

# АДДИКЦИИ

УДК 616.89-008.44:004.738.5:316.772.5:794.9:159.9.072

Для цитирования: Петров А.А., Черняк Н.Б. Валидизация русскоязычной версии опросника Internet Gaming Disorder – 20 Test. *Сибирский вестник психиатрии и наркологии*. 2019; 1 (102): 71–78. [https://doi.org/10.26617/1810-3111-2019-1\(102\)-71-78](https://doi.org/10.26617/1810-3111-2019-1(102)-71-78)

## Валидизация русскоязычной версии опросника Internet Gaming Disorder – 20 Test

Петров А.А., Черняк Н.Б.

*Иркутский государственный медицинский университет  
Россия, 664003, Иркутск, ул. Красного Восстания, 1*

### РЕЗЮМЕ

На сегодняшний день зависимость от компьютерных игр приобретает статус клинической и социальной проблемы. При этом наблюдается достаточный уровень концептуальных противоречий относительно перечня диагностических критериев игровой аддикции. Последнее обуславливает наличие большого числа тестов скрининг-диагностики. В связи с отсутствием надежного инструмента экспресс-оценки игровой аддикции среди русскоязычных геймеров **целью** данного исследования стала валидизация англоязычного опросника IGD-20 Test, основанного на 9 критериях интернет-игрового расстройства по DSM-V. После процедур прямого и обратного перевода текста, а также первичного пилотного исследования, проведенного на 30 геймерах, психометрическая валидизация теста осуществлялась на выборке из 1 133 учащихся учебных заведений г. Иркутска и Иркутской области. Экспираторный и конфирматорный факторные анализы продемонстрировали хорошую согласованность компонентов теста. **Заключение.** Русскоязычный вариант теста IGD-20 Test может быть активно использован для первичной диагностики игровой аддикции среди российских пользователей компьютерных игр.

**Ключевые слова:** IGD-20 Test, Internet Gaming Disorder, зависимость от компьютерных игр, игровая аддикция, валидизация.

### ВВЕДЕНИЕ

В настоящее время зависимость от компьютерных игр признается существенной проблемой среди лиц молодого возраста [1]. Игровая аддикция является глобальным явлением современности [2] с общей распространенностью в диапазоне от 1,2% [3] до 7,6% [4]. В настоящее время исследователи предлагают несколько десятков инструментальных методов диагностики игровой аддикции [5], преимущественно основанных на диагностических критериях наркомании и патологического гемблинга по DSM-IV и МКБ-10 [6, 7]. Наличие большого числа психометрических тестов предопределяется дискуссионным характером диагностических критериев игровой зависимости [8]. Из современных методик уместно отметить Game Addiction Scale [9], Video Game Addiction Test [10], Internet Gaming Disorder Scale–Short-Form (IGDS9-SF) [11], Ten-Item Internet Gaming Disorder Test (IGDT-10) [12], Internet Gaming Disorder Scale [13].

Основываясь на 9 критериях интернет-игрового расстройства DSM-V, Pontes, Kiraly, Demetrovics, Griffiths в 2014 г. разработали

тест, состоящий из 20 утверждений (Internet Gaming Disorder – 20 Test, сокр. IGD-20 Test), предназначенный для диагностики зависимости от компьютерных игр [14].

Психометрический анализ теста показал высокие результаты в плане валидности и надежности. Кроме того, инструмент продемонстрировал значимую степень соответствия в рамках конфирматорного факторного анализа. Утверждения IGD-20 Test оцениваются по политомической шкале Лайкерта. Данный перечень утверждений относится как к он-лайн, так и офф-лайн игровой деятельности за последние 12 месяцев. При этом под игровой деятельностью подразумевается игра на настольном компьютере/ноутбуке, игровой консоли и/или ином игровом устройстве. IGD-20 Test оценивает 6 доменов согласно теоретической модели компонентов зависимости Griffiths (2005) [15]: «Выраженность», «Изменение настроения», «Толерантность», «Симптомы отмены», «Конфликт», «Возобновление». Оценка теста производится по суммарному баллу, а также по отдельным доменам. Точкой отсчета игровой аддикции признан 71 балл.

### ЦЕЛЬ ИССЛЕДОВАНИЯ

В связи с выраженной необходимостью наличия инструмента скрининг-диагностики зависимости от компьютерных игр среди геймеров русскоговорящей популяции целью исследования стала валидизация русскоязычной версии диагностического теста IGD-20 Test.

### МАТЕРИАЛЫ И МЕТОДЫ ИССЛЕДОВАНИЯ

С разрешения команды разработчиков (Pontes и соавт.) был произведен перевод оригинальной версии опросника IGD-20 Test с английского на русский язык, при переводе использован пошаговый процесс, рекомендованный Sperber (2004) [16]. Данные шаги включали: 1) перевод теста с оригинального английского языка на русский язык двумя независимыми переводчиками; 2) сопоставление и обобщение двух вариантов перевода данными переводчиками; 3) обратный перевод с русского на английский язык третьим независимым переводчиком; 4) сравнение оригинального текста и обратного перевода. Пилотная русскоязычная версия IGD-20 Test была апробирована на выборке из 30 подростков-геймеров. В рамках проверки не были выявлены очевидные трудности в восприятии и понимании содержания текста теста.

Исследовательскую выборку для осуществления процесса валидизации теста составили 1 133 учащихся учебных заведений г. Иркутска и Иркутской области. Возраст респондентов варьировал от 12 до 23 лет (средний возраст

составлял  $14,8 \pm 1,6$  года). Из них 43,3% приходилось на учащихся мужского ( $n=491$ ) и 56,7% ( $n=642$ ) на учащихся женского полов. Тестирование выборки исследуемых проводилось с февраля по май 2018 г. Первоначально тестовые бланки были заполнены 1 302 учащимися. В связи с неполным или неадекватным заполнением тестовых материалов из исходной выборки были исключены 169 человек.

Первичная оценка и систематизация полученных данных производилась с использованием описательной статистики с определением стандартных средних показателей измеряемых параметров. Для анализа взаимосвязи отдельных доменов теста применялся корреляционный анализ по Спирмену. Уровень внутренней согласованности теста оценивался через определение Альфа Кронбаха. С целью исследования надежности и валидности теста были применены эксплораторный (EFA) и подтверждающий (CFA) факторные анализы. Статистическая обработка данных осуществлялась при помощи программ Statistica 10 и SPSS 10.0.

### РЕЗУЛЬТАТЫ И ИХ ОБСУЖДЕНИЕ

Коэффициенты корреляции, подсчитанные для определения связей между различными доменами IGD-20 Test (табл. 1), показали, что практически все шкалы умеренно коррелируют друг с другом (0,36–0,73). Альфа Кронбаха, равная 0,85, сообщает о хорошей внутренней согласованности теста.

Т а б л и ц а 1

**Коэффициенты корреляции (по Спирмену) между доменами IGD-20 Test**

Коэффициент корреляции	Выраженность	Изменение настроения	Толерантность	Симптомы отмены	Конфликт	Возобновление
Выраженность	1,00	0,39	0,62	0,60	0,49	0,58
Изменение настроения	0,39	1,00	0,42	0,43	0,38	0,36
Толерантность	0,62	0,42	1,00	0,73	0,46	0,54
Симптомы отмены	0,60	0,43	0,73	1,00	0,48	0,57
Конфликт	0,49	0,38	0,46	0,48	1,00	0,52
Возобновление	0,58	0,36	0,54	0,57	0,52	1,00

П р и м е ч а н и е. Все коэффициенты корреляции статистически значимы на уровне  $p < 0,001$ .

Для проверки соответствия внутренней структуры адаптируемого русскоязычного варианта теста исходному англоязычному образцу был проведен эксплораторный факторный анализ (метод главных компонент, вращение ВАРИМАКС). В связи с наличием 6 доменов в тесте число факторов (главных компонент) бралось равным 6. Результаты анализа приведены в таблицах 2 и 3. Анализ собственных значений корреляционной матрицы (табл. 2) говорит о том, что только два собственных значения больше единицы и, следо-

вательно, объясняют дисперсию более одной переменной, что говорит о двухфакторной структуре полученных данных. Два фактора, однако, объясняют только 43% общей дисперсии при требуемом уровне 60% и более, поэтому было принято решение остановиться на шести факторах (61% общей дисперсии). Объяснение более 60% общей дисперсии именно шестью факторами говорит в пользу шестифакторной структуры данных. Матрица факторных нагрузок после вращения приведена в таблице 3.

Т а б л и ц а 2

**Собственные значения корреляционной матрицы и общая дисперсия, объясняемая выделенными факторами**

Фактор	Собственные значения	% общей дисперсии, объясняемой фактором	Кумулятивный % общей дисперсии
1	6,77	33,87	33,87
2	1,75	8,76	42,62
3	0,99	4,96	47,58
4	0,98	4,90	52,48
5	0,92	4,61	57,09
6	0,81	4,06	61,15

Т а б л и ц а 3

**Матрица факторных нагрузок (метод главных компонент, вращение ВАРИМАКС)**

Утверждения методики	Фактор 1	Фактор 2	Фактор 3	Фактор 4	Фактор 5	Фактор 6
Утверждение 1	0,17	0,03	0,04	0,05	0,80	0,19
Утверждение 2	-0,03	0,04	-0,01	-0,96	-0,06	-0,09
Утверждение 3	0,27	0,03	0,28	0,13	0,68	0,13
Утверждение 4	0,52	0,09	0,11	-0,04	0,37	0,22
Утверждение 5	0,57	0,09	-0,07	-0,07	0,27	0,27
Утверждение 6	0,07	0,61	0,16	-0,12	0,34	0,04
Утверждение 7	0,44	0,06	0,12	0,06	0,40	0,31
Утверждение 8	0,16	0,07	0,12	0,06	0,14	0,84
Утверждение 9	0,40	-0,10	0,27	0,11	0,32	0,44
Утверждение 10	0,57	0,02	0,15	0,06	0,34	0,33
Утверждение 11	0,50	0,12	0,06	-0,01	0,35	0,35
Утверждение 12	0,65	0,21	0,36	0,12	0,10	0,01
Утверждение 13	0,35	0,64	0,12	0,02	-0,07	0,10
Утверждение 14	0,28	0,16	0,14	0,12	0,14	0,76
Утверждение 15	0,67	0,09	0,04	0,06	0,16	0,32
Утверждение 16	0,66	0,14	-0,04	0,00	0,17	0,38
Утверждение 17	0,27	0,63	-0,19	0,09	0,10	0,04
Утверждение 18	0,18	0,50	-0,13	0,03	0,43	0,26
Утверждение 19	0,09	0,02	0,86	0,01	0,12	0,18
Утверждение 20	-0,20	0,65	0,08	-0,16	-0,17	0,14
Процент объясненной дисперсии	0,17	0,10	0,06	0,05	0,11	0,12

Полученные результаты показывают, что большая часть утверждений входит в первый фактор, а структура объединения утверждений в шкалы не соответствует структуре исходного варианта IGD-20 Test. Это может объясняться тем, что эксплораторный факторный анализ всегда помещает больше показателей именно в первый фактор, и именно это обстоятельство мешает проявиться структуре теста.

Следует отметить, что шестифакторная структура не получила своего подтверждения и при адаптации теста на арабговорящей выборке [17], при которой по критерию Кайзера наилучшей оказалась четырехфакторная структура, а по критерию каменистой осыпи (Scree Plot Criterion) – однофакторная. В нашем случае критерий каменистой осыпи также показывает преимущество одного фактора. Матрица факторных нагрузок для однофакторной структуры приведена в таблице 4. Значения факторных нагрузок утверждений варьировали от 0,37

(утверждение 10) до 0,73 (утверждения 10 и 16), при этом не одна из нагрузок не была плохой.

Конфирматорный факторный анализ был осуществлен моделированием структурными уравнениями (SEM) для тестирования структуры, лежащей в основе набора из 20 утверждений, составляющих IGD-20 Test (рис. 1). Поскольку корреляционный анализ показывает, что факторы довольно хорошо коррелируют между собой (табл. 1), в работу была принята модель, подразумевающая взаимосвязь всех 6 факторов. Анализ модели показал ее хорошую согласованность. Соотношение CMIN/DF, равное 1,412, указывает на то, что модель соответствует данным выборки. Индекс RMSEA был равен 0,060, при этом сравнительный индекс согласия (CFI) оказался более чем 0,95, что соответствует приемлемому согласию. То же самое правомерно и для индексов AGFI и TLI. Среднеквадратичный остаток (RMR) был равен 0,48, что ниже верхнего лимита в 0,50.

Т а б л и ц а 4

**Матрица факторных нагрузок для утверждений IGD-20 Test**

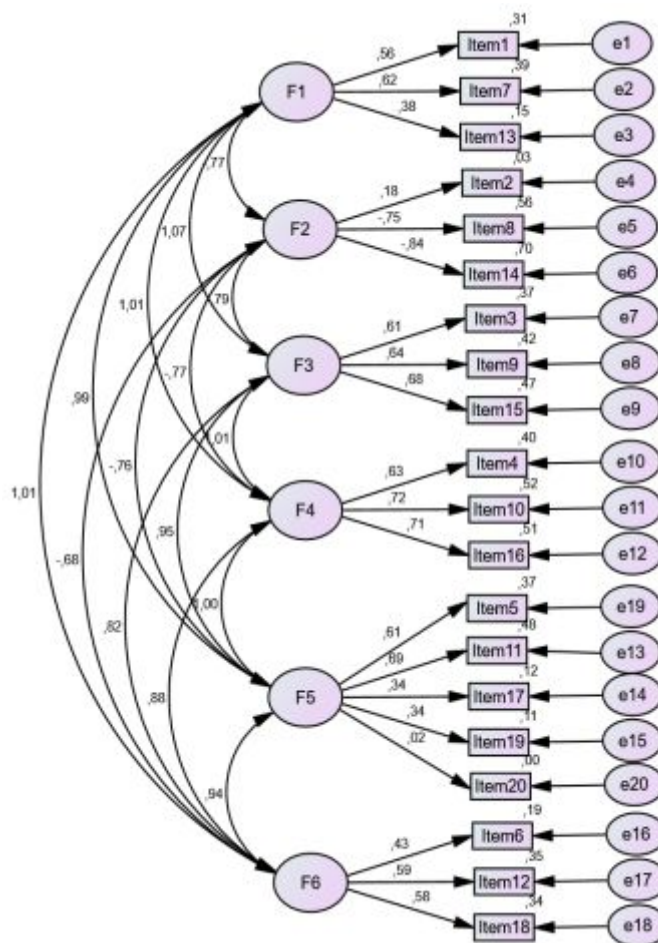
Утверждения теста	Факторная нагрузка	Соответствие
1. Я часто не досыпаю из-за того, что подолгу играю в игры	0,60	Очень хорошее
2. Я никогда не играю, чтобы поднять себе настроение	0,55	Хорошее
3. Количество времени, которое я играю в игры, значительно увеличилось за год	0,63	Очень хорошее
4. Когда я не играю, я чувствую себя более раздраженным	0,66	Очень хорошее
5. Я потерял интерес к другим моим хобби из-за компьютерных игр	0,64	Очень хорошее
6. Я хотел бы меньше тратить времени на компьютерные игры, но мне это не-легко сделать	0,40	Удовлетвори-тельное
7. Когда я не играю, обычно я думаю о том, когда буду играть в следующий раз	0,67	Очень хорошее
8. Я играю в компьютерные игры для того, чтобы справиться с неприятными эмоциями	0,64	Очень хорошее
9. Мне нужно выделять побольше времени на компьютерные игры	0,66	Очень хорошее
10. Мне грустно, когда у меня нет возможности играть в игры	0,73	Отличное
11. Мне приходилось лгать членам своей семьи из-за количества времени, кото-рое я провожу за компьютерными играми	0,70	Отличное
12. Я не думаю, что смог бы прекратить играть в игры	0,61	Очень хорошее
13. Я считаю, что компьютерные игры стали отнимать у меня больше всего вре-мени в жизни	0,43	Удовлетвори-тельное
14. Я играю в игры для того, чтобы забыть о том, что меня беспокоит	0,70	Отличное
15. Я часто думаю, что целого дня мало для того, чтобы сделать в игре все, что я наметил	0,70	Отличное
16. Я часто начинаю волноваться, если по какой-то причине не могу играть в игры	0,73	Отличное
17. Я думаю, что мое увлечение играми испортило мои отношения с дру-гом/подругой	0,37	Удовлетвори-тельное
18. Я часто пытаюсь поменьше играть в игры, но у меня это не получается	0,56	Хорошее
19. Я знаю, что повседневная деятельность (т.е. работа, учеба, уход за домом и т.д.) не страдает из-за компьютерных игр	0,38	Удовлетвори-тельное
20. Я считаю, что компьютерные игры отрицательно влияют на важные сферы моей жизни	0,56	Хорошее

Т а б л и ц а 5

**Показатели соответствия модели, состоящей из 6 зависимых факторов, исходным данным**

Индекс соответствия модели исходных данным	Значение индекса
CMIN/DF	1,412
RMR	0,48
GFI	0,906
AGFI	0,963
NFI	0,902
TLI	0,972
CFI	0,968
RMSEA	0,060
PCLOSE	0,700
p, уровень значимости	<0,0001

П р и м е ч а н и е. CMIN – хи-квадрат, DF – число степеней свободы, RMR (Root Mean Square Residual) – среднеквадратичный остаток, GFI (The Goodness-of-Fit-Index) – критерий согласия; AGFI (Adjusted Goodness-Of-Fit Index) – скорректированный индекс пригодности, NFI (Normed Fix Index) – скорректированный индекс пригодности, TLI (Tucke r-Lewis Index) – индекс Такера Льюиса, CFI (Comparative Fix Index) – сравнительный индекс согласия, RMSEA (Root-Mean-Squared Error of Approximation) – среднеквадратическая ошибка оценки, PCLOSE (p of Close Fit) – односторонний тест значимости.



Р и с у н о к 1. Диаграмма конфирматорного факторного анализа (F1 – фактор «Выраженность», F2 – фактор «Изменение настроения», F3 – фактор «Толерантность», F4 – фактор «Симптом отмены», F5 – фактор «Конфликт», F6 – фактор «Возобновление»

**ЗАКЛЮЧЕНИЕ**

Достаточный уровень согласованности элементов диагностического конструкта, наблюдаемый в рамках процедуры валидизации, подтверждает пригодность русскоязычной версии опросника IGD-20 Test для проведения скрининг-диагностики зависимости от компьютерных игр среди игроков, проживающих на тер-

ритории Российской Федерации. Нам представляется необходимым внедрение данного опросника в практическую деятельность психиатров и психотерапевтов с целью улучшения первичной диагностики игровой компьютерной аддикции.

П р и л о ж е н и е

**Русскоязычная версия опросника IGD-20 Test**

И н с т р у к ц и я. Нижеуказанные вопросы относятся к вашим занятиям компьютерными играми за последний год (т.е. 12 месяцев). Под занятиями компьютерными играми подразумеваются компьютерные игры на настольном компьютере/ноутбуке, игровой консоли и/или какого-либо иного рода устройстве в режиме он-лайн и/или офф-лайн.

№	Утверждение	1	2	3	4	5
1	Я часто не досыпаю из-за того, что подолгу играю в игры					
2	Я никогда не играю, чтобы поднять себе настроение					
3	Количество времени, которое я играю в игры, значительно увеличилось за год					
4	Когда я не играю, я чувствую себя более раздраженным					
5	Я потерял интерес к другим моим хобби из-за компьютерных игр					
6	Я хотел бы меньше тратить времени на компьютерные игры, но мне это нелегко сделать					

7	Когда я не играю, обычно я думаю о том, когда буду играть в следующий раз					
8	Я играю в компьютерные игры для того, чтобы справиться с неприятными эмоциями					
9	Мне нужно выделять побольше времени на компьютерные игры					
10	Мне грустно, когда у меня нет возможности играть в игры					
11	Мне приходилось лгать членам своей семьи из-за количества времени, которое я провожу за компьютерными играми					
12	Я не думаю, что смог бы прекратить играть в игры					
13	Я считаю, что компьютерные игры стали отнимать у меня больше всего времени в жизни					
14	Я играю в игры для того, чтобы забыть о том, что меня беспокоит					
15	Я часто думаю, что целого дня мало для того, чтобы сделать в игре все, что я наметил					
16	Я часто начинаю волноваться, если по какой-то причине не могу играть в игры					
17	Я думаю, что мое увлечение играми испортило мои отношения с другом/подругой					
18	Я часто пытаюсь поменьше играть в игры, но у меня это не получается					
19	Я знаю, что повседневная деятельность (т.е. работа, учеба, уход за домом и т.д.) не страдает из-за компьютерных игр					
20	Я считаю, что компьютерные игры отрицательно влияют на важные сферы моей жизни					

П р и м е ч а н и е. 1 – полностью не согласен, 2 – не согласен, 3 – затрудняюсь ответить, 4 – согласен, 5 – полностью согласен.

**А н а л и з р е з у л ь т а т о в.** Для того чтобы вычислить общий балл респондента, необходимо сложить все 20 пунктов. Однако для того чтобы высчитать фактор – специфичные баллы, необходимо рассчитать среднее значение для пунктов, относящихся к каждому из факторов, по причине неравномерного количества индикаторов по факторам. Согласно публикации авторов Pontes et al. (2014), предложенный минимальный значимый балл по тесту IGD-20 Test составляет 71 балл.

Выраженность (фактор 1): утверждения 1, 7, 13.

Изменения настроения (фактор 2): утверждения 2R, 8, 14.

Толерантность (фактор 3): утверждения 3, 9, 15.

Симптомы отмены (фактор 4): утверждения 4, 10, 16.

Конфликт (фактор 5): утверждения: 11, 17, 19R, 20.

Возобновление симптоматики (фактор 6): утверждения 6, 12, 18.

Следующие утверждения должны быть оценены посредством обратного счета: 2R и 19R.

### КОНФЛИКТ ИНТЕРЕСОВ

Авторы заявляют об отсутствии возможных конфликтов интересов в связи с публикацией данной статьи.

### ИСТОЧНИК ФИНАНСИРОВАНИЯ

Авторы декларируют об отсутствии финансирования при проведении исследования.

### СООТВЕТСТВИЕ ПРИНЦИПАМ ЭТИКИ

Исследование проведено с соблюдением норм современной биомедицинской этики и этических стандартов, разработанных в соответствии с Хельсинской декларацией ВМА (протокол заседания Комитета по этике Иркутского государственного медицинского университета № 1 от 25.11.2016).

### ЛИТЕРАТУРА/REFERENCES

1. Kuss D.J., Griffiths M.D., Billieux J. Internet addiction: a systematic review of epidemiological research for the last decade. *Current Pharmaceutical Design*. 2014; 20 (25): 4026–4052. doi:10.2174/13816128113199990617
2. Wittek C.T., Finserås T.R., Pallesen S., Mentzoni R. Prevalence and predictors of video game addiction: A study based on a national representative

sample of gamers. *International Journal of Mental Health and Addiction*. 2016; 14 (5): 672–686. doi:10.1007/s11469-0159592-8

3. Rehbein F., Kliem S., Baier D., Mößle Th. Prevalence of internet gaming disorder in German adolescents: Diagnostic contribution of the nine DSM-5 criteria in a state-wide representative sample. *Addiction*. 2015; 110 (5): 842–851. doi:10.1111/add.12849
4. Festl R., Scharnow M., Quandt T. Problematic computer game use among adolescents, younger and older adults. *Addiction*. 2013; 108 (3): 592–599. doi:10.1111/add.12016
5. Kuss D.J., Griffiths M.D., Karila L.M., Billieux J. Internet addiction: a systematic review of epidemiological research for the last decade. *Current Pharmaceutical Design*. 2014; 20 (25): 4026–4052. DOI: 10.2174/13816128113199990617
6. Walther B., Morgenstern M., Hanewinkel R. Co-occurrence of addictive behaviours: personality factors related to substance use, gambling and computer gaming. *European Addiction Research*. 2012; 18 (4): 167–174. DOI:10.1159/000335662

7. Dell'Osso B., Hadley S, Allen A., Baker B., Chaplin W.F., Hollander E. Escitalopram in the treatment of impulsive-compulsive internet usage disorder: an open-label trial followed by a double-blind discontinuation phase. *The Journal of Clinical Psychiatry*. 2008; 69 (3): 452–456.
8. Kuss D.J., van Rooij A., Shorter G.W., Griffiths M.D., van de Mheen D. Internet addiction in adolescents: Prevalence and risk factors. *Computers in Human Behavior*. 2013; 29 (3): 959–966.
9. Lemmens J.S., Valkenburg P.M., Peter J. Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media Psychology*. 2009; 12 (1): 77–95. DOI: 10.1080/15213260802669458
10. van Rooij A.J., Schoenmakers T., van den Eijnden R., Vermulst Ad A. Video game addiction test: validity and psychometric characteristics. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*. 2012; 15 (9): 507–511. DOI: 10.1089/cyber.2012.0007
11. Pontes H.M., Griffiths M.D. Measuring DSM-5 Internet gaming disorder: Development and validation of a short psychometric scale. *Computers in Human Behavior*. 2015; 45: 137–143. DOI: 10.1016/j.chb.2014.12.006
12. Király O., Slezcka P., Pontes H.M., Urbán R. Validation of the ten-item internet gaming disorder test (IGDT-10) and evaluation of the nine DSM-5 internet gaming disorder criteria. *Addictive Behaviors*. 2017; 64: 253–260. DOI: 10.1016/j.addbeh.2015.11.005
13. Lemmens J.S., Valkenburg P.M., Gentile D.A. The Internet gaming disorder scale. *Psychological Assessment*. 2015; 27 (2): 567. doi: https://doi.org/10.1037/pas0000062
14. Pontes H.M., Király O., Demetrovics Z., Griffiths M.D. The conceptualisation and measurement of DSM-5 Internet Gaming Disorder: The development of the IGD-20 Test. *PLoS One*. 2014; 9 (10): e110137. DOI: 10.1371/journal.pone.0110137
15. Griffiths M. A 'components' model of addiction within a biopsychosocial framework. *Journal of Substance Use*. 2005; 10 (4): 191–197. DOI: 10.1080/14659890500114359
16. Sperber A.D. Translation and validation of study instruments for cross-cultural research. *Gastroenterology*. 2004; 126: S124–S128. doi: 10.1053/j.gastro.2003.10.016
17. Hawi N.S., Rupert M.S. Validation of the Arabic version of the internet gaming disorder-20 test. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*. 2017; 20 (4): 268–272. DOI: 10.1089/cyber.2016.0493

Поступила в редакцию 19.11.2018  
Утверждена к печати 18.02.2019

Петров Александр Александрович, аспирант кафедры психиатрии и медицинской психологии.

Черняк Наталья Борисовна, кандидат медицинских наук, ассистент кафедры психиатрии и медицинской психологии.

✉ Петров Александр Александрович, al.al.petrov@mail.ru

УДК 616.89-008.44:004.738.5:316.772.5:794.9:159.9.072

For citation: Petrov A.A., Chernyak N.B. Validation of the Russian-language version of the Internet Gaming Disorder – 20 Test. *Siberian Herald of Psychiatry and Addiction Psychiatry*. 2019; 1 (102): 71–78. https://doi.org/10.26617/1810-3111-2019-1(102)-71-78

## Validation of the Russian-language version of the Internet Gaming Disorder – 20 Test

**Petrov A.A., Chernyak N.B.**

*Irkutsk State Medical University*

*Krasnogo Vosstaniya Street 1, 664043, Irkutsk, Russian Federation*

### ABSTRACT

To date, dependence on computer games acquires the status of a global problem. At the same time, there is a sufficient level of conceptual contradictions regarding the list of diagnostic criteria for game addiction. The latter causes the presence of a large number of screening diagnostic tests. In the absence of a reliable tool for express-evaluation of gaming addiction among Russian-speaking gamers, the aim of this study was to validate the IGD-20 English-language questionnaire based on 9 criteria of Internet gaming disorder according to DSM-V. After the procedures of direct and reverse translation of the text of the test, as well as the initial pilot study on 30 gamers, psychometric validation of the test was carried out on a sample of 1,133 students of educational institutions of Irkutsk and the Irkutsk Region. Expiratory and confirmatory factor analyses demonstrated good consistency of test components. **Conclusion.** The Russian-language version of the IGD-20 Test can be actively used for a primary diagnosis of gaming addiction among Russian users of computer games.

---

**Keywords:** IGD-20 Test, Internet Gaming Disorder, dependence on computer games, game addiction, validation.

Received November 19.2018

Accepted February 18.2019

Petrov Alexander A., post-graduate student of the Department of Psychiatry and Medical Psychology, Irkutsk State Medical University, Irkutsk, Russian Federation.

Chernyak Natalia B., PhD, Assistant of the Department of Psychiatry and Medical Psychology, Irkutsk State Medical University, Irkutsk, Russian Federation.

✉ Petrov Alexander A., al.al.petrov@mail.ru