

АНАЛИЗ РАСПРОСТРАНЕННОСТИ ПРИЗНАКОВ ЗАВИСИМОСТИ ОТ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР СРЕДИ СТУДЕНТОВ.

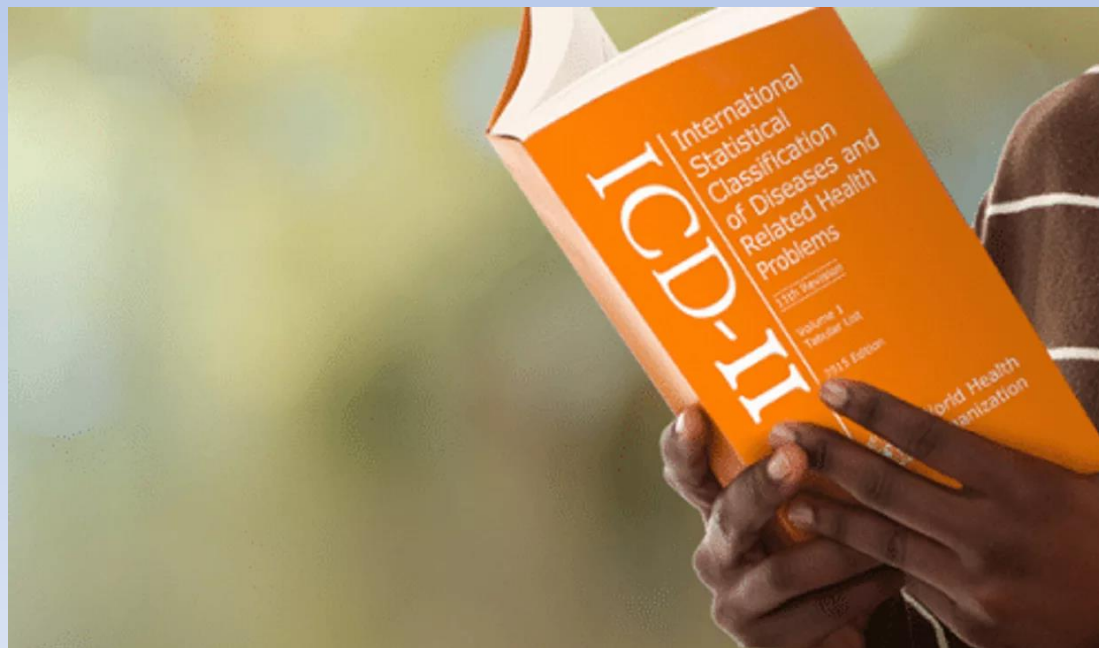
Тюнякин И.Н.

**Научный руководитель: к.м.н., доцент Тимошилов В. И.
ФГБОУ ВО «Курский государственный медицинский университет» Минздрава
России**

2019 год.

Актуальность

- Всемирная организация здравоохранения включила зависимость от видеоигр в одиннадцатое издание Международной классификации болезней, которая вступит в силу с 2022 года



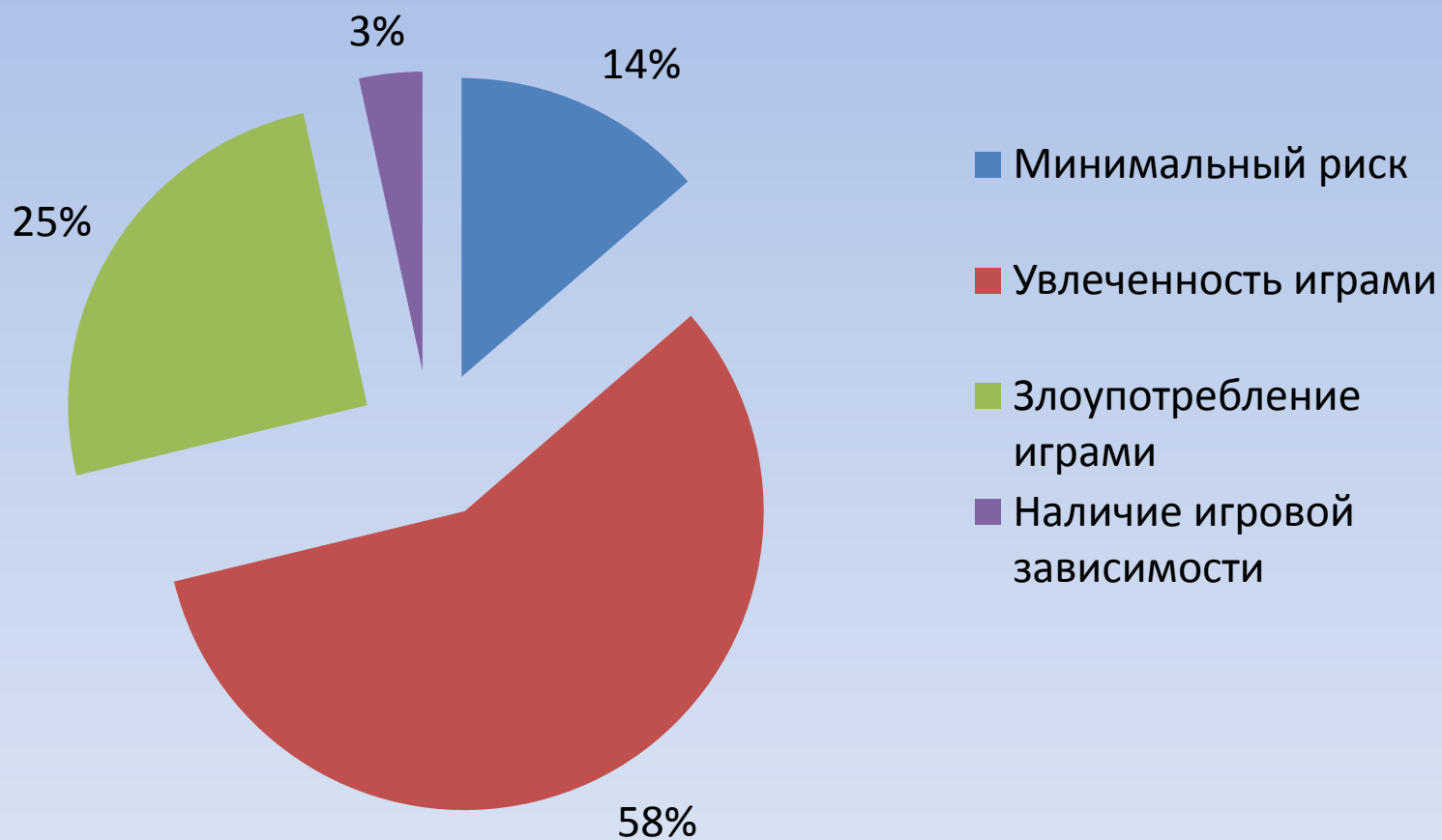
Материалы и методы

- Анкетирование 205 студентов медико-биологических и технических специальностей с использованием скринингового самоопросника Л.Н. Юрьевой и Т.Ю. Больбот (патент на изобретение (11) 72366 А (51) 7 G09B3/00, G09B3/08, G09B3/00, A61B10/00 15.02.2005. Бюп. №2)
- Оценена распространенность факторов риска:
 - длительность и «стаж» работы за компьютером
 - отсутствие хобби

Критериями диагностики компьютерной зависимости

- Получение удовольствия, волнения или облегчения за компьютером.
- Увеличение времени, проводимого за компьютером, и возрастание денежных расходов.
- Покупка нового программного и аппаратного обеспечения для компьютера.
- Появление тревоги, злости, депрессии вне компьютера/Интернета.
- Постоянные мысли о компьютерных играх или Интернете вне компьютера/Интернета.
- Потеря контроля за временем, проводимым за компьютером.
- Использование компьютерных игр с целью ухода от текущих проблем.
- Игнорирование своих обязанностей, проблемы на работе или в учебе вследствие использования компьютера.
- Потеря весомых взаимоотношений вследствие использования компьютера.
- Возникновение финансовых трудностей, возникших в результате злоупотребления компьютером / Интернетом.
- Проблемы со здоровьем вследствие компьютерных игр.

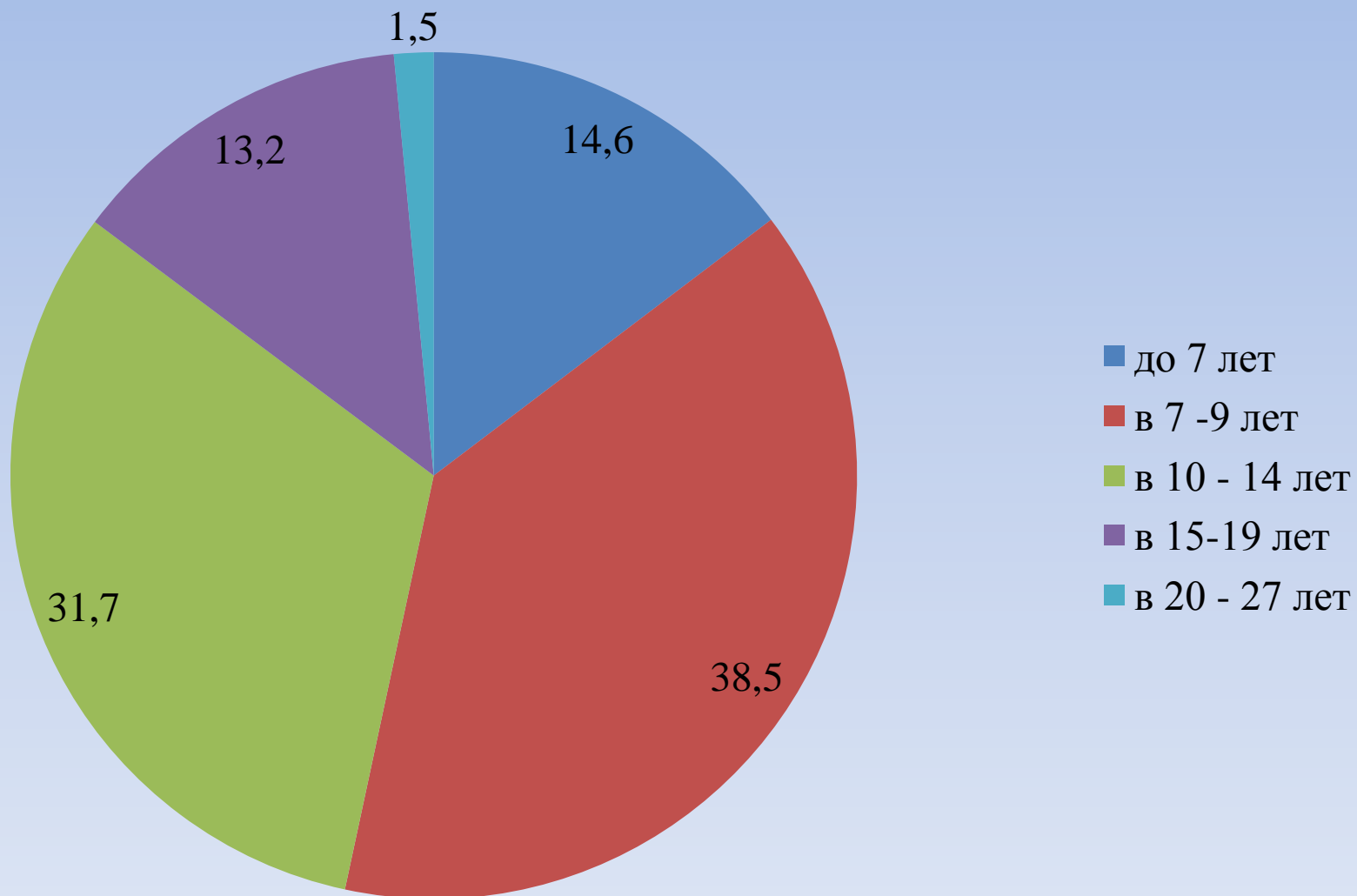
Группы риска развития компьютерной зависимости среди студентов



Распространенность признаков компьютерной зависимости

Признак компьютерной зависимости	Количество опрошенных (в %)
Положительное эмоциональное состояние за компьютером	35,1
Нарушения режима дня	16,6
Появление физических симптомов	15,6
Сложность самостоятельного прекращения игры за компьютером	15,6
Рассуждения о реализации игровых замыслов, удовольствие от мыслей об игровой деятельности.	14,6
Потребность возвращения к компьютерным играм для поднятия настроения	12,7
Снижение настроения, пустота вне компьютера	9,3
Сокращение времени нахождения за компьютером	8,3
Пренебрежение семейными и общественными обязанностями, учебой	8,3
Увеличение времени пребывания за компьютером	6,3
Угроза потери дружеских и/или семейных отношений из-за компьютерных игр	5,9

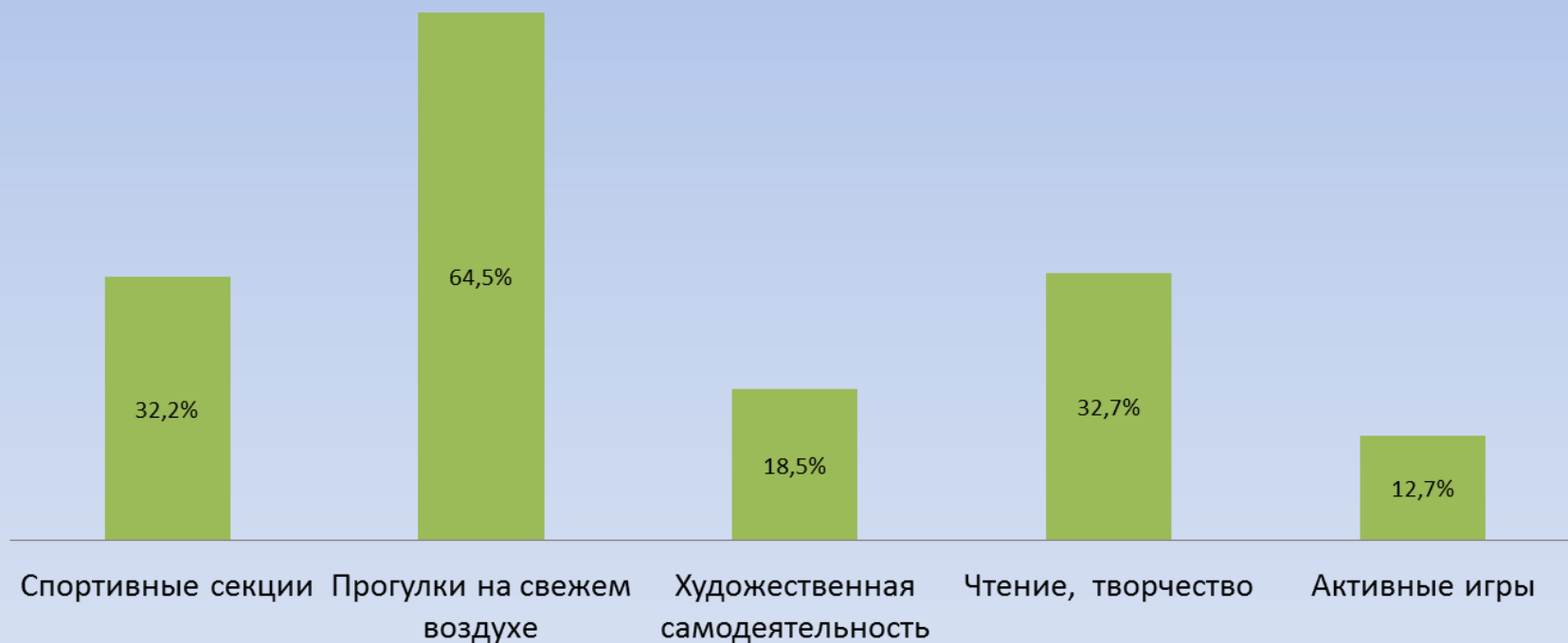
Возраст начала систематических игр



Особенности круга общения респондентов – факторы риска

- Наличие только виртуальных друзей – 9,8 %
- Наличие только друзей, общий интерес которых связан с компьютером – 10,2%
- **Круг общения, признаваемый фактором риска, имеется у 18% опрошенных**

Проведение досуга вне компьютерных игр молодежи



Выводы

- Неблагоприятные медико-социальные явления, связанные с компьютерными играми, наблюдаются у 28% студентов.
- Среди признаков игровой компьютерной зависимости наибольшее распространение имеют проявления положительного эмоционального состояния (оживление, удовольствие, удовлетворение или облегчение) (у 35,1% опрошенных) и нарушение режима сна и бодрствования, связанного с игрой на компьютере (у 16,6% опрошенных).
- Начало систематического увлечения играми до 7 лет отмечено у 14,6%, до 15 лет – у 84,8%, наиболее часто возраст начала данного увлечения приходится на 7 – 9 лет.
- Общение и интересы, связанные только с виртуальным миром, имеют 18% студентов.
- Увлечения, усугубляющие низкую двигательную активность при увлечении компьютерными играми, имеют 17,1% студентов

Спасибо за внимание !

