирических исследований на тему зависимости от онлайн-игр, у этого феномена до сих пор нет единого определения. Одна группа исследователей полагает, что для понимания этой патологии необходимо изучать, в первую очередь, видеоигры. В то же время вторая группа исследователей считает сам Интернет основной причиной патологии, так как он объединяет множество видов деятельности, которые могут вызвать зависимость, в том числе и онлайн-игры. Третья группа совершила попытку интегрировать оба этих подхода, утверждая, что ни первый, ни второй подход не могут адекватно уловить уникальные особенности онлайн-игр, таких как многопользовательская ролевая онлайн-игра (MMORPG). Тот факт, что зависимость от онлайн-игр была включена в последнее пятое издание *Диагностического и статистического руководства по психическим расстройствам (DSM-5)* в виде «Игровое интернет-расстройство» (ИИР), кажется, был хорошо принят исследователями и клиницистами в сфере игровых зависимостей. Тем не менее, в DSM-5 игровое интернет-расстройство ясно определяется как синоним интернет-аддикции, так как в тексте утверждается, что интернет-зависимость и пользование Интернетом расстройство просто разные названия для одного феномена. Во-вторых, несколько сбивает с толку утверждение о том, что ИИР (которое по определению имеет интернет-основу) также может включать в себя расстройства, связанные с игрой офлайн. Чтобы двигаться вперед, исследователи в сфере игровой зависимости должны объединиться и начать использовать те же меры оценки, чтобы стало возможным сравнение разных демографических групп и разных культур в отношении к проблемной онлайн-игре.

**Ключевые слова:** проблемная видеоигра; критерии зависимости; расстройство интернет-игры; онлайн аддикция.

УДК 616.89-008.44:004.77

### Библиографическая ссылка по ГОСТ Р 7.0.5-2008

Гриффитс М. Проблемная онлайн-игра: разногласия, дебаты и споры // Медицинская психология в России: электрон. науч. журн. – 2015. – N 4(33). – С. 5 [Электронный ресурс]. – URL: <http://mprj.ru> (дата обращения: чч.мм.гггг).

Поступила в редакцию: 31.05.2015 Прошла рецензирование: 06.06.2015 Опубликована: 08.07.2015

\* Перевод представлен кафедрой психологического консультирования, психокоррекции и психотерапии Московского государственного медико-стоматологического университета им. А.И. Евдокимова.

## Введение

За последние два десятилетия количество исследований психосоциального воздействия видеоигр значительно возросло. Вероятно, видеоигры могут принимать одну из двух основных форм: онлайн и офлайн видеоигры. Это ключевое различие, которое может существенно повлиять на поведение игроков. В офлайн игры, как правило (но не всегда), играют в одиночку, у них имеются четко определенные точки начала и окончания игры, ясные цели, которые, как правило, могут быть достигнуты самим игроком без внешней помощи от другого игрока. В то время как в онлайн-игры в большинстве случаев играют одновременно несколько игроков, которые могут общаться друг с другом в режиме реального времени. Из-за присущих им структурных характеристик, эти игры обычно не имеют определенной конечной точки. Кроме того, новые задачи и задания часто добавляются разработчиками и/или операторами игры. Впоследствии оказывается, что нет реальных потерь, а игровые задачи могут быть повторены несколько раз. Некоторые цели могут быть достигнуты в одиночку или вместе с другими игроками, в то время как некоторые миссии могут быть завершены только игроками, работающими вместе в весьма сплоченных группах. Следовательно, онлайн-игры отличаются от офлайн игр в основном своей социальной природой [5; 6; 15].

Исследования показали, что онлайн геймеры проводят больше времени в игре, чем те, кто играет в офлайн игры, в основном из-за социальной природы этих игр [24]. онлайн-игроки считают онлайн-игры более приятными и приносящими удовлетворение, чем офлайн игры и иногда предпочитают игру реальной жизни [17]. Этими мотивами мы также можем объяснить выводы, показывающие, что онлайн-игры чаще, чем офлайн игры, вызывают появление проблемного использования [11; 13; 26].

## Проблемная игра как поведенческая зависимость

Гриффитс [7; 9] постоянно утверждает, что несмотря на то, что у каждой зависимости есть свои особенности и отличительные черты, в целом у всех зависимостей больше сходств, а не различий. То есть они имеют общую этиологию. Опираясь на компонентную модель зависимости (в рамках биопсихосоциальной модели), я пришел к выводу, что зависимость от онлайн-игр является специфической формой игромании, которую можно отнести к «нематериальной» форме игромании. Гриффитс [10] выделил компоненты зависимости от видеоигр, модифицировав критерии зависимости от психоактивных веществ Иэна Брауна [4], заявил, что любая поведенческая зависимость включает в себя: значимость, изменение настроения, толерантность, синдром отмены, конфликты с окружением, срыв или рецидив. Применительно к видеоиграм это:

- *Значимость.* Видеоигры становятся самой важной частью жизни человека и занимают все его мысли (поглощенность и когнитивные искажения), чувства (тяга) и направляют его поведение (нарушение социального функционирования).
- *Изменение настроения.* Субъективные переживания, возникающие вследствие чрезмерного увлечения видеоиграми. Игроки могут испытывать как эмоциональное возбуждение, так и «оцепенение».
- *Толерантность.* Для достижения желаемого эффекта человеку становится необходимо все дольше играть в видеоигры, и он постепенно увеличивает количество времени, проводимого в Интернете за игрой.
- *Синдром отмены.* Неприятные чувства или физические ощущения, которые появляются, когда человек внезапно прекращает играть или начинает делать это реже (к примеру, тремор, резкая смена настроения, раздражительность).



- *Конфликты.* Конфликты между игроком и его окружением (межличностные конфликты), а также конфликты с другими видами деятельности (например, работой, школой, общественной жизнью, увлечениями и интересами) и конфликты с самим собой (то есть, интрапсихические конфликты и/или субъективное ощущение потери контроля). Они возникают из-за того, что человек слишком много времени тратит на видеоигры.
- *Рецидив* — возврат к привычной игровой деятельности после долгого перерыва.

Джон Чарльтон и Ян Данфорт [5] проанализировали эти 6 критериев и обнаружили, что толерантность, изменение настроения и когнитивная значимость говорят о сильной вовлеченности субъекта в игровую деятельность, а синдром отмены, конфликты и поведенческая значимость играют главную роль в формировании зависимости. Тем не менее, многие исследовательские группы разработали скрининговые инструменты, использующие различные критерии, что показывает отсутствие консенсуса и единого мнения относительно того, какими являются основные критерии зависимости или проблемного использования игр (см. [29] для всестороннего обзора).

### **Проблемная онлайн-игра: игра, среда, или и то и другое?**

Несмотря на растущее количество эмпирических исследований на тему зависимости от онлайн-игр, у этого феномена до сих пор нет единого определения, и речь идет об онлайн-играх, которые становятся проблемными для небольшого количества геймеров. Некоторые исследователи (например, [5; 9; 19]) считают видеоигры отправной точкой изучения характеристик этой конкретной патологии (т.е., что особенности присущие играм, могут подтолкнуть уязвимых и восприимчивых людей к дальнейшей часто повторяющейся игре (например, [16; 28]). Другие исследователи считают Интернет основной платформой, объединяющей различную аддиктогенную активность в сети, включая онлайн-игры [18; 30].

Тем не менее, такие исследователи как Портер, Старцевич, Берле и Фенек [25] не находят различий между проблемным использованием видеоигр и проблемным использованием онлайн-игр. Они определяют проблемное использование видеоигр как чрезмерное использование одной или нескольких видеоигр, приводящее к чрезмерной озабоченности игрой и потере контроля над данным поведением, а также различным негативным психосоциальным и/или физическим последствиям. Их критерии проблемного использования видеоигр не включают в себя другие характеристики, обычно связанные с зависимостями, такие как толерантность и симптомы отмены, поскольку, по их мнению, нет четких доказательств, что проблемное использование видеоигр связано с этими явлениями.

Возможно, самая известная представительница подхода, в котором зависимость от онлайн-игр связывается с Интернетом, Кимберли Янг, разработала теоретические основы проблемы [30; 31], руководствуясь критериями интернет-зависимости из *Диагностического и статистического руководства по психическим расстройствам* Американской Психиатрической Ассоциации (DSM-IV, четвертое издание [1]). Базой для них, в свою очередь, стали критерии патологического гэмблинга. Согласно теории Кимберли Янг, люди, зависимые от онлайн-игр, постепенно теряют контроль над процессом игры. Они не в состоянии сократить количество времени, проводимого за игрой. Они всё больше погружаются в игровую деятельность, что становится причиной возникновения у них проблем в реальной жизни. Также сторонники данного подхода считают, что зависимость от онлайн видеоигр можно оценить, проанализировав количество баллов, набранных в опросниках для диагностики интернет-зависимости, и количество времени, проводимого за играми. Эти критерии также характеризуют данный подход как базирующийся на представлении о зависимости от сети Интернет.

Есть также недавние исследования, в которых предпринимались попытки интегрировать оба подхода [15; 21; 22; 27]. Например, Г. Ким и Дж. Ким [15] заявили, что ни в первом, ни во втором подходе не учитывается специфика феномена онлайн-игр, к примеру, Массовых многопользовательских ролевых онлайн-игр (MMORPG). Поэтому они посчитали необходимым создание интегративного подхода. Авторы отметили, что *«пользователи Интернета зависят от Сети не больше, чем алкоголики от бутылки»*. Это означает, что Интернет является лишь одним каналом, через который люди могут получить доступ к любому необходимому содержанию (например, азартные игры, покупки, чаты, секс и т.д.), и, следовательно, пользователи Интернета могут быть зависимыми от конкретного содержания или услуг, которые предоставляет Интернет, а не от самого канала. С другой стороны, онлайн-игры отличаются от традиционных автономных игр (например, автономных видеоигр) в важных аспектах, таких, как социальное взаимодействие или ролевой отыгрыш, которые позволяют взаимодействовать с другими реальными игроками.

Их многомерная модель Проблемного использования онлайн-игр весьма хорошо отражает комплексный подход. Она была разработана теоретически на основе нескольких исследований и теорий [4; 5; 9; 30], которые позволили выделить 5 нижеследующих характеристик: эйфория, проблемы со здоровьем, конфликт, неспособность контролировать себя и предпочтение виртуальных взаимоотношений. Demetrovics и др. [27] также поддерживают интегративный подход и подчеркивает необходимость включения всех видов онлайн-игр в модель зависимости для того, чтобы сравнить между собой группы игроков, использующих различные жанры игр (например, онлайн-стратегия в реальном времени (RTS) игры и онлайн-шутеры от первого лица (FPS), многопользовательские онлайн-игры (MMORPG)). Согласно мнению Demetrovics и его коллег, существует шесть характеристик, определяющих явление проблемного использования онлайн-игр: значимость, чрезмерное использование, погружение, социальная изоляция, межличностные конфликты и синдром отмены.

### **Расстройство, связанное с онлайн-играми, и интернет-зависимое поведение — не одно и то же**

До публикации Американской Психиатрической Ассоциацией последнего (пятого) издания *Диагностического и статистического руководства по психическим расстройствам* (DSM-5) [2], происходила дискуссия по поводу того, должна ли «интернет-аддикция» быть включена в текст руководства как отдельное расстройство [3; 20]. Наряду с этим происходили также дебаты относительно того, представляются ли в исследованиях онлайн-зависимости результаты, касающиеся Интернета в общем или лишь различной деятельности, осуществляемой через Интернет, и являющейся аддиктогенной (например, азартные игры, видеоигры, секс, шопинг и т.д.) [8]. После этих дебатов, Рабочая группа, занимающаяся проблемами употребления психоактивных веществ (SUDWG), рекомендовала включить в DSM-5 подтип проблемного использования Интернета (т.е., игровое интернет-расстройство — ИИР, IGD) в раздел 3 («Развивающиеся меры и модели») в качестве области, которую необходимо дополнительно исследовать, прежде чем включить в будущие издания DSM. Согласно доводам, представленным Петри и О'Брайен [20], игровое интернет-расстройство не будет включено в DSM как отдельное психическое расстройство, пока: (I) не будут определены характерные особенности ИИР, (II) надежность и достоверность конкретных критериев данной аддикции не будут проверены кросс-культурно, (III) распространенность не будет определена на репрезентативной выборке по всему миру и (IV) этиология и связанные с ней биологические особенности не будут оценены.

Независимо от подхода или модели компоненты зависимости, изложенные выше [9] очень схожи с критериями интернет-игровой зависимости в разделе 3 DSM-5. Например, шесть компонентов зависимости непосредственно согласуются с девятью

критериями, предложенными для интернет-игровой зависимости (из которых должны быть подтверждены пять или более для диагностики клинически значимого нарушения). Более конкретно это: (1) *поглощенность интернет-игрой* [значимость]; (2) *симптомы абстиненции, когда нет доступа к интернету* [отмена]; (3) *необходимость проводить все больше времени за игрой* [толерантность], (4) *неудачные попытки контролировать участие в интернет-играх* [рецидив/потеря контроля]; (5) *потеря интереса к хобби в результате, и за исключением, интернет-игр* [конфликт]; (6) *продолжение чрезмерного использования интернет-игр, несмотря на знание о психологических проблемах* [конфликт]; (7) *ложь членам семьи, врачам или др. относительно количества времени, проводимого за игрой* [конфликт]; (8) *использование интернет-игр, чтобы избежать или уменьшить негативное настроение* [изменение настроения] и (9) *утрата важных отношений, работы, учебных или рабочих возможностей из-за вовлеченности в интернет-игры* [конфликт].

Тот факт, что ИИР (IGD) был включен в раздел 3 DSM-5, кажется, был хорошо воспринят исследователями и клиницистами в области игровой зависимости (и теми лицами, которые пытались вылечить такие расстройства, теперь их опыт был утвержден в психиатрии, что позволяло им чувствовать себя менее стигматизированными). Тем не менее, дебаты относительно зависимости от самого Интернета и специфических особенностей далеки от окончания, раздел DSM-5, обсуждавший IGD, отметил, что:

*«На сегодняшний день нет ни одного изученного подтипа интернет-игрового расстройства. Интернет-игровое расстройство чаще всего включает в себя конкретные интернет-игры, но оно может включать и офлайн-игры, хотя они были менее изучены. Вполне вероятно, что предпочитаемые игры будут меняться с течением времени, так как новые игры разрабатываются и популяризируются, и неясно, будет ли зависимое поведение и его последствия варьироваться в зависимости от типа игры ... интернет-игровое расстройство имеет большое значение для общественного здравоохранения, и дополнительные исследования могут в конечном итоге привести доказательства того, что интернет-игровое расстройство (также обычно называемое расстройством использования Интернет, интернет-зависимость, или игровая зависимость) имеет право выделяться как отдельное расстройство» (с. 796).*

Гриффитс и Pontes [14] заявляют, что из этого утверждения непосредственно вытекают два проблемных вопроса. Во-первых, проблемная интернет-игра понимается как синоним интернет-аддикции, в тексте утверждается, что интернет-зависимость и расстройство использования Интернета — просто другие названия этого феномена. Во-вторых, несколько сбивает с толку мысль о том, что ИИР (которое по определению имеет интернет-основу) также может включать в себя расстройства, связанные с игрой офлайн.

Что касается первого утверждения, то интернет-зависимость и игровая интернет-зависимость — не одно и то же, и недавние эмпирические исследования ясно показывают, что это так. Например, Király, Гриффитс, Urban и др. [23] рассматривают взаимосвязь и пересечения между расстройством использования Интернет (IAD) и интернет-игровым расстройством по категориям (среди прочих переменных) пола и времени, проведенного в Интернете и/или онлайн-играх, и предпочтительной деятельности в Интернете. Эти данные были получены на репрезентативной выборке подростков, которая составляла более 2000 человек. Было обнаружено, что игровая интернет-зависимость значительно чаще встречается у мужчин, а также что интернет-зависимость положительно связана с онлайн-общением, онлайн-играми и использованием социальных сетей, а зависимость от онлайн-игр была связана только с онлайн-играми. Авторы утверждают, что зависимость от онлайн-игр, по-видимому, концептуально отличается от интернет-зависимого поведения и что их данные поддерживают идею о том, что интернет-зависимость и зависимость от онлайн-игр являются отдельными нозологическими единицами. Еще одним осложняющим фактором, который отмечают Гриффитс и Pontes [14], является то, что многие исследователи

используют тест на интернет-зависимость для оценки зависимости от онлайн-игр. Это, возможно, было одной из причин, почему при рассмотрении этих вопросов специалистами, разрабатывающими DSM-5, эти нозологии рассматривались как одна. Второе утверждение, о том что зависимость от онлайн-игр может включать в себя и зависимость от офлайн видеоигр, одновременно озадачивает и смущает.

## Выводы

Основываясь на эмпирических данных, заключаем, что зависимость от онлайн-игр (или любого из альтернативных названий, используемых для описания расстройства, связанного с играми онлайн) — не то же, что интернет-зависимость. Исследования зависимости от различного рода игр требуют дальнейшего продолжения для появления концептуальной ясности. Но как видно, и специалисты, работающие над DSM-5, также заблуждаются и запутываются, когда речь идет об игровой зависимости. Для того чтобы проблемное использование онлайн-игр (в форме зависимости от онлайн-игр) было включено в раздел «химические и нехимические зависимости» наряду с «гемблингом» (который в настоящее время официально признан поведенческой зависимостью), исследователи зависимости от онлайн-игр должны объединиться и начать использовать одни и те же инструменты оценки, только тогда возможно будет выполнить сравнения в различных демографических группах и разных культурах [12].

## Декларация интересов:

Автор сообщает об отсутствии конфликтов интересов. Только автор один несет ответственность за содержание и написание статьи.

## Литература

1. American Psychiatric Association Diagnostic and statistical manual of mental disorders. – 4th ed. – Washington, DC: Author, 1994.
2. American Psychiatric Association Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders – Text Revision (Fifth Edition). – Washington, D.C.: Author, 2013.
3. Block J.J. Issues for DSM-5: Internet addiction // American Journal of Psychiatry. – 2008. – Vol. 165. – P. 306–307.
4. Brown R.I.F. Some contributions of the study of gambling to the study of other addictions // Gambling behavior and problem gambling / ed. by W.R. Eadington, J.A. Cornelius. – Reno, NV: University of Nevada, 1993. – P. 241–272.
5. Charlton J.P., Danforth I.D.W. Distinguishing addiction and high engagement in the context of online game playing // Computers in Human Behavior. – 2007. – Vol. 23(3). – P. 1531–1548.
6. Choi D.S., Kim J. Why people continue to play online games: In search of critical design factors to increase customer loyalty to online contents // Cyberpsychology & Behavior. – 2004. – Vol. 7(1). – P. 11–24.
7. Griffiths M.D. Behavioural addictions: An issue for everybody? // Journal of Workplace Learning. – 1996. – Vol. 8(3). – P. 19–25.
8. Griffiths M.D. Internet addiction – Time to be taken seriously? // Addiction Research. – 2000. – Vol. 8. – P. 413–418.
9. Griffiths M.D. A 'components' model of addiction within a biopsychosocial framework // Journal of Substance Use. – 2005. – Vol. 10. – P. 191–197.
10. Griffiths M.D. The role of context in online gaming excess and addiction: Some case study evidence // International Journal of Mental Health and Addiction. – 2010. – Vol. 8. – P. 119–125.
11. Griffiths M.D., Davies M.N.O., Chappell D. Online computer gaming: A comparison of adolescent and adult gamers // Journal of Adolescence. – 2004. – Vol. 27(1). – P. 87–96.

12. Griffiths M.D., King D.L., Demetrovics Z. DSM-5 Internet Gaming Disorder needs a unified approach to assessment // *Neuropsychiatry*. – 2014. – Vol. 4(1). – P. 1–4.
13. Griffiths M.D., Meredith A. Videogame addiction and its treatment // *Journal of Contemporary Psychotherapy*. – 2009. – Vol. 39(4). – P. 247–253.
14. Griffiths M.D., Pontes H.M. Internet addiction disorder and internet gaming disorder are not the same // *Journal of Addiction Research and Therapy*. – 2014. – Vol. 5.
15. Kim M.G., Kim J. Cross-validation of reliability, convergent and discriminant validity for the problematic online game use scale // *Computers in Human Behavior*. – 2010. – Vol. 26(3). – P. 389–398.
16. King D.L., Delfabbro P.H., Griffiths M.D. The role of structural characteristics in problematic video game play: An empirical study // *International Journal of Mental Health and Addiction*. – 2011. – Vol. 9. – P. 320–333.
17. Ng B.D., Wiemer-Hastings P. Addiction to the Internet and online gaming // *CyberPsychology & Behavior*. – 2005. – Vol. 8(2). – P. 110–113.
18. Online video game addiction: identification of addicted adolescent gamers / A.J. Van Rooij, T.M. Schoenmakers, A.A. Vermulst [et al.] // *Addiction*. – 2011. – Vol. 106(1). – P. 205–212.
19. Peters C.S., Malesky L.A. Problematic usage among highly-engaged players of massively multiplayer online role playing games // *Cyberpsychology & Behavior*. – 2008. – Vol. 11(4). – P. 480–483.
20. Petry N.M., O'Brien C.P. Internet gaming disorder and the DSM-5 // *Addiction*. – 2013. – Vol. 108. – P. 1186–1187.
21. Pontes H., Griffiths M.D. The assessment of internet gaming disorder in clinical research // *Clinical Research and Regulatory Affairs*. – 2014. – Vol. 31(2–4). – P. 35–48.
22. Pontes H., Griffiths M.D. Measuring DSM-5 Internet Gaming Disorder: Development and validation of a short psychometric scale // *Computers in Human Behavior*. – 2015. – Vol. 45. – P. 137–143.
23. Problematic internet use and problematic online gaming are not the same: Findings from a large nationally representative adolescent sample / O. Király, M.D. Griffiths, R. Urbán [et al.] // *Cyberpsychology, Behavior and Social Networking*. – 2014. – Vol. 17. – P. 749–754.
24. Problematic online gaming / O. Király, K. Nagygyörgy, M.D. Griffiths [et al.] // *Behavioral Addictions: Criteria, Evidence and Treatment* / ed. by K. Rosenberg, L. Feder. – New York: Elsevier, 2014. – P. 61–95.
25. Recognizing problem video game use / G. Porter, V. Starcevic, D. Berle [et al.] // *Australian and New Zealand Journal of Psychiatry*. – 2010. – Vol. 44. – P. 120–128.
26. Rehbein F., Kleimann M., Mossle T. Prevalence and risk factors of video game dependency in adolescence: Results of a German nationwide survey // *Cyberpsychology, Behavior and Social Networking*. – 2010. – Vol. 13(3). – P. 269–277.
27. The development of the Problematic Online Gaming Questionnaire (POGQ) / Z. Demetrovics, R. Urbán, K. Nagygyörgy [et al.] // *PLoS ONE*. – 2012. – Vol. 7(5).
28. The structural characteristics of video games: A psycho-structural analysis / R.T.A. Wood, M.D. Griffiths, D. Chappell [et al.] // *CyberPsychology and Behavior*. – 2004. – Vol. 7. – P. 1–10.
29. Toward a consensus definition of pathological video-gaming: A systematic review of psychometric assessment tools / D.L. King, M.C. Haagsma, P.H. Delfabbro [et al.] // *Clinical Psychology Review*. – 2013. – Vol. 33. – P. 331–342.
30. Young K.S. Caught in the Net: How to recognize the signs of Internet addiction and a winning strategy for recovery. – New York: Wiley, 1998.
31. Young K.S. Internet addiction: Symptoms, evaluation, and treatment // *Innovations in clinical practice: A source book* / ed. by L. Vande Creek, T. Jackson. – Sarasota, FL: Professional Resource Press, 1999. – P. 17, 19–31.