

Научный руководитель ассист. Чистый А. Г.

2-я кафедра детских болезней

Белорусский государственный медицинский университет, г. Минск

Актуальность. Исследование проблем влияния компьютерных игр на все сферы жизнедеятельности детей и подростков приобретает особую значимость в связи с повсеместным внедрением компьютерных технологий. Компьютеризация всех сфер общественной жизни человека привело к существенному изменению структуры досуга ребенка. Компьютерные игры стали неотъемлемой частью современной жизни, захватывая своим влиянием детей и подростков и оказывая негативное влияние на основные показатели качества их жизни. Проблема усугубляется еще и тем, что многие дети не видят в этом опасности и легкомысленно относятся к проблемам игромании.

Цель: изучить влияние компьютерных игр на основные показатели качества жизни детей и подростков.

Материал и методы. Исследование качества жизни проводилось с помощью опросник PedsQL 4.0, адаптированного для детей и подростков в возрасте от 12 до 18 лет. Для выявления игровой зависимости у детей и подростков применялся тест Такера в редакции Егорова А.Ю.

Результаты и их обсуждение. Влияние компьютерных игр на основные показатели качества жизни было изучено у 84 респондентов в возрасте от 13 до 17 лет. Высокую вероятность психологической зависимости от компьютерных игр имеют 10,7% (n=9) респондентов; уровень с возможными негативными последствиями определен у 15,5% (n=13) респондентов. Отсутствие негативных последствий от компьютерных игр выявлено у 73,8% (n=62) респондентов.

Наиболее низкие показатели качества жизни у детей с высокой вероятностью зависимости от компьютерных игр отмечались по шкалам физического ($72,5 \pm 11,4$) и социального функционирования ($80,5 \pm 17,3$). Среди респондентов с возможными негативными последствиями наибольшие отклонения отмечались по шкале физического функционирования ($82,4 \pm 14,3$).

Выводы:

1 Более 26% респондентов находятся в группе риска по формированию игровой зависимости.

2 Высокий уровень риска формирования игровой зависимости указывает на необходимость организации информационно-просветительской работы с детьми и их родителями по угрозам и последствиям формирования компьютерной игровой зависимости.