

УО «Гродненский государственный медицинский университет»



КЛИНИКО-ПСИХОЛОГИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ ГЕЙМ-АДДИКЦИИ В МОЛОДЁЖНОЙ СРЕДЕ.

Кансет А.В.

*Научный руководитель:
старший преподаватель кафедры психотерапии,
канд.мед.наук, Савицкий И.С.*

Республиканская научно-практическая конференция студентов и молодых учёных,
посвящённая 100-летию со дня рождения профессора Ивана Яковлевича Макшанова
25-26 апреля 2024 года, Гродно

Актуальность



Современная молодёжь проводит всё больше времени за компьютерными и мобильными играми, что может привести к развитию гейм-аддикции. Это серьёзная проблема, которая имеет психологические, физические и социальные последствия, такие как депрессия, изоляция, нарушения в поведении и отношениях с окружающими.

Изучение клинико-психологических аспектов гейм-аддикции в молодежной среде позволит выявить особенности данного явления, его причины и последствия, а также разработать эффективные методы профилактики и коррекции данного расстройства.

Цель и задачи исследования



🎯 **Цель:** установить особенности клинико-психологических аспектов гейм-аддикции.

Исходя из цели были выявлены задачи:

- 1.** Провести теоретический анализ конструкта гейм-аддикции.
- 2.** Оценить уровень выраженности гейм-аддикции в молодёжной среде.
- 3.** Проанализировать взаимосвязь гейм-аддикции и межличностной зависимости.

Методы исследования



В ходе исследования, был проведён добровольный опрос 125 респондентов на базе видеостриминговой платформы онлайн-игр «Twitch» в возрасте от 20 до 36 лет.

Применялись методы сбора эмпирических данных с использованием методики диагностики гейм-аддикции (ДГА), автором является Н. В. Кочетков (2016) и теста на межличностную зависимость (Interpersonal Dependency Inventory, IDA), автором является Р. Гиршфильд (1977) в адаптации О. П. Макушина (2005). Анкетирование проводилось с добровольного согласия с помощью Google-платформы.

Сущность явления гейм-аддикции



Гейм-аддикция — форма психологической зависимости, проявляющаяся в навязчивом увлечении компьютерными и видеоиграми.

В июне 2018 года Всемирная организация здравоохранения включила игровое расстройство в 11-й перечень международной классификации болезней, которое ввели в действие 1 января 2022 года.

Спорам и исследованиям, посвященным зависимости от компьютерных игр, примерно столько же лет, сколько и самим компьютерным играм. В 1983 году Барлоу Соупер и Марк Миллер, ученые Технического университета штата Луизиана впервые описали зависимость от аркадной игры Pac-Man, уподобив ее зависимости от психоактивных веществ.

Причины развития гейм-аддикции



Личностный фактор:

- несформированная/неустойчивая психика
- отсутствие навыков самоконтроля
- неудовлетворённость реальной жизнью
- желание компенсировать нереализованные жизненные потребности

Нарушения психики:

- депрессия
- тревожные состояния
- социальные фобии

Ещё одну причину развития зависимости от компьютерных и мобильных игр некоторые аналитики видят в так называемой системе **вознаграждения**.

Ряд игр предполагают особый цикл игры. Этот цикл включает в себя вознаграждение игрока за совершённые действия и побуждение его продолжать играть.

Ожидание такой награды вызывает химическую реакцию в организме человека, сопровождаемую выбросом **дофамина** — «гормона удовольствия». Организм запоминает приятное ощущение, и в итоге появляется зависимость. Ту же химическую реакцию можно наблюдать при употреблении человеком наркотических веществ.

Диагностические критерии



Американская диагностическая ассоциация психиатров (АРА) разработала 9 критериев для диагностики зависимости от компьютерных игр:

- Пациент много думает об игре, даже если занимается другими делами, и планирует, когда сможет поиграть.
- Возникает чувство беспокойства, раздражительности, злости или грусти при попытке сократить время игры или в ситуациях, когда нет возможности поиграть.
- Появляется желание играть больше времени и использовать для этого более мощный компьютер.
- Пациент понимает, что должен сократить время игры, но не может себя контролировать.

Диагностические критерии



- Отказ от других развлечений (хобби, встречи с друзьями) в пользу компьютерных игр.
- Пациент продолжает играть, даже если осознает негативные последствия своей зависимости: плохой сон, опоздание в школу или на работу, слишком большие денежные траты, конфликты с близкими и пренебрежение важными обязанностями.
- Пациент лжёт родственникам, друзьям и другим людям о количестве времени, проведённого в игре.
- Игра используется для ухода от решения текущих проблем и эмоциональных состояний.
- Из-за игры есть риск потерять работу, разорвать отношения с близкими или утратить другие возможности.

Стадии



Лёгкая — зависимый проводит время в играх и интернете, но не в ущерб другим реальным потребностям (работа, учёба, друзья, семья и т.п).

Достаточно легко может оторваться от компьютера. Разница (от не игромана) лишь в том, что долгое отсутствие в играх побуждает его опять сесть за компьютер (рано или поздно). Может перейти в другую стадию (ниже).

Средняя — зависимый проводит время в играх и интернете, в ущерб каким-то реальным потребностям. Могут начаться проблемы с работой, учёбой (прогулы), в семье. Может не справляться с какими-то обязанностями по дому из-за игромании. Может перейти в другую стадию (ниже).

Стадии



Тяжёлая — зависимый проводит время в играх и интернете почти постоянно. Реальная жизнь его мало интересует. Проблемы с работой, учёбой, в семье, в отношениях, вплоть до увольнения/отчисления/разрыва. Часто живёт за счёт других (родители). Из личной гигиены перестаёт ухаживать за собой, проблемы со здоровьем (недосып, недоедание, перенапряжение и т. п.). Может перейти в другую стадию (ниже).

Крайне тяжёлая — игровая зависимость — смысл жизни, реальная жизнь перестаёт интересовать полностью. Больной может совершить суицид, убить кого-то из-за игры и компьютера или же, например, убить родственников тех, кто будет мешать его игромании. На фоне крайней игромании развиваются тяжёлые симптомы физической болезни (недоедание, недосып, переутомление, проблемы с сердцем, сосудами и прочее), что может явиться причиной смерти. С виду напоминает наркомана или человека с тяжёлыми психическими расстройствами.

Методика ДГА



первый блок методики

конкретизируется в трех шкалах: «аттракция», «референтность» и «власть».

Содержательное наполнение этих шкал соответствует трехфакторной модели «значимого другого» А.В. Петровского. В случае гейм-аддикции, когда значимая деятельность и группа находятся в интернет-пространстве, можно говорить о контрпродуктивном характере любой деятельности в реальности — учебной, рабочей, общении и т. д.

второй блок методики

связан с отношением к игровой деятельности.

Эмоциональный компонент характеризует эмоциональную окраску игровой деятельности, получение удовольствия от игры.

Когнитивный компонент — готовность и стремление искать информацию о ней.

Поведенческий компонент говорит о готовности, стремлении взаимодействовать с игровым миром и степени реального взаимодействия с ним.

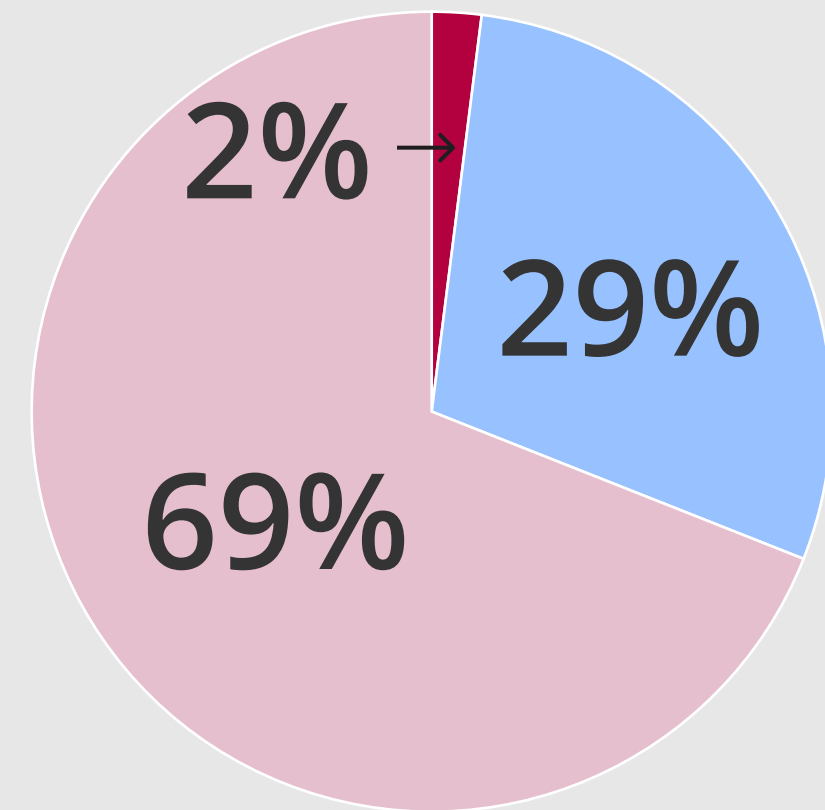
третий блок методики

направлен на диагностику физических проявлений зависимости.

Результаты и обсуждения

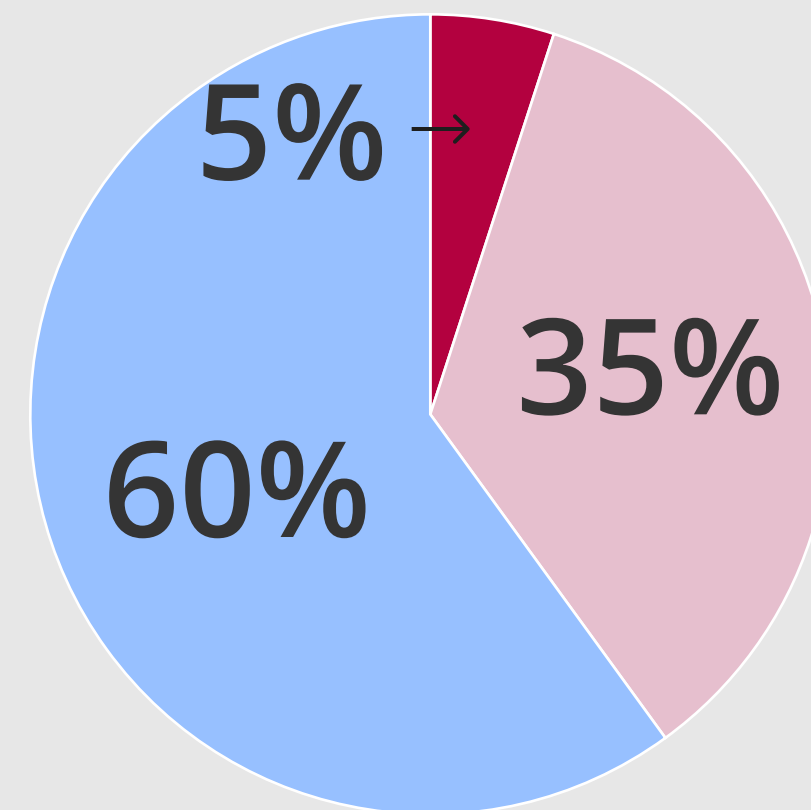


оценка выраженности
гейм-аддикции



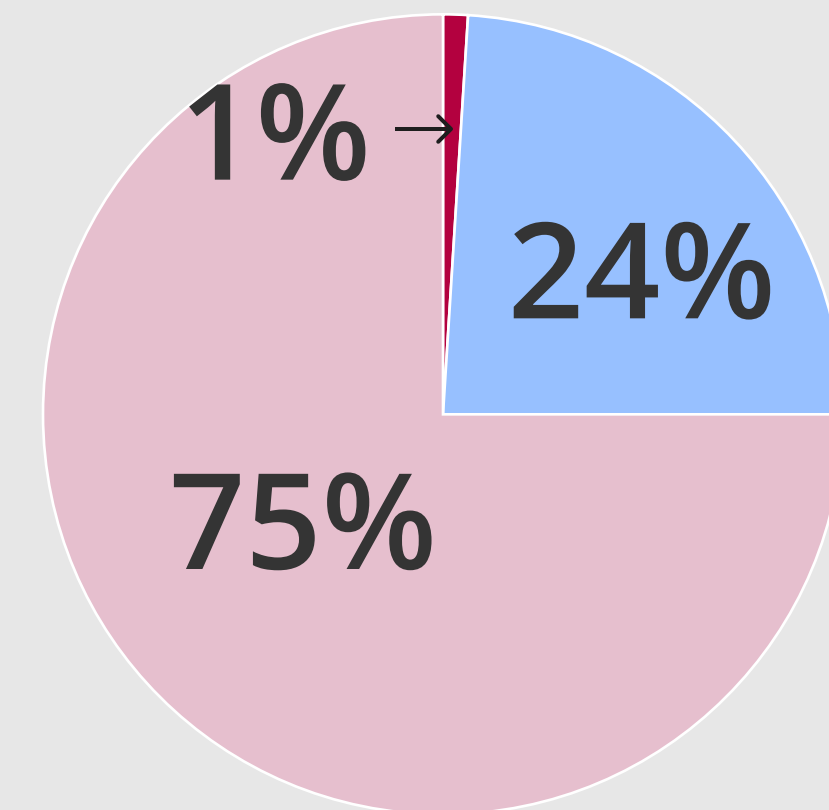
- низкий уровень
- средний уровень
- высокий уровень

оценка выраженности
гейм-аддикции
среди женщин



- низкий уровень
- средний уровень
- высокий уровень

оценка выраженности
гейм-аддикции среди
мужчин

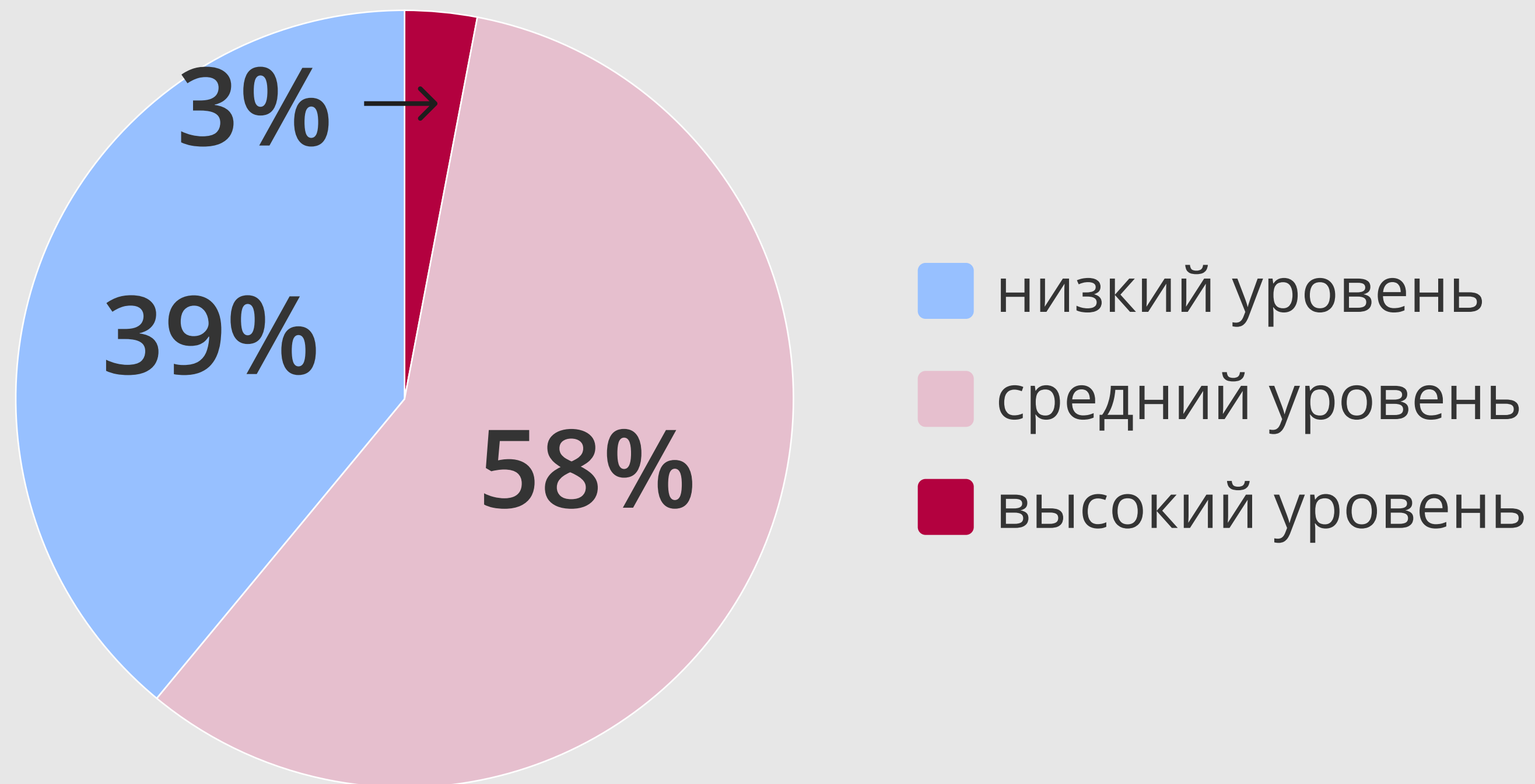


- низкий уровень
- средний уровень
- высокий уровень

Результаты и обсуждения



оценка значимости межличностных отношений



Результаты и обсуждения

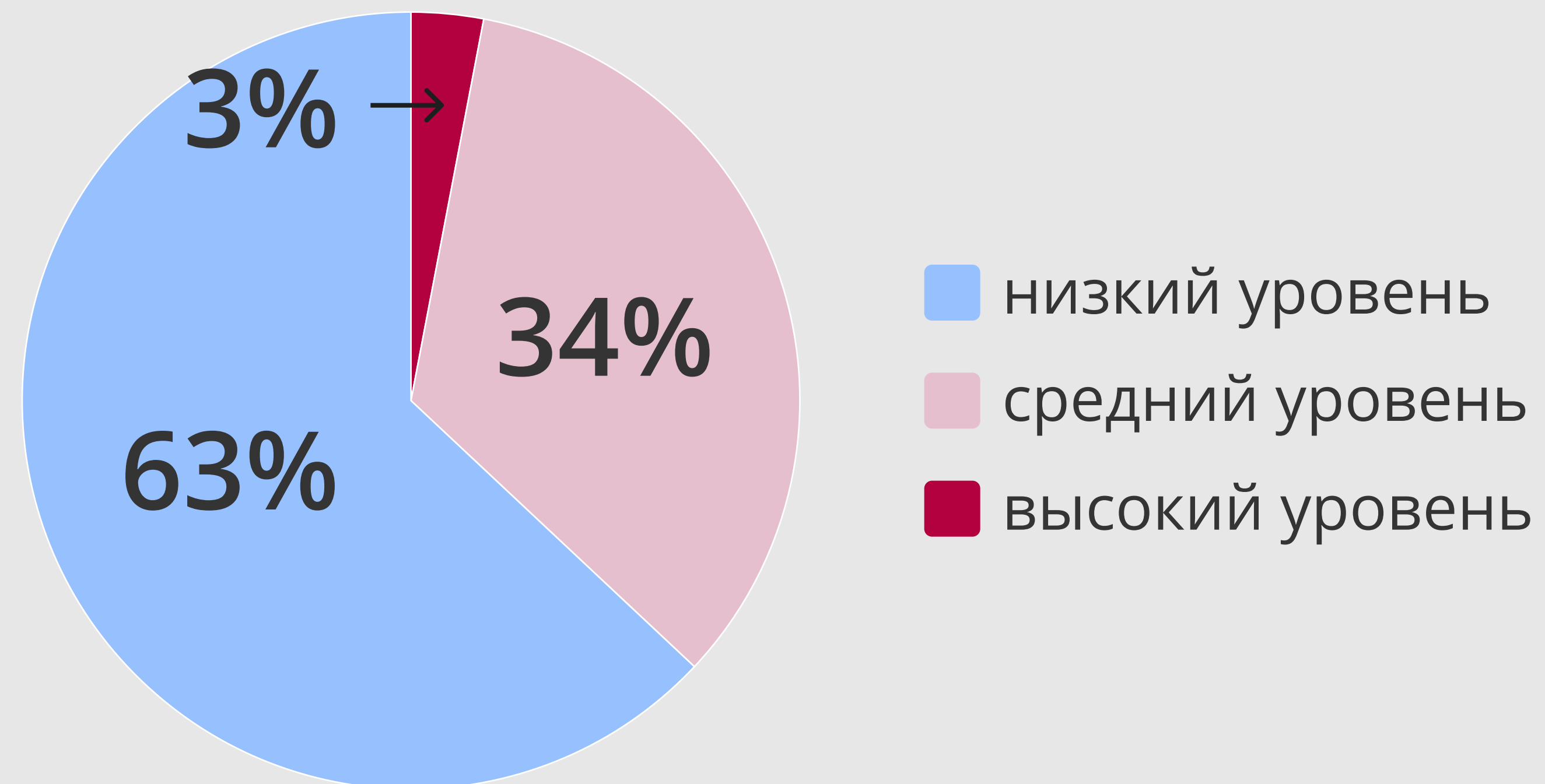


Из общего количества респондентов, имеющих **низкий уровень выраженности гейм-аддикции** (37 человек), 31 человек или **83,78%** соответственно, имели **низкий уровень значимости межличностных отношений** в игровой среде.

Результаты и обсуждения



выраженность физических проявлений зависимости



Результаты и обсуждения



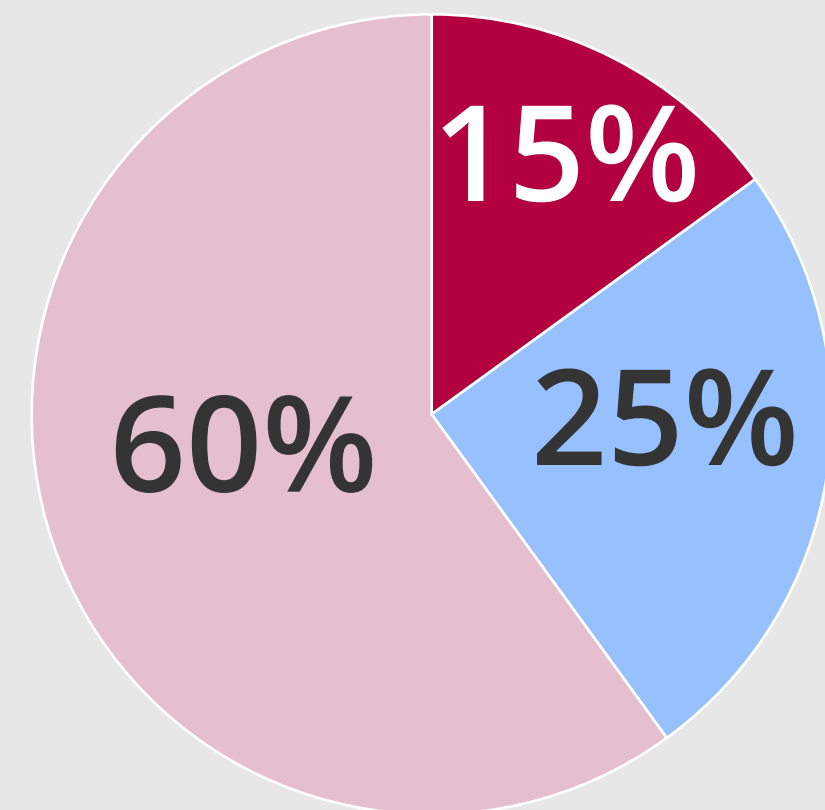
Преобладающий компонент в отношении игровой деятельности



Результаты и обсуждения

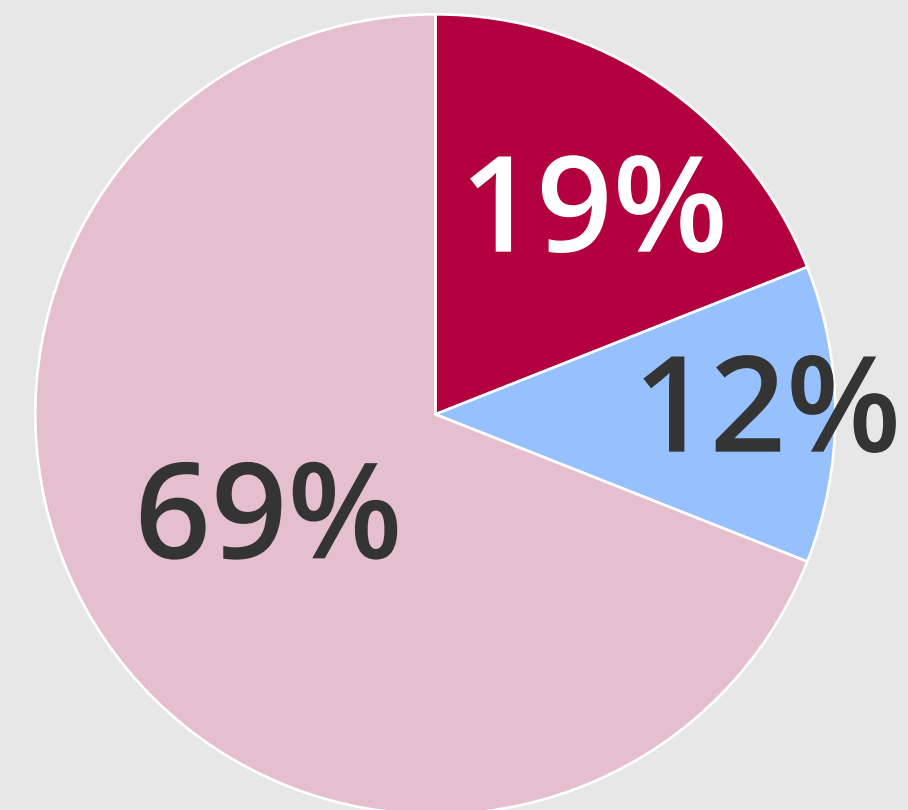


уровень выраженности
межличностной
зависимости у женщин



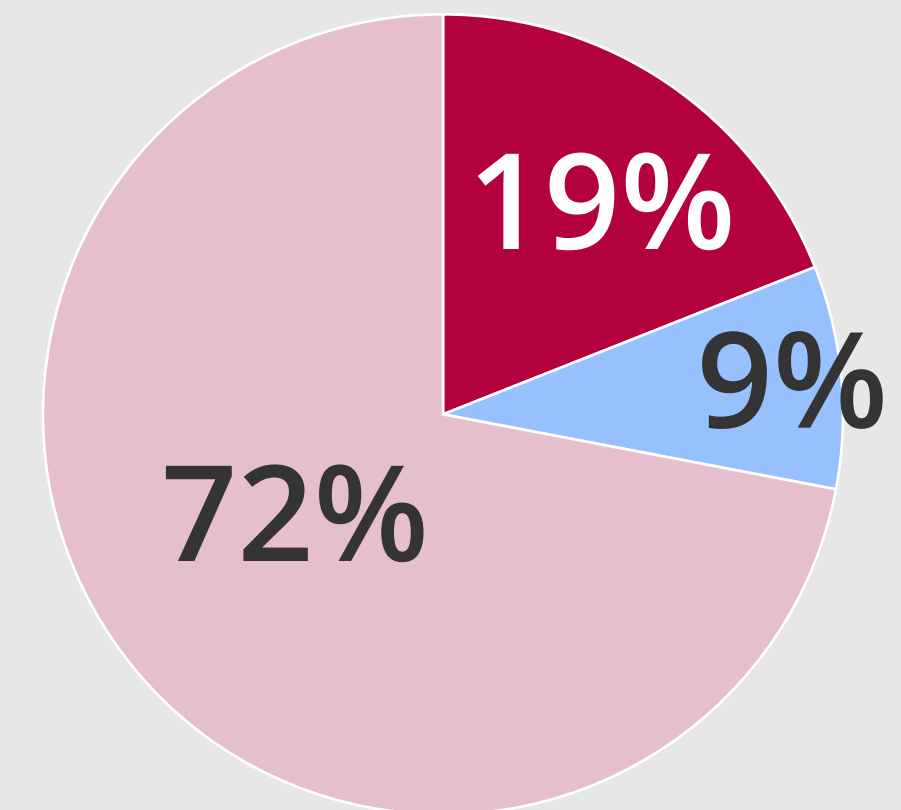
- низкий уровень
- средний уровень
- высокий уровень

уровень выраженности
межличностной
зависимости



- низкий уровень
- средний уровень
- высокий уровень

уровень выраженности
межличностной
зависимости у мужчин

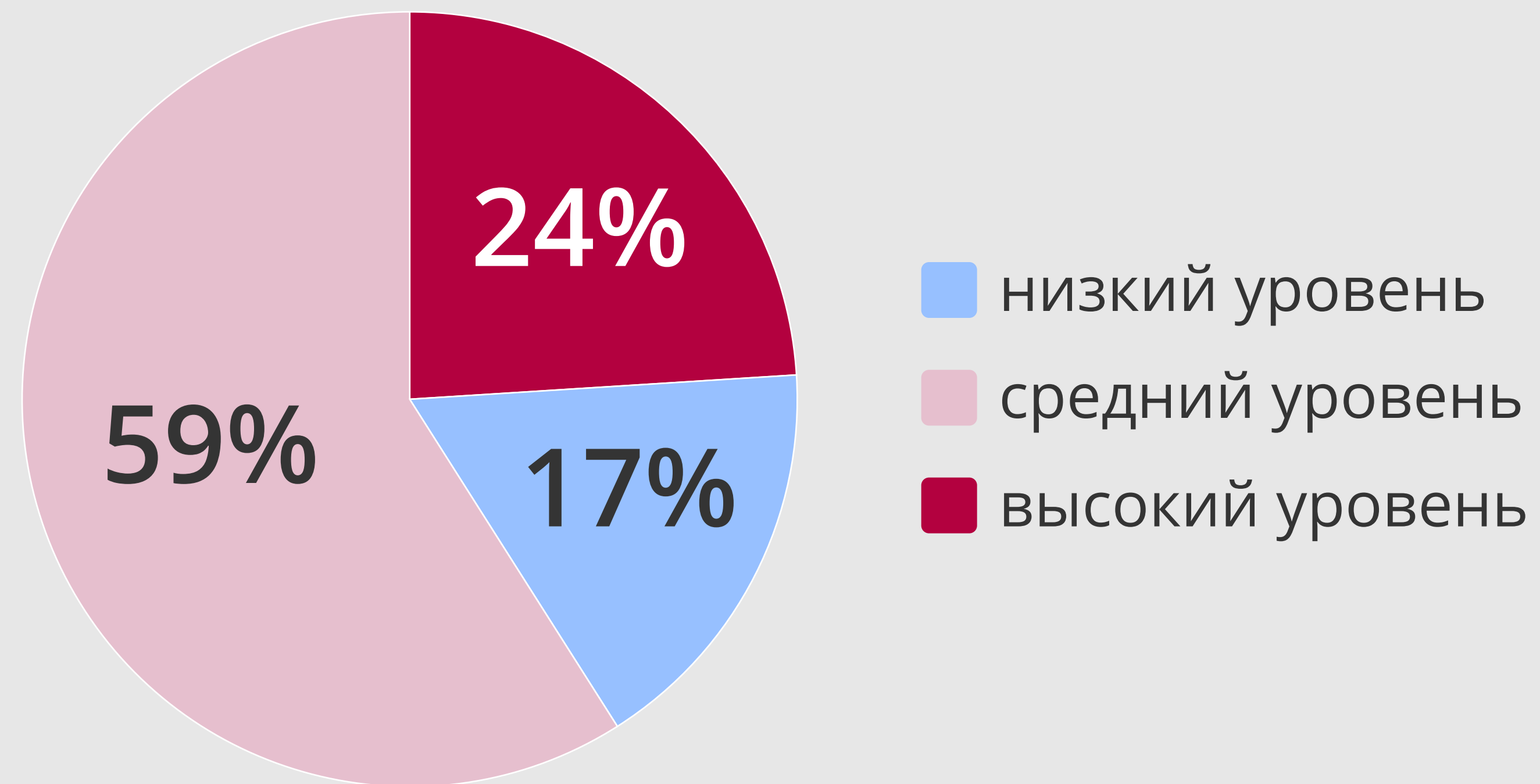


- низкий уровень
- средний уровень
- высокий уровень

Результаты и обсуждения



оценка выраженности эмоциональной опоры на других



Выводы



Гейм-аддикция в молодёжной среде имеет **высокую выраженность, в частности среди мужского населения.**

Выявлено, что респонденты не устанавливающие межличностные отношения в онлайн-играх получили более низкие показатели выраженности гейм-аддикции, чем игроки имеющие в своём виртуальном поле «значимого другого».

Эмоциональный компонент был уставлен, как ведущий в отношениях с игровой реальностью.

У большинства игроков выявлены **высокие показатели по шкалам межличностной зависимости и эмоциональной опоры на других, что может стать основой для дальнейшей разработки психологических программ коррекции пациентов, имеющих гейм-аддикцию.**

Спасибо за внимание!