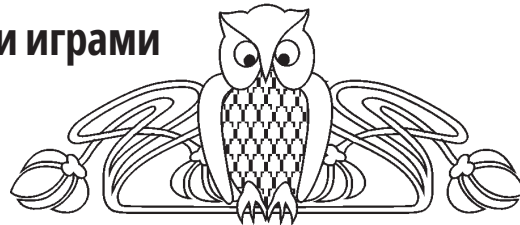




Известия Саратовского университета. Новая серия. Серия: Акмеология образования. Психология развития. 2022. Т. 11, вып. 2 (42). С. 154–167  
*Izvestiya of Saratov University. Educational Acmeology. Developmental Psychology*, 2022, vol. 11, iss. 2 (42), pp. 154–167  
<https://akmepsy.sgu.ru> <https://doi.org/10.18500/2304-9790-2022-11-2-154-167>

Научная статья  
УДК 159.9.072:316.6

## Анкета увлеченности компьютерными играми для юношей и взрослых: психометрические характеристики



Л. С. Глинкина , В. Е. Василенко

Санкт-Петербургский государственный университет, Россия, 199034, Санкт-Петербург, Университетская наб., д. 7–9

Глинкина Любовь Сергеевна, аспирант, инженер-исследователь, кафедра психологии развития и дифференциальной психологии, [gsluba@yandex.ru](mailto:gsluba@yandex.ru), <https://orcid.org/0000-0002-5423-9098>

Василенко Виктория Евгеньевна, кандидат психологических наук, доцент, доцент кафедры психологии развития и дифференциальной психологии, [v.vasilenko@spbu.ru](mailto:v.vasilenko@spbu.ru), <https://orcid.org/0000-0003-3070-5522>

**Аннотация.** В свете дискуссий о включении видеоигрового расстройства в список заболеваний в рамках DSM-5 (5-е издание Диагностического и статистического руководства по психическим расстройствам) и грядущей МКБ-11 (11-й пересмотр Международной статистической классификации болезней) современная психология столкнулась с отсутствием инструментария, позволяющего выделять аддиктов и отличать их от глубоко увлеченных игроков. *Цель:* проверка репрезентативности, одномоментной надежности (внутренней согласованности), содержательной и конструктивной валидности созданного нами инструментария, определяющего типы увлеченности компьютерными играми и измеряющего их выраженность. Представлены результаты разработки и первичной валидации анкеты увлеченности компьютерными играми для юношей и взрослых на выборке периода ранней взрослости. *Гипотезами* выступили предположения о репрезентативности, а также содержательной и конструктивной валидности предложенной анкеты. В ходе исследования, в котором приняли участие респонденты в возрасте от 18 до 30 лет ( $N = 124$ ,  $M = 25,8$ ), была определена структура анкеты. Процедура факторного анализа определила, что существует шесть типов вовлеченности в компьютерные игры – аддикция, чувство сообщества, эмоциональная поддержка, погружение, потоковость и идентификация. Полученные коэффициенты альфа Кронбаха для всех шкал опросника и итогового показателя продемонстрировали удовлетворительную согласованность опросника (0,45–0,83). Для проверки конструктивной валидности были использованы шкала CIAS, тест-опросник степени увлеченности младших подростков компьютерными играми (А. В. Гришина), адаптированный для более взрослой выборки, и методика интернет-зависимости (Т. А. Никитина, А. Ю. Егоров). Полученные корреляции подтверждают конструктивную валидность опросника. Практическая значимость исследования заключается в том, что предложенный нами метод диагностики может использоваться для выявления аддиктов в общем массиве высокоувлеченных компьютерными играми людей.

**Ключевые слова:** компьютерные игры, зависимость от компьютерных игр, методика исследования, валидность, надежность

**Благодарности и финансирование:** Исследование выполнено при финансовой поддержке РФФИ (проект № 20-313-90039 «Психологические факторы предпочтения типов компьютерных игр и вовлеченности в них в периоды юности и ранней взрослости»).

**Информация о вкладе каждого автора.** Л. С. Глинкина – теоретическое обоснование, методология и дизайн исследования, сбор, обработка и анализ данных, написание текста. В. Е. Василенко – теоретическое обоснование, методология и дизайн исследования, написание текста.

**Для цитирования:** Глинкина Л. С., Василенко В. Е. Анкета увлеченности компьютерными играми для юношей и взрослых: психометрические характеристики // Известия Саратовского университета. Новая серия. Серия: Акмеология образования. Психология развития. 2022. Т. 11, вып. 2 (42). С. 154–167. <https://doi.org/10.18500/2304-9790-2022-11-2-154-167>

Статья опубликована на условиях лицензии Creative Commons Attribution 4.0 International (CC-BY 4.0)

Article

**Psychometric characteristics of the questionnaire to measure boys' and adults' involvement in video games**

L. S. Glinkina , V. E. Vasilenko

<sup>1</sup> St. Petersburg University, 7–9 Universitetskaya Embankment, St. Petersburg 199034, Russia

Liubov S. Glinkina, [gsluba@yandex.ru](mailto:gsluba@yandex.ru), <https://orcid.org/0000-0002-5423-9098>

Victoria E. Vasilenko, [v.vasilenko@spbu.ru](mailto:v.vasilenko@spbu.ru), <https://orcid.org/0000-0003-3070-5522>

**Abstract.** There has been a discussion about the inclusion of video game disorder in the list of diseases of the DSM-5 (Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders, 5th edition) and the upcoming ICD-11 (International Classification of Diseases, 11th revision), however, modern psychology lacks screening tools to distinguish addicts from avid players. *The objective* of the research is to test our questionnaire determining the



types of involvement in video games and the degree of its severity according to certain parameters, such as representativeness, instant reliability (internal consistency), content and construct validity. Thus, the article presents the results constituting the development and primary validation of the questionnaire measuring the involvement of young men and adults in video games. *The study hypothesizes* that the proposed questionnaire is representative and valid (content and construct validity). In the course of the study, which involved respondents aged 18 to 30 years ( $N = 124$ ,  $M = 25.8$ ), the structure of the questionnaire was determined. The factor analysis procedure determined that there are six types of involvement in video games: "Addiction", "Feeling of Community", "Emotional Support", "Immersion", "Streaming" and "Identification". The obtained Cronbach's alpha coefficients for all the scales of the questionnaire and the final indicator demonstrated satisfactory consistency of the questionnaire (0.45–0.83). To check the construct validity, there have been used such tools as the CIAS scale, a test questionnaire of the degree of involvement of younger adolescents in video games (A. V. Grishina) adapted for a more adult sample and the Internet addiction methodology (T. A. Nikitina, A. Yu. Egorov). The obtained correlations confirm the construct validity of the questionnaire. The practical significance of the study lies in the fact that the diagnostic method proposed by us can be used to distinguish addicts from the general array of people who are highly enthusiastic about video games.

**Keywords:** video games, video games addiction, research methodology, validity, reliability.

**Acknowledgements and funding:** The study was carried out at the expense of a grant from the Russian Foundation for Basic Research (project No. 20-313-90039 "Psychological factors of preference for types of video games and involvement in them during adolescence and early adulthood").

**Information on authors' contribution:** L. S. Glinkina conducted the theoretical analysis, came up with the ideas for methodology and the design of the research, collected, processed and analyzed the data, wrote the text. V. E. Vasilenko conducted the theoretical analysis, came up with the ideas for methodology and the design of the research, wrote the text.

**For citation:** Glinkina L. S., Vasilenko V. E. Psychometric characteristics of the questionnaire to measure boys' and adults' involvement in video games. *Izvestiya of Saratov University. Educational Acmeology. Developmental Psychology*, 2022, vol. 11, iss. 2 (42), pp. 154–167 (in Russian). <https://doi.org/10.18500/2304-9790-2022-11-2-154-167>

This is an open access article distributed under the terms of Creative Commons Attribution 4.0 International License (CC-BY 4.0)

## Введение

Впервые вопрос о компьютерно-игровой зависимости был поднят в 1983 г. У. Б. Сопером и М. Дж. Миллером в связи с изучением проблем студентов [1].

В рамках DSM-5 (Diagnostic and Statistical Manual of mental disorders 5th edition – Диагностическое и статистическое руководство по психическим расстройствам, 5-е издание) в 2013 г. было предложено 9 критериев определения компьютерно-игровой зависимости – поглощенность, толерантность, отмена, навязчивость, бегство, проблемы, ложь, замена, конфликт [2]. Эти критерии во многом аналогичны критериям химических зависимостей и гэмблинга [3, 4]. При тщательном анализе можно связать большую их часть с явлениями незавершенного гештальта, состоянием потока и постпроизвольным вниманием, а часть (например, по мнению Р. Вуда [5]) – с ложной диагностикой, в результате которой симптомы скрытой депрессии ошибочно приписываются аддикции.

В добавок в DSM-5 используется термин *Internet gaming disorder* (дословно – интернет-игровое расстройство), не разводя смежные понятия «зависимость от компьютерных игр» и «зависимость от интернета». Создатели лишь вскользь упоминают, что зависимость может быть и от офлайн-игр.

Ж. Билльо и соавторы [6] подвергают сомнению нынешние критерии, предложенные для определения компьютерно-игровой зависимости, наглядно анализируя возможные случаи высокой вовлеченности при отсутствии патологии. С ними согласны и другие исследователи, призывающие признать, что существу-

ют собственно аддикты и просто увлеченные игроки, разница между которыми определяется контекстом [7, 8]. Но эти призывы зачастую игнорируются.

Отдельного внимания стоит и открытое письмо 26 ученых, опубликованное в журнале *Journal of Behavioral Addictions* в преддверии включения игрового расстройства в грядущую МКБ-11. Его авторы также сочли предложенные на данный момент критерии недостаточно проработанными [9].

В 2014 г. зарубежные исследователи насчитывали от 21 до 45 различных методик для диагностирования интернет-зависимости только на английском языке [10, 11].

В русскоязычном пространстве существует крайне ограниченный круг методик (около 10), позволяющих диагностировать зависимость от интернета и смежных с ним феноменов. Многие из них устарели или подвергаются серьезной критике [12–17]. Для диагностирования компьютерно-игровой зависимости нами были обнаружены лишь две методики, Н. В. Кочеткова [4] и А. В. Гришиной [18], и обе они фокусируются на общей увлеченности. При этом у методики Н. В. Кочеткова есть существенный недостаток – она изначально направлена исключительно на онлайн-игры.

Все это говорит о том, что существует необходимость создания психодиагностического инструмента, позволяющего исследовать типы вовлеченности в компьютерные игры, тем самым отделяя аддиктов, которым требуется помощь специалистов, от высокоактивных пользователей компьютерных игр.

Таким образом, мы предприняли попытку создания методики, определяющей типы вовле-



ченности в компьютерные игры. Теоретическая модель методики предполагала шесть типов увлеченности – зависимость, способ проведения досуга, эмоциональный «громоотвод», общение с единомышленниками, потоковые состояния и идентификацию себя с персонажем. С полным текстом анкеты можно ознакомиться в приложении к статье.

*Цель* – проверка репрезентативности, одномоментной надежности (внутренней согласованности), содержательной и конструктивной валидности созданной нами анкеты.

*Задачи:*

1) провести исследование на выборке людей, играющих в компьютерные игры по созданной нами анкете, а также шкале CIAS (в адаптации В. Л. Малыгина, К. А. Феклисова [19]), тесту-опроснику степени увлеченности младших подростков компьютерными играми А. В. Гришиной, адаптированного для более взрослой выборки и методике интернет-зависимости Т. А. Никитиной, А. Ю. Егорова [20, с. 63];

2) провести факторный анализ показателей анкеты для определения типов вовлеченности в компьютерные игры;

3) определить нормальность распределения данных анкеты;

4) выполнить анализ внутренней согласованности анкеты на основе выделенных факторов (коэффициент альфа Кронбаха);

5) проанализировать корреляции между показателями анкеты и показателями других трех методик на изучение интернет- и компьютерно-игровой зависимости.

*Гипотезы:*

1) репрезентативность анкеты будет доказана, если показатели ее шкал будут иметь нормальное распределение;

2) содержательная и конструктивная валидность будет подтверждена, если будет выявлена значимая корреляция шкал опросника с другими методиками, направленными на изучение интернет- и компьютерно-игровой зависимости.

## **Методы и процедура психометрической проверки анкеты**

*Участники.* Психометрическая проверка анкеты увлеченности компьютерными играми для юношей и взрослых выполнена на выборке из 124 человек в возрасте от 18 до 30 лет ( $M = 25,08$ ), из них 64 женщины и 60 мужчин. Каждый из респондентов сообщил о наличии компьютерно-игрового опыта.

*Методики.* При составлении данной анкеты мы опирались на теоретическую базу, выведен-

ную в результате анализа литературы, посвященной увлеченности компьютерными играми, разработанные нами вопросы должны были отражать качественную сторону вовлеченности.

Анкета является адаптивной, т. е. количество вопросов в ней зависит от предыдущих ответов респондента. Для осуществления функционирования анкеты нами на языке программирования Java была создана электронная форма с динамическим интерфейсом.

В качестве методик для проверки конструктивной валидности нами использовались шкала интернет-зависимости Чена (CIAS) (в адаптации В. Л. Малыгина, К. А. Феклисова [19]), тест-опросник степени увлеченности младших подростков компьютерными играми А. В. Гришиной [18], адаптированный для более взрослой выборки, и методика интернет-зависимости Т. А. Никитиной, А. Ю. Егорова [20, с. 63]. Таким образом, мы проверяли конструктивную валидность методом конвергентной валидации.

Шкала CIAS – это 26 вопросов, представляющих собой описание вариантов занятий или описание ситуаций, связанных с Интернетом, разделенных на 5 шкал: Com (компульсивные симптомы), Wit (симптомы отмены), Tol (симптомы толерантности), IH (внутриличностные проблемы и проблемы со здоровьем) и TM (проблемы с управлением временем). Также есть три надшкалы: ключевые симптомы интернет-зависимости, проблемы, связанные с интернет-зависимостью, и общий CIAS-балл.

Тест-опросник степени увлеченности младших подростков компьютерными играми А. В. Гришиной содержит 22 вопроса и разделен на 5 шкал: Иэ (шкала уровня эмоционального отношения к компьютерным играм (КИ)), Ис (шкала уровня самоконтроля в КИ), Иц (шкала уровня целевой направленности на КИ), Ир (шкала уровня родительского отношения к тому, что дети играют в КИ) (в нашем случае в результате модификации родительское отношение было заменено на отношение близкого окружения), Ио (шкала уровня предпочтения виртуального общения в КИ реальному общению). Помимо оценок по шкалам методика позволяет оценить Индекс компьютерной зависимости (Икз), который рассчитывается по уравнению регрессии:

$$\text{Икз} = 0.21 * \text{Иэ} + 0.43 * \text{Ис} + 0.08 * \text{Ир} + 0.34 * \text{Ио} + 0.3.$$

Тест на интернет-аддикцию Т. А. Никитиной и А. Ю. Егорова состоит из 16 вопросов с разными вариантами ответов, в результате подсчитывается единый суммарный показатель.

*Методы.* Структуру увлеченности компьютерными играми мы исследовали посред-



ством факторного анализа по методу главных компонент с вращением варимакс. Стандартизация шкал выполнена посредством регрессионного анализа.

Репрезентативность шкал анкеты оценивалась посредством показателей асимметрии и эксцесса. Валидность оценивали посредством коэффициента альфа Кронбаха и корреляционного анализа по Спирмену. Статистическая обработка данных производилась с помощью SPSS 26.

## Результаты и их обсуждение

В результате изучения теоретической литературы по проблеме увлеченности компьютерными играми нами было выделено несколько возможных причин данного явления, а следовательно, и типов вовлеченности – аддикция, общение с другими игроками, состояние потока, аутомифологизация, использование игры как вида копинга (к примеру, в качестве эмоционального «громоотвода») и, наконец, в качестве способа проведения свободного времени. На основе этой теоретической базы был составлен список вопросов, отражающий предполагаемую 6-частную структуру, за подтверждением которой мы обратились к факторному анализу (Прил.).

Мы сгруппировали вопросы, связанные с форумными ролевыми играми и фанфикшеном, в одну переменную, а также объединили баллы за вопросы о различных ситуациях, вынуждавших игроков по разным причинам бросить игру, и сделали то же самое с ответами на вопросы, связанными с оффлайн-встречами с соигроками.

В вопросах 26 и 28 использовалась оценка сдвига – модуль изначальных ответов (от –5 до 5) по причине противоречивости данных о соотношении Я-реального и Я-виртуального [21–23].

В вопросе 36 в качестве шкалы для описания эмоций использовался тест «The feeling wheel» («Колесо чувств») Г. Уилкокк (<https://www.mosaiceyeunfolding.com/freeart>), адаптированный нами на русский язык с последующим присвоением негативным эмоциям большего балла.

Данные факторного анализа показателей разработанной нами анкеты представлены в табл. 1. Выявленные 11 факторов описывают 67% дисперсии увлеченности компьютерными играми, однако интерес представляют лишь первые 6 факторов, суммарно объясняющие 50% дисперсии, которые были нами озаглавлены и получили названия аддикции, чувства сообщества, эмоциональной поддержки, погружения, потоковости и идентификации.

Следует уточнить, что с теоретической точки зрения 3 кажущихся сходными фактора – аддикция, погружение и потоковость – не являются синонимами. Так, фактор «аддикция» объединяет в себе вопросы об утрате контроля, навязчивых мыслях и потери связи с «нормальным» миром, фактор «погружение» описывает трату времени на игровой мир, подмену реального мира виртуальным, а фактор «потоковость» описывает именно состояние потока, которое может быть однократным или связанным с одной игрой, по окончании прохождения которой интерес к компьютерным играм затухает.

Проверка нормальности распределения с помощью показателей асимметрии и эксцесса выявила, что распределение данных в каждом из полученных типов увлеченности, кроме аддикции, оказалось близким к нормальному (показатели асимметрии < 1 и эксцесса < 2) [24].

Наличие левосторонней асимметрии у фактора «аддикция» с теоретической точки зрения совпадает с данными статистики, согласно которой аддикции подвержено около 2% населения (табл. 2).

С помощью регрессионного анализа методом принудительного включения мы вывели уравнения, которые можно использовать как ключ к шкалам для определения типов вовлеченности в компьютерные игры:

Аддикция =  $-1,04 + 0,06 * V + 0,21 * VI + 0,20 * VIII + 0,28 * IX + 0,04 * XIV + 0,01 * LIV + 0,05 * LXI$ . Уравнение регрессии объясняет 87,8% дисперсии фактора.

Чувство сообщества =  $-1,03 + 0,02 * XIX + 0,11 * XXI + 0,08 * XXII + 0,05 * XXIII + 0,11 * XXIV$ . Уравнение регрессии объясняет 94,5% дисперсии фактора.

Эмоциональная поддержка =  $-2,15 + 0,08 * I + 0,07 * IV + 0,45 * XII + 0,06 * LV + 0,12 * LVII + 0,07 * LVIII$ . Уравнение регрессии объясняет 90,7% дисперсии фактора.

Погружение =  $-2,13 + 0,11 * IX + 0,04 * XI + 0,10 * XX + 0,09 * XXV + 0,21 * LIX$ . Уравнение регрессии объясняет 74,5% дисперсии фактора.

Потоковость =  $-0,55 + 0,18 * III + 0,05 * XVI + 0,10 * XVII + 0,05 * XVIII$ . Уравнение регрессии объясняет 72,4% дисперсии фактора.

Идентификация =  $-1,29 + 0,09 * XV + 0,13 * LI + 0,31 * LIII$ . Уравнение регрессии объясняет 85,7% дисперсии фактора.

Уровень выраженности каждого из типов увлеченности мы оценивали с помощью процентилей, разделив выборку на три равные по численности группы (табл. 3).



Таблица 1 / Table 1

**Результаты факторного анализа показателей анкеты**  
**Results of factor analysis of questionnaire parameters**

№ переменной	M (SD)	Аддикция	Чувство сообщества	Эмоциональная поддержка	Погружение	Потоковость	Идентификация	7-й фактор	8-й фактор	9-й фактор	10-й фактор	11-й фактор
1	6,9 (2,52)	0,07	0,25	0,53	0,13	0,25	-0,02	-0,27	0,04	0,15	-0,07	-0,16
2	7,42 (8,73)	0,14	0,12	0,17	0,11	0,29	0,03	0,70	0,05	-0,06	0,04	-0,16
3	4,4 (3)	0,11	-0,08	0,13	0,18	0,75	-0,06	0,16	-0,05	-0,11	0,15	0,05
4	3,78 (2,68)	0,14	0,19	0,68	0,08	0,23	0,24	0,11	0,02	0,02	0,14	-0,08
5	1,1 (0,96)	0,60	0,17	0,14	0,35	0,18	-0,04	0,17	-0,11	0,27	-0,13	-0,07
6	1,33 (1,27)	0,71	0,06	0,13	0,09	0,17	-0,06	0,05	-0,02	-0,17	0,08	0,10
7	0,65 (2,47)	0,06	0,16	0,01	0,06	0,04	0,04	0,73	0,10	0,12	0,00	-0,03
8	1,23 (1,51)	0,69	-0,05	-0,09	0,17	0,13	0,11	0,02	0,29	-0,19	-0,06	-0,01
9	1,41 (1,51)	0,46	0,08	0,07	0,52	0,06	-0,11	0,05	-0,15	0,24	0,06	-0,12
10	0,98 (1,35)	0,75	0,16	0,12	0,03	0,07	-0,02	-0,10	-0,08	0,23	0,05	-0,15
11	1,81 (1,16)	0,38	0,22	0,23	0,57	0,13	-0,07	0,26	-0,01	0,16	0,07	-0,04
12	2,06 (0,99)	0,15	-0,14	0,68	0,01	-0,23	-0,19	0,20	-0,25	-0,02	-0,04	-0,11
13	21,21 (10,25)	0,06	0,03	-0,08	-0,01	0,05	-0,07	-0,13	0,11	-0,06	-0,01	0,83
14	1,83 (1,53)	0,57	-0,03	0,15	0,20	0,35	0,22	0,06	-0,20	0,15	-0,12	0,20
15	5,89 (4,94)	-0,10	0,15	0,23	0,22	0,08	0,71	0,17	0,03	0,15	-0,09	-0,01
16	4,62 (3,1)	0,28	0,10	0,27	-0,03	0,52	-0,01	0,09	0,38	-0,17	-0,11	-0,24
17	-6,65 (3,03)	0,37	0,11	-0,08	-0,03	0,58	-0,02	0,11	-0,06	0,32	-0,29	0,15
18	3,76 (3,13)	0,36	0,14	0,02	0,15	0,49	0,25	0,12	0,24	0,01	-0,03	-0,01
19	5,26 (3,03)	-0,19	0,37	0,28	0,31	0,00	-0,36	0,05	0,17	0,21	0,10	0,26
20	2,69 (4,4)	0,15	-0,04	0,10	0,66	0,23	0,10	-0,04	0,08	-0,03	0,05	0,11



Окончание табл. 1 / Continuation of Table 1

№ переменной	M (SD)	Аддикция	Чувство сообщества	Эмоциональная поддержка	Погружение	Потоковость	Идентификация	7-й фактор	8-й фактор	9-й фактор	10-й фактор	11-й фактор
21	3,11 (3,32)	0,04	0,82	0,07	0,10	-0,08	-0,09	0,01	-0,22	0,01	-0,04	-0,04
22	1,09 (2,68)	0,22	0,49	0,02	0,01	-0,01	0,24	-0,11	0,24	-0,11	-0,48	-0,06
23	3,39 (4,75)	0,09	0,77	0,13	0,06	0,09	0,09	0,18	0,10	0,08	0,02	0,04
24	3,29 (3,83)	0,01	0,87	0,02	0,04	0,08	-0,02	0,10	-0,09	0,07	0,18	0,03
25	3,84 (2,93)	0,32	0,37	0,01	0,52	-0,04	0,08	0,06	0,37	-0,10	-0,01	-0,06
26	2,2 (1,83)	-0,09	-0,08	-0,02	-0,06	0,20	0,53	0,38	-0,25	0,15	0,38	0,16
27	3,49 (2,52)	-0,13	-0,13	0,01	-0,05	0,03	0,03	0,10	0,71	0,14	0,15	0,12
28	1,57 (1,79)	0,23	-0,07	0,05	-0,18	-0,10	0,77	-0,10	0,19	-0,02	0,14	-0,10
29	2,74 (4,48)	0,47	-0,12	-0,01	-0,10	0,15	0,16	0,37	0,44	0,13	-0,06	0,05
30	4,35 (4,98)	0,01	0,01	0,62	0,20	0,19	0,17	0,12	0,10	-0,37	0,00	0,20
31	3,02 (1,13)	0,07	0,08	0,04	0,23	-0,01	0,13	0,11	0,13	0,69	0,10	-0,07
32	0,21 (1,91)	0,00	0,22	0,52	-0,14	-0,14	0,20	-0,06	0,31	0,36	-0,17	0,15
33	1,17 (1,5)	0,40	0,11	0,53	-0,44	0,11	0,15	0,08	0,12	0,18	0,05	-0,05
34	6,29 (1,79)	0,06	0,13	-0,15	0,56	-0,03	-0,06	0,11	-0,32	0,23	-0,07	-0,04
35	1,49 (0,69)	0,06	0,19	0,01	0,04	-0,03	0,14	0,00	0,20	0,03	0,83	-0,03
36	1,61 (4,4)	0,53	-0,05	0,13	0,13	-0,14	0,19	0,32	-0,09	-0,08	-0,01	0,34
% дисперсии		19,380	8,252	7,266	5,472	5,110	4,470	3,845	3,493	3,369	3,322	3,068

Примечание. M – среднее значение; SD – стандартное отклонение. Цветом в каждом факторе выделены образующие его вопросы.

Note. M is the average value; SD is the standard deviation. The questions forming it are highlighted in color in each factor.



Таблица 2 / Table 2

**Проверка нормальности распределения  
Normality test**

Параметры	Вся выборка		Женщины		Мужчины	
	Асимметрия	Эксцесс	Асимметрия	Эксцесс	Асимметрия	Эксцесс
Аддикция	1,21	1,27	1,14	0,82	1,32	2,10
Чувство сообщества	0,40	-1,29	0,72	-1,07	0,10	-1,31
Эмоциональная поддержка	0,05	-0,63	0,29	-0,95	-0,24	-0,11
Погружение	0,64	-0,06	1,01	0,52	0,18	-0,62
Потоковость	0,49	0,38	0,62	0,69	0,30	-0,11
Идентификация	0,31	-0,94	0,25	-1,17	0,36	-0,64

Таблица 3 / Table 3

**Полученные нормативы  
Received data**

Тип увлеченности	Уровень выраженности		
	низкий	средний	высокий
Аддикция	до -0,55	от -0,55 до 0,14	выше 0,14
Чувство сообщества	до -0,80	от -0,80 до 0,63	выше 0,63
Эмоциональная поддержка	до -0,43	от -0,43 до 0,50	выше 0,50
Погружение	до -0,58	от -0,58 до 0,42	выше 0,42
Потоковость	до -0,57	от -0,57 до 0,44	выше 0,44
Идентификация	до -0,59	от -0,59 до 0,47	выше 0,47

Показатель внутренней согласованности анкеты альфа Кронбаха лежит в пределах от 0,45 до 0,83, что следует признать удовлетворительным. Средняя величина интеркорреляций между 36 пунктами анкеты невысокая ( $r = 0,051$ ), это говорит о том, что они не пересекаются по содержанию.

Для проверки конструктивной валидности анкеты мы использовали сопоставление полученных данных с данными методики CIAS, теста-опросника степени увлеченности младших подростков компьютерными играми А. В. Гришиной, адаптированного для более взрослой выборки, и методике интернет-зависимости (Т. А. Никитина, А. Ю. Егоров) (табл. 4).

Фактор «аддикция» имеет корреляции со всеми симптомами как интернет-, так и компьютерно-игровой зависимости, за исключением шкалы Ио.

Фактор «чувство сообщества» имеет наиболее выраженную корреляцию со шкалой Ио и отрицательные связи с симптомами интернет-зависимости, что говорит о предпочтении игр социальным сетям и бездумному серфингу в Сети.

Факторы «эмоциональная поддержка», «потоковость» и «идентификация» имеют слабо выраженные связи со шкалами других методик, что объясняется их теоретическим отличием.

Фактор «погружение» имеет наиболее выраженные связи со шкалой ТМ – проблемы с тайм-менеджментом – и со шкалами Ис и Иц, что отражает его теоретическую основу – трату времени на игры, пребывание в виртуальной реальности.

**Заключение**

Все процедуры по стандартизации анкеты проведены на репрезентативной выборке, сбалансированной по полу и включающей в общей сложности 124 человека в возрасте от 18 до 30 лет.

Содержательная валидность разработанной анкеты обоснована тем, что в процессе валидации по результатам факторного анализа подтверждена теоретическая структура, на основе которой анкета была разработана. Это отражено



Таблица 4 / Table 4

**Коэффициенты корреляции Спирмена между факторами анкеты и результатами,  
полученными по другим методикам**  
**Spearman correlation coefficients between questionnaire parameters and results obtained with other tools**

Методика	Шкала методики	Аддикция	Чувство сообщества	Эмоциональная поддержка	Погружение	Потоковость	Идентификация
Шкала CIAS	Com (шкала компульсивных симптомов)	,25**	-,23*	,23*	–	–	–
	Wit (шкала симптомов отмены)	,18*	-,20*	–	–	–	,19*
	Tol (шкала толерантности)	,20*	–	–	–	–	–
	ИН (шкала внутриличностных проблем и проблем, связанных со здоровьем)	,38**	–	–	–	–	–
	ТМ (шкала управления временем)	,41**	–	–	,31**	–	–
	Ключевые симптомы интернет-зависимости (Com+ Wit+ Tol)	,25**	-,22*	–	–	–	–
	Проблемы, связанные с интернет-зависимостью (ИН+ ТМ)	,42**	–	–	–	–	–
	Общий CIAS-балл	,37**	–	–	–	–	–
Тест-опросник степени увлеченности младших подростков компьютерными играми (А. В. Гришина)	Иэ (шкала эмоционального отношения к КИ)	,38**	–	,39**	,29**	,26**	–
	Ис (шкала самоконтроля в КИ)	,47**	,31**	,32**	,48**	–	–
	Иц (шкала целевой направленности на КИ)	,42**	,25**	,37**	,44**	–	–
	Ир (шкала родительского отношения к КИ)	,29**	–	–	,28**	,22*	–
	Ио (шкала предпочтения виртуального общения в КИ реальному общению)	–	,44**	,26**	,38**	–	–
	Интегральный балл	,43**	,33**	,36**	,46**	–	–
Тест на интернет-аддикцию (Т. А. Никитина, А. Ю. Егоров)		,47**	–	,26**	,27**	,25**	–

Примечание. \*\* –  $p < 0,01$ ; \* –  $p < 0,05$ . Пустые ячейки в таблице обозначают отсутствие значимых корреляций.  
Note. \*\* –  $p < 0,01$ ; \* –  $p < 0,05$ . Empty cells mean not significant correlations.

в ее структуре, представленной шестью типами компьютерно-игровой активности: «аддикция», «чувство сообщества», «эмоциональная поддержка», «погружение», «потоковость» и «идентификация».

Подтверждена также достаточная конструктивная валидность анкеты на основе корреляционных связей с показателями шкал методики CIAS, теста-опросника степени увлеченности младших подростков компьютерными играми А. В. Гришиной и методики диагностирования интернет-зависимости (Т. А. Никитина,

А. Ю. Егоров), что говорит о состоятельности методики как самостоятельного инструмента, не дублирующего других инструментов диагностики сходных феноменов (см. табл. 4).

Практическая значимость исследования обусловлена тем, что метод диагностики, предложенный нами, стандартизирован и может использоваться для выявления аддиктов в общем массиве высокоувлеченных компьютерными играми людей, т. е. быть частью психопрофилактической программы, направленной на борьбу с аддикцией.





**Анкета увлеченности компьютерными играми для юношей и взрослых**  
**Questionnaire on youths' and adults' passion for computer games**

1. Играете ли вы в компьютерные игры с момента знакомства постоянно или у вас случались перерывы длительностью более полугода, не обусловленные отсутствием доступа к играм?

- Я играю постоянно (10)
- У меня случались перерывы длительностью более полугода (5)
- Я никогда не играл(а) в компьютерные игры (0)

2.1. Играете ли вы в форумные ролевые игры с момента знакомства постоянно или у вас случались перерывы длительностью более полугода, не обусловленные отсутствием доступа к играм?

- Я играю постоянно (10)
- У меня случались перерывы длительностью более полугода (5)
- Я никогда не играл(а) в форумные ролевые игры (0)

2.2. Пишете ли вы фанфикшен постоянно или у вас случались перерывы длительностью более полугода, не обусловленные отсутствием доступа к сети?

- Я пишу с завидной периодичностью (10)
- У меня случались перерывы длительностью более полугода (5)
- Я никогда не писал(а) фанфикшен (0)

2.3. Вы писали / читали фанфикшен по компьютерным играм, в которые играли?

- Да (10)
- Нет (0)

2.4. Отыгрывали ли вы на форумных ролевых играх персонажей компьютерных игр?

- Да (10)
- Нет (0)

3. Оцените невозможность остановить процесс игры на середине миссии или середине уровня, если игра не дает сохранить на данном моменте, где 0 – без малейшей сложности, а 10 – совершенно невозможно.

4. Оцените желание начать прохождение новой компьютерной игры после завершения предыдущей по шкале от 0 до 10, где 0 – совсем не хочется, а 10 – непреодолимое желание.

5. Думаете ли вы о компьютерных играх в течение обычного дня?

- никогда не думаю (0)

• мысли случайные, как появляются, так и исчезают (1)

• мысли бывают менее 1 часа в течение дня (2)

• мысли отмечаются 1–3 часов в течение дня (3)

• мысли бывают 3–8 часов в течение дня (4)

• мысли бывают более 8 часов в течение дня (5)

6. Как часто с Вами случалось, что из-за игры вы забывали или не успевали сделать что-то важное в реальности?

• каждый раз (6)

• постоянно (5)

• время от времени (4)

• иногда (3)

• редко (2)

• было раз или два (1)

• никогда (0)

7. Есть ли у вас какие-то ритуалы или привычки, предшествующие включению игры?

• Да (10)

Какие именно?

• Нет (0)

8. Как часто вы пренебрегаете общением с людьми в реальности, чтобы поиграть в компьютерные игры?

• каждый раз (6)

• постоянно (5)

• время от времени (4)

• иногда (3)

• редко (2)

• было раз или два (1)

• никогда (0)

9. Как часто вы не высыпаетесь по причине ночных игровых сессий?

• каждый раз (6)

• постоянно (5)

• время от времени (4)

• иногда (3)

• редко (2)

• было раз или два (1)

• никогда (0)

10. Как часто вы забываете поесть по причине того, что играете в компьютерную игру?

• каждый раз (6)

• постоянно (5)

• время от времени (4)



- иногда (3)
- редко (2)
- было раз или два (1)
- никогда (0)

11. Сколько по времени длилась ваша самая длительная игровая сессия за последние полгода?

- 0 часов (0)
- 1–4 часа (1)
- 4–8 часов (2)
- 9–15 часов (3)
- 16–18 часов (4)
- 18+ часов (5)

12.1. Во сколько из стоящих / стоявших за последние полгода на вашем компьютере игр вы играли в течение последнего месяца?

12.2. Вы оценили бы это количество как:

- значительно превышающее количество игр, в которые вы играете в среднем за месяц (4)

- незначительно превышающее количество игр, в которые вы играете в среднем за месяц (3)

- приблизительно равное количеству игр, в которые вы играете в среднем за месяц (2)

- незначительно меньшее количества игр, в которые вы играете в среднем за месяц (1)

- значительно меньшее количества игр, в которые вы играете в среднем за месяц (0)

13.1. Бросали ли вы прохождение компьютерной игры по причине чрезмерной сложности (к примеру, потому что в игре вашего персонажа постоянно убивают)?

- Да (10)
- Нет (0)

13.2. Бросали ли вы прохождение игры из-за того, что она кажется слишком простой?

- Да (10)
- Нет (0)

13.3. Бросали ли вы прохождение игры из-за того, что не могли понять, что дальше делать?

- Да (10)

Что именно мешало?

- o не поняли инструкций
- o в игре был непонятный баг
- o не могли разобраться с управлением
- Нет (0)

13.4. Бросали ли вы игру из-за того, что она вызывала у вас отторжение?

- Да (10)
- Нет (0)

14. Наблюдали ли вы во когда-либо во время игры в компьютерные игры «провалы во времени», когда «зашел на пару минут», а в итоге играл очень долго?

- каждый раз (6)
- постоянно (5)
- время от времени (4)
- иногда (3)
- редко (2)
- было раз или два (1)
- никогда (0)

15. Чувствуете ли вы разочарование, если прохождение игры быстро заканчивается (малое количество миссий или уровней)?

- Да (10)
- Нет (0)

16. Оцените соотношение интересности реального и виртуального миров по шкале от 0 до 10

10 – виртуальный мир всегда интересней реального, 0 – реальный мир всегда интересней виртуального

17. Во время игры я так погружаюсь в виртуальную реальность, что не замечаю происходящего вокруг. По шкале от 0 до –10.

Всегда (0). Никогда (–10)

18. Игра может быть настолько захватывающей, что проблемы в реальности временно оказываются незначительными. По шкале от 0 до 10.

Никогда (0). Всегда (10)

19. Оцените, насколько ваше окружение разделяет ваше увлечение компьютерными играми. По шкале от 0 до 10.

Совершенно не разделяет (0). Совершенно разделяет (10)

20. Вступали ли вы когда-либо в конфликты со своим окружением в реальной жизни по причине использования компьютерных игр?

- Да
- Что было причиной?

- o Не могли поделить время за компьютером (5)

- o Вас обвиняли в чрезмерном использовании компьютерных игр (10)

- o Вам казалось, что кто-то проводит за компьютерными играми слишком много времени (–7)

- o Кто-то жаловался на отсутствие у вас интереса к компьютерным играм (–5)

- o Другое\_\_\_\_\_

- Нет (0)



21. Общаетесь ли вы со своими соигроками на темы, отличные от игр?

- Да
- Оцените в процентах объем «посторонних» разговоров (количество процентов/10)
- Нет (0)

22. Рассказываете ли вы своим соигрокам вещи, о которых не стали бы распространяться в обществе друзей / знакомых?

- Да
- Какого характера эти вещи?
- недовольство поведением кого-то из окружения (7)
- переживания личного характера (к примеру, мне кажется, что я недостаточно умен / способен / знаю для этого) (10)
- интимного / сексуального характера (15)
- я бы не хотел отвечать на этот вопрос (3)
- Нет (0)

23. Обращались ли вы к соигрокам за советом касательно реальной жизни?

- Да (10)
- Нет (0)

24. Встречались ли вы когда-нибудь со своими соигроками?

- Да (5)

Остались ли вы довольны этой встречей / встречами?

- Да
- Нет

Продолжаете ли вы общаться с этими соигроками?

- Да (2,5)
- Нет (0)
- Нет (0)

Почему не встречались? (негативные установки как -2,5, отсутствие опыта многопользовательских – 0)

А хотели бы?

- Да (2,5)
- Нет (0)

25. Как часто вы играете персонажем отличного от вас пола?

Никогда (0). Всегда (10)

26. Насколько сильно играемые вами персонажи похожи на вас внешне? По шкале от -5 до 5.

Они моя полная противоположность (-5)  
Они моя точная копия (5)

27. Оцените характер ваших поступков в игре по шкале от 0 до 10:

Я всегда поступаю так, как поступил бы в реальности (0). Я никогда не поступаю так, как поступил бы в реальности (10)

28. Оцените моральные качества ваших персонажей по своей манере игры ими.

По шкале от -5 до 5.

Они во всем хуже меня (-5). Они во всем лучше меня (5) (модуль при анализе)

29. Предпочитаете ли вы игры общению с людьми вживую?

- Да (10)
- Нет (0)

30. Используете ли вы игры для того, чтобы «выпустить пар»?

- Да (10)
- Нет (0)

31. Общаетесь ли вы в играх с людьми: (сколько угодно ответов)

- живущими с вами в одном городе (1)
- живущими в других городах (2)
- живущими в других странах (3)
- говорящими на других языках (4)

32. Помогают ли вам игры решать проблемы в реальности?

По шкале от -5 до 5.

Игры всегда усугубляют проблемы (-5). Игры всегда помогают мне найти гармонию или решение проблемы (5)

33. Оцените разницу вашего самочувствия между «до игровой сессии» и «после игровой сессии».

По шкале от -5 до 5.

Мне стало значительно хуже (-5). Мне стало значительно лучше (5)

34. Выберите предпочитаемый вами режим игры (без учета внешних характеристик вроде скорости интернета):

- многопользовательский (онлайн-игра на большом сервере) (10)
- кооперативный (играете небольшой группой со случайными людьми или с друзьями) (7,5)
- однопользовательский (только вы и компьютер) (5)

35. Ориентируясь не на тип графики, а на расположение персонажа относительно камеры, расставьте картинки так, чтобы сверху располагалась наиболее нравящаяся вам игра, а снизу – наименее.

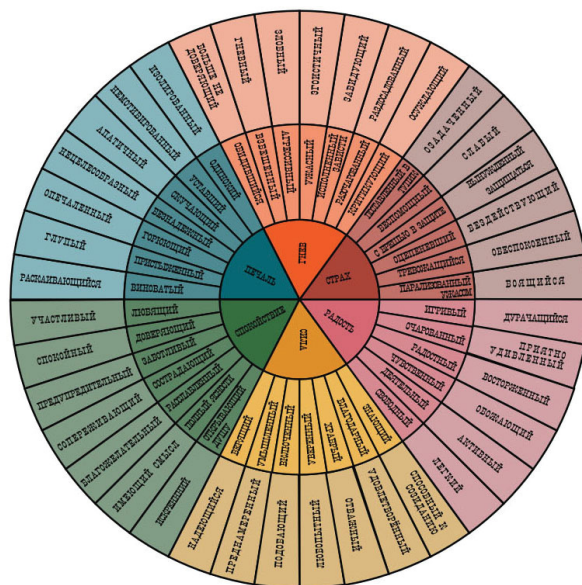
Вид сверху на персонажа (1), от первого лица (2), руководительские игры (0)



36. Выберите эмоции, которые вы испытываете, когда по каким-либо причинам не можете вернуться к компьютерной игре:

Перед вами круг, отражающий эмоции, различные по интенсивности – от поверхностных (внешний круг) до базовых (ядро). Вы можете выбрать любую (или любые) из предложенных вне зависимости от уровня интенсивности.

- Спокойствие (0)
- Печаль (5)
- Сила (-2,5)
- Радость (-5)
- Страх (8,5)
- Гнев (10)



### Библиографический список

1. Soper W. B., Miller M. J. Junk-time junkies: An emerging addiction among students // The School Counselor. 1983. Vol. 31, № 1. P. 40-43.
2. Lemmens J. S., Valkenburg P. M., Gentile D. A. The Internet Gaming Disorder Scale // Psychological Assessment. 2015. Vol. 27, № 2. P. 567–582. <https://doi.org/doi:10.1037/pas0000062>
3. Осипов Е. М. Гэмблинг как девиантное поведение: психологические и социальные корни // Социология власти. 2009. № 1. С. 18-20.
4. Кочетков Н. В. Социально-психологические аспекты зависимости от онлайн-игр и методика ее диагностики // Социальная психология и общество. 2016. Т. 7, № 3. С. 148–163. <https://doi.org/10.17759/sps.2016070311>
5. Wood R. T. A. Problems with the Concept of Video Game “Addiction”: Some Case Study Examples // International Journal of Mental Health and Addiction. 2008. Vol. 6, iss. 2. P. 169–178. <https://doi.org/doi:10.1007/s11469-007-9118-0>

6. Billieux J., Flayelle M., Rumpf H.-J., Stein D. J. High Involvement Versus Pathological Involvement in Video Games: a Crucial Distinction for Ensuring the Validity and Utility of Gaming Disorder // Current Addiction Reports. 2019. Vol. 6, № 3. С. 323-330. <https://doi.org/10.1007/s40429-019-00259-x>
7. Kuss D. J. Internet gaming addiction: current perspectives // Psychology Research and Behavior Management. 2013. Vol. 6. P. 125–137. <https://doi.org/doi: 10.2147/PRBM.S39476>
8. Van Rooij A. J., Schoenmakers T. M., Vermulst A. A., Van Den Eijnden R. J. J. M., Van De Mheen D. On-line video game addiction: identification of addicted adolescent gamers // Addiction. 2011. Vol. 106, iss. 1. С. 205–212. <https://doi.org/doi:10.1111/j.1360-0443.2010.03104.x>
9. Aarseth E., Bean A. M., Boonen H., Carras M. C., Coulson M., Das D., et al. Scholars’ open debate paper on the World Health Organization ICD-11 Gaming Disorder proposal // Journal of Behavioral Addictions. 2017. Vol. 6, iss. 3. P. 267–270. <https://doi.org/10.1556/2006.5.2016.088>



10. Kuss D. J., Griffiths M. D., Karila L., Billieux J. Internet addiction: A systematic review of epidemiological research for the last decade // *Current Pharmaceutical Design*. 2014. Vol. 20, № 25. pp. 4026–4052. <https://doi.org/10.2147/13816128113199990617>
11. Laconi S., Rodgers R. F., Chabrol H. The measurement of Internet addiction: A critical review of existing scales and their psychometric properties // *Computers in Human Behavior*. 2014. Vol. 41. P. 190–202. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2014.09.026>
12. Юрьева Л. Н., Большот Т. Ю. Компьютерная зависимость: формирование, диагностика, коррекция и профилактика. Днепропетровск : Пороги, 2006. 196 с.
13. Войскунский А. Е., Митина О. В., Гусейнова А., Рустамова Н. Диагностика зависимости от интернета: сравнение методических средств // *Медицинская психология в России*. 2015. № 4 (33). С. 11. URL: [http://mprj.ru/archiv\\_global/2015\\_4\\_33/nomer12.php](http://mprj.ru/archiv_global/2015_4_33/nomer12.php) (дата обращения: 18.12.2021).
14. Короленко Ц. П., Лоскутова В. А. Интернет-зависимость в русскоязычном секторе Интернета // *Сибирский научный медицинский журнал*. 2004. Т. 24, № 3. С. 45–51.
15. Кочетков Н. В. О диагностике зависимости от онлайн-игр // *Science Time*. 2015. №. 1 (13). С. 254–256.
16. Сирота Н. А., Московченко Д. В., Ялтонский В. М., Ялтонская А. В. Разработка русскоязычной версии опросника проблемного использования социальных сетей // *Консультативная психология и психотерапия*. 2018. Т. 26, №. 3. С. 33–55. <https://doi.org/10.17759/cpp.2018260303>
17. Регуш Л. А., Алексеева Е. В., Веретина О. Р., Орлова А. В., Пежемская Ю. С. Индекс погруженности в интернет-среду: стандартизация методики // *Психолого-педагогические исследования*. 2021. Т. 13, №. 3. С. 31–50. <https://doi.org/10.17759/psyedu.2021130303>
18. Гришина А. В. Тест-опросник степени увлеченности младших подростков компьютерными играми // *Вестник Московского университета. Серия 14. Психология*. 2014. № 4. С. 131–141.
19. Малыгин В. Л., Феликсов К. А., Искандирова А. С., Антоненко А. А., Смирнова Е. А., Хомерики Н. С. Интернет-зависимое поведение. Критерии и методы диагностики. М. : МГМСУ, 2011. 32 с.
20. Дмитриев М. Г., Белов В. Г., Парфенов Ю. А. Психолого-педагогическая диагностика делинквентного поведения у трудных подростков. СПб. : Пони, 2010. 316 с.
21. Бабаева Ю. Д., Войскунский А. Е., Смылова О. В. Интернет: воздействие на личность // *Гуманитарные исследования в Интернете / под ред. А. Е. Войскунского*. М. : Можайск-Терра, 2000. 432 с.
22. Трафимчик Ж. И. Образы «Я» как подструктуры Я-концепции у молодых. URL: [https://psyjournals.ru/files/40809/psytel\\_conf\\_Trafimchik.pdf](https://psyjournals.ru/files/40809/psytel_conf_Trafimchik.pdf) (дата обращения: 01.12.2021).
23. Данилов С. А. Риски и потенциал интернет-социализации молодежи // *Известия Саратовского университета. Новая серия. Серия: Философия. Психология. Педагогика*. 2012. Т. 12, вып. 2. С. 42–46.
24. Наследов А. Д. IBM SPSS Statistics 20 и AMOS: профессиональный статистический анализ данных. СПб. : Питер, 2013. 416 с.

## References

1. Soper W. B., Miller M. J. Junk-time junkies: An emerging addiction among students. *The School Counselor*, 1983, vol. 31, no. 1, pp. 40–43.
2. Lemmens J. S., Valkenburg P. M., Gentile D. A. The Internet Gaming Disorder Scale. *Psychological Assessment*, 2015, vol. 27, no. 2, pp. 567–582. <https://doi.org/10.1037/pas0000062>
3. Osipov E. M. Gambling as deviant behavior: psychological and social roots. *Sociology of Power*, 2009, no. 1, pp. 18–20.
4. Kochetkov N. V. Socio-psychological aspects, depending on the online games and the method of its diagnosis. *Social Psychology and Society*, 2016. vol. 7, no. 3, pp. 148–163 (in Russian). <https://doi.org/10.17759/sps.2016070311>
5. Wood R. T. A. Problems with the Concept of Video Game “Addiction”: Some Case Study Examples. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 2008, vol. 6, iss. 2, pp. 169–178. <https://doi.org/10.1007/s11469-007-9118-0>
6. Billieux J., Flayelle M., Rumpf H.-J., Stein D. J. High Involvement Versus Pathological Involvement in Video Games: a Crucial Distinction for Ensuring the Validity and Utility of Gaming Disorder. *Current Addiction Reports*, 2019, vol. 6, no. 3, pp. 323–330. <https://doi.org/10.1007/s40429-019-00259-x>
7. Kuss D. J. Internet gaming addiction: current perspectives. *Psychology Research and Behavior Management*, 2013, vol. 6, pp. 125–137. <https://doi.org/10.2147/PRBM.S39476>
8. Van Rooij A. J., Schoenmakers T. M., Vermulst A. A., Van Den Eijnden R. J. J. M., Van De Mheen D. Online video game addiction: identification of addicted adolescent gamers. *Addiction*, 2011, vol. 106, iss. 1, pp. 205–212. <https://doi.org/10.1111/j.1360-0443.2010.03104.x>
9. Aarseth E., Bean A. M., Boonen H., Carras M. C., Coulson M., Das D., et al. Scholars’ open debate paper on the World Health Organization ICD-11 Gaming Disorder proposal. *Journal of Behavioral Addictions*, 2017, vol. 6, iss. 3, pp. 267–270. <https://doi.org/10.1556/2006.5.2016.088>
10. Kuss D. J., Griffiths M. D., Karila L., Billieux J. Internet addiction: a systematic review of epidemiological research for the last decade. *Current Pharmaceutical Design*, 2014, vol. 20, no. 25, pp. 4026–4052. <https://doi.org/10.2147/13816128113199990617>
11. Laconi S., Rodgers R. F., Chabrol H. The measurement of Internet addiction: A critical review of existing scales



- and their psychometric properties. *Computers in Human Behavior*, 2014, vol. 41, pp. 190–202. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2014.09.026>
12. Yur'eva L. N., Bol'bot T. Yu. *Komp'yuternaya zavisimost': formirovanie, diagnostika, korrektsiya i profilaktika* [Computer Addiction: Formation, Diagnosis, Correction and Prevention]. Dnepropetrovsk, Porogi Publ., 2006. 196 p. (in Russian).
  13. Voiskunskii A. E., Mitina O. V., Guseinova A., Rustomova N. Measurement of Internet addiction: comparison of diagnostic methods. *Meditinskaya psikhologiya v Rossii* [Medical Psychology in Russia], 2015, no. 4 (33), pp. 11. Available at: [http://mprj.ru/archiv\\_global/2015\\_4\\_33/nomer12.php](http://mprj.ru/archiv_global/2015_4_33/nomer12.php) (accessed 18 March 2022) (in Russian).
  14. Korolenko Ts. P., Loskutova V. A. Internet addiction in the Russian language Internet sector. *The Siberian Scientific Medical Journal*, 2004, vol. 24, no. 3, pp. 45–51.
  15. Kochetkov N. V. About diagnosing online gaming addiction. *Science Time*, 2015, no. 1 (13), pp. 254–256.
  16. Sirota N. A., Moskovchenko D. V., Yaltonsky V. M., Yaltonskaya A. V. Development of the Russian Version of the Questionnaire for the Problematic Use of Social Networks. *Counseling Psychology and Psychotherapy*, 2018, vol. 26, no. 3, pp. 33–55 (in Russian). <https://doi.org/10.17759/cpp.2018260303>
  17. Regush L. A., Alekseeva E. V., Veretina O. R., Orlova A. V., Pezhemskaya Ju. S. Immersion Index in the Internet Environment: Questionary Standardization. *Psychological-Educational Studies*, 2021, vol. 13, no. 3, pp. 31–50 (in Russian). <https://doi.org/10.17759/psyedu.2021130303>
  18. Grishina A. V. Test questionnaire degree of enthusiasm of younger teenagers playing computer games. *Moscow University Psychology Bulletin. Seria 14. Psychology*, 2014, vol. 14, no. 4, pp. 131–141.
  19. Malygin V. L., Feliksov K. A., Iskandirova A. S., Antonenko A. A., Smirnova E. A., Khomeriki N. S. *Internet-zavisimoe povedenie. Kriterii i metody diagnostiki* [Internet Addictive Behavior. Criteria and Methods of Diagnosis]. Moscow, MGMSU Publ., 2011. 32 p.
  20. Dmitriev M. G., Belov V. G., Parfenov Yu. A. *Psihologo-pedagogicheskaya diagnostika delinkventnogo povedeniya u trudnykh podrostkov* [Psychological and Pedagogical Diagnostics of Delinquent Behavior of Troubled Adolescents]. St. Petersburg, Poni Publ., 2010. 316 p.
  21. Babaeva Yu. D., Voiskunskii A. E., Smyslova O. V. Internet: Impact on Personality. In: Voiskunskii A. E., ed. *Gumanitarnye issledovaniya v Internete* [Humanities research on the Internet]. Moscow, Mozhaisk-Terra Publ., 2000. 432 p.
  21. Trafimchik Zh. I. *Images of the "I" as a substructure of the self-concept of young people with computer game addiction*. Available at: [https://psyjournals.ru/files/40809/psytel\\_conf\\_Trafimchik.pdf](https://psyjournals.ru/files/40809/psytel_conf_Trafimchik.pdf) (accessed 01 December 2021).
  23. Danilov S. A. Risks and Potential of Internet Socialization of Youth. *Izvestiya of Saratov University. Philosophy. Psychology. Pedagogy*, 2012, vol. 12, iss. 2, pp. 42–46.
  24. Nasledov A. D. *IBM SPSS Statistics 20 i AMOS: professional'nyi statisticheskiy analiz dannykh* [IBM SPSS Statistics 20 and AMOS: Professional Statistical Data Analysis]. St. Petersburg., Piter Publ., 2013. 416 p.

Поступила в редакцию 11.03.2022; одобрена после рецензирования 05.04.2022; принята к публикации 10.04.2022  
The article was submitted 11.03.2022; approved after reviewing 05.04.2022; accepted for publication 10.04.2022