

Связь онлайн-игр с различными аспектами жизни

Споткай Никита Олегович, Лагунович Максим Александрович

Белорусский государственный медицинский университет, Минск

Научный(-е) руководитель(-и) Пикирениа Владимир Иванович, Белорусский государственный медицинский университет, Минск

Введение

В настоящее время широко обсуждается вопрос о возможном негативном влиянии всеобщей компьютеризации и широкого распространения Всемирной паутины. Остро стоит вопрос о контроле влияния интернета и компьютера на жизнь человека. Отрасль информационных технологий сегодня развивается стремительно, и всё большее количество людей получает доступ к абсолютно любой информации. На этом фоне также активно обсуждаются вопросы возможного негативного влияния онлайн-игр на интеллектуальное и эмоциональное состояние людей, и особое внимание уделяется возможному влиянию на развитие детей и молодежи. Существует мнение, что компьютерные игры формируют у детей и подростков зависимость, замедляют социальное и интеллектуальное развитие человека. Информации о влиянии онлайн-игр на человека очень немного в связи с относительно недавним их появлением. В настоящее время нет убедительных данных о положительном либо отрицательном влиянии влияния онлайн-игр на человека.

Цель исследования

Выявить связь количества проведенного времени за онлайн-играми и интеллектуального, физического и психологического состояния людей.

Материалы и методы

Дизайн исследования: одномоментное поперечное. Исследование проводилось с помощью анонимного интернет-опросника, рассылаемого при помощи интернет ресурсов. Опрос состоял из вопросов, социо-демографического характера, времени, проведенном за онлайн-играми, академической успеваемости, качестве сна, отношении с родственниками и сверстниками, а также тест «Самооценка психических состояний» Г.Айзенка. Статистическая обработка результатов анкетирования проводилась с использованием компьютерного пакета SPSS.

Результаты

На момент обработки данных, анкету заполнили более 70 раз, после удаления дубликатов статистической обработке подлежало 65 анкет. Из них 61,5% были мужского пола, 38,5% – женского. Среди опрошенных 43,1% проводят за онлайн играми 0-5 часов, 33,8% – 6-15 часов, 9,2% – 16-20 часов, 4,6% – 21-25 часов, 3,1% – 26-30 часов и 6,2% – более 30 часов. Средний индекс массы тела (ИМТ) всех участников составил 21,37, не было обнаружено статистически значимой связи времени в играх и ИМТ. Не было найдено значимых отличий в количестве отжиманий в зависимости от количества игрового времени. Были найдены следующие значимые корреляции. Отрицательная – между временем, проведенным за онлайн-играми и академической успеваемостью (p меньше 0,01), положительные между временем в онлайн-играх и количеством интернет-платежей и потраченной на платежи суммой (p меньше 0,01), а также показателем ригидности по тесту Айзенка (p меньше 0,05). Отрицательная корреляция была найдена между количеством потраченных денег и средним баллом. Результаты оценки эмоционального состояния по тестам Айзенка следующие. Среди людей играющих 0-5 часов в неделю больше людей с низким уровнем тревожности (80,7%), высокой самооценкой (75%), средним и низким уровнем агрессивности (50 на 50) и низким уровнем ригидности. Среди людей, играющих 6-15 часов в неделю, больше людей с низким уровнем тревожности (59%), высокой самооценкой, средним уровнем агрессивности и средним уровнем ригидности (72%).

Выводы

Была найдена связь между онлайн-играми и такими аспектами жизни как академическая успеваемость, ригидность по тесту Айзенка. Во многих случаях связь с другими параметрами была нелинейной и не поддавалась описанию в рамках простой корреляции.