
МЕТОДЫ И МЕТОДИКИ

РАЗРАБОТКА ОПРОСНИКА ДЛЯ ОЦЕНКИ СТЕПЕНИ УВЛЕЧЕННОСТИ РОЛЕВЫМИ КОМПЬЮТЕРНЫМИ ИГРАМИ

© 2011 г. Е. В. Беловол*, И. В. Колотилова**

* Кандидат психологических наук, доцент кафедры социальной
и дифференциальной психологии Российского университета дружбы народов, Москва

** Кандидат психологических наук, старший преподаватель кафедры общей психологии
и психологии труда Российского государственного социального университета, Москва

Представлены результаты разработки опросника для оценки степени увлеченности ролевыми компьютерными играми у подростков 13–15 лет. Методика соответствует требованиям, предъявляемым к психодиагностическому инструментарию: определены надежность по внутренней согласованности, эмпирическая валидность, конструктивная валидность, дискриминативность, проведена стандартизация. Опросник может применяться для работы с подростками группы риска и подростками, увлеченными ролевыми компьютерными играми.

Ключевые слова: методика, стандартизация, надежность, валидность, ролевые компьютерные игры, критерии увлеченности.

Анализ психологической литературы по проблеме зависимостей показал, что в настоящее время внимание специалистов-психологов и психотерапевтов привлекают социально-приемлемые формы аддикций. Подтверждением этому является создание большого количества методик, диагностирующих Интернет-зависимость [4, 10, 11, 19, 22, 23], компьютерную зависимость [21], трудоголизм, зависимость от спортивных упражнений [20], компульсивного шопинга и другие виды расстройств. Еще десять лет назад компьютерная зависимость изучались на примере Интернет-зависимости. Сегодня, по мнению специалистов, компьютерные игры все чаще становятся объектом формирования аддикции [17, 21]. Наиболее популярными у подростков являются ролевые компьютерные игры. Согласно статистике, в настоящее время насчитывается до 14% патологических игроков подросткового возраста. Родители таких подростков все чаще обращаются за помощью к психологам и психотерапевтам. В России и за рубежом открыты специализированные клиники для лечения “геймеров” (патологических игроков).

В психологии изучение проблемы Интернет-зависимости в основном касается таких вопросов, как: деятельность и личностные особенности пользователей, увлекающихся групповыми ролевыми Интернет-играми или *MUD (Multi-User Dimension)* – многопользовательское изме-

рение) [3]; личностные характеристики пользователей, увлекающихся компьютерными играми [16]; отношение к компьютерным играм [15]. В качестве диагностического инструмента для изучения всего спектра кибер-зависимостей в основном используется методика К. Янг (*K. Young*) на определение Интернет-аддикции [23]. Однако применение данной методики для диагностики степени увлеченности ролевыми компьютерными играми (РКИ) сопряжено с рядом проблем. Во-первых, опросник разрабатывался за рубежом для англоязычной выборки, что затрудняет применение методики для русскоговорящих респондентов. Во-вторых, апробация опросника проходила на испытуемых в возрасте 25–28 лет, что не позволяет применять ее для диагностики подростков. В-третьих, поскольку полные данные по разработке инструмента не представлены в доступных нам электронных или печатных изданиях, сложно судить о его психометрических характеристиках. И, в-четвертых, методика К. Янг не позволяет решить задачу определения степени увлеченности ролевыми компьютерными играми, т.к. разрабатывалась для определения Интернет-зависимости. Таким образом, возникла необходимость разработки опросника для оценки степени увлеченности ролевыми компьютерными играми, который соответствовал бы условиям России.

Основным конструктом в нашей работе выступало понятие аддикции, выработанное Ц.П. Ко-

роленко: аддикция возникает, когда “стремление ухода от реальности, связанное с изменением психического состояния, начинает доминировать в сознании, становясь центральной идеей, вторгающейся в жизнь, приводя к отрыву от реальности” [9, с. 292].

Разрабатываемая нами методика создавалась для диагностики подростков, которые увлекаются РКИ, и при этом не состоят на учете у психиатра. Одна из задач исследования заключалась в оценке степени увлеченности РКИ. Особое внимание было уделено крайней степени увлеченности, или “чрезмерной увлеченности” как состоянию предзависимости. Вопрос о критериях нормы и патологии, зависимости и увлеченности по-прежнему остается открытым. При этом каждый исследователь проблемы ищет параметры, которые позволили бы “развести” данные понятия. Вслед за В.Д. Менделевичем, мы выбрали в качестве такого параметра место объекта увлечения в общей картине мира, картине жизни человека [14]. В данной ситуации индикатором этого параметра является количество времени, уделяемое подростком РКИ.

Основу нашего опросника составили физиологические и психологические симптомы, характерные для патологического использования компьютера (непреодолимая тяга к использованию персонального компьютера с различными целями), выделенные М. Орзак (*M. Orzack*) [21]; материалы проведенного нами исследования на определение значимых для подростков характеристик РКИ и наблюдения за игроками. Использовался также онлайн опросник на определение Интернет-зависимости К. Янг (*K. Young*) [22, 23]. Был осуществлен анализ работ психологов и психиатров, занимающихся проблемами аддикции и специалистов, изучающих особенности компьютерных игр [1, 2, 4, 7–11, 14, 18–20]. В результате были выделены *психологические критерии, характерные для чрезмерной увлеченности РКИ, среди которых:*

1. Возникновение “эффектов игры” вне игровой деятельности. Под “эффектами игры” мы подразумевали: возникновение перед глазами игрового графического образа; возникновение в памяти музыкального ряда из игры в процессе монотонной деятельности, не связанной с компьютерными играми, или при бездействии; проведение параллели между действием, объектом, персонажем в игре и действием, объектом, персонажем в реальности. Данные эффекты возникают у игроков внезапно и неосознанно.

2. Продумывание стратегии поведения игрового персонажа, моделирование игровых ходов вне игры (например, постоянные мысли о том, как выполнить поставленную задачу).

3. Эмоциональная вовлеченность: переживание за героя, за процесс и результат игры, отслеживание игроком своих успехов и неудач в игре.

4. Ощущение “слияния” с персонажем во время игры: “Я и герой – одно целое”. Наблюдая за подростками в процессе РКИ, нам часто приходилось слышать относительно героя игры, своего состояния такие фразы: “А я сейчас с другой стороны найду!”, “Я убит!”, “Ну что же ты...”

5. Желание быть похожим на героя игры. Здесь мы подразумевали манеру одеваться и выглядеть как полюбившийся герой, а также принимаемые подростками модели поведения.

6. Перенос реализации запланированного на время после игры. Следствием является ощущение неудовлетворенности жизнью.

7. Сложности с переключением, сосредоточением на иной (неигровой) деятельности.

8. Нарушение самоконтроля поведения. Проявления данного признака заключаются в отсутствии возможности перестать играть и снижении толерантности возобновить или запустить игру.

9. Хорошее самочувствие или эйфория во время игры и (или) во время размышлений об игре.

10. Эйфория, повышение настроения непосредственно перед игрой.

11. Отрицание того, что существует проблема чрезмерной увлеченности.

12. Нарушение социальной адаптации, проявляющееся в следующем: пренебрежение семьей и друзьями, ложь близким и чувство вины перед ними; конфликты с родными, друзьями как результат препятствования сеансам игры; изменение круга общения, сужение круга интересов; проблемы с учебой; сокрытие фактов игры, ложь окружающим о своей деятельности за компьютером.

В ходе игры компьютеру отводится роль инструмента. Однако частое длительное пребывание игрока у монитора приводит к ухудшению самочувствия. Вслед за М. Орзак [21], к *физиологическим критериям, характерным для чрезмерной увлеченности РКИ*, мы отнесли: синдром карпального канала (туннельное поражение нервных стволов руки, связанное с длительным перенапряжением мышц); сухость глаз; головные боли по типу мигрени; боли в спине; нерегулярное пи-

тание и пропуск приемов пищи; пренебрежение личной гигиеной; расстройства сна, изменение режима сна.

Мы полагаем, что данные симптомы, наряду с беспокойством, сниженным настроением, нарушением концентрации внимания, составляют физиологический аспект чрезмерной увлеченности ролевыми компьютерными играми. Следует отметить, что названные физиологические проявления могут возникать и при чрезмерном увлечении неролевыми компьютерными играми.

МЕТОДИКА

Процедура исследования. Создание опросника проходило в 3 этапа. На первом этапе были определены концепт и цель исследования. Для второго этапа – пилотажного исследования – была создана анкета для определения причин увлечения РКИ от первого лица¹. На третьем этапе был составлен пробный вариант опросника, который подвергся апробации.

На основе выделенных нами психологических и физиологических критериев чрезмерной увлеченности ролевыми компьютерными играми было разработано 74 утверждения опросника.

Апробация опросника проходила с 2004 по 2006 гг. Исследование проводилось в Москве, Магадане, Перми и других городах. Для того чтобы привлечь большее количество респондентов, нами также были размещены баннеры на сайтах в Интернете².

Для оценки утверждений применялась пятиступенчатая альтернативная шкала “всегда” – “часто” – “иногда” – “редко” – “никогда”, в соответствии с которой утверждения оценивались по пятибалльной системе (“всегда” – 5 баллов, “никогда” – 1 балл).

После заполнения опросника респондентов просили предоставить информацию о себе: воз-

раст, пол, образование, сколько лет играют в ролевые компьютерные игры, количество времени, уделяемое ролевой игре в день и в неделю.

Всего было принято 432 опросника. Для дальнейшей обработки были оставлены анкеты, полностью заполненные респондентами в возрасте 13–15 лет. Объем выборки составил 219 чел.

Состав утверждений был следующим: 66 утверждений являлись прямыми и 8 – обратными, когда ответ “всегда” оценивался в 1 балл, а ответ “никогда” – в 5 баллов.

Перечень обратных утверждений:

Я стараюсь быть непохожим на героя компьютерной игры.

Я раздражаюсь не чаще других, если нет возможности поиграть.

Обо мне нельзя сказать, что я завишу от ролевых игр.

Я планирую день так, что успеваю и поиграть, и сделать то, что хотел.

Я играю не больше и не меньше других.

Я сам решаю, когда и сколько времени мне играть.

Мое настроение не зависит от игры.

Мои трудности в учебе не связаны с увлечением ролевыми играми.

Степень увлеченности определялась количеством баллов, полученных испытуемым. Общий балл по опроснику подсчитывался суммированием баллов, полученных за каждый ответ. Минимально возможный результат для каждого респондента – 74, максимальный – 374 балла.

Статистический анализ данных, полученных по методике, производился с помощью компьютерной программы SPSS версия 14.0 for Windows.

РЕЗУЛЬТАТЫ

При конструировании методики одна из первоначальных задач состояла в определении таких психометрических характеристик, как надежность, валидность и дискриминативность.

Перед проверкой надежности инструмента была проведена процедура шкалирования по Лайкерту. При этом отбрасывались пункты опросника, имевшие низкие значения корреляции с общим тестовым баллом. Дополнительная проверка показала, что эти же пункты имели низкую факторную нагрузку. На этом основании для дальнейшего статистического анализа опросника

¹ Игры от первого лица характеризуются визуальной перспективой для игрока – “из глаз” компьютерного героя. Пользователь быстро идентифицируется с компьютерным героем, входит в роль, погружается в виртуальную реальность игры. Ролевые игры от первого лица на 80% представлены “*First person shooter*” (“стрелялки” или “шутеры” от первого лица). Эти игры чаще всего имеют агрессивную направленность, для них характерна высокая психическая напряженность; от игрока требуются высокая скорость реакции и скорость разворачивания действий. Между персонажем игрока и персонажем противника происходит прямой контакт.

² Адрес сайта, на котором размещался опросник: URL: <http://www.role.i-market.ru/>

были удалены 9 утверждений. Было обнаружено, что 3 из 9 утверждений представляли критерий № 11 – “Отрицание факта наличия проблемы зависимости”. Поскольку шкала состояла из 4-х пунктов, мы удалили ее полностью. Одной из причин несостоятельности критерия в нашей ситуации мы считаем неточность формулировок утверждений, вошедших в него. В частности, прямолинейность заданий давала возможность испытуемым просчитать черту, которую мы хотели измерить. В итоге мы получили социально желательные ответы.

В окончательную версию опросника были включены 64 утверждения, которые прошли процедуру апробации (см. Приложение).

Надежность методики. Для повышения надежности методики пункты опросника были расположены случайным образом. Это позволило избежать монотонности процедуры и, как следствие, утомляемости респондентов. Поскольку испытуемые диагностировались единожды, подсчет ретестовой надежности мы не проводили.

Для определения *надежности по внутренней согласованности* мы прибегли к подсчету коэффициента α -Кронбаха, значение которого составило 0.953. Такой показатель указывает на высокую степень согласованности заданий теста.

Многие исследователи считают, что высокие показатели надежности по внутренней согласованности могут привести к низкой валидности методики. Нам предстояло проверить эту точку зрения. Перед нами стояли задачи определить эмпирическую и конструктивную валидность.

Валидность методики. Для определения *эмпирической валидности* опросника измерялся коэффициент ранговой корреляции r Спирмена. При подсчете коэффициента исходным было предположение о взаимосвязи между степенью увлеченности ролевыми компьютерными играми и временем, проводимым подростком ежедневно за ними. Поэтому ранжированию подверглись два ряда значений: общий суммарный балл по опроснику и количество часов в день, которое затрачивают испытуемые на ролевые компьютерные игры. Информация о времени, затраченном испытуемыми на РКИ, была получена из анкетных данных респондентов. Результаты корреляционного анализа показали, что существует значимая положительная корреляция между временем игры и увлеченностью ($r = 0.436$, $p \leq 0.01$, $n = 219$). Полученное значение может рассматриваться доказательством эмпирической валидности опросника.

Еще одним важным моментом создания методики была проверка *конструктивной валидности*. С этой целью мы использовали факторный анализ методом главных компонент с последующим *Varimax*-вращением с нормализацией Кайзера. Были рассмотрены факторные модели с количеством факторов от 1 до 3.

Подсчет критерия адекватности выборки Кайзера–Мейера–Олкина (равен 0.875 при максимальном значении 1.00) подтвердил возможность применения факторного анализа к нашей выборке.

В результате факторизации было выделено три не связанных между собой фактора, на которые приходится 78% дисперсии всех признаков. В первый фактор вошли переменные: “Перенос реализации запланированного на время после игры”, “Сложности с переключением, сосредоточением на иной (неигровой) деятельности”, “Нарушение самоконтроля поведения”, “Хорошее самочувствие или эйфория во время игры и/или во время размышлений об игре”, “Эйфория, повышение настроения непосредственно перед игрой”, “Нарушение социальной адаптации”. Этот фактор был нами назван “*Социально-личностная дезадаптация*”. В него вошли утверждения № 62, 57, 55, 59, 50, 52, 49, 60, 4, 20, 46, 15, 34, 43, 64, 27, 61, 25, 18, 36, 13, 5, 7, 2, 54, 45, 9, 32, 48, 21, 40, 1, 24. Полученные результаты отражены в преобразованной матрице факторных нагрузок (см. табл.).

Второй фактор представлен переменными: “Возникновение “эффектов игры” вне игровой деятельности”, “Продумывание стратегии поведения игрового персонажа, моделирование игровых ходов вне игры”, “Эмоциональная вовлеченность”, “Ощущение “слияния” с персонажем во время игры”, “Желание быть похожим на героя игры”. Фактор представлен утверждениями № 56, 51, 47, 31, 33, 35, 63, 41, 66, 12, 39, 37, 28, 6, 11, 44, 23, 26, 22, 19, 8, 3, 30, 17, 14 (см. Приложение) и получил название “*Погруженность в ролевую компьютерную игру*”. Результаты отражены в преобразованной матрице факторных нагрузок (см. табл.).

Третий фактор представлен переменными “физиологические признаки” и получил название “*Физиологические признаки чрезмерного использования компьютера*”. В него вошли утверждения № 58, 42, 16, 38, 53, 29 (см. Приложение и табл.).

Результаты факторного анализа подтвердили наше предположение о возможности выделения

Таблица. Преобразованная матрица факторных нагрузок

№ вопроса	Факторы			№ вопроса	Факторы		
	1	2	3		1	2	3
62	.762	.118	.214	24	.390	.177	.056
57	.678	.278	.339	56	.225	.724	.061
55	.589	.305	.360	51	.182	.685	-.094
59	.576	.112	.417	47	.277	.646	.193
50	.561	.272	.153	31	.214	.579	-.006
52	.538	.277	.063	33	.419	.572	.104
49	.537	.340	.305	35	.277	.556	.132
60	.534	.207	.169	63	.335	.546	.147
4	.528	.209	.121	41	.225	.542	.171
20	.526	.297	.060	24	.232	.540	.056
46	.525	.284	.449	12	.297	.538	-.025
15	.510	.174	.397	39	.249	.535	.299
34	.507	.236	.281	37	.299	.514	.106
43	.504	.324	.310	28	.317	.497	.220
64	.502	-.073	.289	6	.315	.471	.022
27	.493	.402	.282	11	.301	.469	.127
61	.486	.313	-.074	44	.297	.464	.000
25	.486	.210	-.021	23	.268	.454	-.065
18	.484	.107	.083	26	.284	.440	.123
36	.479	.236	.034	22	.230	.434	-.018
13	.474	.193	.310	19	.222	.431	.032
5	.472	.298	.065	8	.267	.415	.015
7	.449	.119	.229	3	.208	.412	.189
2	.441	.135	.105	30	.130	.409	.228
54	.436	.408	.245	17	.200	.403	.247
45	.417	.272	.193	14	.008	.399	-.015
9	.415	.073	.200	58	.208	.016	.598
32	.409	.075	.207	42	.132	.305	.522
48	.405	.264	.232	16	.017	.217	.486
21	.401	.303	.383	38	.099	.231	.439
40	.397	.334	.265	53	-.065	.191	.422
1	.395	-.050	.125	29	.030	.206	.411

Примечание. Полужирным шрифтом выделены значимые факторные нагрузки.

трех параметров, демонстрирующих увлеченность ролевыми компьютерными играми. Таким образом, результаты указывают на достаточно высокий уровень конструктивной валидности инструмента.

Дискриминативность методики. Согласно П. Клайн (P. Kline), “дискриминативность – способность отдельных заданий теста и теста в целом дифференцировать обследуемых относительно “максимального” и “минимального” результата теста” [6, с. 10]. С целью определения характера распределения показателей по опроснику мы подсчитали коэффициент δ Фергюсона.

В результате подсчетов $\delta = 0.87$. Предел изменения коэффициента от 0 до 1. Так как получен-

ное значение близко к 1, это говорит о том, что в нашей методике представлены утверждения с широким диапазоном возможных проявлений измеряемой характеристики “степень увлеченности ролевыми компьютерными играми”.

Стандартизация инструмента. Стандартизация выборки. В связи с целью исследования при формировании выборки мы придерживались нескольких критериев.

1. Возраст подростков – от 13 до 15 лет. Данный возрастной период – время поиска, активного накопления жизненного опыта с доминирующим желанием обрести независимость. Подчас ситуация развития становится почвой для формирования различного рода зависимостей [10, 13, 14].

2. Объем выборки. Количество респондентов – 219 человек. Такой размер выборки обусловлен ограниченностью ресурсов, т.к. опрос был добровольным, и не все подростки согласились принять в нем участие.

3. Пол подростков – мужской и женский. По данным информационного агентства “Би-Би-Си”, соотношение увлекающихся компьютерными играми мужчин и женщин 3:1³. Согласно этой статистике, в нашей выборке было 50 девочек-подростков и 169 мальчиков-подростков.

4. Поскольку в качестве аспекта реальности мы рассматривали ролевые компьютерные игры, то респонденты являлись пользователями персональных компьютеров и при этом играли в ролевые компьютерные игры.

5. Образовательный уровень респондентов: подростки, принявшие участие в эксперименте, – учащиеся общеобразовательных школ.

6. Место проживания: в исследовании приняли участие жители Москвы, Магадана, Перми и других городов. Поскольку исследование проводилось как в формате личного контакта, так и в формате опроса с помощью сети Интернет, мы не можем отследить, жители каких городов приняли в нем участие.

Тестовые нормы. Поскольку наша методика не предназначена для целей профотбора и профориентации, а также она не является тестом способностей, мы не заостряли внимание на определении тестовых норм. Мы вычислили так называемые “сырые” баллы по тесту, которые были присущи трем степеням увлечения ролевыми компьютерными играми.

Распределение результатов опросника соответствует кривой распределения Гаусса ($DN = 0.0538729$ при $P\text{-Value} = 0.95641$).

Подсчет диапазона показателей опросника основывался на построении распределения частот, выявлении центральных тенденций, оценке разброса данных по отношению к найденной центральной тенденции.

В результате вычислений, среднее по выборке $X_{cp} = 142.2$; стандартное отклонение $\sigma = 37.6$. Значение стандартного отклонения выступило в качестве основы для разделения испытуемых на 3 группы. Таким образом, показатели, располагающиеся в пределах одного стандартного отклонения по обе стороны от X_{cp} – средние показатели по опроснику. Они находятся в диапазоне от 105

до 180 баллов. Минимальное количество баллов, полученное в результате диагностики, равно 66. В соответствии с этим, результаты, расположенные в промежутке от 66 до 104 баллов, соответствуют низким показателям. Максимальный результат по выборке – 270 баллов, поэтому высокие значения представлены на отрезке от 181 до 270 баллов.

ОБСУЖДЕНИЕ РЕЗУЛЬТАТОВ

Определение тестовых норм позволило выделить три уровня увлеченности ролевыми компьютерными играми. Респондентов с результатами от 66 до 104 баллов мы отнесли к группе “Интересующиеся ролевыми компьютерными играми”. Обращение к ролевым компьютерным играм у таких подростков происходит редко. Их поведение и личностные особенности не отличаются от поведенческих и личностных проявлений пользователей персональных компьютеров, не интересующихся компьютерными играми.

Группа испытуемых, которые получили от 105 до 180 баллов, получила название “Увлекающиеся ролевыми компьютерными играми”. Занятия РКИ для этих респондентов носят ситуативный характер и не отнимают большого количества времени. Наряду с компьютерными играми существуют сферы жизни, которые значимы для них. Увлечение не влияет на характер контакта с родными, друзьями, школьную успеваемость.

Высокие значения по методике представлены в диапазоне от 181 до 270. Испытуемые с такими результатами были отнесены к группе “Чрезмерно увлеченных ролевыми компьютерными играми”. Для респондентов характерны следующие особенности: в центре круга интересов находятся компьютерные игры, увлечение носит системный характер, утрачивается контроль над поведением. При этом страдают все области жизнедеятельности (учеба, взаимоотношения с близкими, друзьями), сужается сфера интересов. Эмоциональное состояние подвержено резким колебаниям без особых причин. Характерны также признаки “погруженности в ролевые компьютерные игры”. В данном случае увлеченность не носит характер тотального образования, поддается коррекции с помощью психологов и психотерапевтов.

Деление испытуемых по степени увлеченности РКИ было подкреплено результатами анализа информации о среднесуточном времени, которое подростки уделяют ролевым компьютерным играм. Респонденты из группы “Интересующихся РКИ” проводят за играми не более 0.5 часа, “Ув-

³ Информация с сайта URL: <http://emigration.russie.ru>

лекающихся РКИ” – не более 2 часов, а “Чрезмерно увлеченных РКИ” – более 5 часов в день.

Таким образом, была создана психодиагностическая методика для оценки степени увлеченности ролевыми компьютерными играми у подростков 13–15 лет, представляющая собой опросник, состоящий из 64 утверждений. Для инструмента определены надежность по внутренней согласованности, эмпирическая валидность, конструктивная валидность, дискриминативность и проведение стандартизация.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. *Акопов А.Ю.* Свобода от зависимости. СПб.: Речь, 2008.
2. *Бурлаков И.В.* Homo Gamer: Психология компьютерных игр. М.: Независимая фирма “Класс”, 2000.
3. *Войсунский А.Е., Митина О.В., Аветисова А.А.* Общение и “опыт потока” в групповых Интернет-играх // Психол. журн. Т. 17. 2005. № 5. С. 47–63.
4. *Егоров А.Ю.* Нехимические зависимости. СПб.: Речь, 2007.
5. *Зайцев В.В., Шайдулина А.Ф.* Как избавиться от пристрастия к азартным играм. СПб.: Издательский дом “Нева”; М.: ОЛМА-ПРЕСС Экслибрис, 2003.
6. *Клайн П.* Справочное руководство по конструированию тестов. Киев: ПАН Лтд., 1994.
7. Компьютерные игры. Обучение и психологическая разгрузка / Под ред. Б.М. Васильева. М.: Знание, 1998.
8. Компьютерные игры: как это делается / Сост. М. Зальцман; Пер. с англ. ООО “Логрус. Ру”. М.: ООО “Логрус. Ру”, 2000.
9. *Короленко Ц.П., Дмитриева Н.В.* Социодинамическая психиатрия. М.: Академический Проект, Екатеринбург: Деловая книга, 2000.
10. *Кулаков С.А.* Практикум по клинической психологии и психотерапии подростков. СПб.: Речь, 2004.
11. *Лоскутова В.А.* Интернет-зависимость как форма нехимических аддитивных расстройств: Дис. ... канд. мед. наук. Новосибирск, 2004.
12. *Лоскутова В.А.* Социально-психологические аспекты Интернет-зависимости. 2000. URL: <http://www.user.lvs.ru/vita/doclad.html>
13. Психология человека от рождения до смерти. Полный курс психологии развития / Под ред. А.А. Реана. СПб.: Прайм-ЕВРОЗНАК, 2005.
14. Руководство по аддиктологии / Под ред. В.Д. Менделевича. СПб.: Речь, 2007.
15. *Смирнова Е.О., Радева Р.Е.* Компьютерная игра младшего школьника // Образование и информационная культура. Социологические аспекты. Под ред. В.С. Собкина. М.: Центр социологии образования РАО, 2000.
16. *Фомичева Ю.В., Шмелев А.Г., Бурмистров И.В.* Психологические корреляты увлеченности компьютерными играми // Вестник МУ. Серия 14. Психология. 1991. № 3. С. 27–39.
17. *Шайдулина А.Ф.* Зависимость от компьютерных игр – одна из форм аддитивного поведения // Сибирский вестник психиатрии и наркологии. 2003. № 3. С. 73–75.
18. *Шапкин С.А.* Компьютерные игры: новая область психологических исследований // Психол. журн. Т. 17. 1999. № 1. С. 86–102.
19. *Goldberg I.* Internet addiction. 1995. URL: <http://www.psycom.net/iasg.html>
20. *Griffiths M.* Video Games and Aggression // The Psychologist. 1997. № 9. P. 397–401.
21. *Orzack M.* Computer Addiction: What Is It? 2008. URL: <http://www.health.am/psy/more/video-game-addiction/>
22. *Young K.* Caught in the Net. N.Y.: John Wiley and Sons, 1996.
23. *Young K.* Internet addiction: the emergence of a new clinical disorder // CyberPsychology and Behavior. 1996. № 3 (V. 1). P. 237–244.

ПРИЛОЖЕНИЕ

ОПРОСНИК ДЛЯ ОЦЕНКИ СТЕПЕНИ УВЛЕЧЕННОСТИ РОЛЕВЫМИ КОМПЬЮТЕРНЫМИ ИГРАМИ

Инструкция: “Перед тобой ряд утверждений, которые касаются твоего отношения к ролевым компьютерным играм. Далее для удобства ролевою компьютерную игру будем называть “игра” или “ролевая игра”.

Прежде чем мы начнем тестирование, определим, что такое ролевая компьютерная игра.

– Это игра, в которой есть герой (или несколько героев) и ты управляешь этим героем (героями).

– Какие виды ролевых компьютерных игр (далее – ролевых игр) мы выделяем?

а) игры от первого лица – когда ты видишь все происходящее в игре глазами героя (например: Чистильщик, Half-Life 2, S.T.A.L.K.E.R., Medal of Honor и др.);

б) игры от третьего лица – когда ты смотришь на своего героя со стороны (например: Пираты

Карибского моря, Принц Персии, ГТА3 Сан-Андреас, Вокруг света за 80 дней и др.);

в) стратегические игры – когда ты выступаешь в роли руководителя: мэра города, императора, полководца, командира спецназа и др. (например: Age of Empires, Александр, SimCity, Казаки-2, Caesar III(IV), Блицкриг (2), Brothers In Arms).

Если тебе понятно, что мы относим к компьютерным играм, тогда перейдем к следующему этапу работы – заполнению опросника. Для этого внимательно прочти каждое утверждение. Оце-

ни, насколько оно верно для тебя, выбрав один из вариантов ответов: “всегда”, “часто”, “иногда”, “редко”, “никогда”. Поставь отметку на бланке в соответствии с вариантом ответа.

Очень важно, чтобы ты оценил(а) все утверждения.

Пожалуйста, не старайся произвести хорошее впечатление своими ответами, они должны соответствовать действительности. Ты можешь быть уверен, что ответы не будут разглашены”.

№	Утверждение	Вариант ответа				
		всегда	часто	иногда	редко	никогда
1	Играя за компьютером, я не говорю окружающим, чем занимаюсь, если они спрашивают.					
2	Понимаю, что увлекся игрой и опаздываю на встречу с друзьями/ в школу.					
3	Бывает так, что, закрыв глаза, я вижу картинку из игры.					
4	Мне нравится проводить время за игрой больше, чем учиться в школе.					
5	Я перечитывал один и тот же абзац в книге, когда я понимал, что продумываю игровые ходы.					
6	Мне нравится обдумывать варианты решения поставленных задач в игре, даже когда я не играю.					
7	Я бываю раздражен, если не играю в ролевые игры.					
8	В жизни при однообразных (монотонных) действиях перед глазами появляются сцены из игры.					
9	Я мог быть более успешным, если бы не откладывал запланированное на время после игры.					
10	У меня возникает чувство вины перед родными, друзьями, когда я понимаю, что увлекся игрой и не сделал обещанное.					
11	Когда мне неинтересно происходящее вокруг, я размышляю над игрой.					
12	Мне нравится представлять себя таким же сильным, смелым, ловким, как герой.					
13	Когда я играю, все проблемы отступают на второй план.					
14	Я стараюсь быть непохожим на героя компьютерной игры.					
15	Я не могу сосредоточиться на учебе, так как постоянно думаю об игре.					
16	Случается, я забываю умыться или расчесаться, заигравшись за компьютером.					
17	В моей голове возникает мелодия из игры.					
18	Я предпочитаю игру проведению времени с семьей.					
19	Бывает, за игрой я кричу: “Меня убили!..” или “Я врезался!..” и др.					
20	Если бы была возможность, я не ходил бы в школу, а играл в компьютерные игры.					
21	Если я знаю, что сейчас буду играть, ничто не сможет испортить мне настроение.					
22	В жизни, если что-то идет не так, как задумано, хочется “отменить действие”.					

№	Утверждение	Вариант ответа				
		всегда	часто	иногда	редко	никогда
23	Я хочу быть похожим на героя моей любимой игры.					
24	Планы на день строю так, чтобы все успеть после игры.					
25	Я злюсь, когда кто-то пытается отвлечь меня от игры.					
26	Когда я нервничаю, вижу перед собой игровой сюжет.					
27	Я понимаю, что в очередной раз не удержался и сел за игру.					
28	Перед тем, как уснуть, я люблю поразмыслить над игрой.					
29	У меня возникает ощущение сухости, жжения в глазах после игры.					
30	Бывает, вместе с героем “уклоняюсь” от ударов.					
31	Я огорчаюсь, когда понимаю, что мой характер мало похож на характер моего любимого героя.					
32	Если я долго сижу за компьютером, начинает болеть спина.					
33	Сразу после игры не могу заснуть, потому что обдумываю свои действия в игре.					
34	Случается, я не могу выполнить обещание, так как слишком увлекся игрой.					
35	Я не могу уснуть из-за мыслей об игре.					
36	Мне интереснее играть, чем общаться с друзьями.					
37	После игры есть ощущение, что предметы/события в игре и реальности похожи.					
38	У меня бывают боли и чувство онемения в кисти руки во время игры.					
39	Мое настроение зависит от успешности действий моего героя.					
40	Когда появляется свободная минута, я загружаю игру.					
41	В игре я и герой – одно целое.					
42	Я не могу уснуть или сплю очень мало, когда увлечен компьютерной игрой.					
43	Чем бы я ни занимался, мысленно возвращаюсь к игре.					
44	Я огорчаюсь, если мой герой погибает.					
45	Я обижаюсь на родных, если они ограничивают меня в игровом времени.					
46	Мне приходится менять планы, т.к. после игры не хватает времени на все.					
47	Я переживаю за то, как складывается игра.					
48	Я общаюсь только с людьми, увлекающимися ролевыми играми.					
49	Мне трудно перестать играть.					
50	Я ругаюсь с родителями, когда они выключают компьютер.					
51	Я радуюсь, когда решаю поставленную задачу.					
52	Мне нравится думать об игре.					
53	Если я долго играю, начинает болеть голова.					
54	Мне трудно удержаться и не запустить игру.					
55	На душе становится веселей, если я знаю, что скоро буду играть.					
56	Я переживаю за происходящее в игре.					
57	У меня улучшается настроение, когда я играю в ролевые игры.					
58	Я ем за компьютером или забываю поесть, когда играю.					
59	Игра делает мою жизнь веселой и радостной.					
60	Мысли об игре отвлекают меня от учебы.					
61	Накануне игры я чувствую беспокойство.					
62	Мое настроение перед игрой резко улучшается.					
63	Бывает, я не могу избавиться от мыслей об игре.					
64	Мне доставляет удовольствие процесс игры.					

Укажи, пожалуйста, информацию о себе:

Возраст: ____ лет

Пол: ____

Образование: _____

Сколько лет ты играешь в ролевые игры? ____

Количество времени, которое ты уделяешь ролевой игре:

____ часов в день; ____ часов в неделю; ____ часов в месяц.

Спасибо тебе за помощь!

ELABORATION OF QUESTIONNAIRE FOR THE LEVEL OF ADOLESCENT'S COMPUTER ROLE-PLAYING GAMES INFATUATION EVALUATION

E. V. Belovol*, I. V. Kolotilova**

**PhD, assistant professor, social and differential psychology chair, Peoples' Friendship University of Russia, Moscow;*

***PhD, senior lecturer, general psychology and psychology of labour chair, Russian State Social University, Moscow*

The results of elaboration of questionnaire for the level of computer Role-Playing Games infatuation evaluation in adolescents aged 13–15 are presented. Procedure meets the requirements for psychodiagnostic instruments: its internal consistency reliability, empiric and constructive validities, discrimination are determined, standardization is done. Questionnaire can be used for work with risk group adolescents and adolescents infatuated with computer Role-Playing Games.

Key words: procedure, standardization, reliability, validity, infatuation with computer Role-Playing Games, criteria of infatuation with computer Role-Playing Games, level of infatuation with computer Role-Playing Games.