



Известия Саратовского университета. Новая серия. Серия: Акмеология образования. Психология развития. 2024. Т. 13, вып. 3 (51). С. 251–263  
*Izvestiya of Saratov University. Educational Acmeology. Developmental Psychology*, 2024, vol. 13, iss. 3 (51), pp. 251–263  
<https://akmepsy.sgu.ru> <https://doi.org/10.18500/2304-9790-2024-13-3-251-263>, EDN: PVCBMJ

Научная статья  
УДК 159.9



## Мотивационные корреляты жизнестойкости и виртуальной идентичности молодых геймеров

М. В. Клементьева<sup>1</sup>✉, П. А. Герасимова<sup>2</sup>, М. В. Кургузов<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Финансовый университет при Правительстве Российской Федерации, Россия, 125167, г. Москва, Ленинградский проспект, д. 49/2

<sup>2</sup>Аэрокосмический лицей г. Химки, Россия, 141407, Московская область, г. Химки, Куркинское шоссе, д. 18

Клементьева Марина Владимировна, доктор психологических наук, доцент, профессор Кафедры психологии и развития человеческого капитала факультета социальных наук и массовых коммуникаций; главный научный сотрудник Института гуманитарных технологий и социального инжиниринга, [marinaklementyva@yandex.ru](mailto:marinaklementyva@yandex.ru), <https://orcid.org/0000-0002-8712-9282>

Герасимова Полина Андреевна, педагог-психолог, [gerasimovapolly@gmail.com](mailto:gerasimovapolly@gmail.com), <https://orcid.org/0009-0005-6963-8541>

Кургузов Михаил Владимирович, стажер-исследователь, Институт гуманитарных технологий и социального инжиниринга, [gnmikh@mail.ru](mailto:gnmikh@mail.ru), <https://orcid.org/0009-0006-8807-3256>

**Аннотация.** Актуальность исследования определяет необходимость изучения мотивационных механизмов снижения внутреннего напряжения и становления идентичности геймеров в условиях массовых многопользовательских ролевых онлайн-игр (ММОРПГ). Цель: изучить роль игровой мотивации в процессах виртуальной идентичности и жизнестойкости молодых геймеров. Гипотеза: игровая мотивация сопряжена со снижением внутреннего напряжения и процессами становления виртуальной идентичности в виртуальном жизненном пространстве геймеров. Участники: N = 120 в возрасте от 18 до 25 лет ( $n_{\text{муж}} = 72$ ;  $n_{\text{жен}} = 48$ ;  $M = 20,4$ ;  $SD = 2,5$ ), проживающих в центральном регионе Российской Федерации. Методы (инструменты): для оценки игровой мотивации применен опросник мотивации игры в массовые многопользовательские ролевые онлайн-игры (ММОРПГ) (N. Yee в адаптации Н. В. Богачевой, В. Е. Епишина, А. В. Мильянской); для оценки жизнестойкости использована краткая версия теста жизнестойкости (С. Мади в адаптации Е. Н. Осина, Е. И. Рассказовой); для оценки статусов виртуальной идентичности использована методика «Статус ВИ» (М. В. Клементьева); для оценки игровой умелости использована «Game Experience Questionnaire» («Анкета игрового опыта»), «Оценка игровой умелости» (W. A. IJsselstein, Y. A. W. de Kort, K. Poels в адаптации М. В. Клементьевой, М. В. Кургузова). Результаты: выявлены значимые различия в выраженности показателя «жизнестойкости» геймеров: более высокие значения зафиксированы в игре. Обнаружены значимые связи между показателями игровых мотивов, жизнестойкости, игровой умелости и виртуальной идентичности: демонстрируя безбарьерную реализацию игровой мотивации и совершенство игровой умелости, геймеры испытывают внутреннее напряжение, беспомощность в реальной жизни и стремятся уйти от действительности, формируют виртуальную идентичность, основанную на образах игровых аватаров. Основные выводы: в онлайн-игре молодые геймеры способны более эффективно справляться с внутренним напряжением по сравнению с реальной средой, поддерживать идентичность, успешно реализовывать игровые мотивы. Практическая значимость: материалы исследования могут использоваться в разработке программ по укреплению жизнестойкости и развитию идентичности молодых геймеров.

**Ключевые слова:** игровая мотивация, онлайн-игра, молодость, барьерность-реализуемость, виртуальное жизненное пространство, жизнестойкость, виртуальная идентичность

**Информация о вкладе каждого автора.** М. В. Клементьева – методология исследования, концепция и дизайн исследования, анализ и обсуждение полученных данных, написание текста; П. А. Герасимова – сбор и обработка материала исследования, анализ полученных данных первого исследования, написание текста; М. В. Кургузов – сбор и обработка материала исследования, анализ полученных данных второго исследования, написание текста.

**Для цитирования:** Клементьева М. В., Герасимова П. А., Кургузов М. В. Мотивационные корреляты жизнестойкости и виртуальной идентичности молодых геймеров // Известия Саратовского университета. Новая серия. Серия: Акмеология образования. Психология развития. 2024. Т. 13, вып. 3 (51). С. 251–263. <https://doi.org/10.18500/2304-9790-2024-13-3-251-263>, EDN: PVCBMJ

Статья опубликована на условиях лицензии Creative Commons Attribution 4.0 International (CC-BY 4.0)

Article

Motivation correlates with hardiness and virtual identity of young gamers

M. V. Klementyeva<sup>1</sup>✉, P. A. Gerasimova<sup>2</sup>, M. V. Kurguzov<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Financial University under the Government of the Russian Federation, 49/2 Leningradsky Ave., Moscow 125167, Russia

<sup>2</sup>Aerospace Lyceum of Khimki, 18 Kurkinskoe highway, Moscow region, Khimki 141407, Russia

© Клементьева М. В., Герасимова П. А., Кургузов М. В., 2024



Marina V. Klementyeva, marinaklementyeva@yandex.ru, <https://orcid.org/0000-0002-8712-9282>

Polina A. Gerasimova, gerasimovapolly@gmail.com, <https://orcid.org/0009-0005-6963-8541>

Mikhail V. Kurguzov, gmikh@mail.ru, <https://orcid.org/0009-0006-8807-3256>

**Abstract.** The research is *relevant* due to the necessity to explore how gaming motivational mechanisms reduce internal tension and shape gamers' identity in massively multiplayer online role-playing games (MMORPG). The *aim* of the research is to investigate the role of gaming motivation shaping virtual identity and hardiness of young gamers. *Hypothesis:* gaming motivation correlates with reduced internal tension and influences the formation of gamers' virtual identity in cyber space. *Participants:* N = 120 aged 18–25 years ( $n_{\text{male}} = 72$ ;  $n_{\text{female}} = 48$ ; M = 20.4; SD = 2.5) living in the central region of the Russian Federation. *Methods (tools):* The Gaming Motivation Scale (Nick Yee adapted by N. V. Bogacheva, V. E. Epishina, A. V. Milyanskaya) was used to assess game motivation for playing massively multiplayer online role-playing games (MMORPG); an abridged version of the Hardiness Test (S. Maddi adapted by E. N. Osin, E. I. Rasskazova) was used to assess resilience; the Virtual Identity Status Inventory (VISI) (M. V. Klementyeva) was used to assess the status of virtual identities; the Game Experience Questionnaire (W. A. Ijsselstein, Y. A. W. de Kort, and K. Poels adapted by M. V. Klementyeva, M. V. Kurguzov) was used to assess players' competence. *Results:* the research demonstrated significant differences in the manifestation of gamers' "hardines": higher values were recorded during gameplay. We found strong links between gaming motives, hardines, gaming skills and virtual identity. Despite their seamless gaming motivation and perfect gaming competence, gamers experience internal tension, helplessness in real life and strive to escape reality while forming a virtual identity based on the images of their gaming avatars. *Main conclusions:* in an online game, young gamers are able to cope more effectively with internal stress, compared with the real environment; they are able to maintain identity, and successfully implement gaming motives. *Practical application:* the research results can be used to develop techniques aimed at strengthening hardines and supporting identity formation in young gamers.

**Keywords:** game motivation, online game, youth, barrier-realizability, cyber space, hardines, virtual identity

**Information on the authors' contribution.** Marina V. Klementyeva developed research methodology, put forward the concept and design of the study, analyzed the data, wrote the manuscript; Polina A. Gerasimova collected and processed the data, analyzed the data of the first study, wrote the manuscript; Mikhail V. Kurguzov collected and processed the data, analyzed the data of the second study, wrote the manuscript.

**For citation:** Klementyeva M. V., Gerasimova P. A., Kurguzov M. V. Motivation correlates with hardiness and virtual identity of young gamers. *Izvestiya of Saratov University. Educational Acmeology. Developmental Psychology*, 2024, vol. 13, iss. 3 (51), pp. 251–263 (in Russian). <https://doi.org/10.18500/2304-9790-2024-13-3-251-263>, EDN: PVCBMJ

This is an open access article distributed under the terms of Creative Commons Attribution 4.0 International License (CC-BY 4.0)

## Введение

Популярность и распространение онлайн-игр в постпандемийный период экспоненциально увеличивается. В мире, по данным [1], в 2023 г. насчитывалось 3,4 миллиарда геймеров, из них молодые люди в возрасте от 18 до 35 лет составили 36%. По оценкам [2], на 2022 г. 60% (88 млн) жителей России 3 часа ежедневно играли в онлайн-игры, причем, по материалам [3], наиболее активными геймерами стали молодые люди до 25 лет, составляя 28% от общего числа игроков.

Открывая возможность прожить альтернативную жизнь в симулированной или вымышленной реальности, онлайн-игры формируют *виртуальное жизненное пространство* современных людей – «динамическое поле» (термин К. Левина), образованное единством и системным взаимодействием личности и виртуальной среды в психологической ситуации, по мнению М. В. Клементьевой [4]. Виртуальное жизненное пространство игры подчиняется психологическим законам и отличается динамичностью и пристрастным отношением вовлеченной личности и может быть понято в русле

психологической онтологии жизненного пространства (К. Lewin [5], С. К. Нартова-Бочавер [6], Н. Р. Салихова [7]), где цифровые технологии обеспечивают мгновенное удовлетворение мотивов геймеров, расширяют возможности пережить новый захватывающий опыт, повышают доступность социально-психологических ресурсов и риски психического развития. Новые условия развития личности в игровом пространстве ставят вызов перед современными психологическими исследованиями в части изучения динамических аспектов игровых мотивов – их трансформации и регуляции психосоциального развития геймеров.

Стало очевидно, что функции онлайн-игр не могут быть сведены лишь к развлечению, поскольку ассоциированы с процессами психосоциального (Н. Я. Агеев с соавторами [8], N. Y. Wang, C. Cheng [9]), когнитивного (В. Я. Вяляльщикова, М. В. Меткина [10], Н. М. Лаптева [11]), личностного развития в молодости (М. В. Клементьева [12], S. Raiziene с соавторами [13], I. Granic с соавторами [14]). Однако многочисленные эмпирические исследования демонстрируют противоречивые данные о влиянии онлайн-игр на личностное развитие



и психосоциальное благополучие геймеров. В некоторых исследованиях продемонстрирован положительный потенциал гейминга: повышение саморегуляции (D. Ewoldsen с соавторами [15]), самоконтроля (В. Я. Вяляльщиковой, М. В. Меткина [10], G. Reid [16]) и жизнестойкости (М. Lercha, A. Parveen [17], J. G. Tichon, T. Mavin [18]), развитие когнитивных способностей (Н. М. Лаптева [11]), а также снижение тревожности, депрессивности и чувства одиночества (F. Pallavicini с соавторами [19]), когда временный уход в онлайн-игру помогает геймерам справиться с трудными жизненными ситуациями, совладать со стрессом, напряженностью и агрессивностью. В других обзорных исследованиях, напротив, отмечены негативные эффекты онлайн-игр: уязвимость геймеров к игровой зависимости (N. Y. Wang, C. Cheng [9], D. L. King с соавторами [20]), риску развития депрессивных расстройств и дезадаптации (D. L. King с соавторами [20]) усилению социофобии и идентификации с аватаром (S. R. Sioni с соавторами [21]) повышению внутриличностной конфликтности и формированию негативной идентичности (Л. С. Глинкина, В. Е. Василенко [22], R. Green с соавторами [23]), а также возникновению психосоциальных, психосоматических, психиатрических, медицинских проблем (F. Melodia с соавторами [24]).

Одна из гипотез о влиянии *игровой мотивации* на личностное развитие и психологическое благополучие геймеров, выдвинутая в работах Z. Demetrovics с соавторами [25] и N. Yee [26] получила широкое признание в современной психологии (Н. В. Богачева с соавторами [27], В. N. Kim, H. S. Kang [28], F. Sibilla с соавторами [29]), объясняя позитивные и негативные эффекты онлайн-игр. Так, факты аддиктивного поведения, сопряженного с игровой зависимостью, «больше связаны с мотивацией достижения, чем с погружением или социальной мотивацией, но самая сильная связь обнаружена с мотивацией эскапизма», по замечанию N. Y. Wang, C. Cheng [9]. Мотивация эскапизма, связанная с намеренным бегством в виртуальный игровой мир от реальной жизни, наиболее актуальна для зависимых геймеров с низкой самооценкой, выраженной идентификацией с игровым аватаром (R. Green с соавторами [23], T. Lemanager с соавторами [30]), чрезмерным отчуждением и экзистенциальным вакуумом (Z. Demetrovics с соавторами [25], H. Zhao с соавторами [31]), вовлеченностью в виртуальную среду (X. Wang

с соавторами [32]), невротизацией и интроверсией (M. Larrieu с соавторами [33]). Иначе говоря, игровая мотивация служит медиатором, опосредующим влияние устойчивых индивидуально-психологических свойств личности, а также ряда ситуационных характеристик (например, игровое время, анонимность, как показано в работе G. J. Huyn с соавторами [34]) игры на адаптивное или дезадаптивное использование онлайн-игр в молодости. Широкий диапазон эффектов связи между игровой мотивацией и показателями личностного развития геймеров является одним из оснований разных взглядов на проблему гейминга и его последствий в современной психологии.

Таким образом, хотя в психологии выявлено, что мотивация игрового онлайн-поведения связана с бегством от действительности для совладания со стрессом и трудными ситуациями, но мало известно об ассоциированных с этим явлением мотивационных механизмах снижения внутреннего напряжения и становления идентичности в виртуальном жизненном пространстве молодых геймеров.

Сказанное определило *общую цель* двух эмпирических исследований – изучить роль игровой мотивации в процессах виртуальной идентичности и жизнестойкости геймеров. *Предположительно* игровая мотивация сопряжена со снижением внутреннего напряжения и процессами становления виртуальной идентичности в виртуальном жизненном пространстве геймеров.

## Материалы первого исследования

*Цель* первого исследования – изучение взаимосвязи «барьерности-реализуемости» мотивов игры в многопользовательские онлайн-игры с показателями жизнестойкости у геймеров.

*Гипотеза первого* исследования – «барьерность-реализуемость» мотивов игры в многопользовательские онлайн-игры – взаимосвязана с показателями жизнестойкости у геймеров.

*Участники исследования.* 60 респондентов в возрасте от 18 до 25 лет ( $n_{\text{муж}} = 40$ ;  $n_{\text{жен}} = 20$ ), проживающих в центральном регионе Российской Федерации, с опытом игры в многопользовательские онлайн-игры от 3 лет до 10 лет; средний возраст = 20,4 (SD = 2,5). Другие социально-демографические и экономические характеристики не учитывали.



**Методики.** 1. Адаптация русскоязычной версии опросника мотивации игры в массовые многопользовательские ролевые онлайн-игры (ММОРПГ) Ника Йи (Н. В. Богачева, В. Е. Епишин, А. В. Мильянская [27]), использованная в нашей модификации. Авторская модификация выполнена методом многомерного шкалирования («семантического шкалирования»), по А. Г. Шмелеву [35] для анализа показателя «барьерности-реализуемости» мотивов игры и представляет собой реконструкцию субъективного «психосемантического» содержания мотивационной сферы через ранжирование по степени «важно» и «достижимо» каждого из 10 основных игровых мотивов, согласно классификации N. Yee [26]: «По столбцам располагаются объекты шкалирования, по строкам – шкалы, в ячейках – баллы, с помощью которых респондент оценивает объекты по шкалам» [35, с. 248]. Шкалы сгруппированы в 3 общих фактора: мотив достижения (прогресс, механика, соревнование), погружение (кастомизация, отыгрывание ролей, эскапизм, исследование) и социальная мотивация (командная работа, общение, отношения). Стимульный материал представлен на рис. 1. Модифицированные шкалы отвечают психометрическим требованиям согласованности-надежности ( $\alpha$ -Кронбаха  $> 0.80$ ) и структурной валидности (оценка произведена с использованием конфирматорного факторного анализа:  $\chi^2/df = 1,97$ ; RMSEA = 0,056; CFI = 0,80;  $n = 60$ ).

Количественный подсчет показателя «барьерности-реализуемости» осуществлен на основании соотнесения оценок по шкалам «важно» и «достижимо» путем попарного сравнения, согласно процедурам, разработанным и апробированным Н. Р. Салиховой [7].

2. Краткая версия теста жизнестойкости С. Мадди, выполненная Е. Н. Осиним, Е. И. Рассказовой [36], представляет собой 24 утверждения, образующих общую шкалу «жизнестойкости» и три субшкалы: «вовлеченность», «контроль» и «принятие риска». В настоящем исследовании тест использован в двух вариантах: 1) в оригинальной краткой версии Е. Н. Осина, Е. И. Рассказовой [36], интерпретируемой далее как «жизнестойкость в реальности», 2) в версии с измененной нами инструкцией, интерпретируемой далее как «жизнестойкость в игре»: «Оцените, пожалуйста, каждое из утверждений, насколько оно соответствует Вашему отношению к себе в онлайн-игре». Таким образом, участникам исследования было

предложено оценить степень своего согласия по 5-балльной шкале на каждое из 24 утверждений теста жизнестойкости в двух ситуациях («в игре», «в реальности»). Тест с измененной инструкцией отвечает психометрическим требованиям согласованности-надежности ( $\alpha$ -Кронбаха = 0,90) и структурной валидности (оценка произведена с использованием конфирматорного факторного анализа:  $\chi^2/df = 1,56$ ; RMSEA = 0,06; CFI = 0,89;  $n = 60$ ).

**Методы анализа данных.** В пакете статистических программ SPSS v.21. использован сравнительный анализ для связанных выборок ( $t$ -критерий Стьюдента), корреляционный анализ ( $r$ -критерий Пирсона), дисперсионный анализ (ANOVA). Распределение является нормальным (статистика одновыборочного критерия Колмогорова – Смирнова значима при  $p > 0.05$ ).

### Результаты первого исследования и их обсуждение

Анализ шкал игровой мотивации по индексам барьерности-реализуемости (табл. 1) демонстрирует наличие безбарьерной реализации (прямой корреляции показателей важности и доступности) как внутренней мотивации достижения (общий фактор, прогресс, механика) и погружения (общий фактор, кастомизация, исследование), так и внешней по отношению к онлайн-игре социальной мотивации (общий фактор, командная работа) – эти мотивы важны для геймеров в пространстве многопользовательской онлайн-игры и реализуемы. Отметим, что реализуемость мотивации достижения, погружения и социальная мотивация достигаются за счет более высокой достижимости мотивов, значимо превышающей уровень их важности.

Сравнительный анализ шкал жизнестойкости в ситуациях «игры» и «реальности» (табл. 2) позволяет отметить сходство вовлеченности и контроля, но более высокий уровень принятия риска «в игре» по сравнению с принятием риска в реальности и общей жизнестойкостью «в игре» по сравнению с жизнестойкостью в реальности. Кроме того, видим взаимосвязь индекса барьерности-реализуемости игровых мотивов со шкалами жизнестойкости (принятием риска и общим показателем жизнестойкости), свидетельствуя о роли процессов безбарьерной реализации игровой мотивации в снижении способности и стремлении геймеров преодолевать трудности, отвечать на вызовы в реальной действительности.



**Инструкция:** Отметьте, насколько каждое утверждение свойственно Вам, когда играете, по двум шкалам «важно» и «достижимо». Оценивая важность, выберите цифру от 0 до 5, которая наиболее соответствует Вашему мнению, где 0 – абсолютно не важно, а 5 – очень важно. Оценивая достижимость, следует выбрать цифру от 0 до 5, где 0 – абсолютно не достижимо, а 5 – максимально достижимо.

|  |   |   |   |   |   |   |
|--|---|---|---|---|---|---|
| 1. Прогресс: достижение игровых целей, быстрого развития персонажа, накопления ресурсов                      |   |   |   |   |   |   |
| Важно  | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Достижимо  | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 2. Механика: стремление к пониманию математических основ игры для лучшего развития персонажа                 |   |   |   |   |   |   |
| Важно  | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Достижимо  | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 3. Соревнование: удовольствие от состязания с другими игроками   |   |   |   |   |   |   |
| Важно  | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Достижимо  | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 4. Общение: игра ради общения с другими игроками   |   |   |   |   |   |   |
| Важно  | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Достижимо  | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 5. Отношения: установление значимых межличностных отношений с другими игроками                               |   |   |   |   |   |   |
| Важно  | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Достижимо  | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 6. Командная работа: игра ради совместной деятельности, коллаборации с другими игроками                      |   |   |   |   |   |   |
| Важно  | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Достижимо  | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 7. Исследование: изучения игрового мира, поиск редких игровых зон, заданий, предметов                        |   |   |   |   |   |   |
| Важно  | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Достижимо  | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 8. Отыгрывание роли: погружение и продумывание истории персонажа игрока и игрового мира                      |   |   |   |   |   |   |
| Важно  | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Достижимо  | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 9. Кастомизация: интерес к модификации внешнего вида игрового персонажа, создание для него уникального стиля |   |   |   |   |   |   |
| Важно  | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Достижимо  | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 10. Эскапизм: отвлечение в игре от проблем и стресса в реальной жизни  |   |   |   |   |   |   |
| Важно  | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Достижимо  | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |

Рис. 1. Опросник для оценки «барьерности-реализуемости» игровой мотивации  
 Fig. 1. A questionnaire to assess the “barrier-realizability” of game motivation



Таблица 1 / Table 1

**Средние арифметические значения, показатели корреляции и сравнительного анализа игровых мотивов (N = 60)**  
**Arithmetic averages, indicators of correlation and comparative analysis of game motives (N = 60)**

| Показатели                          | M (σ)       |            | r-критерий | t-критерий |
|-------------------------------------|-------------|------------|------------|------------|
|                                     | «достижимо» | «важно»    |            |            |
| Достижение (общий фактор)           | 9.0 (3.6)   | 7.7 (3.7)  | 0.71**     | -3.65**    |
| Прогресс                            | 3.2 (1.6)   | 3.2 (1.5)  | 0.51**     | 0.40       |
| Механика                            | 3.5 (1.4)   | 3.1 (1.5)  | 0.46**     | -1.85      |
| Соревнование                        | 2.3 (2)     | 2.1 (1.0)  | 0.01       | -0.44      |
| Погружение (общий фактор)           | 12.3 (5.1)  | 10.0 (5.1) | 0.66**     | -4.54**    |
| Кастомизация                        | 3.5 (1.4)   | 3.5 (1.7)  | 0.63**     | -0.36      |
| Исследование                        | 3.2 (1.5)   | 3.0 (1.5)  | 0.47**     | -0.91      |
| Отыгрывание роли                    | 2.6 (0.5)   | 1.0 (0.6)  | 0.20       | -6.43**    |
| Эскапизм                            | 2.8 (1.8)   | 2.2 (1.7)  | 0.29       | -2.13*     |
| Социальная мотивация (общий фактор) | 9.8 (3.6)   | 8.7 (4.1)  | 0.72**     | -2.73**    |
| Общение                             | 3.3 (1.6)   | 1.6 (0.8)  | 0.10       | -6.15**    |
| Отношения                           | 2.7 (1.7)   | 3.0 (1.7)  | 0.24       | 1.19       |
| Командная работа                    | 3.7 (1.4)   | 3.4 (1.6)  | 0.71**     | -1.67      |

Примечание / Note. \*  $p \leq 0,05$ ; \*\*  $p \leq 0,01$ .

Таблица 2 / Table 2

**Средние арифметические значения, показатели корреляции и сравнительного анализа шкал жизнестойкости (N = 60)**  
**Arithmetic averages, indicators of correlation and comparative analysis of hardines scales (N = 60)**

| Показатели     | M (σ)        |             | r-критерий | t-критерий | Корреляция (r) с индексом барьерности-реализуемости |        |
|----------------|--------------|-------------|------------|------------|---|--------|
|                | «реальность» | «игра»      |            |            | «реальность»  | «игра» |
| Вовлеченность  | 21.3 (7.8)   | 22.3 (6.2)  | 0.58**     | 1.15       | -0.18   | -0.09  |
| Принятие риска | 11.5 (5.4)   | 13.8 (4.1)  | 0.63**     | 4.05**     | -0.25*  | -0.19  |
| Контроль       | 16.8 (6.5)   | 18.3 (5.9)  | 0.71**     | 2.62*      | -0.23   | -0.20  |
| Жизнестойкость | 49.6 (17.8)  | 54.4 (14.1) | 0.60**     | 2.64**     | -0.25*  | -0.18  |

Примечание / Note. \*  $p \leq 0,05$ ; \*\*  $p \leq 0,01$ .

Дисперсионный анализ (ANOVA), где время онлайн-игры стало независимой переменной, а шкалы жизнестойкости («в игре» и «в жизни») и игровой мотивации выступили зависимыми переменными, выявил значимую зависимость для следующих показателей: «принятие риска» («в игре» и «в жизни» как вызов для своих возможностей):  $F \geq 5,8$  при  $p = 0,01$ ; «прогресс в игре» (мотивация достижения игровых целей):  $F \geq 4.9$  при  $p = 0,03$ .

Обсуждая результаты первого исследования, можем отметить высокий уровень безбарьерной реализуемости игровой мотивации, а также повышенное стремление к риску гейме-

ров в сочетании с повторяющимися попытками совладать с напряжением в многопользовательской онлайн-игре. Безбарьерность реализации игровых мотивов обусловлена, на наш взгляд, их избыточной насыщаемостью, что, вероятно, создает условия для снятия напряжения в виртуальном пространстве, стимулирует геймеров к поиску нового игрового опыта, рискованного, нестабильного и насыщенного новыми впечатлениями, образами, смыслами. Длительность онлайн-игры, по-видимому, подкрепляет стремление к поиску рискованного опыта в игре, усиливает внутреннюю игровую мотивацию за счет получения игровых наград и стимуляции



опыта погружения в виртуальное пространство, поддерживая бегство от действительности в онлайн-среду при невозможности достичь желаемого состояния в реальности.

Полученные данные продвигают нас в понимании психологических особенностей развития личности, в первую очередь ее мотивации и жизнестойкости в онлайн-среде, но также ставят вопрос о медиаторах личностного развития в «виртуальном жизненном пространстве». Чтобы прояснить этот вопрос, было проведено второе исследование.

### Материалы второго исследования

*Цель* второго исследования – изучение взаимосвязей показателей игрового онлайн-поведения (игровая умелость и мотивация) и статуса виртуальной идентичности у геймеров с разным игровым опытом.

*Гипотеза* второго исследования – предположение о том, что взаимосвязь мотивационно-потребностной и операционно-технической сторон игрового онлайн-поведения обусловлена статусом виртуальной идентичности.

*Участники исследования.* 60 респондентов в возрасте от 18 до 25 лет ( $n_{\text{муж}} = 32$ ;  $n_{\text{жен}} = 28$ ), проживающих в центральном регионе Российской Федерации, с опытом игры в многопользовательские онлайн-игры от 3 лет до 5 лет; средний возраст = 19,6 ( $SD = 1,4$ ). Другие социально-демографические и экономические характеристики не учитывали.

*Методики.* 1. Методика оценки статусов виртуальной идентичности (статус ВИ) М. В. Клементьевой [12], которая включает две шкалы («поиска виртуальной идентичности»

и «принятия виртуальной идентичности»), соотношение которых образует четыре статуса виртуальной идентичности: достигнутой, предпринятой, диффузной и моратория.

2. Адаптация русскоязычной версии опросника мотивации игры в массовые многопользовательские ролевые онлайн-игры (ММОРПГ) Ника Йи (Н. В. Богачева, В. Е. Епишин, А. В. Мильянская [27], которая включает 10 субшкал, соответствующих 10 игровым мотивам, сгруппированных в 3 общих фактора: мотив достижения (субшкалы – прогресс, механика, соревнование), погружение (субшкалы – кастомизация, отыгрывание ролей, эскапизм, исследование) и социальная мотивация (командная работа, общение, отношения).

3. Методика W. A. IJsselsteijn, Y. A. W. de Kort, K. Poels «Game Experience Questionnaire» [37] в нашем переводе и психометрической адаптации. Оригинальный стимульный материал переведен в соответствии с международными требованиями и адаптирован российской выборке в краткой версии – «Оценка игровой умелости», которая представляет собой шкалу, состоящую из 7 пунктов (рис. 2). Использована шкала типа Лайкерта, в которой фиксировалась степень согласия. Оценка стимульного материала «Оценка игровой умелости» проходила методом экспертных оценок (2 психолога) и методом фокус-группы (7 студентов в возрасте от 18 до 22 лет) по бинарной системе (да-нет). Оценка согласованности результатов с использованием коэффициента согласия Каппы ( $\kappa_{\text{эмп}} \geq 0,96$ ) показала достаточную меру согласованности оценок. Шкала отвечает психометрическим требованиям согласованности-надежности ( $\alpha$ -Кронбаха = 0.70) и структурной валидности (показатель объясненной

**Инструкция:** Предлагаемые ниже утверждения касаются того, как Вы относитесь к себе, когда играете в онлайн-игры. Оцените, пожалуйста, насколько каждое из них подходит Вам:

| Утверждения                                      | Никогда | Редко | Иногда | Часто | Всегда |
|--|---------|-------|--------|-------|--------|
| Я прикладываю много усилий в игре                |         |       |        |       |        |
| Я обычно добиваюсь успеха в игре                 |         |       |        |       |        |
| Когда я играю, у меня обычно хорошее настроение  |         |       |        |       |        |
| Во время игры я забываю об окружающих меня вещах |         |       |        |       |        |
| В игре я обычно преодолеваю серьезные испытания  |         |       |        |       |        |
| Играя, я ощущаю себя на месте своего персонажа   |         |       |        |       |        |
| Я считаю себя умелым игроком                     |         |       |        |       |        |

Рис. 2. Опросник игровой умелости  
Fig. 2. The questionnaire of players' competence



дисперсии для одного фактора составил 65%; показатели факторной нагрузки каждого из 7 пунктов составили от 0,40 до 0.74;  $n = 60$ ).

**Методы.** В пакете статистических программ SPSS v.21. использован корреляционный анализ ( $r$ -критерий Пирсона), сравнительный анализ ( $H$ -критерий Краскела – Уоллиса) и дисперсионный анализ (MANOVA). Распределение является нормальным (статистика одновыборочного критерия Колмогорова – Смирнова значима при  $p > 0.05$ ).

### Результаты второго исследования и их обсуждение

Корреляционный анализ продемонстрировал наличие прямопропорциональной линейной взаимосвязи между показателем игровой умелости и игровой мотивацией, как внутренней – достижение (общий фактор; прогресс) и погружение (общий фактор; исследование; отыгрывание роли; эскапизм), так и внешнего мотива установления отношений (табл. 3).

Таблица 3 / Table 3

**Корреляции игровой умелости с игровыми мотивами и шкалами виртуальной идентичности (N = 60)**  
**Correlations of players' competence, game motives and scales of virtual identity (N = 60)**

| Показатели                          | Игровая умелость | Виртуальная идентичность |        |
|-------------------------------------|------------------|--------------------------|--------|
|                                     |                  | Принятие                 | Поиск  |
| Достижение (общий фактор)           | 0.40**           | -0.02                    | 0.14   |
| Прогресс                            | 0.37**           | 0.02                     | 0.25   |
| Механика                            | 0.25             | 0.01                     | 0.05   |
| Соревнование                        | -0.03            | -0.24                    | -0.17  |
| Погружение (общий фактор)           | 0.40**           | 0.29*                    | 0.35*  |
| Кастомизация                        | 0.11             | 0.32*                    | 0.06   |
| Исследование                        | 0.31*            | 0.10                     | 0.20   |
| Отыгрывание роли                    | 0.34**           | 0.19                     | 0.38** |
| Эскапизм                            | 0.28*            | -0.03                    | 0.45** |
| Социальная мотивация (общий фактор) | 0.16             | 0.05                     | 0.06   |
| Общение                             | 0.07             | 0.14                     | 0.17   |
| Отношения                           | 0.35**           | 0.06                     | 0.11   |
| Командная работа                    | -0.01            | -0.14                    | -0.15  |

Примечание / Note. \*  $p \leq 0,05$ ; \*\*  $p \leq 0,01$ .

Линейные корреляции игровой мотивации (погружение и кастомизация) со шкалой принятия виртуальной идентичности отражают, по-видимому, процессы отождествления геймеров с игровыми персонажами, над которыми они работают в онлайн-игре – формирование целей и ценностей виртуального образа как личных. Показательной представляется корреляция мотивов эскапизма, отыгрывания роли и погружения в онлайн-пространство игры с процессом поиска виртуальной идентичности. Глубокая личностная вовлеченность в игровой процесс с одновременным бегством от реальности, вероятно, мотивирует геймеров к поиску своего места, жизненных целей и предназначения в виртуальной среде.

Участники исследования были ранжированы на группы в соответствии со статусом

виртуальной идентичности: достигнутой (37%), предрешенной (44%), диффузной (17%). Статус моратория не был зафиксирован. В табл. 4 представлены только шкалы, имеющие значимые показатели.

Дифференцированный анализ корреляций (см. табл. 4) демонстрирует наличие линейной связи между игровой умелостью и мотивацией, обусловленной статусом виртуальной идентичности – наличие прямой связи игровой умелости с внутренней мотивацией достижения и внешней социальной мотивацией, характерна для предрешенной виртуальной идентичности, отражающей принятие идентичности без поиска альтернатив («навязанная идентичность»). Для диффузной виртуальной идентичности характерной является обратная связь игровой умелости с внутренней игровой мотивацией

**Сравнительный анализ игровых мотивов и их корреляций с игровой умелостью в группах, ранжированных по статусу виртуальной идентичности (N = 60)**  
**Comparative analysis of gaming motives and their correlations with players' competence in groups ranked by virtual identity status (N = 60)**

| Показатели                          | Корреляция игровой умелости ( <i>r</i> ) в зависимости от статуса виртуальной идентичности |             |           | <i>p</i> -уровень Н-критерия |
|-------------------------------------|--|-------------|-----------|------------------------------|
|                                     | Предрешенная   | Достигнутая | Диффузная |                              |
| Достижение (общий фактор)           | 0.57**   | 0.20        | -0.21     | 0.79                         |
| Прогресс                            | 0.50**   | 0.17        | 0.10      | 0.14                         |
| Соревнование                        | 0.38*  | -0.03       | -0.74**   | 0.37                         |
| Кастомизация                        | 0.07   | -0.07       | 0.59*     | 0.14                         |
| Исследование                        | 0.13   | 0.38*       | -0.14     | 0.77                         |
| Отыгрывание роли                    | 0.38*  | 0.16        | 0.59*     | 0.03                         |
| Эскапизм                            | -0.05  | 0.23        | 0.35      | 0.02                         |
| Социальная мотивация (общий фактор) | 0.33*  | 0.03        | -0.38     | 0.84                         |

Примечание / Note. \*  $p \leq 0,05$ ; \*\*  $p \leq 0,01$ .

погружения (кастомизация и отыгрывание ролей) и избегание соревновательности.

Эскапизм и отыгрывание роли наиболее выражены в группе участников, демонстрирующих достигнутую виртуальную идентичность (см. табл. 4), что косвенно может свидетельствовать о глубоком погружении в онлайн-игру с одновременным отвлечением от реальных жизненных ситуаций как способ становления виртуальной идентичности.

Последующий дисперсионный анализ (MANOVA), где игровой опыт и статус виртуальной идентичности выступили независимыми переменными, а шкалы игровой умелости и мотивации выступили зависимыми переменными, выявил значимое влияние лишь на *мотивацию достижения*:  $F = 5.30$  при  $p = 0,01$  (игровой опыт);  $F = 3.08$  при  $p = 0,03$  (игровой опыт и статус виртуальной идентичности).

Обсуждая результаты второго исследования, можем отметить связность игровой умелости и мотивации геймеров, которая усиливается с увеличением игрового опыта и достижением виртуальной идентичности. Процессы поиска и принятия виртуальной идентичности геймеров сопряжены с повышенной внутренней мотивированностью онлайн-игры – уходя от действительности, геймеры отождествляют себя с игровым персонажем, его развитием в когнитивных, эмоциональных и поведенческих аспектах, по-видимому, *замещая виртуальным аватаром свою личность*.

## Выводы

Рассматривая материалы первого и второго исследований, отметим значительный эффект от высокой включенности современных молодых людей в многопользовательские онлайн-игры на их личностное развитие – становление идентичности, развитие мотивационной сферы, обретение жизнестойкости. В виртуальном жизненном пространстве геймеры способны более эффективно справляться с внутренним напряжением, по сравнению с реальной средой, поддерживать идентичность, успешно реализовывать внутренние (получение игровых наград и погружения в виртуальное пространство) и внешние (общение с игроками) игровые мотивы. Есть основания полагать, что внутренние игровые мотивы являются позитивным вектором в виртуальном жизненном пространстве геймеров.

*Практическая значимость*: материалы исследования продвигают в понимании мотивационных механизмов становления идентичности и совладания с внутренним напряжением в онлайн-игре, могут вдохновить на разработку новых методов и психологических интервенций по укреплению жизнестойкости и развитию идентичности молодых геймеров.

*Ограничения* исследования связаны с выборкой, поскольку в исследовании принимали участие молодые взрослые от 18 до 25 лет, проживающие в центральном регионе России



(преимущественно в Москве). Дальнейшие исследования могут расширить диапазон как возрастных групп, так и социальных характеристик участников.

### Библиографический список

1. Number of Video Gamers Worldwide 2023, by Region // Statista. URL: <https://www.statista.com/> (дата обращения: 01.03.2024).
2. Гейминг в России – 2022. Социальные и экономические эффекты // НАФИ. URL: <https://nafi.ru/> (дата обращения: 01.03.2024).
3. Мобильные игры в России. Май 2022 // Mediascope. URL: <https://mediascope.net/> (дата обращения: 01.03.2024).
4. Клементьева М. В. Виртуальная среда как жизненное пространство современного человека // Гуманитарные науки. Вестник Финансового Университета. 2022. Т. 12, № 5. С. 63–69. <https://doi.org/10.26794/2226-7867-2022-12-5-63-69>, EDN: CWALDO
5. Lewin K. Field Theory in Social Science: Selected Theoretical Papers / ed. D. Cartwright. New York : Harper & Row, 1951. 346 p.
6. Нартова-Бочавер С. К. Понятие «психологическое пространство личности»: обоснование и прикладное значение // Психологический журнал. 2003. Т. 24, № 6. С. 27–36. EDN: OOXUMH
7. Салихова Н. Р. Ценностно-смысловая организация жизненного пространства личности. Казань : Казан. ун-т, 2010. 451 с. EDN: QYAUAT
8. Агеев Н. Я., Токарчук Ю. А., Токарчук А. М., Гаврилова Е. В. Связь цифровых технологий с развитием когнитивных и коммуникативных процессов подростков и юношей: обзор эмпирических исследований // Психолого-педагогические исследования. 2023. Т. 15, № 1. С. 37–55. <https://doi.org/10.17759/psyedu.2023150103>, EDN: DYSELX
9. Wang H. Y., Cheng C. The Associations Between Gaming Motivation and Internet Gaming Disorder: Systematic Review and Meta-analysis // JMIR Mental Health. 2022. Vol. 9, № 2. Article number e23700. <https://doi.org/10.2196/23700>
10. Валяльщикова В. А., Меткин М. В. Психологические аспекты влияния игровой деятельности, опосредованной использованием информационных технологий на личностные особенности индивида // Учёные записки Санкт-Петербургского государственного института психологии и социальной работы. 2020. Т. 34, № 2. С. 61–67. EDN: UZASEW
11. Лаптева Н. М. Обзор современных исследований влияния видеоигр на когнитивные процессы // Современная зарубежная психология. 2023. Т. 12, № 4. С. 111–122. URL: [https://psyjournals.ru/journals/jmfp/archive/2023\\_n4/Lapteva](https://psyjournals.ru/journals/jmfp/archive/2023_n4/Lapteva) (дата обращения: 01.03.2024). <https://doi.org/10.17759/jmfp.2023120410>, EDN: YLZLUU
12. Клементьева М. В. Статусы виртуальной идентичности: понятие и методика оценки («Статус ВИ») // Психология. Журнал Высшей школы экономики. 2024. Т. 21, № 1. С. 79–100. <https://doi.org/10.17323/1813-8918-2024-1-79-100>
13. Raiziene S., Erentaite R., Pakalniskiene V., Grigulyte N., Crocetti E. Identity Formation Patterns and Online Activities in Adolescence // Identity. 2022. Vol. 22, № 2. P. 150–165. <https://doi.org/10.1080/15283488.2021.1960839>
14. Granic I., Morita H., Scholten H. Beyond Screen Time: Identity Development in the Digital Age // Psychological Inquiry. 2020. Vol. 31, № 3. P. 195–223. <https://doi.org/10.1080/15283488.2021.1960839>
15. Ewoldsen D., Eno C., Okdie B., Velez J., Guadagno R., DeCoste J. Effect of Playing Violent Video Games Cooperatively or Competitively on Subsequent Cooperative Behavior // Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking. 2012. Vol. 15, № 5. P. 277–280. <https://doi.org/10.1089/cyber.2011.0308>
16. Reid G. Motivation in Video Games: A Literature Review // The Computer Games Journal. 2012. Vol. 1, № 2. P. 70–81. <https://doi.org/10.1007/BF03395967>
17. Lepcha M., Parveen A. Impact of Video Game Playing on Mental Health and Hardiness of High School Students // The International Journal of Indian Psychology. 2020. Vol. 8, iss. 2. April – June. <https://doi.org/10.25215/0802.035>
18. Tichon J. G., Mavin T. Experiencing Resilience via Video Games: A Content Analysis of the PlayStation Blog // Social Science Computer Review. 2017. Vol. 35, № 5. P. 666–675. <https://doi.org/10.1177/0894439316664507>
19. Pallavicini F., Pepe A., Mantovani F. The Effects of Playing Video Games on Stress, Anxiety, Depression, Loneliness, and Gaming Disorder During the Early Stages of the COVID-19 Pandemic: PRISMA Systematic Review // Cyberpsychology, Behavior and Social Networking. 2022. Vol. 25, № 6. P. 334–354. <https://doi.org/10.1089/cyber.2021.0252>
20. King D. L., Delfabbro P. H., Perales J. C., Deleuze J., Király O., Krossbakken E., Billieux J. Maladaptive Player-Game Relationships in Problematic Gaming and Gaming Disorder: A Systematic Review // Clinical Psychology Review. 2019. Vol. 73. Article number 101777. <https://doi.org/10.1016/j.cpr.2019.101777>
21. Sioni S. R., Burleson M. H., Bekerian D. A. Internet Gaming Disorder: Social Phobia and Identifying With your Virtual Self // Computers in Human Behavior. 2017. Vol. 71. P. 11–15. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2017.01.044>
22. Глинкина Л. С., Василенко В. Е. Психологические предикторы разных типов вовлеченности в компьютерные игры в период ранней взрослости // Консультативная психология и психотерапия. 2023. Т. 31, № 1. С. 107–126. <https://doi.org/10.17759/cpp.2023310105>, EDN: WWHZCK
23. Green R., Delfabbro P. H., King D. L. Avatar- and Self-related Processes and Problematic Gaming:



- A Systematic Review // *Addictive Behaviors*. 2020. Vol. 108. Article number 106461. <https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2020.106461>
24. Melodia F., Canale N., Griffiths M. D. The Role of Avoidance Coping and Escape Motives in Problematic Online Gaming: A Systematic Literature Review // *International Journal of Mental Health and Addiction*. 2022. Vol. 20, № 2. P. 996–1022. <https://doi.org/10.1007/s11469-020-00422-w>
  25. Demetrovics Z., Urbán R., Nagygyörgy K., Farkas J., Zilahy D., Mervó B., Harmath E., Reindl A., Ágoston C., Kertész A. Why do you play? The development of the motives for online gaming questionnaire (MOGQ) // *Behavior Research Methods*. 2011. Vol. 43, № 3. P. 814–825. <https://doi.org/10.3758/s13428-011-0091-y>
  26. Yee N. Motivations for play in online games // *Cyber Psychology & Behavior*. 2006. Vol. 9, № 6. P. 772–775. <https://doi.org/10.1089/cpb.2006.9.772>
  27. Богачева Н. В., Епишин В. Е., Мильянская А. В. Адаптация русскоязычной версии опросника мотивации игры в массовые многопользовательские ролевые онлайн-игры (ММОРИПГ) Ника Йи // *Психология. Журнал Высшей школы экономики*. 2021. Т. 18, № 3. С. 475–490. <https://doi.org/10.17323/1813-8918-2021-3-475-490>, EDN: YGBKST
  28. Kim B. N., Kang H. S. Korean Validation of the Motives for Online Gaming Questionnaire: Focusing on its Factor Structure and Incremental Validity // *Addictive Behaviors*. 2021. Vol. 122. Article number 107019. <https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2021.107019>
  29. Sibilla F., Imperato C., Mancini T., Musetti A. The association between level of personality organization and problematic gaming: Anxiety, depression, and motivations for playing as mediators // *Addictive Behaviors*. 2022. Vol. 132. Article number 107368. <https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2022.107368>
  30. Lemenager T., Neissner M., Sabo T., Mann K., Kiefer F. “Who Am I” and “How Should I Be”: A Systematic Review on Self-Concept and Avatar Identification in Gaming Disorder // *Current Addiction Reports*. 2020. Vol. 7, № 2. P. 166–193. <https://doi.org/10.1007/s40429-020-00307-x>
  31. Zhao H., Li X., Zhou J., Nie Q., Zhou J. The Relationship between Bullying Victimization and Online Game Addiction among Chinese Early Adolescents: The Potential Role of Meaning in Life and Gender Differences // *Children and Youth Services Review*. 2020. Vol. 116. Article number 105261. <https://doi.org/10.1016/j.childyouth.2020.105261>
  32. Wang X., Abdelhamid M., Sanders G. L. Exploring the Effects of Psychological Ownership, Gaming Motivations, and Primary/Secondary Control on Online Game Addiction // *Decision Support Systems*. 2021. Vol. 144. Article number 113512. <https://doi.org/10.2139/ssrn.3775217>
  33. Larrieu M., Billieux J., Décamps G. Problematic Gaming and Quality of Life in Online Competitive Videogame Players: Identification of Motivational Profiles // *Addictive Behaviors*. 2022. Vol. 133. Article number 107363. <https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2022.107363>
  34. Hyun G. J., Han D. H., Lee Y. S., Kang K. D., Yoo S. K., Chung U. S., Renshaw P. F. Risk Factors Associated with Online Game Addiction: A Hierarchical Model // *Computers in Human Behavior*. 2015. Vol. 48. P. 706–713. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.02.008>
  35. Шмелев А. Г. Психосемантическое шкалирование видов спорта как инструмент оценки профессиональных знаний студентов-психологов // *Вестник Московского университета. Серия 14. Психология*. 2019. № 1. С. 246–263. <https://doi.org/10.11621/vsp.2019.01.246>, EDN: YYWKGL
  36. Осин Е. Н., Рассказова Е. И. Краткая версия теста жизнестойкости: психометрические характеристики и применение в организационном контексте // *Вестник Московского университета. Серия 14. Психология*. 2013. № 2. С. 147–165. EDN: QCTPYN
  37. Jsselsteijn W. A., de Kort Y. A. W., Poels K. The Game Experience Questionnaire // *Technische Universiteit Eindhoven*, 2013. URL: [https://pure.tue.nl/ws/files/21666907/Game\\_Experience\\_Questionnaire\\_English.pdf](https://pure.tue.nl/ws/files/21666907/Game_Experience_Questionnaire_English.pdf) (дата обращения: 01.03.2024).

## References

1. Number of Video Gamers Worldwide 2023, by Region. *Statista*. Available at: <https://www.statista.com/> (accessed March 1, 2024).
2. Gaming in Russia – 2022. Social and economic effects. *NAFI*. Available at: <https://nafi.ru/> (accessed March 1, 2024) (in Russian).
3. Mobile games in Russia. May 2022. *Mediascope*. Available at: <https://mediascope.net/> (accessed March 1, 2024) (in Russian).
4. Klementyeva M. V. Virtual Environment as a Life Space of the Modern Person. *Humanities and Social Sciences. Bulletin of the Financial University*, 2022, vol. 12, no. 5, pp. 63–69 (in Russian). <https://doi.org/10.26794/2226-7867-2022-12-5-63-69>, EDN: CWALDO
5. Lewin K. *Field Theory in Social Science: Selected Theoretical Papers* / ed. D. Cartwright. New York, Harper & Row, 1951. 346 p.
6. Nartova-Bochaver S. K. Psychological Space of Personality as a Concept: Fundamentals and Applied Significance. *Psikhologicheskii zhurnal* [Psychological Journal], 2003, vol. 24, no. 6, pp. 27–36. EDN: OOXVMH
7. Salikhova N. R. *Tsennochno-smyslovaya organizatsiya zhiznennogo prostranstva lichnosti* [Value-semantic organization of a person’s living space]. Kazan, Kazan University Publ., 2010. 451 p. (in Russian). EDN: QYAUAT
8. Ageev N. Ya., Tokarchuk Y. A., Tokarchuk A. M., Gavrilova E. V. The Interaction of Digital Technologies



- with the Development of Cognitive and Communication Processes of Adolescents and Young Adults: A Review of Empirical Research. *Psychological-Educational Studies*, 2023, vol. 15, no. 1, pp. 37–55 (in Russian). <https://doi.org/10.17759/psyedu.2023150103>, EDN: DYSELX
9. Wang H. Y., Cheng C. The Associations Between Gaming Motivation and Internet Gaming Disorder: Systematic Review and Meta-analysis. *JMIR Mental Health*, 2022, vol. 9, no. 2, article no. e23700. <https://doi.org/10.2196/23700>
  10. Valyalshchikova V. A., Metkin M. V. Psychological aspects of the influence of gaming activity, mediated by the using of information technology, on the individual's personal characteristics. *Scientific Notes Journal of St. Petersburg State Institute of Psychology and Social Work*, 2020, vol. 34, no. 2, pp. 61–67 (in Russian). EDN: UZASEW
  11. Lapteva N. M. The Impact of Video Games on Cognitive Processes. Review of Modern Research. *Journal of Modern Foreign Psychology*, 2023, vol. 12, no. 4, pp. 111–122. Available at: [https://psyjournals.ru/journals/jmfp/archive/2023\\_n4/Lapteva](https://psyjournals.ru/journals/jmfp/archive/2023_n4/Lapteva) (accessed March 1, 2024) (in Russian). <https://doi.org/10.17759/jmfp.2023120410>, EDN: YLZLUU
  12. Klementyeva M. V. The Virtual Identity Status: The Concept and Inventory (VISI). *Psychology. Journal of the Higher School of Economics*, 2024, vol. 21, no. 1, pp. 79–100 (in Russian). <https://doi.org/10.17323/1813-8918-2024-1-79-100>
  13. Raiziene S., Erentaite R., Pakalniskiene V., Grigutyte N., Crocetti E. Identity formation patterns and online activities in adolescence. *Identity*, 2022, vol. 22, no. 2, pp. 150–165. <https://doi.org/10.1080/15283488.2021.1960839>
  14. Granic I., Morita H., Scholten H. Beyond Screen Time: Identity Development in the Digital Age. *Psychological Inquiry*, 2020, vol. 31, no. 3, pp. 195–223. <https://doi.org/10.1080/15283488.2021.1960839>
  15. Ewoldsen D., Eno C., Okdie B., Velez J., Guadagno R., DeCoster J. Effect of playing violent video games cooperatively or competitively on subsequent cooperative behavior. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 2012, vol. 15, no. 5, pp. 277–280. <https://doi.org/10.1089/cyber.2011.0308>
  16. Reid G. Motivation in video games: A literature review. *The Computer Games Journal*, 2012, vol. 1, no. 2, pp. 70–81. <https://doi.org/10.1007/BF03395967>
  17. Lepcha M., Parveen A. Impact of video game playing on mental health and hardiness of high school students. *The International Journal of Indian Psychology*, 2020, vol. 8, iss. 2, April – June. <https://doi.org/10.25215/0802.035>
  18. Tichon J. G., Mavin T. Experiencing Resilience via Video Games: A Content Analysis of the PlayStation Blog. *Social Science Computer Review*, 2017, vol. 35, no. 5, pp. 666–675. <https://doi.org/10.1177/0894439316664507>
  19. Pallavicini F., Pepe A., Mantovani F. The Effects of Playing Video Games on Stress, Anxiety, Depression, Loneliness, and Gaming Disorder During the Early Stages of the COVID-19 Pandemic: PRISMA Systematic Review. *Cyberpsychology, Behavior and Social Networking*, 2022, vol. 25, no. 6, pp. 334–354. <https://doi.org/10.1089/cyber.2021.0252>
  20. King D. L., Delfabbro P. H., Perales J. C., Deleuze J., Király O., Krossbakken E., Billieux J. Maladaptive player-game relationships in problematic gaming and gaming disorder: A systematic review. *Clinical Psychology Review*, 2019, vol. 73, article no. 101777. <https://doi.org/10.1016/j.cpr.2019.101777>
  21. Sioni S. R., Burleson M. H., Bekerian D. A. Internet gaming disorder: Social phobia and identifying with your virtual self. *Computers in Human Behavior*, 2017, vol. 71, pp. 11–15. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2017.01.044>
  22. Glinkina L. S., Vasilenko V. E. Psychological Predictors of Different Types of Involvement in Computer Games in Early Adulthood. *Counseling Psychology and Psychotherapy*, 2023, vol. 31, no. 1, pp. 107–126 (in Russian). <https://doi.org/10.17759/cpp.2023310105>, EDN: WWHZCK
  23. Green R., Delfabbro P. H., King D. L. Avatar- and self-related processes and problematic gaming: A systematic review. *Addictive Behaviors*, 2020, vol. 108, article no. 106461. <https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2020.106461>
  24. Melodia F., Canale N., Griffiths M. D. The Role of Avoidance Coping and Escape Motives in Problematic Online Gaming: A Systematic Literature Review. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 2022, vol. 20, no. 2, pp. 996–1022. <https://doi.org/10.1007/s11469-020-00422-w>
  25. Demetrovics Z., Urbán R., Nagygyörgy K., Farkas J., Zilahy D., Mervó B., Harmath E., Reindl A., Ágoston C., Kertész A. Why do you play? The development of the motives for online gaming questionnaire (MOGQ). *Behavior Research Methods*, 2011, vol. 43, no. 3, pp. 814–825. <https://doi.org/10.3758/s13428-011-0091-y>
  26. Yee N. Motivations for play in online games. *Cyber Psychology & Behavior*, 2006, vol. 9, no. 6, pp. 772–775. <https://doi.org/10.1089/cpb.2006.9.772>
  27. Bogacheva N. V., Epishin V. E., Milianskaya A. V. Adaptation of the Russian Version of Nick Yee's Motivations of Play in Massively Multiplayer Online Role-playing Games (MMORPGs) Inventory. *Psychology. Journal of the Higher School of Economics*, 2021, vol. 18, no. 3, pp. 475–490 (in Russian). <https://doi.org/10.17323/1813-8918-2021-3-475-490>, EDN: YGBKST
  28. Kim B. N., Kang H. S. Korean validation of the Motives for Online Gaming Questionnaire: Focusing on its factor structure and incremental validity. *Addictive Behaviors*, 2021, vol. 122, article no. 107019. <https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2021.107019>



29. Sibilla F., Imperato C., Mancini T., Musetti A. The association between level of personality organization and problematic gaming: Anxiety, depression, and motivations for playing as mediators. *Addictive Behaviors*, 2022, vol. 132, article no. 107368. <https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2022.107368>
30. Lemenager T., Neissner M., Sabo T., Mann K., Kiefer F. “Who Am I” and “How Should I Be”: A Systematic Review on Self-Concept and Avatar Identification in Gaming Disorder. *Current Addiction Reports*, 2020, vol. 7, no. 2, pp. 166–193. <https://doi.org/10.1007/s40429-020-00307-x>
31. Zhao H., Li X., Zhou J., Nie Q., Zhou J. The relationship between bullying victimization and online game addiction among Chinese early adolescents: The potential role of meaning in life and gender differences. *Children and Youth Services Review*, 2020, vol. 116, article no. 105261. <https://doi.org/10.1016/j.childyouth.2020.105261>
32. Wang X., Abdelhamid M., Sanders G. L. Exploring the Effects of Psychological Ownership, Gaming Motivations, and Primary/Secondary Control on Online Game Addiction. *Decision Support Systems*, 2021, vol. 144, article no. 113512. <https://doi.org/10.2139/ssrn.3775217>
33. Larrieu M., Billieux J., Décamps G. Problematic gaming and quality of life in online competitive videogame players: Identification of motivational profiles. *Addictive Behaviors*, 2022, vol. 133, article no. 107363. <https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2022.107363>
34. Hyun G. J., Han D. H., Lee Y. S., Kang K. D., Yoo S. K., Chung U. S., Renshaw P. F. Risk factors associated with online game addiction: A hierarchical model. *Computers in Human Behavior*, 2015, vol. 48, pp. 706–713. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.02.008>
35. Shmelyov A. G. Psychosemantic scaling sports as an instrument for testing the professional knowledge of students-psychologist. *Lomonosov Psychology Journal*, 2019, no. 1, pp. 246–263 (in Russian). <https://doi.org/10.11621/vsp.2019.01.246>, EDN: YYWKGL
36. Osin E. N., Rasskazova E. I. A short version of the Hardiness Test: Psychometric properties and organizational application. *Lomonosov Psychology Journal*, 2013, no. 2, pp. 147–165 (in Russian). EDN: QCTPYN
37. IJsselsteijn W. A., de Kort Y. A. W., Poels K. The Game Experience Questionnaire. *Technische Universiteit Eindhoven*, 2013. Available at: [https://pure.tue.nl/ws/files/21666907/Game\\_Experience\\_Questionnaire\\_English.pdf](https://pure.tue.nl/ws/files/21666907/Game_Experience_Questionnaire_English.pdf) (accessed March 1, 2024).

Поступила в редакцию 01.04.2024; одобрена после рецензирования 27.05.2024; принята к публикации 17.06.2024; опубликована 30.09.2024

The article was submitted 01.04.2024; approved after reviewing 27.05.2024; accepted for publication 17.06.2024; published 30.09.2024