

заметной силы ( $r = -0,5380$ ) между уровнем прокрастинации и учебно-познавательными мотивами.

### **Выводы**

У студентов обеих групп преобладает средний уровень прокрастинации. У студентов ГомГМУ наблюдается преобладание профессиональных и учебно-познавательных мотивов, в то время как у студентов других вузов преобладают мотивы избегания неудачи, престижа и творческой самореализации. Также была выявлена связь между уровнем прокрастинации и мотивацией студентов, связь наиболее выражена с учебно-познавательными мотивами. У студентов ГомГМУ наблюдается связь: с возрастом уровень прокрастинации снижается, что не характерно для студентов других вузов.

### **ЛИТЕРАТУРА**

1. Прокрастинация // Википедия [Электронный ресурс]. — 2020. — Режим доступа: <https://ru.wikipedia.org/?oldid=104669398>. — Дата доступа: 21.01.2020.
2. Бадмаева, Н. Ц. Влияние мотивационного фактора на развитие умственных способностей: монография / Н. Ц. Бадмаева // Улан-Удэ, 2004. — 280 с.
3. Зарипова, Т. В. Взаимосвязь академической прокрастинации и учебной мотивации студента / Т. В. Зарипова, Н. А. Данилова // ОНВ. — 2015. — № 4 (141). — С.122–125.

**УДК 004:616.89-053.6**

## **УРОВЕНЬ ИГРОВОЙ КОМПЬЮТЕРНОЙ ЗАВИСИМОСТИ У ПОДРОСТКОВ — ПОСЕТИТЕЛЕЙ КОМПЬЮТЕРНОГО КЛУБА**

*Иванова С. Е., Потерёбкина И. В.*

**Научный руководитель: д.м.н., доцент И. М. Сквиря**

**Учреждение образования  
«Гомельский государственный медицинский университет»  
г. Гомель, Республика Беларусь**

### **Введение**

Зависимостью от компьютерных игр обычно страдают подростки. Бывает, они неделями прогуливают школу, проводя сутки в компьютерных клубах [1].

Современные компьютерные игры все совершеннее имитируют реальность, а с каждым скачком в области компьютерных технологий растет количество людей, которых называют «компьютерными фанатами» или «гэймерами» (от англ. Game — игра). Полностью погружаясь в игру и достигая в ней определенных успехов, человек таким образом виртуально реализует большую часть существующих потребностей. Юноши увлекаются играми более интенсивно, чем девушки; частота и продолжение игры снижается с возрастом и с ростом образованности игрока. Кроме того, юноши расходуют на компьютерные игры, в среднем, в два раза больше времени [2].

### **Цель**

Изучить уровень психологической игровой компьютерной зависимости у подростков — посетителей компьютерного клуба.

### **Материал и методы исследования**

Материалом явились данные исследования, проводившегося в компьютерном клубе «Интербелком» в г. Гомеле. Группу наблюдения составили 40 мальчиков-подростков в возрасте от 13 до 17 лет, играющих в ролевые компьютерные игры. Уровень компьютерной зависимости изучался по тесту Такера, который содержал перечень вопросов для выявления стадии психологической зависимости от компьютерной игры.

### **Результаты исследования и их обсуждение**

Возрастной состав обследованных был таков: 9 (22,5 %) мальчиков в возрасте 13 лет, 12 (30 %) — 14 лет, 8 (20 %) — 15 лет, 6 (15 %) — 16 лет, 5 (12,5 %) — 17 лет (средний возраст составил  $14,65 \pm 1,27$  лет).

В ходе исследования было установлено, что 24 (60 %) подростка увлеклись компьютерными играми в возрасте 12 лет, 8 (20 %) опрошенных — в 13 лет, 4 (10 %) — в 14 лет, 3 (7,5 %) — в 15 лет, и лишь 1 (2,5 %) подросток начал играть в компьютерные игры в возрасте 16 лет (средний возраст составил  $12,73 \pm 1,14$  лет).

Результаты теста Такера для выявления игровой компьютерной зависимости (ИКЗ) таковы: 4 (10 %) подростка находились на 1 стадии ИКЗ, на которой негативных последствий от компьютерной игры еще не выявляется. Возрастной состав подростков с 1 стадией таков: 2 (5 %) подростка в возрасте 14 лет и 2 (5 %) подростка в возрасте 16 лет. На 2 стадии ИКЗ, суть которой в том, что человек играет в компьютерные игры на уровне, который может привести к негативным последствиям, находятся 9 (22,5 %) подростков, в число которых входит 1 (2,5 %) мальчик в возрасте 13 лет, 4 (10 %) — в возрасте 14 лет, 3 (7,5 %) — 15 лет и 1 (2,5 %) — в возрасте 17 лет. 27 (67,5 %) подростков находятся на 3 стадии ИКЗ, суть которой в том, что человек играет на уровне, ведущим к негативным последствиям; возможно контроль над пристрастием к компьютерным играм уже потерян; высока вероятность патологического гемблинга. Возрастной состав мальчиков с 3 стадией ИКЗ: 8 (20 %) подростков в возрасте 13 лет, 6 (15 %) — 14 лет, 5 (12,5 %) — 15 лет, 4 (10 %) — 16 лет, 4 (10 %) — 17 лет.

Таким образом, по исследуемой выборке подростков — посетителей игрового компьютерного клуба — было установлено, что 67,5 % подростков находились на 3 стадии игровой компьютерной зависимости, 22,5 % подростков находились на 2 стадии и только 4 (10%) подростка находились на 1 стадии ИКЗ, на которой негативных последствий от игры еще не выявляется.

#### **Выводы**

Большинство (90 %) подростков — посетителей игрового компьютерного клуба — по тесту Такера находятся на 2–3 стадиях психологической зависимости от компьютерных игр, когда уже имеются явные негативные последствия, что требует серьезного отношения к данной проблеме со стороны семьи и общественности.

#### **ЛИТЕРАТУРА**

1. Методические рекомендации по профилактике игровой, компьютерной и интернет-зависимости / И. В. Петрова [и др.] // Центр психолого-педагогической реабилитации и коррекции «Ладо». — Екатеринбург: Уральский рабочий, 2013. — 61 с.
2. Юрьева, Л. Н. Компьютерная зависимость: формирование, диагностика, коррекция и профилактика / Л. Н. Юрьева, Т. Ю. Болот. — Днепропетровск: Пороги, 2006. — 196 с.

**УДК 159.923.3:61-057.875**

### **ВЗАИМОСВЯЗЬ АКЦЕНТУАЦИИ ЛИЧНОСТИ С УРОВНЕМ ПРОКРАСТИНАЦИИ У СТУДЕНТОВ МЕДИЦИНСКОГО УНИВЕРСИТЕТА**

*Кротенок К. С., Демьяненко В. А., Филиппова А. Д.*

**Научный руководитель: д.м.н., доцент И. М. Сквиря**

**Учреждение образования**

**«Гомельский государственный медицинский университет»**

**г. Гомель, Республика Беларусь**

#### **Введение**

Каждый человек — это индивидуальность, однако в каждой индивидуальности, так или иначе, выступает преобладание тех или иных черт личности. Дисгармония личностных черт с преобладанием одной или нескольких характеристик (акцентуация личности) тесно связана с концепцией «места наименьшего сопротивления», что означает непригодность лиц с отклонениями характера к определенным видам ситуаций и событий.