

*Скугаревский А. О., Каспартов М. В.*

**ОЦЕНКА УРОВНЯ ЭМОЦИОНАЛЬНОГО БЛАГОПОЛУЧИЯ  
ПРИ ПОПУЛЯЦИОННОМ СКРИНИНГЕ НА ОСНОВАНИИ ПСИХОЛОГИЧЕСКИХ  
МЕТОДИК, ИНТЕГРИРОВАННЫХ В ИГРОВОЙ КОНТЕНТ**

*Научные руководители: д-р мед. наук, проф. Скугаревский О. А.,*

*д-р мед. наук, проф. Ассанович М. А.*

*Кафедра психиатрии и медицинской психологии, кафедра психотерапии  
и клинической психодиагностики*

*Белорусский государственный медицинский университет, г. Минск,  
Гродненский государственный медицинский университет, г. Гродно*

**Актуальность.** Конструкт «эмоциональное благополучие» (ЭБ) представляет собой интегративный термин, определяющий эффективность функционирования человека с позиции его эмоционального статуса. Так как конструкт благополучия в целом и ЭБ, в частности, является мерой оценки общественного здоровья, разработка инструментов, позволяющих оценивать уровень благополучия (и его компонентов) у населения в популяционном масштабе – исключительно значимый шаг для совершенствования политики систем здравоохранения стран мира. Применение игрового формата может позволить получить новые и уникальные результаты о психологическом функционировании, эмоциональном состоянии и поведенческих особенностях игроков, что особенно важно с точки зрения развития дистанционных форм оказания диагностической и коррекционной помощи.

**Цель:** разработать метод оценки компонентов конструкта эмоционального благополучия, интегрированный в игровой контент, на основании популяционного скрининга.

**Материалы и методы.** Цифровые данные получены при анализе 6739 последовательностей ответов пользователей приложения «Goodville». Игровой контент включал опрос по методике «Psychological General Well-Being Index (PGWBI)», включающей шкалы оценки общего психологического состояния, тревоги, депрессивного настроения, эмоционального настроения, самоконтроля, физического состояния и общего состояния здоровья. Произведен психометрический анализ паттернов ответов на основании метрической системы Раша с целью установления возможности определения уровня ЭБ и его компонентов при популяционном скрининге, а также надежности такого подхода. На основании технологии сбора данных об ЭБ с установленной валидностью произведен популяционный скрининг и последующий сравнительный анализ. Достоверность различий показателей у пользователей из различных стран определялась с помощью U-критерия Манна-Уитни, и H-критерия Краскела-Уоллиса (с поправкой Бонферрони для парных сравнений).

**Результаты и их обсуждение.** На основании модели Раша была произведена «очистка» сырых данных с целью выделения валидных ответов. Доказана возможность использования игрового контента для получения больших массивов данных, характеризующих конструкт ЭБ, в условиях популяционного скрининга. Обнаружено, что психологические тесты, с учетом проверки их работоспособности, могут корректно работать при подаче в игровом контексте. По результатам анализа данных игроков (n=6739) восьми стран (Австралия, Беларусь, Канада, Индия, Новая Зеландия, Филиппины, Сингапур, США) две страны – Беларусь и Индия – выделились наибольшим количеством значимо более низких показателей по шкалам оценки общего психологического состояния, эмоционального настроения, самоконтроля, общего состояния здоровья и значимо более высоких показателей по шкалам оценки тревоги, депрессивного настроения ( $p < 0.05$ ).

**Выводы.** Новые психометрические технологии позволяют эффективно проводить анализ и обработку психодиагностических данных, полученных в игровом мобильном формате. Дисперсия данных, характеризующих конструкт ЭБ, полученных в сравнительном аспекте между континентами земного шара, дает основание для их последующего углубленного анализа при организации систем профилактики и коррекции с учетом региональных перспектив.