

ОТЛИЧИЯ ЗАВИСИМОСТЕЙ ОТ КОМПЬЮТЕРНЫХ И ИНТЕРНЕТ-ИГР

Запорожский государственный медицинский университет МЗ Украины

Изучены катamnестические, гендерные и клинические особенности зависимости от компьютерных и интернет-игр, установлены их отличия. Представлены и обоснованы принципы нозоструктурального разграничения различных видов игровой аддикции.

Ключевые слова: интернет-зависимость, зависимость от интернет-игр, игровая компьютерная зависимость, клинические особенности, диагностика.

В последние годы проблема интернет-зависимости, в том числе и зависимости от интернет-игр, приобретает все большую актуальность. На сегодняшний момент в Украине нет достоверной эпидемиологической статистики этой зависимости, согласно косвенным данным ее распространенность в Украине составляет 0,5% [1].

В России официальная статистика также не ведется, однако по результатам проведенных исследований зависимость от интернет-игр среди населения составляет 10–14%, наиболее подвержены данной аддикции подростки. Зависимость от компьютерных игр имеет большую распространенность: она отмечена у 45,5% учащихся 7–10 классов и 29,3% — колледжей, у 13,4% студентов вузов [2–5]. В странах Европейского Союза зависимость от интернет-игр среди подростков варьирует от 1,7 до 9,3% [6–8]. В Саудовской Аравии эта аддикция выявлена у 16,0% подростков, в Ливане — у 9,2%. [9, 10]. В странах Азии данные показатели значительно ниже: в Китае зависимость от компьютерных и интернет-игр диагностирована у 2,4% молодых людей, в Японии — у 0,3%. [11, 12].

Впервые проблема зависимости от компьютерных игр была озвучена в 1983 г., тогда она приравнивалась к наркотической зависимости. Понятие интернет-зависимости было введено через 12 лет — в 1995 г., а проблема зависимости от интернет-игр поднята спустя три года [13, 14].

Клинические диагностические критерии зависимости от игр были предложены М. Н. Orzack в 1998 г. и включали появление эйфории во время игры, подавленное настроение при невозможности продолжить игру, раздражительность при отсутствии доступа к игре, увеличение времени, проводимого за компьютером, утрату прежних интересов и уменьшение социальной активности, появление проблем во взаимоотношениях с окружающими из-за аддиктивного поведения, возникновение проблем с учебой [14].

Впрочем, можно отметить, что при замене в критериях объекта влечения они актуальны для любой из видов зависимости.

К настоящему времени проблема получила столь широкое распространение, что зависимость от интернет-игр внесена в МКБ-11 под шифром 6C71,0 «Нарушения, вызванные патологическим влечением к играм, преимущественно онлайн» [15]. В свою очередь, зависимость от компьютерных игр в качестве психического расстройства внесена в DSM-5 [16]. Однако многие исследователи считают, что указанные в этих классификациях клинические диагностические критерии недостаточно обоснованы, поэтому требуется дальнейшее изучение особенностей феноменологии данных расстройств. Некоторые авторы, в частности, предполагают, что при указанных формальных критериях расстройств существует большой риск гипердиагностики [17].

Интернет-зависимость определяется как подвид компьютерной зависимости, но эти понятия не тождественны. Это связано с вариациями зависимости: связью аддиктивного поведения исключительно с компьютером вне использования сети Интернет либо, наоборот, исключительно от сети Интернет вне зависимости от того, какое устройство используется для доступа к ней — персональный компьютер, ноутбук, смартфон и т. д. [18].

В конце первого десятилетия XXI в. стало общепринятым дифференцировать интернет-игровую зависимость от интернет-зависимости как таковой. Множество авторов пишут о потребности в опросниках, адаптированных под зависимость от определенных сервисов Интернета [19, 20].

В 2014 г. существовало уже более 45 опросников, созданных для диагностики интернет-зависимости и зависимости от компьютерных игр, но такое большое их количество не решило поставленные клиницистами задачи. [21]. Результаты большинства тестов оказались смещены в сторону гипердиагностики, что обусловлено изменившейся

ролью компьютеров и сети Интернет в жизни людей.

Таким образом, проблема гипердиагностики, возникшая в контексте указанных в статистических классификациях клинических критериев установления зависимости от интернет-игр, подтверждается изучением существующих на сегодняшний день психодиагностических методик выявления игровой компьютерной и интернет-зависимостей, которые в большинстве случаев демонстрируют ложноположительные результаты [22].

Данные тесты и критерии не только не являются стандартизированными, но и не учитывают психопатологические особенности, характерные для каждого из видов игровой зависимости. В первую очередь это связано с недостаточной изученностью рассматриваемых расстройств и нехваткой материалов о характерных для них специфических особенностях.

Цель данного исследования — изучить отличия зависимостей компьютерной и от интернет-игр для улучшения дифференциальной диагностики, выявления групп риска и проведения профилактических мер этих расстройств.

На базе кафедры психиатрии, психотерапии, общей и клинической психологии, наркологии и сексологии Запорожского государственного медицинского университета был обследован 31 человек. Контингент исследования был разделен на группы: в первую вошли 19 подростков в возрасте 17–18 лет с зависимостью от компьютерных игр, во вторую — 13 респондентов 17–22 лет с признаками зависимости от интернет-игр.

Использовались анамнестический, клинико-психопатологический, психодиагностический, катamnестический, статистический методы исследования.

Результаты исследования продемонстрировали возрастные различия в первой и второй группах. Так, средний возраст лиц с зависимостью от компьютерных игр составлял $17,32 \pm 0,11$ года, тогда как в группе лиц с зависимостью от интернет-игр — $19,46 \pm 0,51$ года, что превышало показатель первой группы на 2,15 года.

Катamnестическое исследование также подтвердило выявленные отличия: для лиц с зависимостью от компьютерных игр был характерен более ранний дебют аддиктивного поведения — $8,42 \pm 0,41$ года, тогда как для лиц с зависимостью от интернет-игр более поздний — $15,31 \pm 0,29$ года. Разница между группами составила 6,89 года.

Выявлена гендерная специфичность обоих видов игровой зависимости. В обследованных группах достоверно преобладали лица мужского пола (таблица). Однако процент лиц женского пола во второй группе исследования заметно превышал показатель первой группы, что указывает на большую предрасположенность лиц женского пола к зависимости от интернет-игр, чем от изолированных компьютерных игр.

Результаты исследования демонстрируют рациональность разграничения зависимости от компьютерных игр и зависимости от интернет-игр. Это сопряжено, прежде всего, с технически обусловленной связью данных аддикций от места реализации и, как следствие, ее влиянием на поведение и социальное функционирование зависимого человека: если компьютерные игры реализуются преимущественно в специально адаптированных для этого закрытых помещениях — дома или в компьютерных клубах, то интернет-игры не имеют строгого ограничения в месте доступа и при наличии соответствующего оборудования, подключенного к сети Интернет, человек может играть в игры где угодно — во время занятий в школе или в институте, во время отдыха в парке или кафе и т. д., соответственно, это обуславливает определенные отличия кластера психопатологической симптоматики, сопряженного с данными аддикциями. Потребность в видовом разграничении в равной степени относится и к различным вариациям интернет-игр.

Результаты исследования позволили выявить следующие отличия игровых компьютерной и интернет-зависимостей:

— смещение возрастной категории лиц с зависимостью от интернет-игр в более взрослую по сравнению с лицами с зависимостью от компьютерных игр;

Распределение обследованных пациентов по гендерному признаку

| Пол | Группы исследования | | | | χ^2 | p |
|----------|---------------------|-------|------------------|-------|----------|-------|
| | первая, $n = 19$ | | вторая, $n = 13$ | | | |
| | абс. ч. | % | абс. ч. | % | | |
| Мужской | 18 | 94,74 | 9 | 69,23 | 3,841 | 0,051 |
| Женский | 1 | 5,26 | 4 | 30,77 | | |
| χ^2 | 30,421 | | 3,846 | | | |
| p | < 0,001 | | 0,050 | | | |

— более поздний дебют зависимости от интернет-игр по сравнению с зависимостью от компьютерных игр;

— среди лиц женского пола распространенность зависимости от интернет-игр выше по сравнению с зависимостью от компьютерных игр;

— территориальное расширение «игровой зоны» для интернет-игр по сравнению с компьютерными играми;

— качественное видоизменение социального поведения у лиц с зависимостью от интернет-игр по сравнению с зависимостью от компьютерных игр.

Исследование продемонстрировало необходимость разграничения понятий «зависимость от компьютерных игр» и «зависимость от интернет-игр», а также необходимость выделения внутри понятия «зависимость от интернет-игр» аддикции от определенного вида игры, что обусловлено различиями в психопатологической симптоматике лиц с разными видами игровой зависимости.

Список литературы

1. Мельник В. О. Анализ распространенности разных форм компьютерной аддикции в Украине / В. О. Мельник // Журн. Гродненского государственного медицинского университета.— 2013.— № 2 (42).— С. 99–102.
2. Худяков А. В. Компьютерная игровая зависимость, клиника, динамика и эпидемиология / А. В. Худяков, А. В. Урсу, А. М. Старченкова // Медицинская психология в России: электр. науч. журн.— 2015.— № 4 (33).— С. 1–10.
3. Егоров А. Ю. Современные представления об интернет-аддикциях и подходах к их коррекции / А. Ю. Егоров // Медицинская психология в России.— 2015.— № 4 (33).— С. 1–17.
4. Никитенко Ю. В. Игромания как социальная проблема современного поколения / Ю. В. Никитенко, Т. О. Смирнова // Университетский комплекс как региональный центр образования, науки и культуры.— 2018.— С. 3349–3353.— URL: <http://elib.osu.ru/handle/123456789/7193>
5. Гребенникова Н. В. Характерологические особенности старших подростков, склонных к компьютерно-игровой зависимости / Н. В. Гребенникова // Научные труды Московского гуманитарного университета.— 2017.— № 3.— С. 56–67.
6. King D. L. Clinical features and axis I comorbidity of Australian adolescent pathological Internet and video game users / D. L. King, P. H. Delfabbro, T. Zwaance [et al.] // Australian and New Zealand J. of Psychiatry.— 2013.— № 47—110.— P. 1058–1067.
7. Rehbein F. Prevalence and risk factors of video game dependency in adolescence: results of a German nationwide survey / F. Rehbein, M. Kleimann, T. Mossle // Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking.— 2010.— № 13 (3).— P. 269–277.
8. Excessive computer usage in adolescents — results of a psychometric evaluation / S. Grüsser [et al.] // Wien Klin. Wochenschr.— 2005.— Vol. 17, № 5–6.— P. 188–195.
9. Video game addiction and psychological distress among expatriate adolescents in Saudi Arabia / N. Saquib, J. Saquib, A. Wahid [et al.] // Addict. Behav. Rep.— 2017.— № 6.— P. 112–117.
10. Hawi N. S. Internet gaming disorder in Lebanon: Relationships with age, sleep habits, and academic achievement / N. S. Hawi, M. Samaha, M. D. Griffiths // J. Behav. Addict.— 2018.— № 7 (1).— P. 70–78.
11. The association between internet addiction and self-injurious behaviour among adolescents / L. T. Lam, Z. Peng, J. Mai [et al.] // Injury prevention.— 2009.— № 15 (6).— P. 403–408.
12. Prevalence and Risk Factors of Internet Addiction Among Employed Adults in Japan / H. Tsumura, H. Kanda, N. Sugaya [et al.] // J. Epidemiol.— 2018.— № 28 (4).— P. 202–206.
13. Soper W. B. Junk-time junkies: an emerging addiction among students / W. B. Soper, M. J. Miller // Sch. Couns.— 1983.— № 31.— P. 40–43.
14. Orzack M. H. Computer addiction: What is it? / M. H. Orzack // Psychiatric Times.— 1998.— № 15 (8).— P. 34–38.
15. МКБ-11. Нарушения, вызванные патологическим влечением к играм.— URL: <http://icd11.ru/nar-vyzv-patolog-vlech-k-igram>
16. Diagnostic and Statistical Manual Mental Disorders (Fifth Edition). DSM-V.— Washington: The American Psychiatric Association, DC, 2013.— 970 p.
17. A weak scientific basis for gaming disorder: Let us err on the side of caution / A. J. Van Rooij, Ch. Ferguson, M. C. Carras [et al.] // J. of behavioral addictions.— 2018.— Vol. 7, № 1.— С. 1–9.
18. Юрьева Л. Н. Компьютерная зависимость: формирование, диагностика, коррекция и профилактика / Л. Н. Юрьева, Т. Ю. Больбот.— Днепропетровск: Пороги, 2006.— С. 196.
19. Problematic internet use and problematic online gaming are not the same: findings from a large nationally representative adolescent sample / O. Király, M. D. Griffiths, R. Urban [et al.] // Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking.— 2014.— Vol. 17, № 12.— P. 749–754.
20. Антоненко А. А. Интернет-зависимость подростков от компьютерных игр и онлайн общения: клинико-психологические особенности и профилактика: дис. на соискание ученой степени канд. психол. наук; спец. 19.00.04 «Медицинская психология» / А. А. Антоненко; МГМСУ.— М.. 2014.— 105 с.



21. *Laconi S.* The measurement of Internet addiction: A critical review of existing scales and their psychometric properties / S. Laconi, R. F. Rodgers, H. Chabrol // *Computers in Human Behavior.*— 2014.— № 41.— P. 190–202.
22. *Столяренко А. М.* Гіпердіагностична спрямованість психодіагностичних тестів на інтернет-залежність студентів медичних ВНЗ / А. М. Столяренко // *Мед. психологія.*— 2018.— Т. 13, № 1 (49).— С. 13–16.
-

ВІДМІННОСТІ ЗАЛЕЖНОСТЕЙ ВІД КОМП'ЮТЕРНИХ ТА ІНТЕРНЕТ-ІГР

А. М. СТОЛЯРЕНКО

Вивчено катamnестичні, гендерні та клінічні особливості залежності від комп'ютерних та інтернет-ігор, встановлено їх відмінності. Подано та обґрунтовано принципи нозоструктурального розмежування різних видів ігрової адикції.

Ключові слова: інтернет-залежність, залежність від інтернет-ігор, ігрова комп'ютерна залежність, клінічні особливості, діагностика.

DIFFERENCES IN COMPUTER AND INTERNET GAME ADDICTION

A. M. STOLIARENKO

Follow-up, gender and clinical features of addiction to computer games and Internet games were studied; differences between these kinds of game addiction were distinguished. The principles of nosological and structural delineation of various types of game addiction are presented and substantiated.

Key words: Internet addiction, Internet game addiction, computer game addiction, clinical features, diagnosis.

Поступила 10.07.2018