

Снытков Е. В.¹, Мельнов С. Б.¹, Григорьева И. В.², Важенин М. М.², Докукина Т. В.²

¹Международный государственный экологический университет имени А.Д.Сахарова»,

²Республиканский 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.