

## **Ocena wpływu nasilenia zaburzenia używania gier komputerowych na poziom bólu psychicznego, lęku, depresji oraz symptomatologii osobowości z pogranicza**

*Agnieszka Demianowska\*<sup>1</sup>, Sebastian Feledyn<sup>1</sup>, Katarzyna Kucharska<sup>2</sup>*

- 1. Koło Naukowe Studentów Psychologii przy Uniwersytecie Kardynała Stefana Wyszyńskiego, Warszawa*
- 2. Instytut Psychologii, Uniwersytet Kardynała Stefana Wyszyńskiego, Warszawa*

**Wstęp:** Rozpowszechnienie zaburzenia używania gier komputerowych (ZUG) w populacji może sięgać od 2% w Europie do 26,8% osób w rejonach Azji. Wyniki badań wykazały, że ZUG może wiązać się z depresją, ADHD, lękiem, spektrum autyzmu i zachowaniami agresywnymi. Osoby z tym zaburzeniem często cierpią na problemy ze wzrokiem i/lub słuchem, migrenowe bóle głowy oraz zmiany w obrębie układu mięśniowo-szkieletowego.

Celem pracy jest zbadanie wpływu ZUG na ból psychiczny, lęk, depresję oraz symptomatologię osobowości z pogranicza.

**Metody:** Graczy polskiej populacji (n=201) przebadano skalami klinicznymi (HADS, IGD-20, ZOB) do oceny nasilenia depresji, lęku, ZUG i ZOB oraz skalą bólu psychicznego.

**Wyniki:** Analiza w modelu mediacyjnym wykazała, że ZUG stanowi istotny predyktor lęku ( $\beta=0,26$ ;  $p<0,001$ ), depresji ( $\beta=0,37$ ;  $p<0,001$ ), zaburzeń osobowości z pogranicza ( $\beta=0,47$ ;  $p<0,001$ ) oraz bólu psychicznego ( $\beta=0,35$ ;  $p<0,001$ ). Ból psychiczny mediuje relację pomiędzy ZUG a lękiem [ $\beta=0,08$ ; 95% CI: (0,04-0,11)], depresją [ $\beta=0,16$ ; 95% CI: (0,09-0,23)] oraz ZOB [ $\beta=0,22$ ; 95% CI: (0,13-0,31)].

**Wnioski:** Potwierdzono wpływ ZUG na ww. zmienne. Wymagane są dalsze badania podłużne w ZUG.

**Słowa kluczowe:** uzależnienie od gier, lęk, depresja, ból psychiczny, osobowość z pogranicza