

УДК 616.89-008.441.4-02:616.89-008.44:794.9

ВЛИЯНИЕ ГЕЙМИНГА НА СУИЦИДАЛЬНУЮ АКТИВНОСТЬ

Григорьева И. В., Каминская Ю. М., Скугаревская М. М.,

Приходько Н. А., Матюш А. Д.

Государственное учреждение «Республиканский научно-практический центр психического здоровья»

e-mail: inessgrig@mail.ru

Summary. An analysis of the work of researchers studying the impact of gaming on suicidal activity confirmed the existence of a relationship between suicidal activity and gaming.

В современном мире ярко наблюдается увеличение еженедельных часов гейминга, проведенного подростками с пяти часов в 2013 году до 7,5 часов в 2020 году. А. Чамарро и др. (2024) в своем исследовании стресса и риска самоубийства среди подростков отметили роль проблемного использования интернета и проявления гейминга у подростков с различным уровнем эмоциональной регуляции. Респондентами явились 430 подростков (58,4 % мужчин) в возрасте от 16 до 19 лет, с помощью онлайн-опроса, включающего анкету по количеству опыта использования мобильных устройств (Mobile-Related Experiences Questionnaire), шкалу по выявлению расстройств интернет-игр – краткая форма (Internet Gaming Disorder Scale-Short Form), мета-шкалу по выявлению настроения (Meta-Mood Trait Repair Scale) и испанскую версию опросника суицидального поведения (Suicidal Behaviors Questionnaire): GD = Игровое расстройство; SR = Суицидальный риск [1]. В ходе анализа данных обнаружилось: среди общей выборки 34,2 % подростков (N = 147) были подвержены риску развития GD. Результаты показали, что 30,7 % испытывали мысли о самоубийстве в какой-то момент своей жизни, 12,1 % имели по крайней мере один план умереть от самоубийства и 5,1 % пытались совершить самоубийство. Более того, 22,1 % сообщили другим людям, что они думали о смерти от самоубийства (N = 95). Наконец, вероятность SR в будущем была отмечена только тремя участниками (0,7 %) [1]. Проведенный анализ показал, что интернет-зависимость и гейминг связаны напрямую с суицидальным поведением. Чамарро с коллегами предполагают, что злоупотребление интернетом следует считать фактором риска, поскольку оно увеличивает суицидальное поведение в 3,78 раза среди женщин и в 5,58 раза среди мужчин, наряду с социальной изоляцией, субъективным стрессом и депрессией.

Эревик, Ландроа и др. (2022) в своем исследовании, посвященном анализу литературы по проблематике гейминга и суицидального поведения подчеркнули, что во всех 10 исследованиях выявили статистически значимые, положительные взаимосвязи между проблемным геймингом и суици-

дальными мыслями. В одном из указанных ими исследований (Соарес и др., 2020 г.), такая взаимосвязь была значимой только в когорте девочек [2].

Хассо-Медрано в своем исследовании (2018), посвященном теме измерения взаимосвязи между геймингом, социальными сетями и суицидальными мыслями среди студентов университетов подчеркнул влияние гейминга на суицидальные мысли и суицидальное поведение. Респондентами явились 374 студента университета, где 58,6 % были женщинами и 41,4 % мужчинами, средний возраст которых составлял 20,01 года ($SD = 1,84$). Люди страдающие геймингом (36,1 % от выборки) сообщили, что имели по крайней мере однократно возникала идея о самоубийстве за последние две недели. Тем самым Хассо-Медрано показал в своем исследовании влияние гейминга на суицидальное поведение. Проведенная работа исследователями на основе анализа литературных источников, изучающих влияние гейминга на суицидальную активность, подтвердила наличие взаимосвязи между суицидальной активностью и геймингом.

Интегрируя полученную информацию, следует уделить внимания следующим особенностям последствий гейминга:

1) психологические последствия – гейминг может вызывать чувство изоляции, потери контроля и низкой самооценки; повысить уровень стресса, тревоги и депрессии, что может увеличить риск суицидальных мыслей;

2) социальная изоляция – проводя много времени за игрой, люди могут укреплять свою зависимость и терять связи с реальными друзьями и семьей, что может привести к чувству одиночества и безнадежности;

3) недостаточная помощь и поддержка – зависимые от гейминга лица несвоевременно обращаются за помощью, что приводит к отсутствию поддержки со стороны близких и профессионалов, усугубляет проблему зависимости;

4) вызывание негативных эмоций – неприятные события в видеоиграх могут вызывать сильные негативные эмоции и даже провоцировать суицидальные мысли;

5) возрастные группы – особенно уязвимыми являются подростки и молодые люди, которые могут быть более склонны геймингу и более подвержены стрессу.

Список использованных источников

1. Андрес Чамарро, Адриан Диас-Морено, Иван Бонилла, Рамон Кладеллас, Марк Д. Гриффитс/ Стресс и риск самоубийства среди подростков: роль проблемного использования Интернета, игрового расстройства и эмоциональной регуляции / (2024) 24:3262.

2. Эйлин К. Эревика, Элен Ландрюа, Асе Л. Мэттсонб, Йоаким Х. Кристенсена, Пунит Каура, Столе Паллесена/ Проблемные игры и суицидальность: систематический обзор литературы/ Отчеты об аддиктивном поведении 15 (2022) 100419.