

Internet i gry internetowe : osobisty rozwój czy ryzyko patologii zachowania? / Paweł Izdebski. – Warszawa, copyright © 2019

Spis treści

| | |
|--|------------|
| Wstęp | 7 |
| Rozdział 1. Dylematy człowieka w ponowoczesnej cywilizacji | 13 |
| Rozdział 2. Nowe media | 21 |
| 2.1. Zmiany w korzystaniu z nowych technologii - „nowi cyfrowi tubylcy" | 23 |
| 2.2. Internet i sieć | 25 |
| 2.3. Gry komputerowe | 29 |
| 2.3.1. Cechy gier komputerowych | 32 |
| 2.3.2. Subiektywna historia gier komputerowych | 35 |
| 2.3.3. Teraźniejszość i przyszłość gier | 40 |
| Rozdział 3. Gracze i ich motywacja do grania | 45 |
| 3.1. Gracze | 45 |
| 3.2. Motywacje | 47 |
| 3.2.1. Teorie ogólne wyjaśniające motywacje do korzystania z gier i Internetu | 48 |
| 3.2.2. Teorie specyficzne dotyczące motywacji do korzystania z gier | 59 |
| Rozdział 4. Problemy wynikające z korzystania z Internetu | 73 |
| 4.1. „Uzależnienie od Internetu" | 75 |
| 4.1.1. Pierwsze koncepcje „uzależnienia od Internetu" | 76 |
| 4.1.2. Prawdopodobny obraz kliniczny uzależnienia od Internetu | 80 |
| 4.1.3. Teorie wyjaśniające powstawanie uzależnienia od Internetu | 86 |
| 4.1.4. Problemy z oceną występowania i pomiarem | 94 |
| 4.1.5. Podsumowanie - status koncepcji uzależnienia od Internetu | 98 |
| 4.2. Inne zachowania problemowe związane z nowymi mediami | 101 |
| 4.2.1. Problemowe korzystanie z portali społecznościowych | 102 |
| 4.2.2. Problemowe korzystanie z telefonów komórkowych - nomofobia | 110 |
| 4.2.3. Cyberseks i sexting | 119 |
| 4.2.4. Stare w nowej szacie zjawiska związane z korzystaniem z nowych technologii: hazard online, cyberchondria, problemowe korzystanie z serwisów randkowych w Internecie, internetowy zakupoholizm | 126 |
| Rozdział 5. Zaburzenie korzystania z gier internetowych (ZKGI) | 143 |
| 5.1. Niejednoznaczność terminologii | 144 |
| 5.2. Zaburzenie grania (<i>Gaming Disorder</i>) w ICD-11 | 147 |
| 5.3. Zaburzenie korzystania z gier internetowych w DSM-5 | 149 |

| | |
|---|------------|
| 5.4. Inne spojrzenia na nałóg grania | 152 |
| 5.5. Czynniki ryzyka nałogu grania | 154 |
| 5.6. Rozpowszechnienie nałogu grania | 190 |
| 5.7. Problem pomiaru | 196 |
| 5.8. Leczenie i profilaktyka | 212 |
| 5.9. Podsumowanie - problemy metodologiczne w badaniu ZKGI | 231 |
| Rozdział 6. Granice patologii | 237 |
| 6.1. Nałogi i uzależnienia | 237 |
| 6.2. Ryzyko patologii zachowania - status koncepcji zaburzenia korzystania z gier internetowych | 254 |
| Rozdział 7. Zakończenie | 267 |
| Bibliografia | 279 |
| Załączniki | 313 |
| Załącznik 1. SONKSS-14 | 313 |
| Załącznik 2. IGD9-SF (PL) | 315 |
| Załącznik 3. IGDT-10 PL | 317 |

oprac. BPK