

ТАРАСЕВИЧ Наталья Руслановна

Белорусский государственный университет физической культуры

СНЫТКОВ Евгений Владимирович

Международный государственный экологический институт им. А.Д. Сахарова БГУ

МЕЛЬНОВ Сергей Борисович, д-р биол. наук, профессор

Белорусский государственный университет физической культуры,

Минск, Республика Беларусь

СРАВНИТЕЛЬНЫЙ АНАЛИЗ РАСПРОСТРАНЕННОСТИ ЛУДОМАНИИ У СТУДЕНТОВ РАЗЛИЧНЫХ УНИВЕРСИТЕТОВ РЕСПУБЛИКИ БЕЛАРУСЬ

В статье представлены сравнительные результаты анкетирования студентов Белорусского государственного университета физической культуры и студентов Международного государственного экологического института им. А.Д. Сахарова Белорусского государственного университета с целью определения состояния проблемы патологической игровой зависимости. Выявлено, что в Белорусском государственном университете физической культуры учится большее количество студентов, имеющих склонность к игровому процессу или же игровую зависимость, по сравнению со студентами Международного государственного экологического института им. А.Д. Сахарова Белорусского государственного университета.

Ключевые слова: игровая зависимость; игровое поведение; физическая культура; спорт; аддиктивное поведение.

COMPARATIVE ANALYSIS OF THE PREVALENCE OF LUDOMANIA AMONG STUDENTS OF VARIOUS UNIVERSITIES OF THE REPUBLIC OF BELARUS

The article presents comparative results of the questionnaire survey of students of the Belarusian State University of Physical Culture and students of the A.D. Sakharov International State Ecological Institute of the Belarusian State University in order to determine the level of the problem of pathological gambling addiction. It was revealed that at the Belarusian State University of Physical Culture there are more students with propensity for the game process or game addiction, compared with students of the A.D. Sakharov International State Ecological Institute of the Belarusian State University.

Keywords: gaming addiction; gaming behavior; physical culture; sport; addictive behavior.

Введение. В настоящее время с развитием компьютерных технологий и расширением игрового программного обеспечения человек с детства учится не только работать с компьютером, но и играть в видео- и компьютерные игры, что выдвигает на первый план проблему формирования игровой зависимости, которая по своей значимости в ряде стран приравнивается к наркозависимости и, по сути дела, может рассматриваться как ее предшественник. Учитывая то, что количество людей, проявляющих эту зависимость, растет с каждым днем (не в последнюю очередь способствовала и изоляция из-за коронавирусной инфекции) этот вопрос требует углубленного изучения.

Игровая зависимость, гемблинг – форма психологической зависимости, проявляющаяся в навязчивом увлечении видео- и компьютерными играми [3]. Патологическое влечение к этим играм современные исследователи относят к так называемым поведенческим аддикциям, когда объектом зависимости становится не психоактивное вещество, как в случае химической зависимости, а поведенческий паттерн, обусловленный как наследственными, так и средовыми факторами [5].

В большей степени к игромании склонны люди, не умеющие правильно выстраивать межличностные отношения и не имеющие никаких значимых увлечений. Они находят отдушину в виртуальном мире. Аналогичная ситуация складывается и в

случае изоляции либо карантина, преследовавших широкие слои населения любых стран в последнее время. Для них успехи в компьютерной игре – это самоутверждение и обретение внутренней свободы. Игры позволяют индивидам абстрагироваться от своих проблем в реальном мире. Но это происходит лишь в самом процессе игры. В последствии для таких людей реальный мир не особо интересен и полон реальных или мнимых опасностей. Именно поэтому они пытаются создать свою жизнь в виртуальном мире, где все возможно и дозволено, где они сами устанавливают свои собственные правила [5].

Основная часть. В ходе анализа литературы по теме исследования было установлено, что чаще всего игровой зависимости подвержена молодежь. Кроме возрастных особенностей, распространению этой зависимости способствует повсеместная компьютеризация и легкий доступ к сети Интернет. При этом в группу риска чаще попадают юноши, в силу большей, по сравнению с девушками, развитости таких черт характера, как конкурентность, соревновательность, стремление к первенству, а также и из-за более глубоких технических знаний. Тех самых черт, без которых не состоит ни один спортсмен [6].

Стоит отметить, что наличие активной игровой практики у молодых людей сопровождается ряд психиатрических симптомов, таких как беспокойство, депрессия, низкая самооценка. В то же время нередко такие молодые люди совершают правонарушения, употребляют алкоголь и наркотические вещества, что может указывать на сочетанное развитие различных форм аддиктивного поведения [2]. Так, например, в ряде исследований была установлена положительная связь между наличием игровой зависимости и курением у взрослых старше 18 лет [4].

Таким образом, суммируя изложенное выше, можно предположить, что раннее проявление игровой зависимости (игрома-

нии) может служить настораживающим симптомом повышенного риска формирования в последующем наркомании, алкоголизма и других аддиктивных состояний.

Методы и организация исследования. Исследование было проведено среди студентов БГУФК (Белорусского государственного университета физической культуры) и студентов МГЭИ им. А.Д. Сахарова БГУ (Международного государственного экологического института им. А.Д. Сахарова Белорусского государственного университета).

В исследовании всего приняли участие 579 человек (352 студентов МГЭИ им. А.Д. Сахарова БГУ, 227 студентов БГУФК), среди них юношей – 194 человек, девушек – 385 человек. Средний возраст учащихся на момент анкетирования составил 18 лет. (возраст от 17 до 23 лет в обоих учреждениях образования)

В качестве анонимной анкеты использовали адаптированный для определения компьютерной игровой зависимости Канадский тест [3]. Этот тест для выявления проблемного гемблинга включает в себя 9 пунктов, которые оцениваются с помощью четырехбалльной шкалы, где 0 соответствует ответу «никогда», 1 – «иногда», 2 – «чаще всего да» и 3 – «почти всегда». Студенты отмечали наиболее подходящие для них ответы. Баллы за все 9 вопросов суммировались. Сумма баллов от 0 до 9 указывает об отсутствии игровой зависимости. Сумма баллов от 10 до 27 демонстрирует различную тяжесть игровой зависимости. Результаты опроса были разделены на 4 группы: 1 группа – 0 баллов (отсутствие игровой практики), 2 группа – 1–4 балла (минимальная игровая практика), 3 группа – 5–9 баллов (увлеченные игровым процессом), 4 группа – более 10 баллов (зависимость от игрового процесса).

Результаты и обсуждение. В ходе опроса среди студентов МГЭИ им. А.Д. Сахарова БГУ было выявлено, что 22,2 %

(78 человек) не имеют игрового опыта, 62,7 % (221 человек) имеют минимальную игровую практику, 13,4 % (47 человек) являются увлеченными игровым процессом и 1,7 % (6 человек) имеют ярко выраженную игровую зависимость (рисунок 1). Можно констатировать, что эти студенты имеют более высокий уровень тревожности, раздражительности и агрессивности, а также более низкие значения психоэмоционального состояния (самочувствие, активность, настроение).

Кроме того, было проведено сравнение гендерных групп (юноши/девушки) между собой с целью определить влияние пола на риск развития патологической игровой зависимости. Для этого использовался точный критерий χ^2 , асимптотическая значимость для которого составила $p > 0,05$ (рисунок 2).

Таким образом, исходя из представленных данных, очевидно, что в группу риска чаще попадают юноши, в силу большей, по сравнению с девушками, развитости

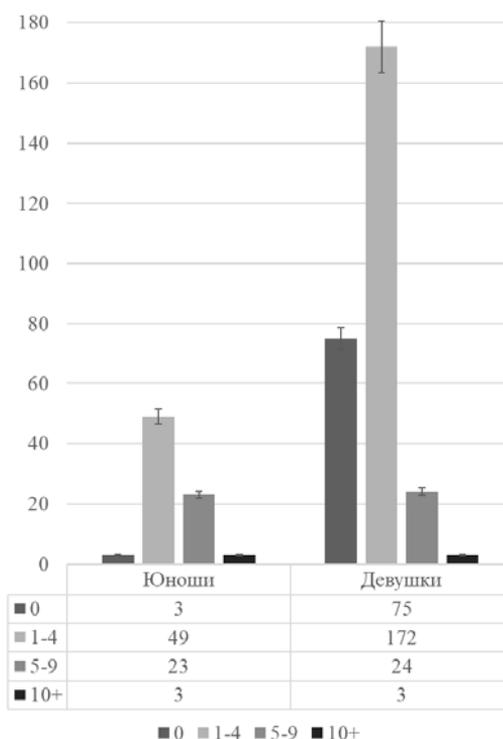


Рисунок 2. – Диаграмма соотношения набранных баллов в зависимости от пола студентов МГЭИ им. А.Д. Сахарова БГУ

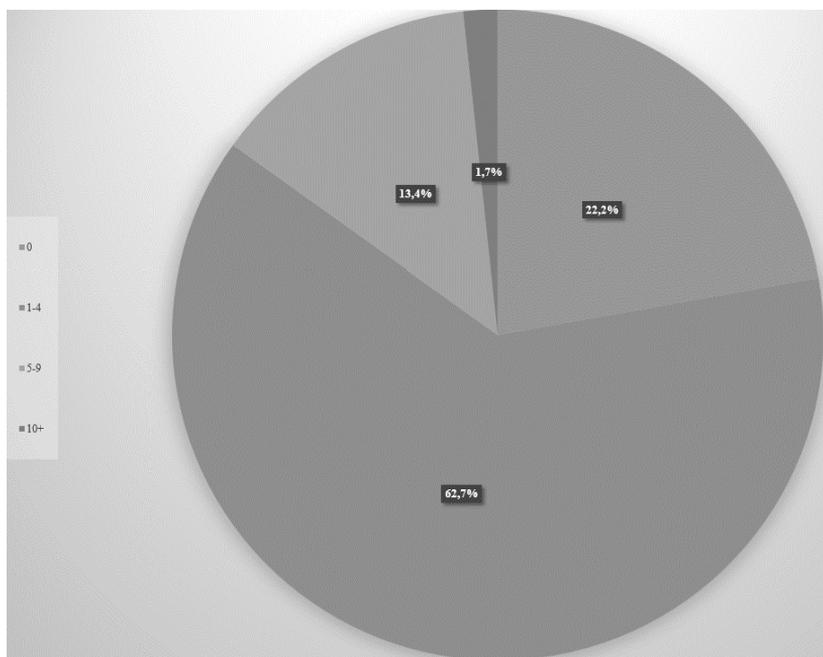


Рисунок 1. – Распределение количества полученных баллов в результате опроса студентов МГЭИ им. А.Д. Сахарова БГУ

таких черт характера, как конкурентность, соревновательность.

На рисунке 3 предоставлены результаты опроса студентов БГУФК. Было установлено, что среди опрошенных студентов большинство – 51,6 % (117 человек) имеют минимальную игровую практику, 21,6 % (49 человек) и 19,8 % (45 человек) являются увлеченными игровым процессом и вообще не имеют игрового опыта соответственно. 7 % (16 человек) от общего числа обследованных имеют ярко выраженную игровую зависимость. Можно предположить, что спортсмены предпочитают те игры, где нужно проявить свое мастерство и не надеяться на удачу. Отсюда вытекает заключение о том, что основным провоцирующим фактором служит то, что они получают дополнительный заряд адреналина и утверждают в своем превосходстве.

Чтобы определить влияния пола на риск развития игромании, мы, как и в первом случае, сравнили между собой гендерные группы (юноши/девушки). Также использовали критерий χ^2 , асимптотическая

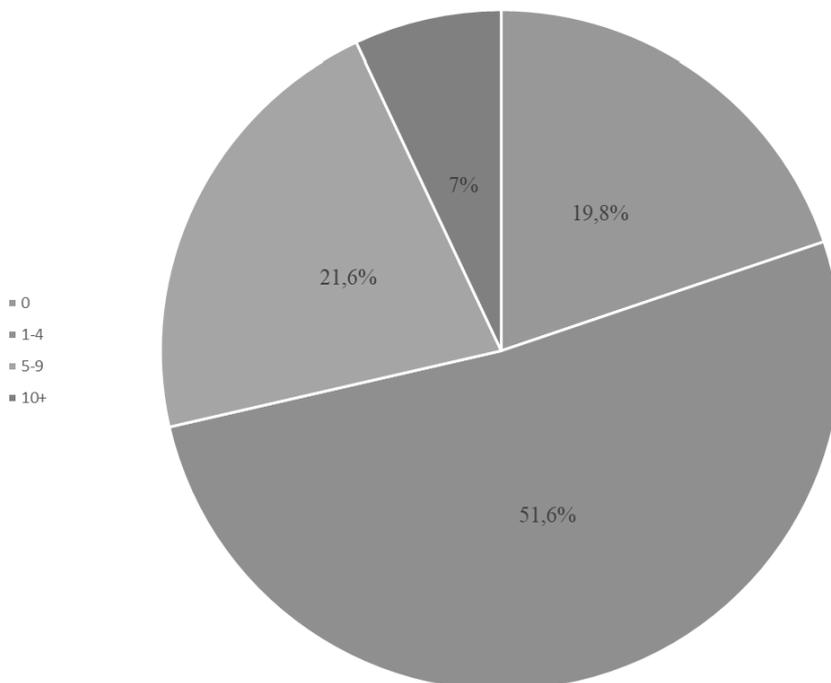


Рисунок 3. – Распределение количества полученных баллов в результате опроса студентов БГУФК

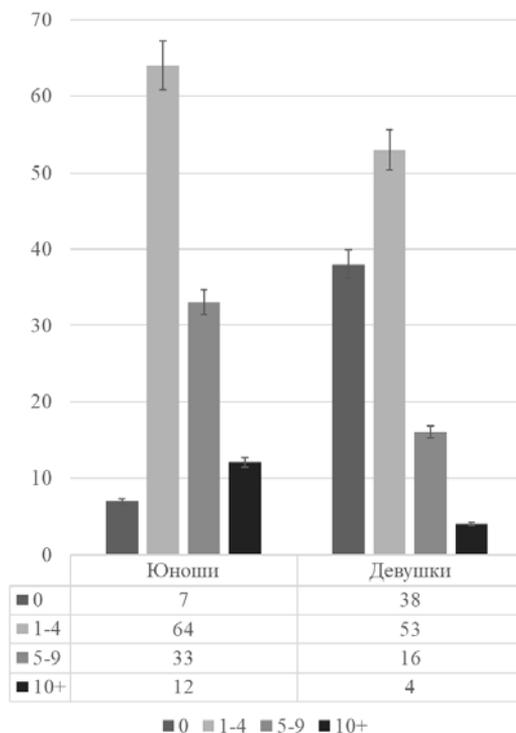


Рисунок 4. – Диаграмма соотношения набранных баллов в зависимости от пола студентов БГУФК

значимость для которого составила $p > 0,05$ (рисунок 4). 12 юношей (10,34 %) показали наличие игровой зависимости, среди девушек данный показатель составил всего 4 (3,6 %). Как и в случае студентов МГЭИ им. А.Д. Сахарова, юноши БГУФК более увлечены игровым процессом и имеют более выраженную игровую зависимость по сравнению с девушками.

Таким образом, юноши МГЭИ им. А.Д. Сахарова проявляли выраженную игровую зависимость в 3,85 % случаев. Среди студентов БГУФК этот показатель составил 10,34 %.

Вместе с тем нами было проведено сравнение студентов БГУФК с учетом их спортивной квалификации. Студенты были разделены на 2 группы: 1-я группа состояла из студентов без разряда, а также студентов с I–III разрядами; 2-я группа включала в себя кандидатов в мастера спорта, мастеров спорта, мастеров спорта международного класса. В 1-й группе число студентов, набравших 0 баллов, составило 21 человек, от 1 до 4 баллов – 67 человек, от 5 до 9 баллов – 28 человек, от 10 и больше баллов – 13 человек. Во 2-й группе число студентов, набравших 0 баллов, составило 24 человека, от 1 до 4 баллов – 50 человек, от 5 до 9 баллов – 21 человек, от 10 и больше баллов – 3 человека. В качестве статистического метода использовался критерий χ^2 (рисунок 5). Значение критерия χ^2 составило 5,795, уровень значимости $p = 0,123$, что позволило нам сделать вывод о том, что спортивный разряд не связан с количеством баллов, которые набрали студенты в ходе проведения анкетирования.

Также в ходе исследования нами было проведено сравнение результатов опроса студентов в МГЭИ им. А.Д. Сахарова БГУ и БГУФК. Для этого также использовался точный критерий χ^2 , асимптотическая значимость $p = 0,02$ (рисунок 6). Выявленные различия связаны, судя по всему, с тем, что среди студентов МГЭИ им. А.Д. Сахарова БГУ оказалось меньше лиц, увлеченных игровым процессом (13,4 %) и имеющих игровую зависимость (1,7 %),

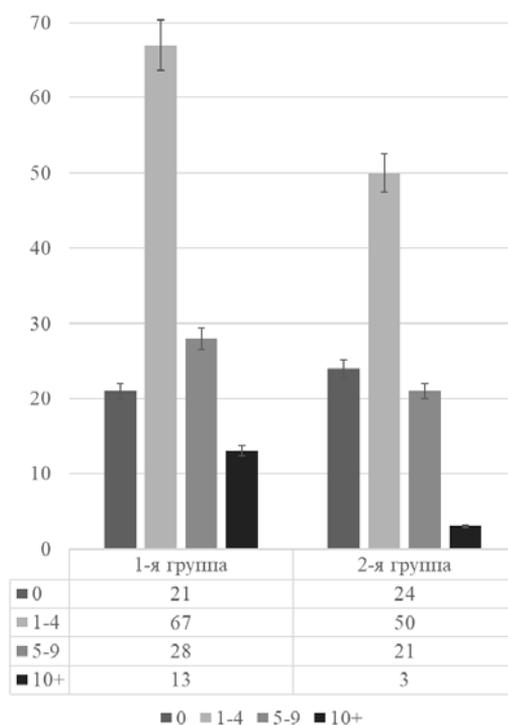


Рисунок 5. – Диаграмма соотношения набранных баллов в зависимости от спортивного разряда студентов БГУФК

по сравнению со студентами БГУФК, где их количество составило 21,6 и 7,0 % соответственно. Это может быть связано с тем, что основным движущим фактором в жизни спортсмена является соревновательный момент. А компьютерные игры предлагают в любое время реализовать эту потребность. В организме человека вырабатывается толерантность к адреналину для того чтобы чувствовать себя комфортно им нужно больше «острых ощущений». Отсюда следует, что необходимо уделить особое внимание проблеме гемблинга именно у активно занимающихся спортом студентов БГУФК.

Уместно упомянуть о том, что по данным проф. D. W. Black из университета Айовы у 16 % родственников пациентов, которые имели патологическое влечение к азартным играм, также имелись проблемы с компьютерной игрой, а 3 % людей не способны управлять своим влечением к игре [1].

Приведенные выше цифры и результаты наших исследований достаточно близки, что подчеркивает необходимость продолжения указанных исследований с привлечением молекулярно-генетических методов для целей сравнительного анализа вклада средовых и генетических факторов в генез этого патологического состояния. Таким образом, результаты исследования могут найти применение в психолого-педагогическом сопровождении студентов, а также в целях профилактики и коррекции эмоциональной сферы лиц с компьютерной игровой зависимостью.

Заключение. Исходя из полученных в результате опроса данных можно сделать вывод о том, что для студентов МГЭИ им. А.Д. Сахарова БГУ и БГУФК проблема игровой зависимости не нова, однако доля студентов с выраженной игровой зависимостью невелика – для МГЭИ им. А.Д. Сахарова БГУ она составила 1,7 %, а для БГУФК – 7 %. Также стоит отметить, что в МГЭИ им. А.Д. Сахарова БГУ меньшее количество студентов, имеющих увлечение игровым процессом или же игровую зависимость, по сравнению с БГУФК. Частично эта разница может быть объяснена тем, что юноши в большей степени подвержены различным формам аддиктивного поведения и, как мы показали в данной работе, в среднем имеют больший набранный балл при проведении анкетирования. Кроме того, некоторые черты,

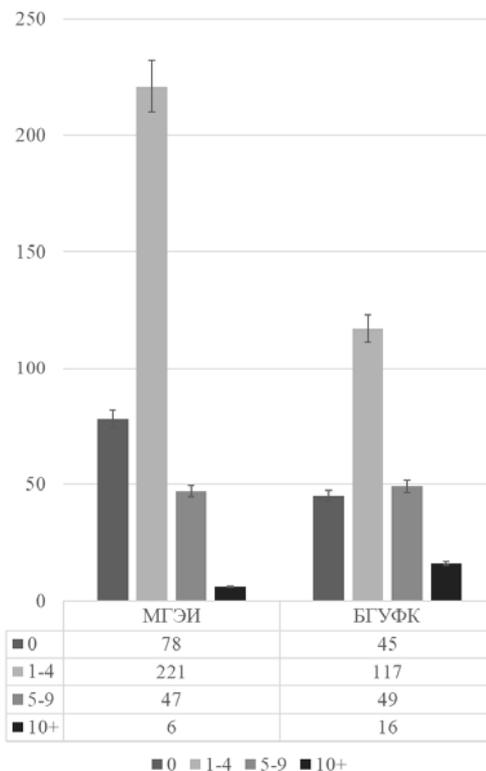


Рисунок 6. – Диаграмма соотношения набранных баллов в зависимости от учебного заведения

определяющие склонность к игромании, тесно связанные со спортивной успешностью (соревновательный азарт, желание быть первым, возможность полной самоизоляции и др.), создают благоприятную базу для развития игровой зависимости, что еще больше усугубляется изоляционной ситуацией, обусловленной COVID-19.

1. *Pathological gambling : relationship to obesity, self-reported chronic medical conditions, poor lifestyle choices, and impaired quality of life / D.W. Black [et al.] // Compr Psychiatry. – 2013. – Vol. 54, № 2. – P. 97–104.*

2. *Health/functioning characteristics, gambling behaviors, and gambling-related motivations in adolescents stratified by gambling problem severity : findings from a high school survey / S.W. Yip [et al.] // Am J Addict. – 2011. – Vol. 20, № 6. – P. 495–508.*

3. Липков, А. Ящик Пандоры: феномен компьютерных игр в мире и в России / А. Липков. – М., 2008. – 91 с.

4. Никитина, Л. Н. Последствия чрезмерного увлечения компьютерными играми у несовершеннолетних / Л. Н. Никитина // Азимут научных исследований : педагогика и психология. – 2016. – № 2 (15). – С. 246–253.

5. Попов, В. А. Социально-психологическая характеристика личности подростка, склонного к агрессии под влиянием компьютерных игр / В. А. Попов, Л. С. Валькова // Молодой ученый. – 2014. – № 21. – С. 587–590.

6. Семенов, А. А. Игрозависимая молодежь и ее психологические особенности / А. А. Семенов // Вестник МИЭП. – 2013. – № 4 (13). – P. 39–47.