

УДК 614.2

**ХАРАКТЕРИСТИКА ИГРОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ПОДРОСТКОВ ЕЖЕДНЕВНО  
ПОСВЯЩАЮЩИХ ЭТОМУ ЗАНЯТИЮ  
3 И БОЛЕЕ ЧАСОВ В ДЕНЬ**

*Скворцова Елена Сергеевна*

*ФГБУ «ЦНИИОИЗ Минздрава России»*

Статья посвящена подросткам, учащимся училищ начального профессионального образования, ежедневно продолжительно занимающимся компьютерными играми (3 и более часов в день). Исследование позволило установить неоднородность данной группы подростков и выявить ряд проблем, возникающих в связи с ежедневными продолжительными занятиями компьютерными играми.

**Ключевые слова:** подростки, компьютерные игры, распространенность «группа риска», проблемы.

**CHARACTERISTICS OF GAME ACTIVITY OF TEENAGERS EVERY DAY  
DEDICATED TO THIS TASK AND MORE THAN 3 HOURS A DAY**

*Skvortsova Elena*

*FGBI "FPHI Russian Ministry of Health"*

The article is devoted to teenagers, students of schools of initial vocational training, every day continuously engaged in computer games (more than 3 hours per day). The study allowed to establish the heterogeneity of this group of adolescents and to identify a number of problems arising from the daily lesson time playing computer games.

**Key words:** adolescents, computer games, prevalence, risk group, problems.

В настоящее время компьютерные игры все больше увлекают детей и подростков, а иногда настолько сильно, что существенно влияют на их физическое здоровье, поведение, успеваемость и взаимоотношения в семье. В ряде случаев такая сильная увлечённость может приводить к формированию патологической зависимости от компьютерных игр [1,3].

В эпидемиологическом плане исследований, посвященных изучению распространенности компьютерных игр, судя по доступной нам литературе, крайне мало. В 2010-2011гг. нами впервые были изучены: частота распространенности, жанровые предпочтения, продолжительность и проблемы, связанные с занятиями компьютерными играми среди городских подростков-школьников в РФ [2]. В данной статье представлены материалы второго широкомасштабного исследования занятий компьютерными играми

среди подростков 15-17 лет, учащихся училищ начального профессионального образования, проведенного нами в 2013-2014 гг.

Методом сбора информации являлся метод анонимного анкетирования. Выборка формировалась путём многоступенчатого отбора с чередованием выборочного и сплошного обследования. Исследование было проведено в шести федеральных округах и охватило шестнадцать городов и одну область. Общее число обследованных составило 22 204 подростка в возрасте 15-17 лет учащихся училищ начального профессионального образования, в том числе 11 005 (49,6%) мальчиков и 11 199 (50,4%) девочек.

Исследование показало, что занятия компьютерными играми (КИ) среди данного контингента подростков довольно широко распространены. Так, играли в компьютерные игры около 80 из 100 мальчиков (79,7) и около 60 (57,4) из 100 девочек соответствующего возраста ( $p < 0,0001$ ). Среди играющих в компьютерные игры подростков выделяется группа, играющих ежедневно 3 и более часов в день. Таких подростков среди мальчиков оказалось 48,1%, а среди девочек - 31,7%. Ежедневное, продолжительное занятие компьютерными играми 3 и более часов в день приводят к возникновению целого ряда социальных, психологических проблем, негативно влияющих на здоровье. Кроме того, в ряде случаев такое продолжительное занятие КИ может приводить к формированию игровой зависимости. Поэтому подростков, проводящих за компьютерными играми три и более часов в день, мы относим к «группе риска».

Подробный анализ игровой деятельности подростков «группы риска» позволил выявить некоторые особенности и последствия продолжительных занятий КИ.

Оказалось, данная группа подростков неоднородна по продолжительности занятий компьютерными играми. Наряду с играющими в КИ 3-4 часа в день (около 90% подростков), имеются подростки, играющие по ночам (10,2% мальчиков и 7,4% девочек) и подростки, играющие ежедневно 5 и более часов (2,3% мальчиков и 1,8% девочек).

Жанровые предпочтения подростков «группы риска» также оказались неодинаковы. Чаще всего мальчики предпочитают игры-драки (27,1%), логические игры, включая азартные (20,6%). 17,5% выбирают игры-приключения, 12,8% - стратегии. Самыми непопулярными являются игры-симуляторы - 3,8%. 18,2% подростков-мальчиков не выявляют каких-либо предпочтений, а играют «во все подряд».

Жанровые предпочтения девочек несколько другие. Самыми популярными среди девочек являются логические игры. В них играют 42,3% девочек. Далее идут игры-

приключения - 20,9%. Удивительно, но 12,3% девочек, так же как и мальчики, предпочитают игры-драки. Реже всего девочки обращаются к играм стратегиям (8,6%) и симуляторам (4,1%). Достоверно меньше девочек, чем мальчиков ( $p < 0,05$ ), играют без разбора - «во все подряд» (11,8%).

Практически 2/3 подростков (63,4% мальчиков и 63,6 девочек), ежедневно продолжительно играющих в КИ не считают, что это занятие мешает им в повседневной жизни. И только чуть больше четверти подростков (26,6% мальчиков и 26,4% девочек) признают, что ради игры в электронные игры им приходится «жертвовать» чтением книг, встречами с друзьями, просмотром телепередач, прослушиванием музыки, игнорировать выполнение домашних поручений, пропускать занятия в кружках и секциях и даже занятия в училище или колледже (табл.1). Необходимо особо подчеркнуть, что больше всего от КИ «пострадало» чтение книг. Именно оно чаще всего приносится в «жертву» электронным играм, причём мальчиками достоверно чаще, чем девочками ( $p < 0,05$ ). Более того, в целом 20% мальчиков и 21,5% девочек, из числа ежедневно длительно играющих в компьютерные игры, осознают, что столь длительные занятия КИ порождают целый ряд проблем. Возникают ссоры с родителями и родственниками у 4,8% мальчиков и 3,9% девочек. Из-за регулярного невыполнения домашних учебных заданий у 4,6% мальчиков и 5,7% девочек снизилась успеваемость, а 1,4% мальчиков и 1,4% девочек из этой группы отмечают ухудшение памяти и внимания.

**Таблица 1**

Распределение подростков «группы риска» в зависимости от того, какие мероприятия или занятия они пропускают ради КИ (в %)

Занятие	Пол		Достоверность различий
	М	Д	
Чтение книг	13,9	9,7	$p < 0,01$
Просмотр телепередач	8,9	11,0	$P < 0,05$
Встречи и прогулки с друзьями	5,4	5,3	$p > 0,05$
Выполнение домашних поручений	4,4	5,1	$p > 0,05$
Посещение доп. занятий, кружков, секций	2,8	4,4	$p < 0,05$
Занятия в училище, колледже	1,2	0,9	$p > 0,05$
<b>Итого</b>	<b>36,6</b>	<b>36,4</b>	$p > 0,05$

Несмотря на то, что подростки «группы риска» ежедневно проводят за компьютерными играми 3 и более часов в день, степень увлеченности этим занятием у них разная. Практически каждый второй подросток, как среди мальчиков, так и среди девочек, готов

променять это занятие на что угодно, что увлечёт или будет полезным и интересным. Ещё около четверти подростков (24,8% мальчиков и 26,9% девочек) готовы оставить занятия КИ ради встречи с друзьями и общением с родителями и родственниками. И только около 13% мальчиков и 15,5% девочек отвлекутся от компьютерных игр в связи с необходимостью выполнить домашние учебные задания или поручения по дому. Около 5% мальчиков и девочек «оторвутся» от компьютерных игр только если на этом будут сильно настаивать родители. И 6% мальчиков и 4% девочек настолько поглощены и увлечены КИ, что они их не променяют «ни на что». Именно эти две последние подгруппы подростков вызывают наибольшую озабоченность, т.к. у них можно подозревать начало формирования игровой зависимости.

Резюмируя вышеизложенное, необходимо констатировать, что выделенная нами «группа риска» подростков, ежедневно играющих в компьютерные игры 3 и более часов в день, неоднородна. Подростки, входящие в эту группу, дифференцируются по продолжительности, по жанровым предпочтениям, по степени увлечённости, проблемам и последствиям, связанными с занятиями компьютерными играми. Но, именно в эту группу входят от 5 до 10% подростков, которые ради компьютерных игр готовы пренебречь едой, сном, пропустить занятия в учебном заведении, несмотря на ссоры с родителями и проблемы с учебой. И именно эти подростки потенциально имеют наибольший риск развития игровой зависимости. Выявить этих подростков из «группы риска» много проще и удобнее, чем среди всех учащихся. Поэтому выделение «группы риска» (подростков ежедневно играющих в компьютерные игры 3 и более часов в день) целесообразно и оправдано.

### Литература

1. Новиков Е.М., Восколович Е.Ю. Клинико-психопатологические особенности больных игровой зависимостью // Вопросы наркологии, - 2015. - № 6. – с. 28-35.
2. Скворцова Е.С., Постникова Л.К. Занятия компьютерными играми и интернетом среди городских российских школьников 15-17 лет (по данным мониторинга 2010-2011 гг) // Информационное письмо М.: ЦНИИОИЗ. – 2014 г. – 24 С.
3. Урсу А.В. Сверхценное увлечение компьютерными играми детей и подростков. Распространенность и клинико-психопатологические проявления.  
<http://www.dissercat.com/content/sverkhtsennoe-uvlechenie-kompyuternymi-igrami-detei-i-podrostkov-rasprostranennost-i-kliniko>

### **Literatura**

1. Novikov E.M., Voskolovich E.Ju. Kliniko-psihopatologicheskie osobennosti bol'nyh igrovoj zavisimost'ju //Voprosy narkologii, - 2015. - № 6. – s. 28-35.
2. Skvorcova E.S., Postnikova L.K. Zanjatija komp'juternymi igrami i internetom sredi gorodskih rossijskih shkol'nikov 15-17 let (po dannym monitoringa 2010-2011 gg) // Informacionnoe pis'mo M.: CNPIOIZ. – 2014 g. – 24 S.
3. Ursu A.V. Sverhcennoe uvlechenie komp'juternymi igrami detej i podrostkov. Rasprostranennost' i kliniko-psihopatologicheskie projavlenija.  
<http://www.dissercat.com/content/sverkhtsennoe-uvlechenie-kompyuternymi-igrami-detei-i-podrostkov-rasprostranennost-i-kliniko>

### **Сведения об авторе**

**Скворцова Елена Сергеевна:** доктор медицинских наук, профессор, заведующая отделением медико-социальных проблем ФГБУ «Центральный научно-исследовательский институт организации и информатизации здравоохранения» Министерства здравоохранения Российской Федерации, 127254 г. Москва, ул. Добролюбова, д.11  
**e-mail:** scvortsova@mednet.ru