

3. Чагин, В.С. Молодежный суицид в период пандемической самоизоляции / В.С. Чагин // Социология – 2022. - №5 – С.150-152
4. Носова, Е.С. Эпидемиология самоубийств в мире и факторы риска суицидального поведения / Е.С. Носова, Б.А. Спасенников, О.Ю. Александрова // Бюллетень Национального научно-исследовательского института общественного здоровья имени Н.А. Семашко. – 2021. – № 4. – с. 4–17.

Сведения об авторах

А.М. Вебер – студентка

А.С. Старцева* – студентка

А.А. Мурзакаев – ассистент кафедры

Information about the authors

A.M. Weber – student

A.S. Startseva* – student

A.A. Murzakaev – department assistant

***Автор ответственный за переписку (Corresponding author):**

hello.naya@ya.ru

УДК 159.9:616.89-008.441.3

ИССЛЕДОВАНИЕ СПЕЦИФИЧНОСТИ ИНСТРУМЕНТОВ, НАПРАВЛЕННЫХ НА ДИАГНОСТИКУ ИГРОВОЙ ЗАВИСИМОСТИ

Денис Андреевич Гавриков, Кристина Андреевна Ащеулова, Сергей Иванович Богданов

Кафедра психиатрии, психотерапии и наркологии

ФГБОУ ВО «Уральский государственный медицинский университет»

Министерства здравоохранения РФ

Екатеринбург, Россия

Аннотация

Введение. С совершенствованием цифровых устройств набирали прогресс и видеоигры, привлекая к себе все большее внимание людей. В обществе сформировался целый класс людей-фанатов видеоигр. Часть данной группы серьезно нуждаются в психологической помощи. Поэтому обществу необходимо выявление патологически увлеченных видеоиграми людей. В наше время существует множество анкет-опросников по выявлению игровой зависимости у населения, которые используются в медицинской практике. Однако, существует проблема в специфичности таких анкет, поскольку анкеты содержат различное наполнение и количество вопросов и как следствие, могут давать различные результаты. **Цель исследования** – исследование специфичности инструментов, направленных на диагностику игровой зависимости. **Материал и методы.** В основу исследования вошли результаты проведенного анонимного опроса среди студентов ФГБОУ ВО УГМУ, данный опрос основан на трех валидных анкетах по выявлению игровой зависимости. **Результаты.** Было опрошено 511 студентов ФГБОУ ВО УГМУ 1-6 курсов. **Выводы.** Подготовленный в ходе исследования вариант обобщенной таблицы

позволит на следующем этапе провести сравнительный анализ между тремя валидными методиками.

Ключевые слова: игровая зависимость, анкетирование, видеоигра.

INVESTIGATION OF SPECIFICITY OF TOOLS PURPOSEED AT DIAGNOSING VIDEO GAME ADDICTION

Denis A. Gavrikov, Kristina A. Ascheulova, Sergey I. Bogdanov

Department of Psychiatry, Psychotherapy and Narcology

Ural state medical university

Yekaterinburg, Russia

Abstract

Introduction. With the development of digital devices, video games have also gained progress, attracting more and more people's attention. There is a wide class of people who are fans of video games in society. Therefore, society needs to identify the pathological conditions of people who are passionate about video games. Nowadays, there are many questionnaires to identify video game addiction to the population, which are used in medical practice. However, there is a problem in the specificity of such questionnaires, since the questionnaires contain different content and number of questions and, as a result, can give different results. **The purpose of the study** is to diagnose video game addiction using three valid techniques. **Material and methods.** The study was based on the results of an anonymous survey among students of the Ural state medical university, this survey is based on three valid questionnaires to identify video game addiction. **Results.** 511 students of the Ural state medical university of 1-6 courses were interviewed. **Conclusions.** The version of the generalized table prepared in the course of the study will allow for a comparative analysis between the three valid methods at the next stage.

Keywords: game addiction, questionnaire, video game.

ВВЕДЕНИЕ

С совершенствованием цифровых устройств набирали прогресс и видеоигры, привлекая к себе все большее внимание людей. В обществе сформировался целый класс людей-фанатов видеоигр. Часть данной группы серьезно нуждаются в психологической помощи. Поэтому обществу необходимо выявление патологически увлеченных видеоиграми людей. В наше время существует множество анкет-опросников по выявлению игровой зависимости у населения, которые используются в медицинской практике. На сегодняшний день применяются несколько валидных методик, подтвержденных на практике в научных исследованиях: анкета-опросник PVP-questionnaire - предназначена для количественного измерения степени зависимости от компьютерных игр у детей и взрослых. Тест состоит из 9 вопросов, основанных на критериях DSM [1]. Шкала тяжести зависимости (SDS), которую можно использовать для измерения степени зависимости, испытываемой различных химических и нехимических видов зависимости [2]. Анкета PVGT (Problem Video Game Playing Test) представляет собой адаптированную версию теста интернет-зависимости, разработанную Янгом

(1998). Анкета состоит из 20 пунктов [3]. Однако, существует проблема в специфичности таких анкет, поскольку анкеты содержат различное наполнение и количество вопросов и как следствие, могут давать различные результаты.

Цель исследования - исследование специфичности инструментов, направленных на диагностику игровой зависимости.

МАТЕРИАЛ И МЕТОДЫ

Для проведения опроса была разработана анкета на основе трёх анкет-опросников: PVP-questionnaire, SDS, PVGT. Методы математического, статистического и корреляционного анализа были реализованы с помощью программного обеспечения Microsoft Office 2019 и IBM SPSS Statistics версия 26. Было проведено анонимное анкетирование среди студентов 1 - 6 курсов ФГБОУ ВО УГМУ Министерства здравоохранения РФ. Сроки проведения: с 5 декабря 2022 года по 11 февраля 2023 года. Количество опрошенных составило 511 человек, из них женщин 38,3% (196 чел.), мужчин 61,7% (315 чел.). Средний возраст составил 20,3 лет (от 17 до 27 лет). Полученные данные являются репрезентативными.

РЕЗУЛЬТАТЫ

По результатам проведенного анкетирования PVP-questionnaire, можно отметить, что 284 человека (55,6%) среди опрошенных студентов ФГБОУ ВО УГМУ имеют лёгкую зависимость от видеоигр или же её отсутствие, 102 человека (19,9%) имеют среднюю степень зависимости от видеоигры, 104 человека (20,4%) имеют тяжелую зависимость от видеоигр, 21 человек (4,1%) имеют очень тяжелую степень зависимости от видеоигр.

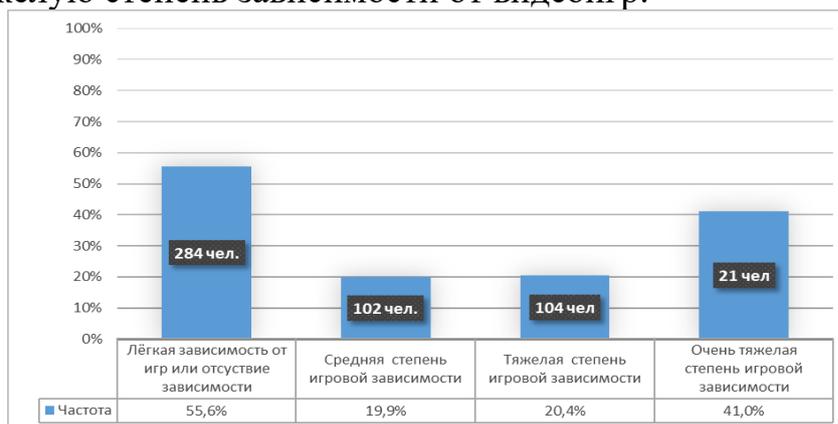


Рис. 1 Результаты проведенного анкетирования на выявление игровой зависимости с помощью опросника PVP-questionnaire.

По результатам проведенного анкетирования SDS, можно отметить, что 256 человека (49,7%) среди опрошенных студентов ФГБОУ ВО УГМУ не имеют зависимость от видеоигр или же незначительно её влияние, 135 человек (26,5%) имеют легкую зависимость от видеоигр, 73 человека (14,3%) имеют умеренную зависимость от видеоигр, 46 человек (9%) имеют значительную зависимость от видеоигр, 1 человек (0,2%) имеет тяжелую зависимость от видеоигр.

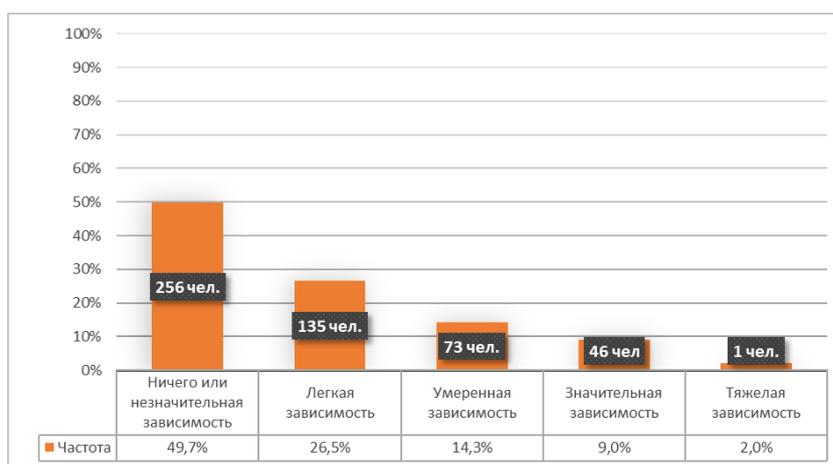


Рис. 2 Результаты проведенного анкетирования на выявление игровой зависимости с помощью опросника SDS

По результатам проведенного анкетирования PVGT (Таблица 1), можно отметить, что наибольшая часть опрошенных студентов ФГБОУ ВО УГМУ не имеют существенной зависимости, такие люди способны себя контролировать, у одной четверти респондентов отмечаются некоторые проблемы с чрезмерным увлечением видеоиграми, увлечение видеоиграми вызывает значительные проблемы в жизни выявлено в единичном случае.

Таблица 1

Результаты проведенного анкетирования на выявление игровой зависимости с помощью опросника PVGT

Степень зависимости	Число опрошенных, чел.	Доля опрошенных, %
Все хорошо, вы умеете себя контролировать в плане видеоигр.	366	71,7
У вас некоторые проблемы, связанные с чрезмерным увлечением видеоиграми. Если вы не обратите на них внимание сейчас, в дальнейшем они могут заполнить всю вашу жизнь.	144	28,1
Увлечение видеоиграми вызывает значительные проблемы в вашей жизни. Требуется помощь специалиста-психотерапевта	1	0,2

ОБСУЖДЕНИЕ

Для того, чтобы наглядно провести сравнительный анализ на следующем этапе исследования, нами была разработана обобщенная таблица. Исходя из нее можно сделать вывод, что участники анкет- опросников PVP-questionnaire, SDS и PVGT показали примерно одинаковые результаты по степени игровой зависимости:

Число учащихся с отсутствием или лёгкой степенью игровой зависимостью составило 75,5%, 76,43%% и 71,7% соответственно. Число учащихся со средней степенью игровой зависимости, которая уже может представлять опасность для психического и физического здоровья человека составило 20,4%, 23,37% и 28,1% соответственно. Число учащихся с крайней степенью игровой зависимости, так называемым “тупиком для игромана” составило 4,1%, 0,2% и 0,2% соответственно.

ВЫВОДЫ

1. По данным, полученным в ходе анкетирования по шкале PVP-questionnaire, выявлено, что 284 человека (55,6%) среди опрошенных студентов ФГБОУ ВО УГМУ имеют лёгкую зависимость от видеоигр или же её отсутствие, 102 человека (19,9%) имеют среднюю степень зависимости, 104 человека (20,4%) имеют тяжелую зависимость, 21 человек (4,1%) имеют очень тяжелую степень зависимости от видеоигр.

2. По результатам анкетирования SDS, 256 человек (49,7%) среди опрошенных студентов медиков не имеют зависимость от видеоигр или же незначительно её влияние, 135 человек (26,5%) имеют легкую зависимость, 73 человека (14,3%) имеют умеренную зависимость, 46 человек (9%) имеют значительную зависимость, 1 человек (0,2%) имеет тяжелую зависимость.

3. В результате полученных данных по анкетированию PVGT, наибольшая часть опрошенных студентов ФГБОУ ВО УГМУ не имеют существенной зависимости, такие люди способны себя контролировать в плане видеоигр, у одной четверти респондентов отмечаются некоторые проблемы с чрезмерным увлечением видеоиграми, увлечение видеоиграми вызывает значительные проблемы в жизни выявлено в единичном случае.

4. Подготовленный в ходе исследования вариант обобщенной таблицы позволит на следующем этапе провести сравнительный анализ между тремя валидными методиками.

СПИСОК ИСТОЧНИКОВ

1. Сабурова, В.В. Нехимические аддикции в студенческой среде: на примере гаджетозависимости / В.В. Сабурова, Е.А. Горева, С.И. Богданов // Вестник Уральского государственного медицинского университета. – 2021. – №4. – С. 25-30.

2. Черных, Н.Ю. Качество жизни студентов-медиков и интернет-зависимость / Н.Ю. Черных, М.В. Васильева, Е.П. Мелихова // Научно-практический журнал. - 2021. - №83. - С. 32-35.

3. Psychometric properties of the Problem Video Game Playing scale in adults / R.A. Tejeiroa, J.P. Espada, M.T. González, P. Christiansen // Revue Européenne de Psychologie Appliquée. – 2016. – Vol. 66, № 1. – P. 9-13.

4. King, D.L. Preliminary Validation of a New Clinical Tool for Identifying Problem Video Game Playing / D.L. King, P.H. Delfabbro, I.T. Zajac // International Journal of Mental Health and Addiction. – 2011. – № 9. – P. 72-87.

5. Seo, E. H. Internet Addiction and Its Associations with Clinical and Psychosocial Factors in Medical Students. / E.H. Seo, S.G. Kim, S.K. Lee [et al.] // Psychiatry investigation. – 2021; Vol. 18, №5. – P. 408–416.

Сведения об авторах

Д.А. Гавриков* – студент

К.А. Ащеулова – студент

С.И. Богданов – доцент, доктор медицинский наук

Information about the authors

D.A. Gavrikov* – student

K.A. Ascheulova – student

S.I. Bogdanov – Doctor of Medicine, Associate Professor

***Автор, ответственный за переписку (Corresponding author):**

gavrik.de@gmail.com

УДК 616.8

РАСПРОСТРАНЕННОСТЬ ВЗАИМОСВЯЗИ ТРЕВОЖНОСТИ И КАЧЕСТВА СНА У СТУДЕНТОВ СТАРШИХ КУРСОВ МЕДИЦИНСКОГО УНИВЕРСИТЕТА

Анна Алексеевна Долганова, Елизавета Михайловна Кропачева, Наталья

Ганижонова Грушина, Людмила Тимофеевна Баранская

Кафедра психиатрии, психотерапии и наркологии

ФГБОУ ВО «Уральский государственный медицинский университет»

Министерства здравоохранения РФ

Екатеринбург, Россия

Аннотация

Введение. Сомнология является бурно развивающейся областью современного медицинского знания. Ее развитие стало возможным как благодаря внедрению новых методов исследования деятельности организма, так и изучению влияния на качество сна индивидуальных типологических характеристик индивида. В большинстве работ, посвященных данной проблеме, отмечается, что снижение качества сна проявляется нарушениями последующего бодрствования в виде усталости, нарушений внимания, расстройством настроения, дневной сонливостью, снижением мотивации и инициативности. В качестве одной из индивидуальных типологических характеристик, связанных с качеством сна, авторами исследования выбрана тревожность у людей молодого возраста – студентов старших курсов медицинского университета. **Цель исследования** – выявить распространенность взаимосвязи между тревожностью и качеством сна у молодых людей студенческого возраста. **Материал и методы.** Проведено анонимное онлайн-анкетирование 85 студентов 4-6 курсов с разных факультетов медицинского университета. Онлайн анкетирование включало опросник STAI (State-Trait Anxiety Inventory) и отдельно разработанные