

УДК 516.4.063

АДАПТАЦИЯ ОПРОСНИКА ИГРОВОГО РАССТРОЙСТВА, РАЗРАБОТАННОГО АМЕРИКАНСКОЙ ПСИХИАТРИЧЕСКОЙ АССОЦИАЦИЕЙ, ДЛЯ РУССКОЯЗЫЧНОГО СОЦИУМА

В. П. ШЕЙНОВ¹⁾, В. А. КАРПИЕВИЧ²⁾

¹⁾Республиканский институт высшей школы, ул. Московская, 15, 220007, г. Минск, Беларусь

²⁾Белорусский государственный технологический университет, ул. Свердлова, 13а, 220006, г. Минск, Беларусь

Аннотация. Существует тесная взаимосвязь между аддиктивным поведением по отношению к технологиям и психическими расстройствами. Зависимость от интернет-игр является новым диагнозом, который включен в 11-е издание Международной классификации болезней как психическое расстройство, приводящее к личностным и социальным нарушениям. По сравнению с другими видами интернет-поведения чрезмерное увлечение видеоиграми может вызывать тревогу, депрессию, академическую прокрастинацию и привести к ухудшению качества сна. Для диагностики игрового расстройства члены Американской психиатрической ассоциации (АПА) разработали 9 критериев, на основе которых был создан опросник. Данный опросник был переведен на немецкий, французский, итальянский, испанский, португальский, турецкий, китайский, японский, корейский и другие языки, однако его перевод на русский язык отсутствует. Цель настоящего исследования заключается в адаптации опросника игрового расстройства, разработанного членами АПА, для русскоязычного социума, а также в его сокращении, доказательстве валидности и надежности короткой версии опросника. Основой работы служат результаты онлайн-анкетирования 703 респондентов ($M = 19,9$; $SD = 5,2$), в частности 370 женщин (52 %) и 333 мужчин (48 %). В исследовании используются опросник игрового расстройства (АПА), короткая версия опросника зависимости от смартфона (В. П. Шейнов), короткая версия опросника прокрастинации (В. П. Шейнов, А. С. Девицын), опросник зависимости от социальных сетей (В. П. Шейнов, А. С. Девицын) и госпитальная шкала тревоги и депрессии. Короткая версия адаптированного опросника игрового расстройства позволит сопоставлять результаты, полученные в ходе опроса русскоязычных респондентов, с результатами, выявленными при опросе нерусскоязычных респондентов.

Ключевые слова: игровое расстройство; опросник Американской психиатрической ассоциации; адаптация; русскоязычный социум; валидность; надежность.

Образец цитирования:

Шейнов ВП, Карпиевич ВА. Адаптация опросника игрового расстройства, разработанного Американской психиатрической ассоциацией, для русскоязычного социума. *Журнал Белорусского государственного университета. Социология.* 2025;2:83–90.
EDN: KYTOGA

For citation:

Sheinov VP, Karpievich VA. Adaptation of the gaming disorder questionnaire developed by the American Psychiatric Association for the Russian-speaking society. *Journal of the Belarusian State University. Sociology.* 2025;2:83–90. Russian.
EDN: KYTOGA

Авторы:

Виктор Павлович Шейнов – доктор социологических наук, кандидат физико-математических наук, профессор; профессор кафедры психологии и педагогического мастерства факультета повышения квалификации и переподготовки.

Виктор Александрович Карпиевич – кандидат исторических наук, доцент; доцент кафедры философии и права факультета технологии органических веществ.

Authors:

Viktor P. Sheinov, doctor of science (sociology), PhD (physics and mathematics), full professor; professor of the department of psychology and pedagogical excellence, faculty of advanced training and retraining.

sheinov1@mail.ru

<https://orcid.org/0000-0002-2191-646X>

Viktor A. Karpievich, PhD (history), docent; associate professor at the department of philosophy and law, faculty of organic substances technology.

karpievich68@yandex.by

<https://orcid.org/0000-0002-6198-618X>

ADAPTATION OF THE GAMING DISORDER QUESTIONNAIRE DEVELOPED BY THE AMERICAN PSYCHIATRIC ASSOCIATION FOR THE RUSSIAN-SPEAKING SOCIETY

V. P. SHEINOV^a, V. A. KARPIEVICH^b

^aNational Institute for Higher Education, 15 Maskowskaja Street, Minsk 220007, Belarus

^bBelarusian State Technological University, 13a Sviardlova Street, Minsk 220006, Belarus

Corresponding author: V. P. Sheinov (sheinov1@mail.ru)

Abstract. There is a close relationship between addictive behaviour towards technology and mental disorders. Internet gaming addiction is a new diagnosis included in the 11th edition of the International classification of diseases as a mental disorder leading to personal and social impairments. Compared to other types of Internet behaviour, excessive enthusiasm for video games can cause anxiety, depression, academic procrastination and lead to a deterioration in sleep quality. For the diagnosis of gaming disorder members of the American Psychiatric Association (APA) developed 9 criteria on the basis of which a questionnaire was created. This questionnaire has been translated into German, French, Italian, Spanish, Portuguese, Turkish, Chinese, Japanese, Korean and other languages, however, its translation into Russian language is absent. The aim of the present study is to adapt the gaming disorder questionnaire developed by APA members for the Russian-speaking community, as well as to shorten it and to demonstrate the validity and reliability of the short version of the questionnaire. The basis of the work consists of the results of an online survey of 703 respondents ($M = 19.9$; $SD = 5.2$), including 370 women (52 %) and 333 men (48 %). The study utilises the gaming disorder questionnaire (APA), the short version of the smartphone addiction questionnaire (V. P. Sheinov), the short version of the procrastination questionnaire (V. P. Sheinov, A. S. Dziavitsyn), the social media addiction questionnaire (V. P. Sheinov, A. S. Dziavitsyn) and the hospital anxiety and depression scale. The short version of the adapted gaming disorder questionnaire will allow for comparison of the results obtained from Russian-speaking respondents with those identified from non-Russian-speaking respondents.

Keywords: gaming disorder; American Psychiatric Association questionnaire; adaptation; Russian-speaking society; validity; reliability.

Введение

В настоящее время цифровые технологии, в том числе интернет-игры и социальные сети, являются неотъемлемой частью жизни многих людей, особенно представителей молодого поколения. Индустрия видеоигр включает большое число разработчиков, сотрудников сопутствующих сфер (таких как продавцы, поставщики, представители сервисного обслуживания, персонал компьютерных клубов, игровых заведений и т. д.) и игроков из разных стран мира. За последние 9 лет число геймеров увеличилось на 1,32 млрд человек. Установлено, что в 2024 г. проводили время за видеоиграми 3,32 млрд человек (практически половина населения планеты). По прогнозам к концу 2026 г. число пользователей, увлекающихся видеоиграми, возрастет до 3,68 млрд человек¹. Наибольшее количество геймеров проживает в Японии и Великобритании: в этих странах посвящают время видеоиграм более 58 % жителей. Значительную часть игроков, а именно 38 % людей от числа геймеров во всем мире, представляет молодежь от 18 до 34 лет². Если рассматривать ситуацию в гендер-

ном плане, то в 2022 г. около 40 % людей от общего количества игроков на персональных компьютерах и консолях являлись женщинами³. Следует отметить, что доля женщин-геймеров медленно растет.

Вклад игровой индустрии в мировую экономику является ощутимым, что подтверждается данными, опубликованными в интернет-источниках. Исследования свидетельствуют о том, что в 2023 г. объем глобального рынка видеоигр достиг 184 млрд долл. США, что на 0,6 % больше по сравнению со значениями за 2022 г. С 2019 по 2023 г. продажи видеоигр увеличились на 36 %⁴. Можно сделать вывод о том, что интерес к данному рынку будет только возрастать. В 2022 г. в США геймеры потратили на игры 55,5 млрд долл. США. В 2025 г. сектор компьютерных игр должен был увеличиться на 46,7 млрд долл. США. Согласно прогнозам в 2025 г. объем рынка мобильных игр мог достичь 138 млрд долл. США.

Время, уделенное видеоиграм, является показателем, вызывающим интерес и определенную тревогу. В среднем люди играют 8,45 ч в неделю. Больше

¹Сколько людей играют в видеоигры? (2025) // Инклиент : сайт. URL: <https://inclient.ru/video-games-stats/?ysclid=m349poai-rq97821177> (дата обращения: 02.11.2024).

²Dimitrievski M. 33 evolutionary gaming statistics of 2024 // Truelist : website. URL: <https://truelist.co/blog/gaming-statistics/> (date of access: 02.11.2024).

³Компьютерные и видеоигры (мировой рынок) // TAdviser : портал. URL: [https://www.tadviser.ru/index.php/Статья:Компьютерные_и_видеоигры_\(мировой_рынок\)](https://www.tadviser.ru/index.php/Статья:Компьютерные_и_видеоигры_(мировой_рынок)) (дата обращения: 02.11.2024).

⁴Там же.

всего времени на видеоигры тратят жители Китая и Вьетнама: первые играют в среднем 12,39 ч в неделю, вторые – около 10,16 ч в неделю⁵.

По мнению людей практически всех возрастных категорий, самым популярным жанром видеоигр является шутер (*shooter*). По различным оценкам особенно распространен жанр шутера от первого лица (*first-person shooter*). Его отличительной чертой является то, что игроки видят мир глазами своего персонажа, перемещающегося в трехмерном пространстве. Наиболее популярными шутерами от первого лица являются игры серии *Call of Duty*, а также игры *Counter-Strike: Global Offensive*, *Doom*, *Quake*, *Team Fortress 2* и *Halo*. На втором по популярности месте находятся игры приключенческого жанра (игры серий *The Legend of Zelda*, *Tom Raider*, *Grand Theft Auto*, *God of War* и т. д.), в частности игры ужасов на выживание (игры серии *Resident Evil*) и приключенческие боевики – метроидвании (*metroidvania*).

В обзоре, опубликованном британским сообществом *GamesIndustry*, проанализировано состояние рынка видеоигр в 2023 г. и представлен рейтинг наиболее популярных из них. В США в топ-10 вошли игры серии *Call of Duty*, а также игры *Madden NFL 24*, *Diablo 4*, *Mortal Kombat 1* и т. д. В Великобритании лидерские позиции также заняла футбольная серия игр от корпорации *Electronic Arts*. Самыми кассовыми играми года стали игра *Monopoly Go!* от компании *Scopely* и игра *Honkai: Star Rail* от компании *MiHoYo*. От продаж первой и второй игр было получено 2,0 и 1,5 млрд долл. США соответственно⁶.

В 2024 г. самой популярной компьютерной игрой в мире стала игра *Fortnite*. Также в топ-10 вошли игры *Minecraft*, *Roblox*, *Counter-Strike 2 & GO*, *The Sims 4*, *League of Legends*, *Call of Duty: Modern Warfare II* (*Call of Duty: Modern Warfare III*, *Call of Duty: Warzone 2.0*)⁷.

Интерес к видеоиграм обусловлен еще и тем, что в ходе дигитализации культуры они стали базой для «конвергенции различных культурных продуктов» [1, с. 67]. Так, игра *Final Fantasy XV*, выпущенная в 2016 г. японской компанией *Square Enix*, содержит анимационные ролики, а весь игровой процесс сопровождается музыкальными композициями, записанными при участии оркестра и хора [1, с. 67–68]. Можно считать, что многие современные видеоигры представляют собой сложные проекты, включающие различные культурные составляющие.

Популярность проведения времени за видеоиграми объясняется тем, что эта деятельность является не только средством релаксации или получения удовольствия, но и видом спорта. По данным портала *Esports Earnings*, в 2024 г. в мире насчитывалось более 142 тыс. людей, занимавшихся киберспортом. Наибольшее число профессиональных игроков в компьютерные игры (более 27,9 тыс. человек) находится в США. В пятерку стран со значительным количеством киберспортсменов также вошли Китай (8,9 тыс. человек), Германия (6,5 тыс. человек), Франция (6,2 тыс. человек) и Корея (5,8 тыс. человек). Россия заняла 6-е место в рейтинге (5,4 тыс. человек)⁸. Количество киберспортсменов продолжает возрастать, чему способствует проведение множества чемпионатов, привлекающих многочисленных спонсоров.

Увеличение числа геймеров вызывает тревогу у специалистов. По их оценкам, от 1 до 10 % жителей стран Северной Америки и Европы имеют расстройство, вызванное зависимостью от интернет-игр (*Internet gaming disorder*, IGD). Например, около 0,3–1,0 % взрослых людей из Великобритании, США, Германии и Канады имеют диагноз IGD. В Южной Корее эта проблема объявлена кризисом в области общественного здравоохранения, от которого страдают более 600 тыс. детей. Самый высокий уровень игровой зависимости выявлен в Иране: здесь ее имеют 22,8 % человек. В целом в мире данная проблема отмечается у 8,4 % детей и подростков⁹.

Распространенность зависимости от смартфонов изучена широко. Немногочисленны работы, которые посвящены выявлению взаимосвязи между зависимостью от смартфона и психологическим дистрессом, расстройством, связанным с интернет-играми. За последнее десятилетие исследования в данной области существенно возросли. Они продемонстрировали тесную связь между аддиктивным использованием технологий и сопутствующими психическими расстройствами.

Новый диагноз IGD, включенный в 11-е издание Международной классификации болезней [2], обозначает психическое расстройство, приводящее к личностным и социальным нарушениям [3]. Американская психиатрическая ассоциация (АПА) определила его как потенциальное психическое расстройство и признала, что немного известно о распространенности, обоснованности и кросс-

⁵Сколько людей играют в видеоигры? (2025) // Инклиент : сайт. URL: <https://inclient.ru/video-games-stats/?ysclid=m349poi-prq97821177> (дата обращения: 02.11.2024).

⁶Семенов А. Игровая индустрия 2023 в цифрах – инфографика от GamesIndustry // App2Top : сайт. URL: <https://app2top.ru/industry/igrovaya-industriya-2023-v-tsifrah-infografika-ot-gamesindustry-213589.html?ysclid=m348ryv8b7670813552> (дата обращения: 02.11.2024).

⁷Сколько людей играют в видеоигры? (2025) // Инклиент : сайт. URL: <https://inclient.ru/video-games-stats/?ysclid=m349poi-prq97821177> (дата обращения: 02.11.2024).

⁸Highest earnings by country // Esports Earnings : website. URL: <https://www.esportsearnings.com/countries> (date of access: 02.11.2024).

⁹Dimitrievski M. 33 evolutionary gaming statistics of 2024 // Truelist : website. URL: <https://truelist.co/blog/gaming-statistics/> (date of access: 02.11.2024).

культурной надежности критериев, предлагаемых для определения IGD [4]. Недавно проведенные международные исследования показали, что уровень распространенности IGD в мире близок к 2 % [2].

В ходе выполнения работы [5] было выявлено, что 20,8 % студентов колледжей чаще играют в онлайн-игры, 43,9 % респондентов предпочитают смотреть короткие видеоролики, 35,3 % человек имеют иное интернет-поведение. По сравнению с другими видами интернет-поведения увлечение онлайн-играми и просмотром коротких видеороликов может стать причиной тревоги, депрессии и академической прокрастинации. По мере увеличения времени, посвящаемого названным видам интернет-поведения, тревога и депрессия усиливались [5].

Авторы исследования [6] установили, что депрессия положительно связана с IGD. В работе [7] отмечено, что у лиц с IGD вероятность стресса, тревоги и депрессии выше, чем у лиц без IGD.

Прокрастинация представляет собой серьезную проблему, распространенную среди молодежи. Как указано выше, ее может вызывать зависимость от видеоигр, что обусловлено их способностью давать обратную связь и мгновенно приносить удовлетворение [8]. Установлено, что взаимосвязь между прокрастинацией и временем, проведенным за видеоиграми, является слабopоложительной ($r = 0,122$) [8]. У молодых людей с IGD отмечен более высокий уровень прокрастинации [9]. Исследование [10] также показало, что социальная тревога и прокрастинация имеют положительную связь с IGD.

При проведении работ [11–13] была обнаружена положительная связь игрового расстройства с зависимостью от социальных сетей. Кроме того, авторы публикаций [14–15] подтвердили прямое влияние зависимости от смартфона на появление IGD ($p < 0,001$). Опубликованные в 2018–2021 гг. 13 эмпирических исследований показали наличие положительных связей низкого или среднего уровня между IGD и зависимостью от социальных сетей и смартфона [16].

Следует отметить, что IGD вызывает проблемы со сном [17]. Зависимость от интернет-игр связана с незащищенностью от манипуляций [18], что приводит к виктимизации [19], ухудшению асертивности [20] и уменьшению уверенности в себе [21].

Критерий принадлежности к мужскому полу положительно связан с аддиктивным поведением по отношению к видеоиграм [13]. Мужчины являются патологическими игроками в большей степени, чем женщины; они проводят больше времени за видеоиграми [22]. Обнаружено, что в тестах на IGD мужчины набирают значительно больше баллов, чем женщины [3].

Возраст обратно пропорционален вероятности появления игровой зависимости [13]. Повышение частоты обращения к играм и (или) посвящаемого им времени ежедневно указывает на рост аддикции, в то время как увеличение уровня образования, который обычно соответствует большему возрасту, – на ее снижение [22].

Для диагностики игрового расстройства члены АПА разработали 9 критериев, на основе которых был создан опросник. Данный опросник был переведен на немецкий, французский, итальянский, испанский, португальский, турецкий, китайский, японский, корейский и другие языки, однако его перевод на русский язык отсутствует. Русскоязычные авторы разработали ряд оригинальных опросников для диагностики IGD, но эти опросники не позволяют сравнивать полученные результаты с теми результатами, которые обнаружены зарубежными специалистами.

Цель данного исследования заключается в адаптации опросника игрового расстройства, разработанного членами АПА, для русскоязычного социума, а также в его сокращении, доказательстве валидности и надежности короткой версии опросника. В настоящее время актуальна установка на сокращение количества заданий в опросниках. Исследования показали, что чем больше вопросов, тем хуже качество получаемых ответов при тестировании как в офлайн-режиме [23], так и в онлайн-режиме [24].

Материалы и методы исследования

Сбор данных. Основой исследования послужили результаты онлайн-анкетирования 703 респондентов ($M = 19,9$; $SD = 5,2$). В нем участвовали 370 женщин (52 %) и 333 мужчины (48 %).

Методика исследования. В работе использовались опросник игрового расстройства, разработанный членами АПА [25], короткая версия опросника зависимости от смартфона [26], короткая версия опрос-

ника прокрастинации [27], опросник зависимости от социальных сетей [28] и госпитальная шкала тревоги и депрессии [29]. Дополнительно респондентам был задан вопрос, есть ли у них проблемы со сном.

Статистический анализ. Оценка результатов осуществлялась с использованием пакета программ *SPSS Statistics 22.0*. Выводы ориентированы на уровень статистической значимости $p = 0,05$.

Результаты и их обсуждение

Исходная версия опросника игрового расстройства, разработанного членами АПА, была профессионально переведена с английского языка на русский.

Проверка осуществлялась путем обратного перевода на английский язык с привлечением его носителя. Разночтения устранялись с помощью сравнения

русского варианта опросника с его немецким и французским вариантами. Опросник включает 9 вопросов, на которые нужно дать ответ «да» или «нет».

1. Много ли времени Вы проводите думая об играх, даже когда Вы не играете, или планируя следующие игровые сеансы?

2. Чувствуете ли Вы беспокойство, раздражительность, истерику, злость или грусть, когда пытаетесь сократить или прекратить игру или когда у Вас нет возможности играть?

3. Считаете ли Вы, что Вам нужно играть все больше времени, играть в более увлекательные игры или использовать более мощное оборудование, чтобы испытать те же возбуждение, азарт и интерес, что и раньше?

4. Считаете ли Вы, что Вы должны играть меньше, но не можете сократить количество времени, которое Вы тратите на игры?

5. Теряете ли Вы интерес или ограничиваете участие в других развлечениях из-за игр?

6. Продолжаете ли Вы играть, даже если знаете о негативных последствиях (недосыпание, опоздание в школу или на работу), тратите слишком много денег, спорите с другими или пренебрегаете важными обязанностями?

7. Лжете ли Вы семье, друзьям или другим людям о том, сколько играете, или пытаетесь помешать Вашей семье или друзьям узнать, сколько времени Вы провели за играми?

8. Играете ли Вы, чтобы забыть о личных проблемах или ослабить чувство вины, тревогу, депрессию?

9. Рискуете ли Вы потерять значимые отношения, работу, образование или карьерные возможности из-за игр?

Проверка адаптированного опросника игрового расстройства на однородность. Однородность исходной версии опросника оказалась приемлемой: коэффициент α -Кронбаха равен 0,747. Программа улучшения однородности пакета *SPSS Statistics 22.0* предложила исключить из опросника пункты № 8 и 6. После удаления пункта № 8 значение коэффициента α -Кронбаха составило 0,783, после удаления пунктов № 8 и 6 оно стало равным 0,785. Увеличение значения коэффициента α -Кронбаха свидетельствует об улучшении однородности опросника.

Проверка короткой версии адаптированного опросника игрового расстройства на дискриминативность. Проверка переменных по критерию Колмогорова – Смирнова показала, что одни переменные отвечают нормальному распределению, а другие не соответствуют ему. Возможные связи между переменными следует устанавливать с помощью параметрической корреляции (корреляции по Пирсону) и непараметрической корреляции (корреляции по Кендаллу), поскольку последняя позволяет выявлять линейные и нелинейные связи. Применение корреляции по Пирсону возможно, поскольку изучаемая выборка является довольно большой.

Представленная в табл. 1 корреляция пунктов опросника с его итоговым показателем свидетельствует о том, что дискриминативность всех пунктов является высокой.

Таблица 1

Корреляция пунктов короткой версии адаптированного опросника игрового расстройства с его итоговым показателем по Пирсону и Кендаллу

Table 1

Correlation of the short version of the adapted gaming disorder questionnaire items with its final score according to Pearson and Kendall

Номер пункта	Корреляция по Пирсону		Корреляция по Кендаллу	
	Коэффициент корреляции (r)	Уровень значимости (p)	Коэффициент корреляции (τ)	Уровень значимости (p)
1	0,655*	0,000	0,549*	0,000
2	0,614*	0,000	0,445*	0,000
3	0,653*	0,000	0,506*	0,000
4	0,570*	0,000	0,465*	0,000
5	0,605*	0,000	0,467*	0,000
7	0,653*	0,000	0,458*	0,000
9	0,629*	0,000	0,426*	0,000

Примечание. Символом * отмечены значения $p \leq 0,01$.

Проверка валидности короткой версии адаптированного опросника игрового расстройства. Для доказательства валидности опросника было необходимо проверить наличие связей игрового расстрой-

ства с такими актуальными явлениями, как тревога, депрессия, прокрастинация, зависимость от социальных сетей и смартфона (табл. 2), а также с такими критериями, как проблемы со сном, пол и возраст (табл. 3).

Таблица 2

Корреляция игрового расстройства с тревогой, депрессией, прокрастинацией, зависимостью от социальных сетей и смартфона

Table 2

Correlation of gaming disorder with anxiety, depression, procrastination, social media addiction and smartphone addiction

Явление	Корреляция по Пирсону		Корреляция по Кендаллу	
	Коэффициент корреляции (r)	Уровень значимости (p)	Коэффициент корреляции (τ)	Уровень значимости (p)
Тревога	0,326*	0,000	0,244*	0,000
Депрессия	0,353*	0,000	0,271*	0,000
Прокрастинация	0,172*	0,000	0,150*	0,000
Зависимость от социальных сетей	0,490*	0,000	0,319*	0,000
Зависимость от смартфона	0,337*	0,000	0,258*	0,000

Примечание. Символом * отмечены значения $p \leq 0,01$.

Таблица 3

Корреляция игрового расстройства с проблемами со сном, полом и возрастом

Table 3

Correlation of gaming disorder with sleep problems, sex and age

Критерий	Корреляция по Пирсону		Корреляция по Кендаллу	
	Коэффициент корреляции (r)	Уровень значимости (p)	Коэффициент корреляции (τ)	Уровень значимости (p)
Проблемы со сном	0,265*	0,000	0,214*	0,000
Пол	0,039	0,300	-0,080*	0,006
Возраст	-0,201*	0,000	-0,185*	0,000

Примечание. Символом * отмечены значения $p \leq 0,01$.

Информация, содержащаяся в табл. 2, свидетельствует о конструктивной валидности опросника относительно указанных явлений, поскольку она соответствует установленным ранее данным о наличии положительных связей игрового расстройства с тревогой [5; 7; 10], депрессией [5–7], прокрастинацией [8–10], зависимостью от социальных сетей [11–13] и смартфона [14; 15],

При использовании короткой версии адаптированного опросника выявлена отрицательная нелинейная связь игрового расстройства с критерием принадлежности к женскому полу, так как корреляция по Пирсону является статистически незначимой, корреляция по Кендаллу – статистически значимой. В ряде исследований отмечено, что аддиктивное увлечение видеоиграми отрицательно связано с критерием принадлежности к женскому полу [2; 13; 22] и критерием возраста [13; 22], в то время как с проблемами со сном оно коррелирует положительно [17]. Эти факты подтверждают конструктивную валидность опросника в отношении названных критериев.

Проверка надежности короткого адаптированного опросника игрового расстройства. Опросник проверен на предмет его однородности (внутренней

согласованности), дискриминативности, а также надежности повторного тестирования (ретеста).

Однородность опросников количественно оценивается коэффициентом α -Кронбаха. После удаления из опросника пунктов № 8 и 6 значение коэффициента стало равным 0,785. Полученное значение отвечает принятой норме внутренней согласованности (выше значения 0,7).

Процедура сокращения опросника увеличила и показатели общей дискриминативности его пунктов, поскольку пункты № 8 и 6 характеризовались самыми низкими показателями и по Пирсону, и по Кендаллу. После удаления этих пунктов в опроснике остались лишь те пункты, дискриминативность которых была существенно выше значения 0,4.

Таким образом, психометрические показатели сокращенной до 7 пунктов версии опросника оказались лучше, чем данные показатели исходной версии опросника. Полученные результаты отвечают цели создания короткой версии опросника, которая заключалась не только в получении более удобного в практическом плане инструмента для измерения психометрических показателей, но и в улучшении их характеристик.

Ретестовая надежность опросника проверена с интервалом в месяц. В ретесте приняли участие 97 респондентов. Корреляция между первым тестом (исходный опросник) и вторым тестом (короткий

опросник) равна 0,710 ($p < 0,001$). Полученный результат свидетельствует о хорошей ретестовой надежности опросника, поскольку показатели превышают значение 0,7.

Заключение

В результате настоящего исследования была сконструирована короткая версия опросника игрового расстройства, исходная версия которого, разработанная членами АПА, была адаптирована для русскоязычного социума. Короткая версия опросника удовлетворяет основным критериям валидности и надежности, его психометрические показатели

лучше, чем у исходной версии опросника. Опросник позволит проводить исследования с помощью более удобного инструмента с лучшими психометрическими характеристиками, а также сопоставлять результаты, полученные в ходе опроса русскоязычных респондентов, с результатами, выявленными при опросе нерусскоязычных респондентов.

Библиографические ссылки

1. Карпиевич ВА. Конвергенция культурных индустрий. *Человек в социокультурном измерении*. 2022;2:63–69.
2. Hofstedt A, Mide M, Arvidson E, Ljung S, Mattiasson J, Lindskog A, Söderpalm-Gordh A. Pilot data findings from the Gothenburg treatment for gaming disorder: a cognitive behavioral treatment manual. *Frontiers in Psychiatry*. 2023;14:1162492. DOI: 10.3389/fpsyt.2023.1162492.
3. Zhu L, Zhu Yu, Li Sh, Jiang Yu, Mei X, Wang Yu, et al. Association of Internet gaming disorder with impulsivity: role of risk preferences. *BMC Psychiatry*. 2023;1:754. DOI: 10.3390/ijerph20043633.
4. Przybylski AK, Weinstein N, Murayama K. Internet gaming disorder: investigating the clinical relevance of a new phenomenon. *American Journal of Psychiatry*. 2017;3:230–236. DOI: 10.1176/appi.ajp.2016.16020224.
5. Xia LL, Li JD, Duan F, Zhang J, Mu LL, Wang LJ, et al. Effects of online game and short video behavior on academic delay of gratification-mediating effects of anxiety, depression and retrospective memory. *Psychology Research and Behavior Management*. 2023;16:4353–4365. DOI: 10.2147/PRBM.S432196.
6. Yin M, Huang Sh, Yu Ch. Depression and Internet gaming disorder among Chinese adolescents: a longitudinal moderated mediation model. *International Journal of Environmental Research and Public Health*. 2023;4:3633. DOI: 10.3390/ijerph20043633.
7. Calvario MKJC. Association of Internet gaming disorder to depression, anxiety and stress among Filipino adolescents in selected public high schools in Pasay city. *Health Sciences Journal*. 2023;2:100–111.
8. Nordby K, Løkken RA, Pfuhl G. Playing a video game is more than mere procrastination. OSF 4r7eg_v1 [Preprint]. 2018 [cited 2025 November 2]; [18 p.]. Available from: https://osf.io/preprints/osf/4r7eg_v1.
9. Yeh YCh, Wang PW, Huang MF, Lin PCh, Chen ChSh, Ko ChH. The procrastination of Internet gaming disorder in young adults: the clinical severity. *Psychiatry Research*. 2017;8:258–262. DOI: 10.1016/j.psychres.2017.04.055.
10. Choo YE. *The relationship between social anxiety, procrastination, self-esteem and Internet addiction among university students in Malaysia* [dissertation]. Kampar: Universiti Tunku Abdul Rahman; 2022. IX, 92 p.
11. Moreno M, Riddle K, Jenkins MC, Singh AP, Zhao Q, Eickhoff J. Measuring problematic Internet use, Internet gaming disorder, and social media addiction in young adults: cross-sectional survey study. *JMIR Public Health and Surveillance*. 2022;1:27719. DOI: 10.2196/27719.
12. Krishnan A, Chew PKH. Impact of social media addiction and Internet gaming disorder on sleep quality: serial mediation analyses. *Psychiatric Quarterly*. 2024;2:185–202. DOI: 10.1007/s11126-024-10068-9.
13. Andreassen CS, Billieux J, Griffiths MD, Kuss DJ, Demetrovics Z, Mazzoni E, et al. The relationship between addictive use of social media and video games and symptoms of psychiatric disorders: a large-scale cross-sectional study. *Psychology of Addictive Behaviors*. 2016;2:252–262. DOI: 10.1037/adb0000160.
14. Yilmaz R, Sulak S, Griffiths MD, Yilmaz FGK. An exploratory examination of the relationship between Internet gaming disorder, smartphone addiction, social appearance anxiety and aggression among undergraduate students. *Journal of Affective Disorders Reports*. 2023;11:100483. DOI: 10.1016/j.jadr.2023.100483.
15. Zhang M, Chi Ch, Liu Q, Zhang Yu, Tao X, Liu H, et al. Prevalence of smartphone addiction and its relation with psychological distress and Internet gaming disorder among medical college students. *Frontiers in Public Health*. 2024;12:1362121. DOI: 10.3389/fpubh.2024.1362121.
16. Casale S, Musicò A, Spada MM. A systematic review of metacognitions in Internet gaming disorder and problematic Internet, smartphone and social networking sites use. *Clinical Psychology & Psychotherapy*. 2021;6:1494–1508. DOI: 10.1002/cpp.2588.
17. Wong HYa, Mo HY, Potenza MN, Chan MNM, Lau WM, Chui TK, et al. Relationships between severity of Internet gaming disorder, severity of problematic social media use, sleep quality and psychological distress. *International Journal of Environmental Research and Public Health*. 2020;6:1879. DOI: 10.3390/ijerph17061879.
18. Шейнов ВП, Девидын АС. Короткая версия опросника «Незащищенность от манипуляций». *Системная психология и социология*. 2022;1:70–80. DOI: 10.25688/2223-6872.2022.41.1.6.
19. Sheinov VP. Developing the technique for assessing the degree of victimization in adults. *Russian Psychological Journal*. 2018;2–1:69–85. DOI: 10.21702/rpj.2018.2.1.5.
20. Шейнов ВП. Ассертивное поведение: оценки и свойства. *Российский психологический журнал*. 2014;4:55–67.
21. Шейнов ВП. Уверенность в себе и психологический пол. *Системная психология и социология*. 2016;3:54–59.

22. Esposito MR, Serra N, Guillari A, Simeone S, Sarracino F, Continisio GI, et al. An investigation into video game addiction in pre-adolescents and adolescents: a cross-sectional study. *Medicina*. 2020;5:221. DOI: 10.3390/medicina56050221.
23. Herzog AR, Bachman JG. Effects of questionnaire length on response quality. *Public Opinion Quarterly*. 1981;4:549–559. DOI: 10.1086/268687.
24. Galesic M, Bosnjak M. Effects of questionnaire length on participation and indicators of response quality in a web survey. *Public Opinion Quarterly*. 2009;2:349–360. DOI: 10.1093/poq/nfp031.
25. Higuchi S, Osaki Yo, Kinjo A, Mihara S, Maezono M, Kitayuguchi T, et al. Development and validation of a nine-item short screening test for ICD-11 gaming disorder (GAMES test) and estimation of the prevalence in the general young population. *Journal of Behavioral Addictions*. 2021;2:263–280. DOI: 10.1556/2006.2021.00041.
26. Шейнов ВП. Короткая версия опросника «Шкала зависимости от смартфона». *Институт психологии Российской академии наук. Организационная психология и психология труда*. 2021;1:97–115. DOI: 10.38098/ipran.opwr.2021.18.1.005.
27. Шейнов ВП, Девицын АС. Короткая версия опросника прокрастинации: надежность, валидность, факторная структура. *Журнал Белорусского государственного университета. Социология*. 2024;2:68–76. EDN: ACSCVZ.
28. Шейнов ВП, Девицын АС. Разработка надежного и валидного опросника зависимости от социальных сетей. *Системная психология и социология*. 2021;2:41–55. DOI: 10.25688/2223-6872.2021.38.2.04.
29. Морозова МА, Потанин СС, Бениашвили АГ, Бурминский ДС, Лепилкина ТА, Рупчев ГЕ и др. Валидация русскоязычной версии госпитальной шкалы тревоги и депрессии в общей популяции. *Профилактическая медицина*. 2023;4:7–14. DOI: 10.17116/profmed2023260417.

Статья поступила в редколлегию 09.11.2024.
Received by editorial board 09.11.2024.