

Уркаєв В. С., Плескач Б. В. Модифікація опитувальника К. Янг для діагностики онлайн-ігор з матеріальними витратами. *Актуальні проблеми психології Т.3 : Консультативна психологія та психотерапія* : зб. наук. пр. Інституту психології імені Г. С. Костюка. Київ, 2020. Т. 3, Вип. 16. С. 190 – 210.

представлений досвід роботи команди волонтерів психологів на «Гарячій телефонній лінії для медпрацівників».

Підтримка психологічного здоров'я направлена на самоусвідомлення особистості та цілеспрямовану поведінку, посилення власної опірності, відновлюваності, резильєнтності.

УДК 159.9.072

Уркаєв В. С., Плєскач Б. В.

МОДИФІКАЦІЯ ОПИТУВАЛЬНИКА К. ЯНГ ДЛЯ ДІАГНОСТИКИ ОНЛАЙН-ІГОР З МАТЕРІАЛЬНИМИ ВИТРАТАМИ

Уркаєв В. С., Плєскач Б. В. Модифікація опитувальника К. Янг для діагностики онлайн-ігор з матеріальними витратами. В статті обґрунтовується доцільність створення методу для діагностики захоплення онлайн-іграми з матеріальними витратами. Наводиться модифікований для цих задач Тест Інтернет-залежності К. Янг. Створений інструмент отримав назву Методика діагностики онлайн-ігор з матеріальними витратами. Наведені дані, які свідчать про високу надійність, дискримінативність та валідність методики. Факторна структура модифікованої методики схожа на дані отримані К. Янг для оригінального тесту. Отримані в процесі вивчення конструктної валідності фактори можна пов'язати з феноменологічними особливостями властивими хімічним та нехімічним залежностям, що підтверджує валідність методики. Запропонована критеріальна норма, яка дозволяє відокремлювати осіб

захоплених онлайн-іграми з матеріальними витратами на рівні девіації від звичайних споживачів ігор.

Ключові слова: Інтернет-залежність, захоплення онлайн-іграми, Тест Інтернет-залежності К. Янг, діагностика захоплення онлайн-іграми з матеріальними витратами, надійність та валідність методики.

Уркаев В. С., Плєскач Б. В. Модифікація опросника К. Янг для діагностики онлайн-ігр з матеріальними тратами. В статті обосновується целесообразність створення методу для діагностики увлечення онлайн-іграми с матеріальними тратами. Приводиться модифіцированный для этих целей Тест Інтернет-зависимости К. Янг. Созданный инструмент получил название Методика діагностики онлайн-ігр с матеріальними тратами. Приводяться даные подтверждающие высокую надежность, дискриминативность и валидность методики. Факторная структура модифицированной методики похожа на даные полученные К. Янг для оригинального теста. Полученные в процессе изучения конструктивной валидности факторы можно связать с феноменологическими особенностями, которые характерны для химических и нехимических зависимостей, что подтверждает валидность методики. Предложена критериальная норма, которая позволяет отделить лиц, увлеченных онлайн-іграми, на уровне девиации от обычных пользователей ігр.

Ключевые слова: Інтернет-зависимость, увлеченность онлайн-іграми, Тест Інтернет-зависимости К. Янг, діагностика увлечення онлайн-іграми с матеріальними тратами, надежность и валидность методики.

Постановка проблеми і актуальність дослідження. Сучасні смартфони на операційній системі «Android» та «Apple iOS» дозволяють не лише користуватись телефонним зв'язком, а і мають можливості співставні з підключеним до мережі Інтернет персональним комп'ютером. Через означені причини комп'ютерні онлайн-ігри стали ще більш доступними та популярними. Онлайн-ігри для смартфонів та айфонів, з часом, істотно змінились. Зокрема, ці

ігри доступні для безкоштовної установки. Проте, після інсталяції гри пропонується (за певну плату, через інтернет-банкінг) відключити рекламу. Ці ігри швидко викликають у користувача занурення в гру, емоції конкурентного змагання з іншими учасниками онлайн гри та, користуючись цим, пропонують користувачу придбати різноманітні модифікації (апгрейди) для ігрових персонажей, що наближає перемогу персонажа гри в ігрових сюжетах. В свою чергу, придбання модифікацій ще більше прив'язує користувача до комп'ютерної гри.

В існуючих методиках діагностики не враховується сучасний аспект комп'ютерних онлайн-ігор (нав'язування модифікацій, які необхідно придбати), що посилюють прив'язаність користувача до гри. Це ставить задачу по оновленню існуючих психодіагностичних інструментів у відповідності до особливостей сучасних онлайн ігор.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. О. С. Осуховська пише, що надмірне перебування в мережі Інтернет, як у середовищі знаходження віртуальних казино, є фактором ризику до розвитку лудоманії [12, с. 82]. Схожої думки дотримуються такі вчені як: М. В. Бредихіна та С. І. Табачников [1; 16]. Агресивна реклама азартних ігор та позитивний досвід оплати через Інтернет (наприклад, при купівлі модифікацій для онлайн-ігор), на нашу думку, ще більше підсилюють ймовірність ігрової залежності. Тому, доцільним є створення психодіагностичного інструменту який враховує сучасні аспекти онлайн-ігор. Такий інструмент може бути корисним при вивченні схильності до азартних ігор, яка виникає під впливом захоплення онлайн-іграми.

В науковій літературі традиційно розрізняються два поняття: комп'ютерна залежність та Інтернет-залежність. Під терміном «комп'ютерна залежність» розуміється в основному залежність від ігор на комп'ютері, який знаходиться в конкретному місці (дома чи в спеціалізованому клубі) та не використовує для гри підключення до Інтернету [15, с. 11; 13]. Термін «Інтернет-залежність» виник

завдяки роботам К. Янг [6]. В. І. Євдокімов відзначає, що існує п'ять основних видів інтернет-залежності: 1) залежність від соціальних контактів через мережу Інтернет; 2) компульсивна потреба в мережі Інтернет з метою: гри у віртуальні азартні ігри, здійснення покупок в Інтернеті, участі в різноманітних аукціонах та онлайн біржах; 3) нав'язлива потреба шукати інформацію через мережу Інтернет, без конкретної мети (web-серфінг); 4) нав'язлива гра в комп'ютерні ігри, програмування чи хакерство; 5) кіберсексуальність (нездоланий потяг до відвідування порносайтів, заняття кіберсексом, спілкування на спеціалізованих сайтах «для дорослих» з приводу сексу [6, с. 69]. Більшість існуючих психодіагностичних методик призначено для діагностики інтернет-залежності, одним із різновидів якої є залежність від онлайн-ігор. А. Н. Столяренко, Н. В. Кочетков дійшли висновку, що необхідно: 1) диференціювати онлайн-ігри від інтернет-залежності (створити відповідні методи діагностики); 2) диференціювати залежності від онлайн-ігор та комп'ютерних ігор [15, с. 11; 10, с. 150]. Схожої думки дотримується О. Є. Войскунський, який відмічає тенденцію відокремлювати (в загальному терміні Інтернет-залежність) залежність від онлайн-ігор та від сервісів, які надають можливість спілкуватись [4].

На сьогоднішній день, спрямованих на діагностику залежності від онлайн-ігор методик існує не достатня кількість [10]. Зазвичай, діагностується інтернет-залежність та певна її специфіка, в нашому випадку, залежність від онлайн-ігор [3, с. 5]. Тестів, які враховують можливі витрати в процесі онлайн-ігор в доступній нам літературі не знайдено. Тому, **метою статті є:** 1) модифікація одного з існуючих психодіагностичних методів для вивчення захоплення онлайн-іграми, які мають матеріальні витрати; 2) вивчення валідності та надійності запропонованої модифікації; 3) обговорення можливих нормативних значень на основі критеріального підходу.

Виклад основного матеріалу і результатів дослідження. Одним з основних тестів, який використовуються для діагностики Інтернет-залежності, є

адаптований В. О. Лоскутовою Тест Інтернет-залежності К. Янг (Internet addiction test, IAT) [18; 11; 14, с. 153]. Через ряд причин, ця методика також належить до тестів, які найбільш часто модифікуються. Зокрема, відома здійснена Г. В. Грішиною модифікація методики К. Янг для діагностики залежності від комп'ютерних ігор у молодших підлітків [5]. Запропонована Н. В. Кочетковим Методика діагностики залежності від онлайн-ігор – включає в себе запитання методики К. Янг [10, с. 154].

IAT створений на основі теоретично виділених критеріїв, за якими можна діагностувати залежність від Інтернету. До них відносяться наступні: 1) нав'язливі думки про використання інтернету; 2) використання інтернету з метою отримати задоволення або – уникнути існуючих реальних проблем; 3) наявність невдалих спроб контролювати або обмежувати кількість часу використаного на Інтернет-активність; 4) брехні з приводу часу, який витрачений на перебування «онлайн»; 5) наявність негативних переживань при недоступності Інтернету; 6) наростання проявів дезадаптації в результаті захоплення Інтернетом (фізіологічної, соціально-психологічної, особистісної) [7, с. 55]. Виділені К. Янг критерії Інтернет-залежності використовуються також для діагностики залежності від азартних ігор та залежності від онлайн-ігор [7; 5, с. 50].

Здійснена К. Янг факторизація методики виявила існування шести факторів, які визначають відповіді на запитання тесту:

1. Надмірна цінність Інтернету (особа очікує та мріє про час, коли буде можливість вийти в Інтернет; приховує своє захоплення мережею від інших; присутня втрата звичних інтересів; Інтернет стає єдиним способом отримання задоволення; захоплення стає способом втечі від життєвих проблем та викликів).

2. Надмірне використання, неможливість обмежити та контролювати час своєї активності в Інтернеті. Вчена відзначає, що надмірне захоплення також пов'язано з тим, що особа буде відчувати емоційний дискомфорт при відміні залежності (депресію, тривогу або злість).

3. Соціальні наслідки захоплення Інтернетом – ігнорування зобов'язань по роботі або навчанню через нездатність обмежити час витрачений на перебування «онлайн».

4. Мрії та фантазії (очікування, передчуття) про момент входу в Інтернет.

5. Втрата контролю часу, яких витрачається на гру (на нашу думку, вказує на виникнення толерантності до нехімічної адикції).

6. Реальна соціальна взаємодія (спілкування) підміняється віртуальними стосунками [18, с. 5].

Як можна побачити, утворені фактори відповідають основним симптомам хімічних та нехімічних залежностей.

Оскільки, критерії для діагностики Інтернет-залежності та залежності від онлайн-ігор є однаковими ми лише модифікували інструкцію та зміст запитань, щоб вони стосувалися онлайн-ігор та грошових витрат на них. Модифікований Тест Інтернет-залежності К. Янг був нами названий Методика діагностики онлайн-ігор з матеріальними витратами, її стимульний матеріал представлений в таблиці 1.

Таблиця 1

Стимульний матеріал Методики діагностики онлайн-ігор з матеріальними витратами.

Інструкція.					
Вам пропонується відповісти на запитання, які призначені для оцінки міри захоплення онлайн-іграми. Для відповіді на запитання оберіть найбільш точну із запропонованих альтернатив та напишіть «+» у відповідній клітинці.					
Питання	Ніколи	Іноді	Регулярно	Часто	Постійно
1. Ви помічаєте, що проводите за грою, яка вимагає фінансових витрат, більше часу, ніж мали намір?					

2. Чи ви нехтували домашніми справами, щоб подовше пограти?					
3. Ви надаєте перевагу грі, замість необхідного спілкування з близькою людиною?					
4. Чи заводите знайомства з іншими гравцями, перебуваючи в грі?					
5. Роздратовуєтеся через те, що навколишні цікавляться кількістю часу і коштів, витрачених на гру?					
6. Чи відзначаєте ви, що перестали робити успіхи в навчанні або роботі, так як занадто багато часу проводите в грі?					
7. Ви перевіряєте можливість взяти участь у грі раніше, ніж зробите щось інше, більш необхідне?					
8. Чи відзначаєте ви, що знижується продуктивність праці (навчання) через захоплення грою?					
9. Ви займаєте оборонну позицію і приховуєте, коли вас питають про часові/фінансові витрати на гру?					
10. Чи блокуєте думки, які вас турбують, про вашу реальне життя, думками про гру?					
11. Чи помічаєте себе у передчутті чергової гри?					
12. Ви відчуваєте, що життя без гри нудне, порожнє і безрадісне?					
13. Чи ви сваритесь, кричите або іншим чином висловлюєте свою прикрість, коли хтось намагається відволікти вас від гри?					
14. Ви нехтуєте сном, залишаючись у грі?					
15. Ви передчуваєте як будете у грі, перебуваючи поза грою?					
16. Ви кажете собі: "Ще трохи", перебуваючи в грі?					
17. Зазнаєте поразки в спробах скоротити час і фінансові витрати на гру?					
18. Чи намагаєтесь приховати кількість часу і фінансових затрат на гру?					
19. Замість того, щоб вибратися куди-небудь з друзями, ви обираєте гру?					
20. Чи відчуваєте депресію, пригніченість або роздратованість, будучи поза грою і відзначаєте, що цей стан проходить, як тільки ви опиняєтесь в грі?					

Обстежена вибірка склала 156 осіб раннього юнацького віку (віком 16 – 17 років), які були студентами Вінницького медичного коледжу імені акад. Д. К. Заболотного. Дослідження проводилось протягом 2017 – 2018 років.

Привласнення балів за відповіді на опитувальник. В оригінальному тесті К. Янг (та його адаптації В. О. Лоскутовою) відповіді на кожне запитання оцінюються за 5-бальною шкалою. Відповідно, привласнюються наступні бали: «Ніколи» = 1 бал; «Іноді» = 2; «Регулярно» = 3; «Часто» = 4; «Постійно» = 5. Проте, після отримання емпіричних даних за модифікованою методикою було встановлено, що 44% опитаних обрали відповідь «Ніколи» на всі 20 запропонованих запитань. А тип розподілу, за сумою всіх запитань тесту, не є розподілом Гауса, є асиметричним типом, який можна віднести до розподілу χ^2 Пірсона. Звичайно, такі результати є очікувані, оскільки, більшість осіб не мають залежності від онлайн-ігор. Проте, ці результати означають, що ми не можемо використати міри центральних тенденцій для оцінки результатів тесту.

Але, оскільки, кожне запитання тесту стосується однієї з ознак залежності результату тесту можуть бути оцінені як відповідність певному критерію (критеріальні норми) [8, с. 228]. В такому випадку, для оцінки результату тесту, нам потрібна лише знати чи зустрічається певна поведінка (симптом) у опитаного, чи він – відсутній.

В нашому дослідженні, ми дотримуємось критеріального підходу до оцінки результатів Методики діагностики онлайн-ігор з матеріальними витратами. Відповідно, відповіді за методикою рекомендуємо оцінювати наступним чином: «Ніколи» = 0 балів; інші відповіді («Іноді», «Регулярно», «Часто», «Постійно») = 1 бал. Тому, всі інші обчислення виконані в цій роботі здійснені на основі оцінки кожного запитання методики по дихотомічному принципу.

Надійність методики оцінювалась на основі оцінки внутрішньої узгодженості на основі коефіцієнта альфа Кронбаха. Перевірка показала, що методика має високу узгодженість ($\alpha = 0,912$). Оцінка надійності на основі

розділення тесту на дві шкали (утворені з парних та непарних запитань) також показала високу надійність [8, с. 173]. Так, кореляція між двома версіями методики мала високий рівень достовірності ($r = 0,863$ при $p < 0,001$). Ретестова надійність методики не вивчалась.

Дискримінативність Методики діагностики онлайн-ігор з матеріальними витратами розрахована за формулою Фергюсона є оптимальною ($\sigma = 0,81$) [8, с. 204].

Валідність перевірялась на основі вивчення кореляцій з двома іншими методиками, для оцінки конструктної валідності тесту був проведений факторний аналіз методики. Двома іншими методами виступили: Індекс важкості проблем з азартною грою (Н. J. Wynne, М. М. Важенин) та методика Адиктивна ідентичність (Н. В. Дмитрієва) [2; 17; 9, с. 305]. В табл. 2 представлені кореляції між модифікованим тестом К. Янг та двома іншими методиками.

Як видно з табл. 2, модифікований тест К. Янг корелює зі змінами ідентичності, які характерні для всіх видів залежностей (Н. В. Дмитрієва). Також, запропонована методика корелює зі скринінговою методикою

Таблиця 2

Кореляції між Методикою діагностики онлайн-ігор з матеріальними витратами з тестами для діагностики адикції

Методики між якими вивчався кореляційний зв'язок	
	Методика діагностики онлайн-ігор з матеріальними витратами
Адиктивна ідентичність	$r = 0,24; p < 0,05$
Індекс важкості проблем з азартною грою	$r = 0,64; p < 0,001$

для виявлення залежностей від азартних ігор. Кореляція є дуже високою, що свідчить про існування коморбідності між захопленням азартними іграми та інтересом до онлайн-ігор з матеріальними витратами. Отримані кореляції підтвердили, що запропонований метод стосується області залежностей, пов'язаний з іграми та з витрачанням грошей на ці ігри.

Для вивчення конструктивної валідності було проведено декілька серій факторних аналізів з використанням різних методів обертання та двох типів шкал: бінарної та інтервальної (привласнення балів за шкалою Лайкерта).

Найбільш вдалим, для інтерпретації результатів, ми вважаємо факторний аналіз проведений на основі дихотомічної шкали (відповідь: так/ні) з використанням методу виділення факторів «Принципові компоненти» та способу обертання «Варімакс». На основі критерію Кайзера було виділено п'ять факторів, які пояснили 66 % варіацій значень змінних. Після обертання, утворені фактори могли відтворити 53 % кореляцій між змінними. Факторні навантаження після обертання представлено в табл. 3 (значення менше 0,34 не подавались).

Згідно з представлених в таблиці факторних навантажень утвореним факторам можна дати наступні назви:

Таблиця 3

Результати факторного аналізу Методики діагностики онлайн-ігор з матеріальними витратами: виділені фактори та їх навантаження

Номера запитань модифікованої методики та його загальний зміст	Номера виділених факторів та їх навантаження після обертання				
	1	2	3	4	5
1. Гра вимагає більше часу			0,380	0,682	
2. Нехтування справами		0,749			
3. Обмеження спілкування	0,389	0,739			
4. Знайомство з інш. Гравцями	0,664			0,377	

5. Захист свого Я				0,814	
6. Негатив. соц. Наслідки	0,544	0,483			
7. Очікування гри		0,580	0,355		0,470
8. Спад продуктивності праці		0,714			
9. Оборонна позиція				0,725	
10. Втеча від проблем	0,491		0,390		
11. Передчуття гри	0,715				0,359
12. Відчуття нудьги без гри	0,408		0,700		
13. Дисфорія при перешкод.	0,434		0,551		
14. Ігнорув. фізіолог. Потреб		0,394	0,611		
15. Очікування гри	0,582				0,359
16. Брак контролю			0,692		
17. Брак контролю					0,803
18. Оборонна позиція				0,408	0,667
19. Негатив. соц. Наслідки	0,408	0,408	0,386		
20. Негатив. психол. наслідки			0,455		0,531

Фактор 1 «Цінність гри: фантазії про гру, втеча від проблем, нове спілкування без обмежень». До фактору віднесені запитання: 4, 6, 10, 11, 15, 19. Внутрішня узгодженість: $\alpha = 0,838$.

Фактор 2 «Наростання негативних наслідків захоплення онлайн-іграми». До фактору віднесені запитання: 2, 3, 6, 7, 8, 14 19 ($\alpha = 0,856$).

Фактор 3 «Наростання толерантності: потреба в додатковій стимуляції». До фактору віднесені запитання: 1, 12, 13, 14, 16, 20 ($\alpha = 0,786$).

Фактор 4 «Оборонна позиція: наростання соціальної дезадаптації». До фактору віднесені запитання: 1, 5, 9, 18 ($\alpha = 0,764$).

Фактор 5 «Наростання толерантності: труднощі вольового контролю». До фактору віднесені запитання: 7, 17, 18, 20 ($\alpha = 0,750$).

Оскільки виділені фактори добре описують феноменологічні особливості хімічних та нехімічних залежностей – результати факторного аналізу підтверджують валідність методики.

Критеріальні нормативні значення. Основна основне завдання критеріальних тестів – діагностувати (виділяти) певну задану групу [8, с. 228]. Ще при початку роботи над модифікацією тесту нас цікавила його здатність виявляти осіб, які захоплені онлайн-іграми з матеріальними витратами на рівні девіації. Тому, ми зосередились на пошуку значень, які дозволяють відокремлювати звичайну онлайн гру від поведінки, що відхиляється.

За основу було прийняті нормативні значення за Г. В. Старненбаум, який пропонує діагностувати проблемне захоплення Інтернетом, за методикою К. Янг, при позитивній відповіді на 7 (і більше) запитань [14, с. 153]. Оскільки запитання тесту стосуються ознак (критеріїв) залежності, присутність 33 % критеріїв здається достатньою для діагностики захоплення онлайн-іграми на рівні девіації.

Отже, для доведення точності критеріальної норми нам потрібно отримати результати, що значення більше 6,5 балів за Методикою діагностики онлайн-ігор з матеріальними витратами виявляє достовірно високі значення за іншими методиками.

Співставність способу обчислення результатів за Г. В. Старшенбаумом та К. Янг. Особи молодшого юнацького віку, які позитивно відповідають на 7 і більше запитань Методики діагностики онлайн-ігор з матеріальними витратами в середньому отримують 37,1 бал за цим же методом з типом відповіді на запитання за шкалою Лайкерта. Одночасно з цим, особи, які позитивно відповіли на 1 – 6 запитань вивчаємої методики, отримують в середньому значення 21,47 балів. Відмінність є статистично-достовірною ($F = 248,3, p < 0,001$; $T = - 7,83, p < 0,001$).

Таким чином, особи які позитивно відповідають на 7 і більше запитань запропонованої нами методики можуть бути оцінені як респонденти з легкою ступеню (mild level) залежності від онлайн ігор згідно значень К. Янг. Так, легкий рівень діагностується, коли значення є 31 та більше балів [18]. В обстеженій нами вибірці, 16,7% юнаків отримали значення за запропонованою методикою більше 6,5 балів (оцінка за дихотомічною шкалою).

Здатність запропонованої норми виявляти групу з високими значеннями за тестом Адиктивна ідентичність. Респонденти, які отримали за Методикою діагностики онлайн-ігор з матеріальними витратами більше 6,5 балів в середньому отримують 320,4 балів за шкалою Адиктивна ідентичність. Особи, які отримують менше 6,5 балів, за вивчаємою методикою, в середньому мають 290 балів за шкалою Адиктивна ідентичність. Відмінність є статистично-достовірною ($F = 10,32, p < 0,01; T = - 3,21, p < 0,01$). Отже, значення більше 6,5 балів за модифікованим тестом К. Янг виявляє респондентів з вираженими порушеннями ідентичності, які свідчать про існування схильності до залежності.

Здатність запропонованої норми виявляти респондентів з високим ризиком залежності (девіацією) від азартних ігор. З метою вивчення здатності запропонованих норм розрізняти респондентів зі схильністю до азартних ігор був використаний Індекс важкості проблем з азартною грою (PGSI). Юнаки, які отримали за Методикою діагностики онлайн-ігор з матеріальними витратами менше 6,5 балів в середньому отримали 0,4 бали за методикою PGSI. Респонденти, які отримали більше 6,5 балів за вивчаємою методикою в середньому отримали 4 бали за PGSI. Відмінність є статистично достовірною ($F = 56,3, p < 0,001; T = - 4,0, p < 0,001$). Оскільки значення за PGSI в 3 – 7 балів оцінюється як середній ризик гемблінгу отримані дані слід розуміти, що значення вище 6,5 балів за модифікованою методикою виявляє респондентів більш схильних до гемблінгу [17]. На теоретичному рівні, значення вище 6,5 балів можна пов'язати з присутнім захопленням онлайн-іграми на рівні девіації.

Висновки та перспективи подальших досліджень. Запропонована модифікація Тесту Інтернет-залежності К. Янг була названа нами Методика діагностики онлайн-ігор з матеріальними витратами. Запропонована методика показала високу надійність, дискримінативність та валідність. Для оцінки результатів діагностики були запропонована критеріальна норма 6,5 балів. Респонденти, які мають більше 6,5 балів оцінюються нами як захоплені онлайн-іграми на рівні девіації. Оскільки обстежена вибірка складалась з осіб раннього юнацького віку запропоновані норми є репрезентавними саме на цю вікову категорію.

Перспективами подальших досліджень є вдосконалення нормативних значень за методикою. А саме: 1) перевірка можливості використовувати запропоновані норми у вибірках юнаків та дорослих; 2) розробка критеріальних значень, які відокремлюють девіацію та існуючу залежність від онлайн-ігор з матеріальними витратами.

Список використаних джерел

1. Бредихина М. В. Педагогическая профилактика игровых зависимостей у подростков в общеобразовательном учреждении : автореф. дис. ... канд. пед. наук : 13.00.01. Нижний Новгород, 2007. 22 с.
2. Важенин М. М. Метод диагностики игровой зависимости. Минск : Респ. науч-практич. центр психического здоровья, 2014. 9 с.
3. Важенин М. М., Голубева Т. С., Григорьева И. В., Можарова К. Ю. Метод диагностики компьютерной зависимости у подростков и молодежи. Минск : Республиканский научно-практический центр психического здоровья, 2015. 17 с.
4. Войсунский А. Е., Митина О. В., Гусейнова А. А. и др. Диагностика зависимости от интернета и сравнение методических средств. *Медицинская*

психология в России: электрон. науч. журн. 2015. № 4 (33). URL: <http://mprj.ru> (Дата звернення: 20.06.2020).

5. Гришина А. В. Тест-опросник степени увлеченности младших подростков компьютерными играми. *Вестник Московского университета. Серия 14. Психология.* 2014. № 4. С. 131 – 141.
6. Евдокимов В. И., Литвиненко О. В. Методические аспекты диагностики развития Интернет-зависимости. *Вестник психотерапии.* 2008. № 25 (30). С. 68 – 75.
7. Карабанов А. П., Шарковский Д. М. Современное состояние проблемы измерения интернет-зависимого поведения. *Вестник Иркутского государственного университета. Серия Психология.* 2018. Т. 26. С. 53 – 62. <https://doi.org/10.26516/2304-1226.2018.26.53>
8. Клайн П. Справочное руководство по конструированию тестов / под. ред. Л. Ф. Бурлачука; пер. с англ. Е. П. Савченко. Киев : ПАН Лтд, 1994. 283 с.
9. Короленко Ц. П., Дмитриева Н. В. Аддиктология: настольная книга. Москва : Институт консультирования и системных решений, 2012. 536 с.
10. 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.
11. Лоскутова В. А. Интернет-зависимость как форма нехимических аддиктивных расстройств : автореф. дис. ... канд. мед. наук : 14.00.18. Новосибирск, 2004. 21 с.
12. Осуховская Е. С. Результаты исследования игровой аддикции у лиц молодого возраста. *Архів психіатрії.* 2011. № 1 (64). С. 82 – 87.
13. Петров А. А., Ворсина О. П. Клинический случай зависимости от компьютерных игр, коморбидной эмоционально-неустойчивому расстройству личности импульсивного типа. *Сибирский вестник психиатрии и наркологии.* 2018. № 4 (101). С. 68 – 73.

14. Старшенбаум Г. Независимость. Как избавиться от психологической или химической зависимости. Москва : АСТ, 2018. 229 с.
15. Столяренко А. Н. Отличия зависимостей от компьютерных и интернет-игр. *Медицина психология*. 2018. № 3. С. 11 – 14.
16. Табачников С. І., Осуховська О. С., Харченко Є. М. та інші. Поширеність ігрової залежності серед підлітків та молоді України та її вплив на психічне здоров'я цього контингенту населення. *Архів психіатрії*. 2014. № 3 (78). С. 111 – 114.
17. Wynne H. J. Introducing the Canadian problem gambling index. URL : https://www.researchgate.net/publication/228460062_Introducing_the_Canadian_problem_gambling_index (Дата звернення 20.06.20).
18. Young K. S. Internet addiction test (IAT) Manual. URL : <https://cyberpsy.ru/wp-content/uploads/2018/02/iat-manual.pdf> (Дата звернення: 20.06.2020).

References transliterated

1. Bredihina M. V. Pedagogicheskaja profilaktika igrovyh zavisimostej u podrostkov v obshheobrazovatel'nom uchrezhdenii: avtoref. dis. ... kand. ped. nauk : 13.00.01. Nizhnij Novgorod, 2007. 22 s.
2. Vazhenin M. M. Metod diagnostiki igrovoj zavisimosti. Minsk : Resp. nauch-praktich. centr psihicheskogo zdorov'ja, 2014. 9 s.
3. Vazhenin M. M., Golubeva T. S., Grigor'eva I. V., Mozharova K. Ju. Metod diagnostiki komp'juternoj zavisimosti u podrostkov i molodezhi. Minsk : Respublikanskij nauchno-prakticheskij centr psihicheskogo zdorov'ja, 2015. 17 s.
4. Vojskunskij A. E., Mitina O. V., Gusejnova A. A. i dr. Diagnostika zavisimosti ot interneta i sravnenie metodicheskikh sredstv. *Medicinskaja psihologija v Rossii: jelektron. nauch. zhurn.* 2015. № 4 (33). URL: <http://mprj.ru> (Data zvernennya: 20.06.2020).

5. Grishina A. V. Test-oprosnik stepeni uvlechnosti mladshih podrostkov komp'juternimi igrami. *Vestnik Moskovskogo universiteta. Serija 14. Psihologija*. 2014. № 4. S. 131 – 141.
6. Evdokimov V. I., Litvinenko O. V. Metodicheskie aspekty diagnostiki razvitija Internet-zavisimosti. *Vestnik psihoterapii*. 2008. № 25 (30). S. 68 – 75.
7. Karabanov A. P., Sharkovskij D. M. Sovremennoe sostojanie problemy izmerenija internet-zavisimogo povedenija. *Vestnik Irkutskogo gosudarstvennogo universiteta. Serija Psihologija*. 2018. T. 26. S. 53 – 62. <https://doi.org/10.26516/2304-1226.2018.26.53>
8. Kline P. A handbook of test construction: introduction to psychometric design. London: Methuen, 1986. 259 p.
9. Korolenko C. P., Dmitrieva N. V. Addiktologija: nastol'naja kniga. Moskva: Institut konsul'tirovanija i sistemnyh reshenij, 2012. 536 s.
10. Kochetkov N. V. Social'no-psihologicheskie aspekty zavisimosti ot onlajn-igr i metodika ee diagnostiki. *Social'naja psihologija i obshhestvo*. 2016. T. 7, № 3. S. 148 – 163.
11. Loskutova V. A. Internet-zavisimost' kak forma nehimicheskikh addiktivnyh rasstrojstv: avtoref. dis. ... kand. med. nauk : 14.00.18. Novosibirsk, 2004. 21 s.
12. Osuhovskaja E. S. Rezul'taty issledovanija igrovoj addikcii u lic molodogo vozrasta. *Arxiv psy`xiatriji*. 2011. № 1 (64). S. 82 – 87.
13. Petrov A. A., Vorsina O. P. Klinicheskij sluchaj zavisimosti ot komp'juternyh igr, komorbidnoj jemocional'no-neustojchivomu rasstrojstvu lichnosti impul'sivnogo tipa. *Sibirskij vestnik psihiatrii i narkologii*. 2018. № 4 (101). S. 68 – 73.
14. Starshenbaum G. NeZavisimost'. Kak izbavit'sja ot psihologicheskoy ili himicheskoy zavisimosti. Moskva: AST, 2018. 229 s.
15. Stoljarenko A. N. Otlichija zavisimostej ot komp'juternyh i internet-igr. *Medy`chna psy`xologiya*. 2018. № 3. S. 11 – 14.

16. Tabachnikov S. I., Osuxovs`ka O. S., Xarchenko Ye. M. ta insh. Poshy`renist`igrovoyi zalezhnosti sered pidlitkiv ta molodi Ukrayiny` ta yiyi vply`v na psy`xichne zdorov'ya cz`ogo konty`ngentu naseleennya. *Arxiv psy`xiatriyi*. 2014. № 3 (78). S. 111 – 114.
17. Wynne H. J. Introducing the Canadian problem gambling index. URL: https://www.researchgate.net/publication/228460062_Introducing_the_Canadian_problem_gambling_index (Data zvernennya: 20.06.2020).
18. Young K. S. Internet addiction test (IAT) Manual. URL: <https://cyberpsy.ru/wp-content/uploads/2018/02/iat-manual.pdf> (Data zvernennya: 20.06.2020).

Urkayev V. S., Pleskach B. V. Modification of the K. Young Internet addiction test for the task – diagnosing online-games with material costs. In the article substantiates the feasibility of creating a method for diagnosing the capture of online games with material costs. Internet addiction test by K. S. Young that was modification for this tasks is given. The created tool was called the Method of diagnostics of online-games with material costs. In the article presents the results of study, which indicate high reliability, discriminatory power and validity of the method. The factor structure of the modified method is similar to the results obtained by K. Young for the original test. The factors obtained in the process of studying construct validity are related with the phenomenological features characteristic of chemical and non-chemical addictions, that confirms the validity of the method. Proposed a criterion-based norm which allows to separate persons captured by online-games with material costs at the level previous to addiction from ordinary consumers of games.

Key words: Internet addiction, captured by online-games, K. Young Internet addiction test, diagnostics of online-game addiction with material costs, reliability and validity of the method.

Відомості про авторів:

Плескач Богдан Вадимович, кандидат психологічних наук, старший науковий співробітник лабораторії консультативної психології та психотерапії Інститут психології імені Г. С. Костюка НАПН України; e-mail: pleskach.bogdan@gmail.com

Pleskach Bogdan Vadymovych, PhD, senior researcher, laboratory of Counseling Psychology and Psychotherapy, G.S. Kostiuk Institute of Psychology of the National Academy of Pedagogical Sciences (NAPS) of Ukraine. Kiev, Ukraine.

Уркаєв Вадим Сергійович, молодший науковий співробітник лабораторії консультативної психології та психотерапії Інститут психології імені Г. С. Костюка НАПН України. e-mail: 9279588@gmail.com

Urkaev Vadym Serhiyovych, junior researcher, laboratory of Counseling Psychology and Psychotherapy, G.S. Kostiuk Institute of Psychology of the National Academy of Pedagogical Sciences (NAPS) of Ukraine. Kiev, Ukraine.

РЕФЕРАТ

Уркаєв В. С., Плескач Б. В.

Модифікація опитувальника К. Янг для діагностики онлайн-ігор з матеріальними витратами

В статті обґрунтовується доцільність створення методу для діагностики захоплення онлайн-іграми з матеріальними витратами. В якості основи, для розробки такого методу, обраний Тест Інтернет-залежності К. Янг; оскільки: він має чітку теоретичну структуру, проте окремі запитання методики та саме поняття залежності від Інтернету є застарілими. В статті подається створена для поставлених задач модифікація тесту К. Янг, яка отримала назву Методика діагностики онлайн-ігор з матеріальними витратами.

Психометричні характеристики методики вивчались на вибірці із 156 осіб раннього юнацького віку (віком 16 – 17 років), які на момент дослідження були студентами Вінницького медичного коледжу імені акад. Д. К. Заболотного.

Оскільки результати за розробленою методикою мали асиметричний тип розподілу був застосований критеріальний підхід до розуміння відповідей на конкретні запитання та, в цілому, до оцінки результатів тестування. З цією метою відповіді на запитання оцінювались в дихотомічній шкалі (так/ні).

Проведені дослідження показали високу надійність (внутрішню узгодженість, стабільність двох частин тесту) та дискримінативність. Валідність тесту перевірялась на основі вивчення кореляцій з двома іншими методами: Індексом важкості проблем з азартною грою та методикою Адиктивна ідентичність. Отримані кореляції підтвердили, що запропонований метод стосується області залежностей, пов'язаний з іграми та з витрачанням грошей на ці ігри.

В статті представлені результати факторного аналізу запитань методики, який здійснений з метою вивчення конструктної валідності модифікованого тесту. Встановлено, що факторна структура Методики діагностики онлайн-ігор з матеріальними витратами є схожою на дані отримані К. Янг для оригінального тесту. Отримані в процесі вивчення конструктної валідності фактори можна пов'язати з феноменологічними особливостями властивими хімічним та нехімічним залежностям, що підтверджує валідність методики.

На основі дихотомічного способу оцінювання результатів відповіді на конкретні запитання тесту, була запропонована критеріальна норма, яка дозволяє відокремлювати осіб захоплених онлайн-іграми з матеріальними витратами на рівні девіації від звичайних споживачів ігор. Так, осіб, які отримують менше 6,5 балів, слід оцінювати як звичайних споживачів онлайн ігор. Осіб, які отримали більше 6,5 балів слід оцінювати як захоплених онлайн-іграми з матеріальними витратами на рівні девіації. Емпірично показано, що: 1) особи зі значеннями

більше 6,5 балів мають виражені порушення ідентичності, які свідчать про існування схильності до залежності (методика Адиктивна ідентичність); 2) виявляє респондентів з високим ризиком розвитку залежності від азартних ігор.

Перспективами подальших досліджень є вдосконалення нормативних значень за методикою. А саме: 1) перевірка можливості використовувати запропоновані норми у вибірках юнаків та дорослих; 2) розробка критеріальних значень, які відокремлюють девіацію та існуючу залежність від онлайн-ігор з матеріальними витратами.

Ключові слова: інтернет-залежність, захоплення онлайн-іграми, Тест Інтернет-залежності К. Янг, діагностика захоплення онлайн-іграми з матеріальними витратами, надійність та валідність методики.