

**Снытков Е. В.<sup>1</sup>, Мельнов С. Б.<sup>1</sup>, Григорьева И. В.<sup>2</sup>, Важенин М. М.<sup>2</sup>, Докукина Т. В.<sup>2</sup>**

*<sup>1</sup>Международный государственный экологический университет имени А.Д.Сахарова»,*

*<sup>2</sup>Республиканский научно-практический центр психического здоровья, г. Минск, Республика Беларусь*

## **ИССЛЕДОВАНИЕ ПРОБЛЕМНОГО ГЕМБЛИНГА У МОЛОДЕЖИ РЕСПУБЛИКИ БЕЛАРУСЬ**

---

Игровая зависимость является в настоящее время как социальной, так и медицинской проблемой. В 2013 году доля населения, увлекающегося компьютерными играми составляла 58% в США, от 30% до 70% в других развитых странах (ESA, 2013). Наиболее увлеченные геймеры заняты игрой более 4-5 часов в день (Collins et al., 2012). Наибольшей популярностью пользуется интернет-гемблинг. Большую тревогу вызывает зависимость от MMORPG – многопользовательских ролевых онлайн-игр сетевых игр, в которые играют громадное количество молодых людей друг с другом в виртуальном пространстве. До 30% людей, увлекающихся компьютерными играми, злоупотребляют нахождением в виртуальном пространстве, а 10% находятся на стадии психологической зависимости. Ученые из университета Айовы (2011) подтвердили, что патологическое влечение к азартным играм передается по наследству по первой степени родства. В ряде исследований выявлено, что у лиц, зависимых от игры, статистически значимо чаще, чем у здоровых, родители являлись патологическими

игроками (National Research Council, 1999). В этом аспекте важным является изучение вклада генетических факторов в развитии игровой зависимости у молодых людей в РБ, так как это значительно повысит возможность своевременного вмешательства и коррекции текущего и будущего состояния зависимого человека. Цель настоящей работы – изучать распространенность игровой зависимости у студенческой молодежи. Объект исследования – 125 студентов УО «МГЭУ им. А.Д.Сахарова», мужского и женского пола, в возрасте 18–28 лет.

Студентам было предложено анонимно заполнить Канадский тест проблемного гемблинга (в адаптации Карпович А. А., Козлов В. В.). Анкета содержала 9 вопросов, как о количестве времени затраченного на азартные игры, так и суммы ставок, долгов, возникших в последующем финансовых проблем. Всего опрошено 125 студентов в возрасте 18–28 лет, из них 40 студентов мужского пола (32%) и 85 студенток женского пола (68%). Исследование показало следующие результаты: количество опрошенных, набравших 0 баллов (игровая активность практически отсутствует), составило 48 человек (38,4%). От 1 до 5 баллов (наличие заинтересованности в игре) – 45 человек (36%); от 5 баллов до 10 баллов (формирующееся зависимое игровое поведение) – 17 человек (13,6%). От 10 баллов и более (признаки зависимого игрового поведения) – 15 человек (12%).

Количество студенток, набравших от 0 до 5 баллов, составило 77 (61,6%); от 5 до 10 баллов – 2 (1,6%); от 10 баллов и более – 6 (4,8%) человек. Количество студентов, набравших от 0 до 5 баллов, составило 26 (20,8%); от 5 до 10 баллов – 15 (12%); от 10 баллов и более – 9 (7,2%) человек. Таким образом у студентов мужского пола отмечается значительное превалирование вовлеченности в игровое поведение.

Проведение скрининговой диагностики показало не только возможность определения степени распространенности и вовлеченности студентов в проблемный гемблинг, но возможность выявления группы риска относительно игровой аддикции, необходимость проведения молодежных профилактических встреч и лекций о вредных последствиях игрового поведения на начальном этапе формирования игровой аддикции.

*Snytkov E. V., Melnov S. B., Grigoreva I. V., Vazhenin M. M., Dokukina T. V.*

## **RESEARCH OF GAMBLING AMONG YOUNG PEOPLE IN REPUBLIC OF BELARUS**

Analysis of reference data, as well as questioning students of ISEU has showed that gambling is genetically determined disease.