

**Феномен токсичного поведения в онлайн-играх: методический
инструментарий для диагностики и психологический портрет токсичного
игрока.**

Научный руководитель – Глинкина Любовь Сергеевна

Филиппов Пётр Алексеевич

Студент (магистр)

Национальный исследовательский университет «Высшая школа экономики», Факультет
социальных наук, Москва, Россия

E-mail: pafilippov@mail.ru

Токсичность в онлайн играх – это собирательный термин для действий, воспринимаемых другими игроками как нарушающие игровой процесс., но не являются обязательным условием игрового процесса и могут принимать различные формы взаимодействия, цели, намерения и время [n13]. Исследования показывают [n11, n14, n15, n18], что токсичное поведение широко распространено и связано с негативными психологическими последствиями. Фиксируется высокая доля виктимизации, то есть становления жертвой токсичных действий [n12] и связи повторяющейся токсичной виктимизации с симптомами депрессии и проблемным геймингом, а также более высоким уровнем тревоги у группы жертва/агрессор.

Токсичность является системным фактором, влияющим на качество общественных обсуждений, психологическое благополучие пользователей и устойчивость онлайн-сообществ [n16]. Цифровые платформы являются базовой средой коммуникации для значимой части населения, особенно подростков и молодых взрослых, а значит, негативные коммуникативные практики имеют масштабный охват.

Компьютерные игры становятся всё более популярным и распространённым хобби во всём мире [n17]. По данным ВЦИОМ [n2], 44% активных пользователей интернета в России регулярно играют в компьютерные игры.

В последние годы предпринимаются попытки закрыть дефицит измерительных инструментов, в частности, предложена шкала Gaming Toxicity Scale (GTOX) [n10], однако для русскоязычной выборки по-прежнему критичны вопросы корректной адаптации и психометрической проверки инструмента по стандартам адаптации тестов, а также уточнение психологического профиля токсичного игрока через связи токсичности с личностными и мотивационными характеристиками и факторами социально желательного ответа.

Цель исследования: адаптация и психометрическая валидация опросника Gaming Toxicity Scale (GTOX) на русскоязычной выборке активных игроков, а также выявление психологических предикторов токсичного поведения в онлайн-играх.

Общая гипотеза: выраженность токсичного поведения в онлайн-играх является диагностируемым и относительно устойчивым индивидуально-психологическим показателем и статистически связана с личностными предикторами, мотивационной структурой игрового поведения и субъективной удовлетворённостью игровым опытом. Совокупность указанных факторов позволяет прогнозировать общий показатель токсичности при контроле возраста, пола, жанра и выраженности социальной желательности.

Методы: психометрическая адаптация шкалы, включающая перевод, проверку факторной структуры, надёжности и валидности; проведение онлайн-опроса; сбор выборки с использованием метода «снежного кома» с помощью сети Интернет; корреляционный и регрессионный анализ потенциальных предикторов.

Используемые методики для оценки валидности: Шкала оценки зависимости от Интернет-игр [n9], Шкала удовлетворенности жизнью [n7], Опросник кибербуллинга и агрессии в Интернете [n1], Шкала страсти Р. Валлеранда [n4].

Используемые методики для поиска предикторов токсичного поведения: Шкала Токсичности в Онлайн Играх, Шкала удовлетворённости пользователей игровым опытом [n3], Шкала мотивации гейминга [n5], Короткий опросник Тёмной тетрады [n6], Опросник социальной желательности [n8].

Выборка: N = 1700; возраст 18–41 год (M = 23.3; SD = 4.21)

Результаты: русскоязычная версия GTOX демонстрирует бифакторную структуру, высокую внутреннюю согласованность и удовлетворительные показатели валидности, а также тест-ретест надёжности (CFI = 0.993, TLI = 0.991, SRMR = 0.049, RMSEA = 0.057). Анализ психологических предикторов токсичного поведения в настоящее время проводится.

Теоретическая значимость: операционализация феномена токсичности в онлайн-играх в русскоязычном контексте и уточнении его связей с личностными и мотивационными характеристиками игроков.

Практическая значимость: адаптированная версия GTOX может использоваться для диагностики и мониторинга токсичного поведения в игровых сообществах, а также для исследований факторов, влияющих на качество онлайн-коммуникации и благополучие игроков.

Источники и литература

- 1) Вихман А. А., Волкова Е. Н., Скитневская Л. В. Психометрическая проверка опросника кибербуллинга и агрессии в Интернете // Вестник Мининского университета. - 2023 г. - №4.
- 2) ВЦИОМ Российская игровая консоль: игра стоит свеч! // ВЦИОМ Новости. - 4 Июнь 2025 г. - <https://wciom.ru/analytical-reviews/analiticheskii-obzor/rossiiskaja-igrovaia-konsol-igra-stoit-svech>.
- 3) Егорова Е. Г. Адаптация сокращенной версии шкалы удовлетворенности пользователей игровым опытом (Game user experience satisfaction scale-19) на русскоязычной выборке. - Москва, 2025.
- 4) Золотарева А. А., Марчук Л. А., Лебедева А. А., Фам А. Х., Яркин А. В. Психометрические свойства русскоязычной версии шкалы страсти к делу Р. Валлеранда // Организационная психология. - 2022 г. - №1.
- 5) Иванова Н. А., Артемов А. В., Волохоннский В. Л., Дубик С. В. Мотивация онлайн-гейминга в контексте теории самодетерминации (SDT) // Вестник СПбГУ. Серия: Психология. - №2.
- 6) Корниенко Д. С., Вязовкина В. К., Горностаев И. С. Адаптация и психометрическая проверка методики «Короткий опросник темной тетрады» // Психологический журнал. - 2022 г. - №5.
- 7) Осин Е. Н., Леонтьев Д. А. Краткие русскоязычные шкалы диагностики субъективного благополучия: психометрические характеристики и сравнительный анализ // Мониторинг общественного мнения: Экономические и социальные перемены, 2020 г. - №1.
- 8) Осин Е. Н. Проблема социальной желательности в исследованиях личностного потенциала // Личностный потенциал: структура и диагностика. - Москва : Смысл, 2011 г..

- 9) Петров А. А., Черняк Н. Б. Валидизация русскоязычной версии опросника «Internet gaming disorder scale – short-form» // Обозрение психиатрии и медицинской психологии им. Бехтерева. - 2019 г. - №3.
- 10) Diaz-Moreno A., Bonilla I. и Chamorro A. Gaming Toxicity Scale (GTOX): an assessment tool of toxic behaviours within online video games // Behaviour & Information Technology. - 2025 г. - стр. 1-17.
- 11) Han S. [и др.] A meta-analysis integrating 20 years of workplace incivility research: Antecedents, consequences, and boundary conditions // Journal of Organizational Behavior. - 2022 г. - 3 : Т. 43. - стр. 497-523.
- 12) Kordyaka B. [и др.] What constitutes victims of toxicity-identifying drivers of toxic victimhood in multiplayer online battle arena games. // Frontiers in psychology. - 2023 г. - Т. 14. - стр. 1193172.
- 13) Kordyaka B., Karaosmanoglu S. и Laato S. Defining toxicity in multiplayer online games: A systematic literature review. // Computers in Human Behavior Reports. - 2025 г. - Т. 19. - стр. 100698.
- 14) Magley V. J. [и др.] Workplace Incivility // Annual Review of Organizational Psychology and Organizational Behavior. - 2026 г. - Т. 13. - стр. 337-361.
- 15) Rasool S. F. [и др.] How Toxic Workplace Environment Effects the Employee Engagement: The Mediating Role of Organizational Support and Employee Wellbeing // International journal of environmental research and public health. - 2021 г. - 5 : Т. 18. - стр. 2294.
- 16) Sheth A., Shalin V. L. и Kursuncu U. Defining and detecting toxicity on social media: context and knowledge are key. // Neurocomputing. - 2022 г. - Т. 490. - стр. 312-318.
- 17) Statista Market Insights Number of video game users worldwide from 2020 to 2030, by segment // Statista . - June 2025 г. - <https://www.statista.com/forecasts/1344682/global-video-gamers-by-segment/>.
- 18) Zsila A. [и др.] Toxic behaviors in online multiplayer games: Prevalence, perception, risk factors of victimization, and psychological consequences // Aggress Behaviour. - 2022 г. - 3 : Т. 48. - стр. 356-364.

Иллюстрации

Нагрузки компонент	Компонента			Уникальность
	1	2	3	
GTO1	0.656	0.329		0.428
GTO2	0.631	0.414		0.428
GTO3	0.682			0.462
GTO4	0.581			0.619
GTO5	0.794			0.296
GTO6	0.822			0.249
GTO7	0.526	0.502		0.469
GTO8	0.506	0.371		0.580
GTO9	0.347	0.416		0.653
GTO10	0.471	0.524		0.477
PTO1	0.335	0.604		0.444
PTO2		0.726		0.360
PTO3		0.580		0.572
PTO4		0.760		0.353
PTO5		0.753		0.338
PTO6		0.671		0.473
PTO7			0.758	0.383
PTO8			0.719	0.420

Рис. : Факторная нагрузка

User model versus baseline model		
	Model	Scaled
Comparative Fit Index (CFI)	0.993	0.963
Tucker-Lewis Index (TLI)	0.991	0.952
Bentler-Bonett Non-normed Fit Index (NNFI)	0.991	0.952
Relative Noncentrality Index (RNI)	0.993	0.963
Bentler-Bonett Normed Fit Index (NFI)	0.991	0.959
Bollen's Relative Fit Index (RFI)	0.989	0.947
Bollen's Incremental Fit Index (IFI)	0.993	0.963
Parsimony Normed Fit Index (PNFI)	0.758	0.734

Рис. : Психометрические характеристики

GTO	GTO1	1.000	0.0000	1.0000	1.000	0.1777		
	GTO2	0.290	0.1619	-0.0275	0.607	0.0515	1.79	.073
	GTO3	1.010	0.1881	0.6418	1.379	0.1796	5.37	<.001
	GTO4	0.809	0.2199	0.3778	1.240	0.1437	3.68	<.001
	GTO5	3.349	0.5113	2.3470	4.351	0.5952	6.55	<.001
	GTO6	3.535	0.5452	2.4660	4.603	0.6281	6.48	<.001
	GTO7	-0.230	0.1941	-0.6109	0.150	-0.0410	-1.19	.235
	GTO8	0.433	0.1647	0.1105	0.756	0.0770	2.63	.009
	GTO9	-0.975	0.2918	-1.5473	-0.404	-0.1734	-3.34	<.001
	GTO10	-0.833	0.2715	-1.3656	-0.301	-0.1481	-3.07	.002
PTO	PTO1	1.000	0.0000	1.0000	1.000	0.3783		
	PTO2	1.271	0.0891	1.0969	1.446	0.4810	14.27	<.001
	PTO3	0.869	0.0893	0.6941	1.044	0.3287	9.74	<.001
	PTO4	1.178	0.0922	0.9972	1.358	0.4456	12.78	<.001
	PTO5	1.247	0.0955	1.0599	1.434	0.4717	13.06	<.001
	PTO6	1.183	0.0974	0.9922	1.374	0.4475	12.15	<.001
	PTO7	1.079	0.1091	0.8657	1.293	0.4084	9.90	<.001
	PTO8	1.277	0.1121	1.0568	1.496	0.4829	11.39	<.001

Рис. : Факторная нагрузка

R ²	
Variable	R ²
GTO1	0.638
GTO2	0.686
GTO3	0.533
GTO4	0.525
GTO5	0.821
GTO6	0.915
GTO7	0.642
GTO8	0.494
GTO9	0.379
GTO10	0.656
PTO1	0.641
PTO2	0.729
PTO3	0.513
PTO4	0.684
PTO5	0.703
PTO6	0.480
PTO7	0.252
PTO8	0.316

Heterotrait-monotrait (HTMT) ratio of correlations

	GP	GTO	PTO
GP	1.000	0.948	0.926
GTO	0.948	1.000	0.784
PTO	0.926	0.784	1.000

Рис. : HTMT

Корреляционная Матрица

		Общая кибертоксичность GTOX	Кибертоксичность GTOX	Киберэкстремность GTOX
Общая кибертоксичность GTOX	Спирмен $\rho(\rho)$	—	—	—
	df (степеней свободы)	—	—	—
	p-значение	—	—	—
Кибертоксичность GTOX	Спирмен $\rho(\rho)$	-0.028	—	—
	df (степеней свободы)	1374	—	—
	p-значение	.295	—	—
Киберэкстремность GTOX	Спирмен $\rho(\rho)$	-0.026	0.675 ***	—
	df (степеней свободы)	1374	1539	—
	p-значение	.334	< .001	—
ОдерСт	Спирмен $\rho(\rho)$	0.010	0.122 ***	0.122 ***
	df (степеней свободы)	1374	1539	1539
	p-значение	.697	< .001	< .001
ГарнСт	Спирмен $\rho(\rho)$	0.031	0.113 ***	0.142 ***
	df (степеней свободы)	1374	1539	1539
	p-значение	.258	< .001	< .001
Вовлечённость в КБ	Спирмен $\rho(\rho)$	-0.070 **	0.393 ***	0.385 ***
	df (степеней свободы)	1374	1539	1539
	p-значение	.010	< .001	< .001
Киберагрессивность	Спирмен $\rho(\rho)$	-0.071 **	0.403 ***	0.276 ***
	df (степеней свободы)	1374	1539	1539
	p-значение	.008	< .001	< .001
Негатив от Интернета	Спирмен $\rho(\rho)$	-0.012	0.079 **	0.181 ***
	df (степеней свободы)	1374	1539	1539
	p-значение	.657	.002	< .001
Киберэкстремность	Спирмен $\rho(\rho)$	-0.055 *	0.289 ***	0.356 ***
	df (степеней свободы)	1374	1539	1539
	p-значение	.041	< .001	< .001
Удовлетворённость Жизнью	Спирмен $\rho(\rho)$	-0.020	-0.019	-0.081 **
	df (степеней свободы)	1374	1539	1539
	p-значение	.463	.446	.001
Зависимость от Интернет-игр	Спирмен $\rho(\rho)$	-0.057 *	0.167 ***	0.156 ***
	df (степеней свободы)	1374	1539	1539
	p-значение	.035	< .001	< .001

Примечание. * $p < .05$, ** $p < .01$, *** $p < .001$

Рис. : Проверка на валидности

Корреляционная матрица

Корреляционная матрица

		GTO_1	GTO_2	PTO_1	PTO_2
GTO_1	Пирсон r	—			
	df (степеней свободы)	—			
	p-значение	—			
GTO_2	Пирсон r	0.792 ***	—		
	df (степеней свободы)	155	—		
	p-значение	< .001	—		
PTO_1	Пирсон r	0.678 ***	0.546 ***	—	
	df (степеней свободы)	155	155	—	
	p-значение	< .001	< .001	—	
PTO_2	Пирсон r	0.439 ***	0.588 ***	0.666 ***	—
	df (степеней свободы)	155	156	155	—
	p-значение	< .001	< .001	< .001	—

Примечание. * p < .05, ** p < .01, *** p < .001

Рис. : Ретест корреляты

Т-тест парных выборок

			статистика	df (степеней свободы)	p		Размер эффекта
GTO1_1	GTO1_2	Стьюдент t	-3.1237	157	0.002	Коэн d	-0.24851
GTO2_1	GTO2_2	Стьюдент t	-0.0693	156	0.945	Коэн d	-0.00553
GTO3_1	GTO3_2	Стьюдент t	-2.3249	156	0.021	Коэн d	-0.18554
GTO4_1	GTO4_2	Стьюдент t	-0.8887	156	0.376	Коэн d	-0.07093
GTO5_1	GTO5_2	Стьюдент t	-3.0193	156	0.003	Коэн d	-0.24096
GTO6_1	GTO6_2	Стьюдент t	-3.7633	156	< .001	Коэн d	-0.30034
GTO7_1	GTO7_2	Стьюдент t	-0.9142	156	0.362	Коэн d	-0.07296
GTO8_1	GTO8_2	Стьюдент t	-0.6553	156	0.513	Коэн d	-0.05230
GTO9_1	GTO9_2	Стьюдент t	-0.9435	156	0.347	Коэн d	-0.07530
GTO10_1	GTO10_2	Стьюдент t	-2.6372	156	0.009	Коэн d	-0.21047
PTO1_1	PTO1_2	Стьюдент t	-4.5473	156	< .001	Коэн d	-0.36292
PTO2_1	PTO2_2	Стьюдент t	-1.6975	156	0.092	Коэн d	-0.13547
PTO3_1	PTO3_2	Стьюдент t	-0.9969	156	0.320	Коэн d	-0.07956
PTO4_1	PTO4_2	Стьюдент t	-1.3587	156	0.176	Коэн d	-0.10844
PTO5_1	PTO5_2	Стьюдент t	-1.8554	156	0.065	Коэн d	-0.14808
PTO6_1	PTO6_2	Стьюдент t	-2.9155	156	0.004	Коэн d	-0.23268
PTO7_1	PTO7_2	Стьюдент t	-1.2042	156	0.230	Коэн d	-0.09610
PTO8_1	PTO8_2	Стьюдент t	-0.1509	156	0.880	Коэн d	-0.01204
GTO_1	GTO_2	Стьюдент t	-3.7717	156	< .001	Коэн d	-0.30101
PTO_1	PTO_2	Стьюдент t	-3.2912	156	0.001	Коэн d	-0.26266

Примечание. $H_0: \mu \text{ Мера 1} - \text{Мера 2} = 0$

Рис. : Ретест Т-тест

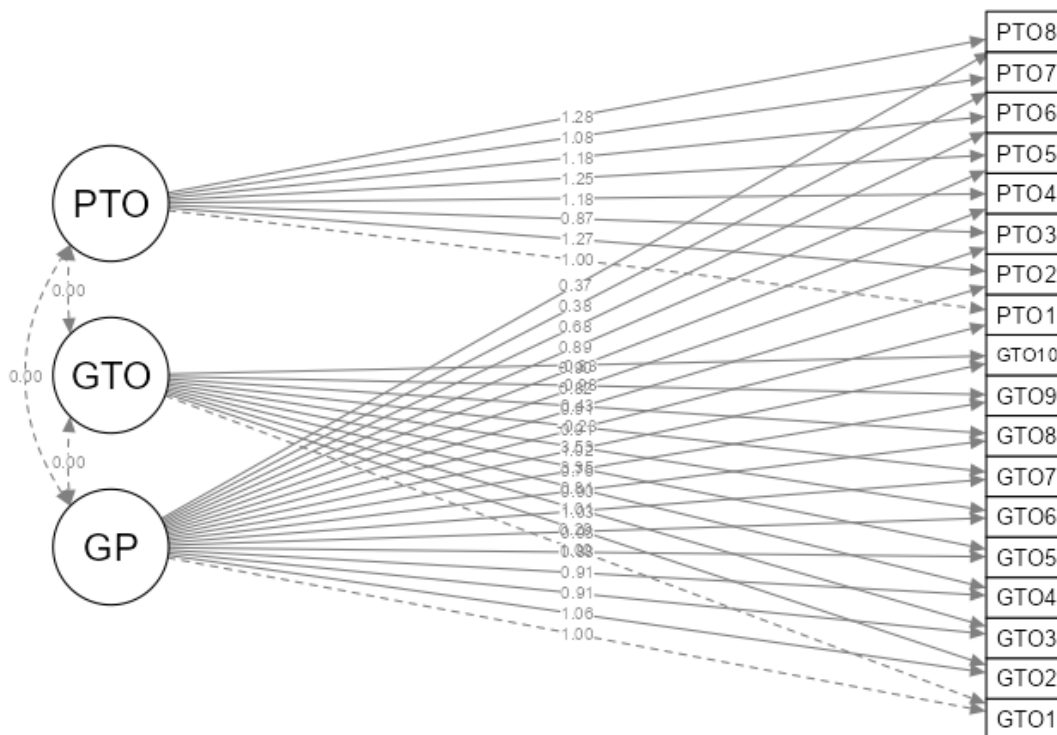


Рис. : График

График каменной осыпи

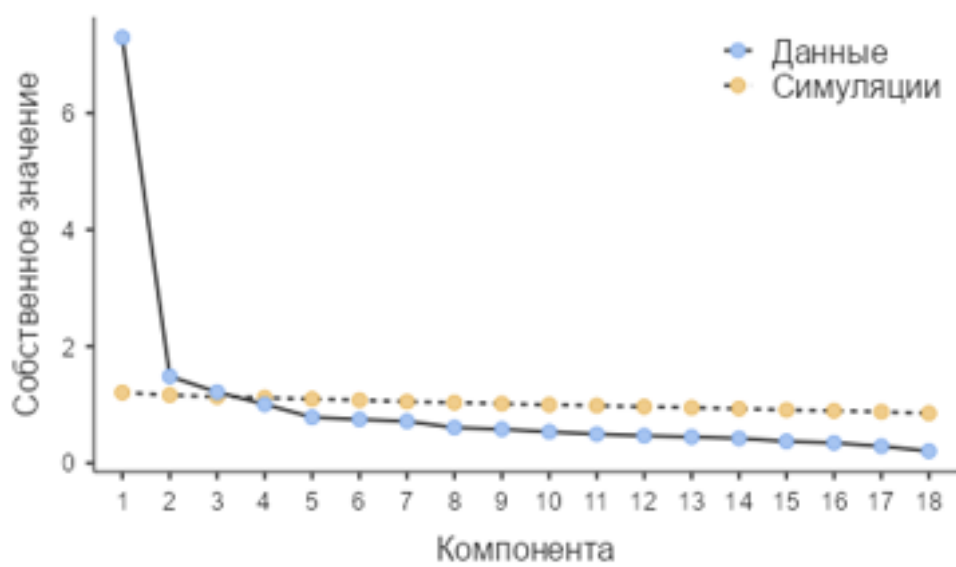


Рис. : Каменная осыпь