

УДК 616.89-008.446

А.А. Петров

Автономная некоммерческая организация Иркутский научно-практический центр медицинской и социальной реабилитации населения, врач-психиатр, врач-психиатр-нарколог (664025, г. Иркутск, ул. Горького, д.11; тел.: (3952) 333-186, (3952) 340-226; neiro-fatum-master-pro@mail.ru)

М.В. Нелаев

Автономная некоммерческая организация Иркутский научно-практический центр медицинской и социальной реабилитации населения, врач-психиатр, врач-психиатр-нарколог (664025, г. Иркутск, ул. Горького, д.11; тел.: (3952) 333-186, (3952) 340-226; nelaeff.m@yandex.ru)

И.А. Нелаева

Автономная некоммерческая организация Иркутский научно-практический центр медицинской и социальной реабилитации населения, директор центра, доктор психологических наук (664025, г. Иркутск, ул. Горького, д.11; тел.: (3952) 333-186, (3952) 340-226; nelaevairina@mail.ru)

A.A. Petrov

Irkutsk scientific and practical center of medical and social rehabilitation of population, psychiatrist, narcologist (664025, Irkutsk, Gorkiy street, 11; neiro-fatum-master-pro@mail.ru)

M.V. Nelaev

Irkutsk scientific and practical center of medical and social rehabilitation of population, psychiatrist, narcologist (664025, Irkutsk, Gorkiy street, 11; nelaeff.m@yandex.ru)

I.A. Nelaeva

Irkutsk scientific and practical center of medical and social rehabilitation of population, director, Doctor of Psychological Sciences (664025, Irkutsk, Gorkiy street, 11; nelaevairina@mail.ru)

СКРИНИНГ ИНТЕРНЕТ-ЗАВИСИМОСТИ И ЗАВИСИМОСТИ ОТ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР СРЕДИ УЧАЩИХСЯ УЧЕБНЫХ ЗАВЕДЕНИЙ Г. ИРКУТСКА

В статье излагаются результаты скринингового исследования 500 учащихся учебных заведений г. Иркутска на предмет выявления интернет-зависимости и зависимости от компьютерных игр. Определены социально-средовые факторы, способствующие развитию интернет - аддикции. Изучен личностный профиль интернет-зависимых лиц.

Ключевые слова: интернет-зависимость; зависимость от компьютерных игр, интернет-игровое расстройство

SCREENING OF INTERNET ADDICTION AND COMPUTER GAME ADDICTION AMONG STUDENTS OF EDUCATIONAL INSTITUTIONS OF IRKUTSK

The article presents the results of a screening study of 500 students of educational institutions of the city of Irkutsk to identify internet addiction and video game addiction. The authors defined social and environmental factors contributing to development of Internet addiction and studied personal profiles of Internet addicts.

Keywords: Internet addiction; computer game addiction; internet and gaming disorder.

Введение. В связи с широким использованием интернета, интернет-зависимость стала серьезной проблемой среди подростков и взрослых [4,5]. При этом до сих пор не достигнут консенсус по точной дефиниции данного расстройства [14]. Одни авторы рассматривают интернет-зависимость как патологическое использование интернета [10, 12], другие - как аддиктивное поведение [16].

Так как нейробиологические и клинические исследования показали, что интернет-зависимость имеет множество параллелей с патологической склонностью к азартным играм, психическим заболеваниями, которое в последнее время было определено как зависимость, не связанная с употреблением психоактивных веществ, все большее число специалистов утверждают, что воспринимают интернет-зависимость как нехимическую аддикцию [12].

В качестве основных объектов интернет-зависимости в настоящее время выступают навязчивый серфинг (путешествие в сети, поиск информации по базам данных и поисковым системам); сетевые компьютерные игры; виртуальные знакомства; киберсекс и страсть к онлайн-биржевым торгам и азартным играм [1].

В связи с социальной и клинической значимостью именно зависимость от компьютерных игр была внесена в раздел III последнего издания руководства по диагностике и статистике психических расстройств (DSM-5), как тема, требующая дальнейших исследований. По данным отечественных исследователей [11] игровая зависимость влечет за собой различные нарушения в когнитивной, аффективной, коммуникативной сферах, приводя к дезорганизации всей жизнедеятельности субъекта. Чрезмерное увлечение компьютерными играми ассоциировано с проблемами концентрации внимания [6,7], тревогой, ухудшением межличностных отношений, семейными конфликтами, насилием среди молодежи и преступлениями, заниженной самооценкой и низкой удовлетворенностью повседневной жизнью [8,9].

Несмотря на дебаты по поводу нозологической самостоятельности зависимости от компьютерных игр, число публикации, связанных с игровой аддикцией стремительно возрастает. Это может быть связано с количеством ретроспективных данных, которые стали доступны в течение последних 3 десятилетий, поскольку видеоигры являются сравнительно новым культурным явлением [13,14].

В DSM-5 зависимость от компьютерных игр обозначена как «интернет-

игровое расстройство» («Internet Gaming Disorder»). Интернет-игровое расстройство определено как «стойкое и повторяющееся использование интернета для участия в играх, часто с другими игроками, что приводит к значительным ухудшениям или дистрессу, как указано в 5 или более критериях в течение 12-месячного периода». Авторы руководства акцентируют внимание на он-лайн сетевых играх, но при этом отмечают возможность аддиктивного потенциала и у оффлайн-игр [2].

В настоящее время существует множество шкал, используемых для качественной и количественной оценки зависимости от компьютерных игр и интернета, основанных на критериях зависимости от азартных игр. Это «Young's Internet Addiction Questionnaire», «Ko's Internet Addiction Scale», «Chen Internet Addiction Scale», «Game Addiction Scale», «Internet-Gaming Disorder 20 Test», «Internet-Gaming Disorder Scale». Такое обилие диагностического инструментария подчеркивает актуальность проблемы верификации диагноза интернет-зависимости/зависимости от компьютерных игр [15].

Согласно международным эпидемиологическим исследованиям показатели распространенности зависимости от интернета варьируются от 0,6 до 1,0% среди взрослых и от 3 до 13 % среди подростков. Распространенность зависимости от компьютерных игр, являющейся подвидом интернет-зависимости, в настоящее время остается неопределенной в связи с различием диагностических критериев [3].

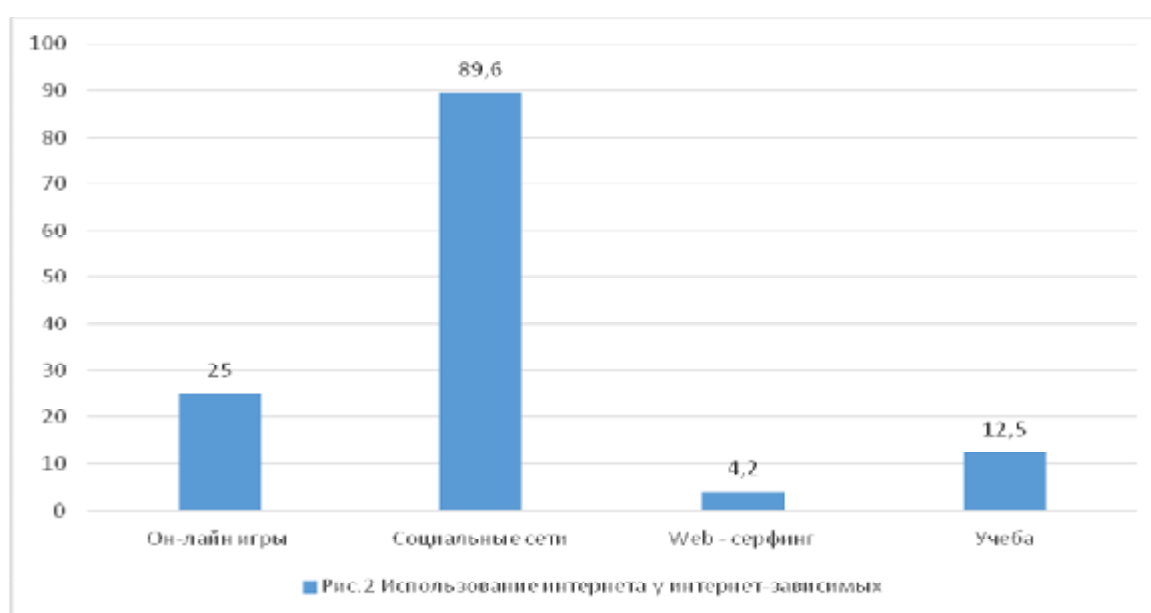
Учитывая вышесказанное **целью** данного исследования явилось изучение эпидемиологических, психологических, социальных и некоторых клинических аспектов интернет-зависимости и зависимости от компьютерных игр среди учащихся учебных заведений г. Иркутска.

Материалы и методы. Методами анкетирования и тестирования исследованы 500 учащихся (из них 284 (56,8%) юношей и 216 (43,2%) девушек) образовательных учреждений среднего общего, среднего профессионального и высшего профессионального образования г. Иркутска. Возраст респондентов колебался от 11 до 26 лет (средний возраст $15,9 \pm 1,7$ лет). Для исследования использовались: оригинальная анкета участника исследования, шкала интернет-зависимости Чена (шкала CIAS), тест для скрининга зависимости от компьютерных игр «Internet Gaming Disorder – 20 Test», опросник «Минимум». Статистическая обработка полученных данных осуществлялась с помощью программного пакета StatSoft Statistica v.10 с использованием Критерия Хи-квадрат Пирсона и описательной статистики.

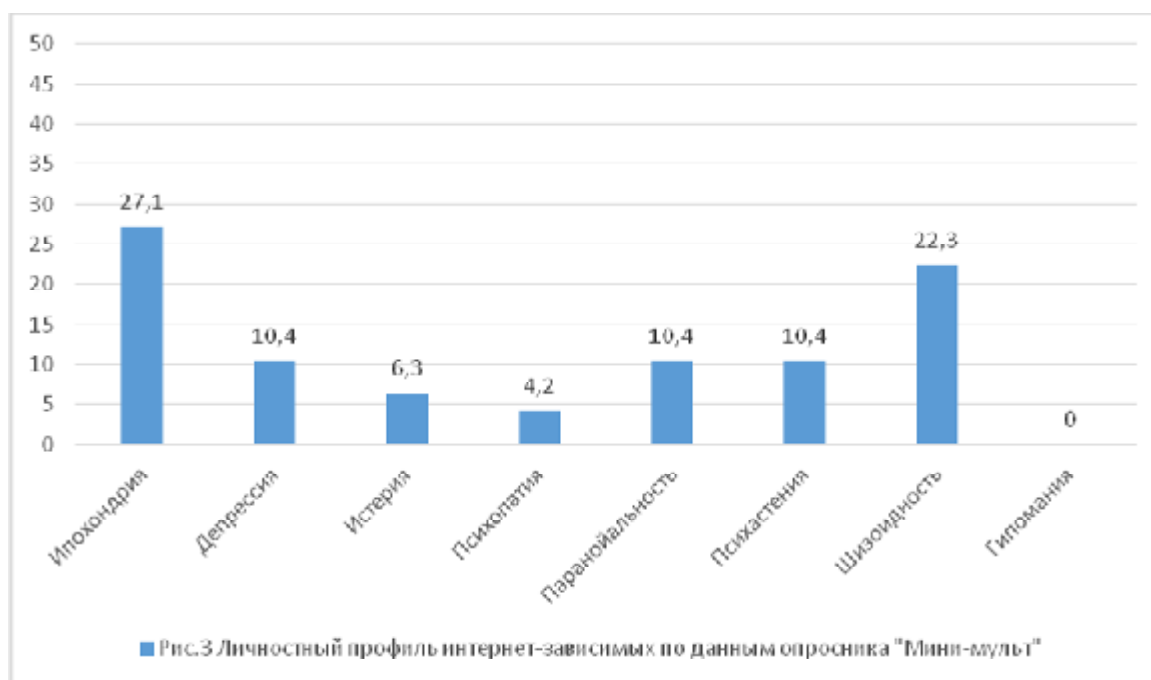
Результаты. По данным шкалы CIAS (рис.1) выраженный и устойчивый паттерн интернет - зависимого поведения отмечался в 48 (9,9%) случаях, склонность к возникновению интернет – зависимого поведения – в 192(38,4%) случаях, минимальный риск интернет - зависимого поведения – в 227(45,4%) случаях.



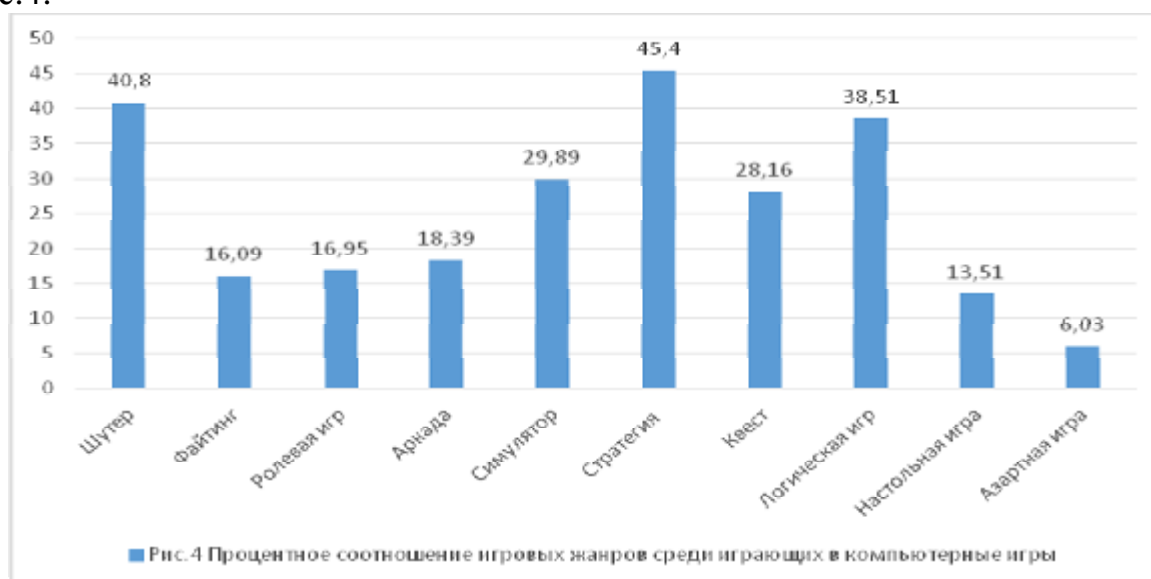
В большинстве случаев (89,6%) аддиктивный механизм интернет-зависимых реализовался через социальные сети (рис.2).



Паттерн интернет – зависимого поведения достоверно сочетался ($p < 0,005$) с систематическими конфликтами между ребенком и родителем, а также с напряженными отношениями между родителями ($p < 0,0005$). Также было выявлено, что интернет-зависимость тесно сопряжена с тенденциями суицидального плана ($p < 0,005$). Лица с интернет-аддикцией достоверно чаще ($p < 0,05$) подвергались физическому наказанию со стороны родителей. Личностная структура аддиктов (Рис.3) чаще представлена ипохондрическим (16%) и шизоидным (25%).



Посредством «IGD-20 Test» зависимость от компьютерных игр была установлена у 4 (0,8%) респондентов. В целом же в компьютерными играми увлекалось 348 человек (69,6%). Жанровое представительство игр представлено на рис.4.



Выводы. Интернет-аддикция – новый психопатологический феномен современной аддиктологии, требующий привлечения внимания специалистов различных областей (психиатров, психологов, социологов, педагогов). В связи с глобальным распространением высокотехнологичных устройств (смартфонов, планшетов, компьютеров) в самое ближайшее время мы должны ожидать существенное увлечение числа больных интернет зависимостью. Несмотря на это на сегодняшний день отсутствует прочная научно-теоретическая модель интернет-зависимости, и кроме того не разработаны лечебно-реабилитационные программы для данной категории больных. Резюмируя

выше сказанное, можно заключить, что изучение интернет – зависимости является перспективным и актуальным направлением научно-практической деятельности современной науки о зависимостях.

Библиографический список

1. Дрепа М.И. Интернет-зависимость как объект научной рефлексии в современной психологии //Знание. Понимание. Умение. 2009. №. 2.
2. Солдаткин В.А., Дьяченко А.В., Мавани Д.Ч. Концепции формирования компьютерной зависимости //Социальная и клиническая психиатрия. 2013. Т. 23. №. 3.
3. American Psychiatric Association. (2013). The Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders: DSM 5. bookpointUS.
4. Davies P., Windle M. Interparental discord and adolescent adjustment trajectories: The potentiating and protective role of intrapersonal attributes //Child Development. 2001. Т. 72. №. 4. С. 1163-1178.
5. Dong G. et al. Imbalanced functional link between executive control network and reward network explain the online-game seeking behaviors in Internet gaming disorder //Scientific reports. 2015. Т. 5.
6. Du X. et al. Altered Structural Correlates of Impulsivity in Adolescents with Internet Gaming Disorder //Frontiers in human neuroscience. 2016. Т. 10.
7. Hauge M. R., Gentile D. A. Video game addiction among adolescents: Associations with academic performance and aggression //Society for Research in Child Development Conference. 2003.
8. Kim N. R. et al. Characteristics and Psychiatric symptoms of Internet Gaming Disorder among adults using self-reported DSM-5 criteria //Psychiatry investigation. – 2016. Т. 13. №. 1. С. 58-66.
9. Ko C. H. et al. Screening for Internet addiction: an empirical study on cut-off points for the Chen Internet Addiction Scale //The Kaohsiung Journal of Medical Sciences. 2005. Т. 21. №. 12. С. 545-551.
10. Tonioni F. et al. Internet addiction: hours spent online, behaviors and psychological symptoms //General Hospital Psychiatry. 2012. Т. 34. №. 1. С. 80-87.
11. Wang Y. et al. Decreased prefrontal lobe interhemispheric functional connectivity in adolescents with internet gaming disorder: a primary study using resting-state fMRI //PloS one. 2015. Т. 10. №. 3. С. e0118733.
12. Wölfling K. et al. Bipolar spectrum disorders in a clinical sample of patients with Internet addiction: Hidden comorbidity or differential diagnosis? //Journal of behavioral addictions. – 2015. Т. 4. №. 2. С. 101-105.
13. Xu C. S., Chen J. S., Adelman R. A. Focus: Addiction: Video Game Use in the Treatment of Amblyopia: Weighing the Risks of Addiction //The Yale journal of biology and medicine. 2015. Т. 88. №. 3. С. 309.
14. Yang X. et al. Parent marital conflict and Internet addiction among Chinese college students: The mediating role of father-child, mother-child, and peer attachment //Computers in Human Behavior. 2016. Т. 59. С. 221-229.
15. Yen J. Y. et al. Association between Internet gaming disorder and adult attention deficit and hyperactivity disorder and their correlates: Impulsivity and hostility //Addictive behaviors. 2016.