

*Мезиан Н., Шурмина Л. П.*

## ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ВИДЕОИГР И МОБИЛЬНЫХ УСТРОЙСТВ СТУДЕНТАМИ И ИХ РОДСТВЕННИКАМИ

*Научный руководитель ассист. Пикиреня В. И.*

*Кафедра психиатрии и медицинской психологии*

*Белорусский государственный медицинский университет, г. Минск*

**Актуальность.** В настоящее время в развитых и развивающихся странах у большинства людей есть персональные мобильные устройства с функциями компьютера, которые часто используются для видеоигр. За несколько десятилетий, видеоигры перестали быть развлечением для узкой группы людей, владеющих персональным компьютером и используются большим количеством людей из разных социальных групп. В связи с удешевлением разработки и распространением видеоигр, появились исследования возможности использования их в качестве терапии некоторых расстройств (Frontiers in Psychiatry and Frontiers in Public Health, 2018).

**Цель:** изучить уровень использования студентами 4 курса БГМУ и их родственниками видеоигр и оценить осведомленность о потенциале видеоигр в качестве терапии некоторых психических расстройств.

**Материалы и методы.** Для данного исследования был использован метод социологического опроса, созданного в электронном виде и рассылаемого при помощи интернет ресурсов. Методом случайной выборки была сформирована группа студентов 4 курса лечебного факультета БГМУ, объем наблюдений которой составил 100 человек.

Статистическая обработка результатов анкетирования проводилась с использованием компьютерного пакета SPSS.

**Результаты и их обсуждение.** Среди респондентов 65,5% были женского пола. Положительно на вопрос «Играете ли вы в видеоигры» ответили 69%. Среди положительно ответивших, играют ежедневно 24,3%, 2-3 раза в неделю 31,4%, несколько раз в месяц – 24,3%, несколько раз в год – 20%.

По результатам анкетирования, 90,9 % студентов не знают о случаях терапии психических расстройств с помощью видеоигр. На вопрос о том, что превалирует в видеоиграх, вред или польза, 27,3% посчитали, что больше вреда, 29,3% - пользы и 43,4% затруднились ответить. Среди опрошенных студентов 25% считают игровое расстройство (МКБ-11) медицинской проблемой, ответ «скорее да» дали 36%, 26% - не считают игровое расстройство медицинской проблемой, «скорее нет» ответили 13%. На вопрос, находили ли в игровом сообществе друзей и знакомых те, кто играет в игры отрицательно ответили 45,3%, только знакомых находили 32%, друзей и знакомых – 22,7%. Что может противоречить некоторым мнениям о негативном влиянии видеоигр на социальную адаптацию. Также стоит учитывать, что в последнее десятилетие именно социальная составляющая видеоигр позволила им значительно расширить собственную аудиторию. На вопрос «Используют ли Ваши пожилые родственники компьютеры/игровые приставки?» положительно ответило 34%. Также был задан вопрос о использовании пожилыми родственниками дополнительного к звонкам функционала смартфонов (например, игры, просмотр YouTube, интернет-страниц). Положительно на него ответили 46,5% респондентов. Причиной не использования гаджетов (по мнению респондентов) в 50% случаев – не считали необходимым, 20% - негативное отношение, 30% считает, что не позволяет возраст.

**Выводы.** Видеоигры распространенный вид активности среди студентов 4 курса БГМУ. Респонденты в равной степени оценили вероятность вреда и пользы от видеоигр. Большая часть респондентов считает, что игровое расстройство является медицинской проблемой. Среди пожилых родственников респондентов почти половина не только использует смартфоны, но и использует дополнительные возможности.