



## МОТИВЫ ИГРОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ И ЛИЧНОСТНЫЕ ОСОБЕННОСТИ ВЗРОСЛЫХ ИГРОКОВ В ИГРЫ ЖИВОГО ОБЩЕНИЯ

*С.Т. Джанерьян, Д.И. Гвоздева*

### *Аннотация*

**Обоснование.** В последние годы исследователи отмечают увеличение популярности у взрослых людей игр живого общения (игры в формате личных встреч). Пространство игр живого общения, в отличие от компьютерных игр, характеризуется иными возможностями для личностного проявления и социального взаимодействия игроков, в связи с чем роль этих игр в жизни взрослого населения, а также личностные особенности игроков будут иметь отдельную специфику.

**Цель** – изучение ведущих мотивов игровой деятельности и связанных с ними личностных особенностей у взрослых мужчин и женщин, играющих в игры живого общения.

**Материалы и методы.** В исследовании приняли участие 64 постоянных члена клуба игр живого общения. Для установления перечня мотивов участия в играх живого общения применялись методы опроса (анкетирование) и контент-анализа. Личностные особенности игроков устанавливались с помощью метода тестирования. Для установления доминирования показателей и взаимосвязи между ними применялись методы математической статистики (биномиальный критерий, Критерии ранговый ДА Фридмана, W-критерий знаковых рангов Уилкоксона, коэффициент корреляции Спирмена, U-критерий Манна-Уитни).

**Результаты.** Ведущие мотивы участия в играх живого общения идентичны у игроков-мужчин и игроков-женщин: коммуникативный, гедонистический, интеллектуальный, досуговый. Участие в играх живого общения и у мужчин, и у женщин может обеспечивать как реализа-

цию основного жизненного мотива, так и удовлетворение ситуативных потребностей игроков. Мотивация участия в играх живого общения у мужчин поддерживается особенностями их социальной фрустрированности, а у женщин – особенностями их фрустрированности, адаптированности и внутренней конфликтности. И у игроков-мужчин, и у игроков-женщин ведущие мотивы участия в играх живого общения сопровождаются их низкой социальной фрустрированностью.

**Ключевые слова:** игра живого общения; игроки-мужчины; игроки-женщины; мотивы игры; жизненные мотивы; фрустрированность; адаптированность; внутриличностная конфликтность

**Для цитирования.** Джанерьян, С. Т., & Гвоздева, Д. И. (2025). Мотивы игровой деятельности и личностные особенности взрослых игроков в игры живого общения. *Russian Journal of Education and Psychology*, 16(1), 468–492. <https://doi.org/10.12731/2658-4034-2025-16-1-774>

Original article | General Psychology, Personality Psychology, History of Psychology

## MOTIVES FOR PLAY ACTIVITY AND PERSONALITY CHARACTERISTICS OF ADULT PLAYERS OF REAL-LIFE COMMUNICATION GAMES

*S.T. Dzhanyan, D.I. Gvozdeva*

### *Abstract*

**Background.** In recent years, researchers have noted an increase in the popularity of real-life communication games (games in the format of in-person meetings) among adults. The space of real-life communication games, unlike computer games, is characterised by other opportunities for personal manifestation and social interaction of players, in this connection the role of these games in the life of the adult population, as well as the personal characteristics of players will have a separate specificity.

**Purpose.** The purpose is to study the leading motives of play activity and related personal characteristics in adult men and women playing real-life communication games.

**Materials and methods.** The study involved sixty-four regular club members of real-life communication games. The methods of survey (questionnaire) and content analysis were used to determine the list of motives for participation in real-life communication games. Personal characteristics of the players were determined using the testing method. Methods of mathematical statistics (binomial test, Friedman's rank test, Wilcoxon signed-rank test, Spearman's rank correlation coefficient, and Mann-Whitney's U test) were used to determine the dominance of indicators and the relationship between them.

**Results.** The leading motives for participation in real-life communication games were identical for male and female players: communicative, hedonistic, intellectual motives, and leisure. Participation in real-life communication games for both men and women can provide both realisation of the main life motive and satisfaction of situational player needs. Motivation of participation in real-life communication games for men is supported by the peculiarities of their social frustredness, and for women by the peculiarities of their frustredness, adaptedness, and intrapersonal proneness to conflict. Both male and female players have leading motives of participation in real-life communication games accompanied by their low social frustredness.

**Keywords:** real-life communication game; male players; female players; game motives; life motives; frustredness; adaptedness; intrapersonal proneness to conflict

**For citation.** Dzhanyan, S. T., & Gvozdeva, D. I. (2025). Motives for play activity and personality characteristics of adult players of real-life communication games. *Russian Journal of Education and Psychology*, 16(1), 468–492. <https://doi.org/10.12731/2658-4034-2025-16-1-774>

## Введение

В последние годы в мире существенно вырос интерес взрослого населения к компьютерным играм. Во многом этому способствовала пандемия COVID-19, при которой количество игроков в онлайн игры увеличилось в геометрической прогрессии [9; 10; 22]. В ситуации самоизоляции, изменившей уклад жизни населения, онлайн-игры явились доступным каждому пространством замещения утраченных

возможностей привычной жизни и снижения эмоционального напряжения [9; 10]. Таким образом, пандемия показала, что игры могут выполнять позитивную функцию в жизни современного человека. Вероятно поэтому они плотно вошли в повседневную жизнь людей разных возрастов и статусов и не только как один из вариантов времяпровождения. В качестве самостоятельной технологии игра активно применяется для решения прикладных задач *диагностики* [18], *развития* [2; 16] и *поддержки* [18; 24] населения. Таким образом, в современном мире игры выступают в качестве специально организованного пространства, с помощью которого (спонтанно или целенаправленно) можно улучшить качество жизни населения.

Благодаря разнообразию сюжетов и форматов, игры позволяют удовлетворять широкий спектр потребностей взрослых игроков - жизненных (развитие, творчество, достижение, принадлежности) у постоянных игроков и ситуативных (развлечение, отдых и др.) у случайных [11; 12; 20]. В литературе выделяются следующие игровые мотивы, связанные с удовлетворением потребностей игроков - социального взаимодействия, соперничества [6; 7], развлечения [7], достижения, развития [7; 12; 20], творчества [7; 12], материального обогащения [12] и др. При этом особое внимание исследователи уделяют изучению удовлетворения потребностей игроков в пространстве «игра-реальная жизнь». Результаты ряда исследований показывают, что удовлетворение жизненных потребностей в компьютерной игре часто оказывается компенсацией их фрустрации в реальной жизни игроков, т.е. является игровым эскапизмом – уходом от реальности в игру [15 и др.]. При игровом эскапизме высок риск возникновения игровой зависимости в связи с тем, что графика игры создает точную копию реальности и может вызывать эффект слияния последней с игрой [21]. Человек выбирает игру как наиболее безопасный, в отличие от реальности, путь удовлетворения потребностей. Т.о., согласно взглядам ряда авторов, компьютерные игры могут вытеснять реальную жизнь в пользу игровых возможностей, а удовлетворение потребностей в игровом пространстве приводит к ухудшению реальных жизненных результатов и возникновению

игровых зависимостей [21 и др.]. В иных исследованиях также показано, что у игроков с невысокими реальными жизненными результатами (более низким социальным статусом, уровнем образования, самостоятельным доходом ниже прожиточного минимума, у холостых студентов и школьников, находящихся на иждивении родителей) игровые зависимости возникают чаще [3; 12].

Невысокие жизненные результаты в свою очередь могут вызывать состояние социальной фрустрированности игроков. Исследования транслируют противоречивые данные о связи социальной фрустрированности игроков в компьютерные игры со спецификой их игровой активности. По данным одних исследований игровая зависимость (выражающаяся в отсутствии контроля за временем игры) сопровождается выраженной социальной фрустрированностью игроков [25], по данным других исследований – отсутствие контроля за временем и формат игры не связаны с удовлетворенностью жизнью, социальным благополучием, качеством жизни игроков и переживанием чувства счастья [14].

Наряду с этим, результаты исследований показывают, что, с одной стороны, особенности игры могут способствовать формированию у игроков определенных личностных особенностей, а с другой – личностные особенности игроков обуславливают особенности их игровой активности. Игры с сюжетом о выживании вырабатывают стрессоустойчивость [22]; групповые и многопользовательские игры – развивают взаимность, сотрудничество, чувство поддержки и принятия [19]; возможности для конструирования аватаров – поддерживают самооценку и формируют идентичность [3; 17]. Наряду с этим, личностные черты являются предикторами меры вовлеченности игроков в игровую деятельность [1]: высокий нейротизм [5], трудности в регуляции эмоций [26], низкий уровень организации личности в целом [23] обуславливают развитие игровой зависимости, а развитые коммуникативные особенности игроков предотвращают ее развитие [8]; низкая экстраверсия, доброжелательность, добросовестность обуславливают большее времяпровождение за игрой [6].

*Теоретические предпосылки исследования*

1. Специфика игровой активности онлайн игроков задается мерой удовлетворенности в реальной жизни их потребностей – жизненных (развитие, творчество, достижение) или ситуативных (развлечение, сбросить напряжение, компенсировать).
2. Наличие игровой зависимости определяется не только по количеству времени, проведенного за игрой, но и по следующим показателям: слабой удовлетворенностью потребностей в реальной жизни при даже минимальных успехах в игре, высоким нейротизмом игроков, их низким социальным статусом и уровнем образования. Эти показатели одновременно являются косвенным доказательством проблем с социальной адаптивностью игроков, что вызывает необходимость возвращаться в игру для замещения реальной жизни.
3. Данные о влиянии социальной фрустрированности онлайн-игроков на специфику их игровой активности и варьируются от констатации факта возникновения игровой зависимости у высокофрустрированных игроков до полного опровержения связи социальной фрустрированности со спецификой игровой активности. Таким образом, социальная фрустрированность личности неоднозначно обуславливает особенности игровой активности игроков в компьютерные игры.
4. Особая роль в обуславливании игровой активности отводится нейротизму игроков, их самосознанию, коммуникативным особенностям и уровню организации личности в целом. Высокий нейротизм, неразвитые коммуникативные качества и низкая организация личности приводят к игровым зависимостям и свидетельствуют о внутренней конфликтности личности, которая влияет на игровую активность.

В последнее время все большую популярность приобретают игры «живого общения». По данным всероссийского центра общественного мнения 43% взрослого населения России, играющего в игры, предпочитают игру в формате личной встречи. Условия игры в таком формате существенно отличаются от условий игры в

компьютерные игры: игры живого общения являются частью пространства реальной жизни; в них отсутствует защитный барьер, обеспечивающий психологическую безопасность, и присутствует фактор социальной оценки. В связи с этим такие игры вряд ли могут служить средством компенсации и замещения нереализованных возможностей реальной жизни. Так, Bar A., Otterbring T. (2021) показали, что наиболее часто в настольные игры (разновидность игр живого общения) играют открытые, добросовестные с низким нейротизмом игроки, в то время, как игроки с высокой социальной желательностью, озабоченные отношением к себе других людей избегают подобных игр, т.к. в них можно выглядеть не в лучшем виде [4]. Таким образом, можно полагать, что игры живого общения выполняют иную роль в жизни взрослого населения, нежели компьютерные игры, в связи с чем становится актуальным изучение мотивов такой игровой активности в их обусловленности особенностями социальной адаптированности, фрустрированности и внутренней конфликтности личности.

### **Материалы и методы**

*Описание выборки.* Исследование проводилось в период с января 2024 по июнь 2024 года. В исследовании приняли участие 64 жителя г.Ростова-на-Дону, которые являются членами игровых клубов живого общения. Основным критерием отбора участников исследования явилось их постоянное членство в игровом клубе в течение последних трех лет. Среди участников исследования было 39 мужчин и 25 женщин в возрасте от 18 до 47 лет.

*Методы.* Методами исследования выступили: *опрос* (анкета для изучения мотивов игровой деятельности, социально-демографических характеристик и специфики игровой активности игроков); *метод контент-анализа*; *тестирование* (опросник «Уровень социальной фрустрированности» Вассерман Л.И., Иовлев Б.В. и Бербин М.А.; опросник «Социально-психологической адаптации» (К.Роджерс, Р.Даймонд); опросник «Диагностика мотивационной структуры личности» (Мильман В.Э.); Тест по выявлению уровня

внутриличностной конфликтности» (Шипилов А.И.); *методы математической статистики* (биномиальный критерий, Критерии ранговый ДА Фридмана, W-критерий знаковых рангов Уилкоксона, коэффициент корреляции Спирмена, U-критерий Манна-Уитни).

Метод опроса (анкетирование) был применен для получения данных о демографических характеристиках респондентов, специфике и мотивах их игровой деятельности. Анкета включала вопросы, позволяющие установить: 1) пол, социальное положение (работающий, безработный) и семейное положение (брак, романтические отношения) респондентов путем выбора ими одного из предложенных вариантов; 2) особенности игровой активности респондентов – время игры (каждый день, несколько дней в неделю, несколько дней в месяц); формат игры (онлайн/ личная встреча); 3) мотивы игровой деятельности респондентов путем оценивания каждого из мотивов по шкале от 1 до 10, где 1 – не свойственно мне, 10 – мне максимально свойственно.

Для получения перечня мотивов игровой деятельности было проведено предварительное исследование, в ходе которого респонденты давали ответ на открытый вопрос «Почему и зачем, по Вашему мнению, взрослые люди играют в игры?». Все полученные ответы были подвержены процедуре контент-анализа. Далее осуществлялась кодировка ответов респондентов для составления словарей индикаторов соответствующей ключевой категории. Адекватность выбора индикаторов проверялась на основе экспертной оценки, выставленной 3-мя психологами-экспертами (стаж работы не менее 3 лет). Эксперты оценивали по 10-и балльной шкале каждый из индикаторов с целью возможности его отнесения к соответствующей категории. На основании результатов экспертных оценок осуществлялась корректировка словарей индикаторов: исключались индикаторы, средние экспертные оценки которых были меньше 6 баллов. Далее вычислялась мера согласованности экспертных оценок по каждой из категорий на основе попарных коэффициентов ранговой корреляции Спирмена ( $r > 0,7$ ;  $p < 0,05$ ), установленных между значениями экспертных оценок области индикаторов той или иной

категории. В итоге принимались индикаторы, каждый из которых получил среднюю экспертную оценку, равной или превышающей 6 баллов, а коэффициенты корреляции, как мера согласованности экспертных оценок, были равны или более 0,7. За количественную единицу контент-анализа была принята относительная частота встречаемости категории. В результате контент-анализа были выделены категории, отражающие содержание мотивов игровой деятельности, которые вошли в анкету.

С помощью метода тестирования устанавливались особенности социальной фрустрированности респондентов, особенности их социально-психологической адаптированности, их жизненные мотивы и внутриличностная конфликтность.

Описательная статистика (биномиальный критерий  $m$  по Д.Оуэну) была применена для анализа распределения респондентов по социально-демографическим характеристикам и показателям специфики их игровой активности. Для установления ведущих мотивов игровой деятельности были применены непараметрические критерии Фридмана и  $T$ -критерий Уилкоксона (для подтверждения доминирования). Критерий Манна-Уитни применялся для подтверждения наличия/отсутствия различий в выраженности мотивов у разных групп игроков, а коэффициент корреляции Спирмена - для изучения взаимосвязи между ведущими мотивами игровой деятельности и личностными особенностями игроков.

### **Результаты и обсуждение**

Исследование показало, что игроки-мужчины и игроки-женщины различаются по демографическим характеристикам и особенностям их игровой активности (Таблица 1).

Так возраст женщин-игроков составил 18-28 лет, а мужчин-игроков – 20-47 лет. Игроки-женщины могут быть как работающими, так и безработными, но большинство из них не состоят в браке и предпочитают играть в игры в формате личной встречи несколько раз в неделю. Игроки-мужчины работают, имеют разный статус в отношениях, но играют каждый день в разных форматах.

Таблица 1.

**Социально-демографические характеристики респондентов  
(биномиальный критерий  $m$  по Д.Оуэну)\***

Пол/	Возраст	Занятость ( $m_{эмп}$ )	Семейное положение ( $m_{эмп}$ )	Частота игры ( $m_{эмп}$ )	Формат игры ( $m_{эмп}$ )
<b>Женщины</b> (25 чел.)**	18-28 лет	Безработный – 12 Работающий – 13	<b>В романтических отношениях -19*</b> Не в отношениях – 4 В браке – 2	Каждый день – 5 <b>Несколько раз в неделю – 18</b> Несколько раз в месяц – 2	Онлайн – 6 <b>Оффлайн-19*</b>
<b>Мужчины</b> (39 чел.)***	20-47 лет	Безработный – 12 <b>Работающий - 27*</b>	В романтических отношениях -12 Не в отношениях – 21 В браке – 6	<b>Каждый день – 27*</b> Несколько дней в месяц – 4 Несколько дней в неделю – 8	Онлайн - 20 Оффлайн - 19

\*Жирным курсивом выделены доминирующие показатели

\*\*  $m_{крит} = 18$  (по Д.Оуэну); \*\*\*  $m_{крит} = 25$  (по Д.Оуэну)

Далее с помощью контент-анализа были установлены следующие мотивы игровой деятельности участников игр живого общения: Монетарный (игра как средство заработка), Протекционный (безопасная самореализация в игре); Новизны (новая деятельность в жизни); Сберегательный (минимальные пространственно-временные и финансовые вложения в досуг); Избегания (уход от проблем в реальности); Глорический (возможность проявить героизм, достичь успеха и славы); Ностальгический (игра как возврат в детство, приятные воспоминания); Экспансии общения (расширение социальных связей); Разрядки (игра как средство отреагирования негативных эмоций); Коммуникативный (общение с друзьями); Интеллектуальный (игра как возможность проявить и развить интеллект); Гедонистический (отдых, получение удовольствия от игры); Досуговой (занять чем-то свободное время). С помощью критериев Фридмана и Уилкоксона мы установили доминирующие мотивы игровой деятельности у игроков-мужчин и игроков-женщин (Таблица 2).

Ведущие мотивы которые, как оказалось, содержательно идентичны у обеих групп: «досуговой», «гедонистический», «интеллектуальный»; «коммуникативный» (Таблица 2).

Таблица 2.

Иерархия мотивов игровой деятельности у игроков-женщин  
и игроков-мужчин

ИГРОКИ-ЖЕНЩИНЫ		Wilcoxon Matched Pairs Test	ИГРОКИ-МУЖЧИНЫ		Wilcoxon Matched Pairs Test
Friedman ANOVA (N = 29) = 136,0811 p <0,0000			Friedman ANOVA (N = 35) = 134,4538 p <0,0000		
Мотивы	Sum of Runks		Мотивы	Sum of Runks	
Монетарный	83,5	T=44,5; p=0,0005	Монетарный	134,0	T=81,5; p=0,0011
Протекционный	116,5		Сберегательный	165,5	
Новизны	160,0		Протекционный	168,5	
Сберегательный	167,5		Новизны	180,0	
Избегания	172,0		Ностальгический	219,0	
Глорический	174,0		Избегания	223,5	
Экспансии общения	195,0		Экспансии общения	232,5	
Ностальгический	196,5		Глорический	241,5	
Разрядки	227,5		Разрядки	262,0	
<b>Коммуникативный</b>	<b>246,0</b>		<b>Коммуникативный</b>	<b>308,5</b>	
<b>Интеллектуальный</b>	<b>294,5</b>		<b>Досуговый</b>	<b>342,5</b>	
<b>Досуговый</b>	<b>302,5</b>		<b>Гедонистический</b>	<b>353,0</b>	
<b>Гедонистический</b>	<b>303,5</b>		<b>Интеллектуальный</b>	<b>354,5</b>	

*Примечание:* жирным курсивом выделены доминирующие показатели.

Для подтверждения полученных результатов мы провели оценку различий в выраженности данных мотивов между группой игроков-женщин и группой игроков-мужчин с помощью критерия Манна-Уитни, который подтвердил отсутствие межгрупповых различий в выраженности мотивов (Таблица 3).

Таблица 3.

Результаты сравнения выраженности ведущих мотивов  
игровой деятельности между группами игроков-мужчин и игроков-женщин  
(Mann–Whitney U – test)

Variables	Rank Sum	Rank Sum	U	Z	p-level	Valid N	Valid N
Коммуникативный мотив	1099,00	981,00	469,00	-0,519	0,603	35	29
Интеллектуальный мотив	1121,50	958,50	491,50	-0,215	0,829	35	29
Гедонистический мотив	1117,00	963,00	487,00	-0,276	0,782	35	29
Досуговый мотив	1046,00	1034,00	416,00	-1,234	0,217	35	29

Далее мы установили взаимосвязь между мотивами игровой деятельности и личностными особенностями у игроков-женщин и

игроков-мужчин. В качестве личностных особенностей выступили показатели социальной фрустрированности, социальной адаптированности, внутренней конфликтности и жизненных мотивов респондентов. Примечательно, что у игроков-мужчин не для всех игровых мотивов были установлены взаимосвязанные с ними личностные особенности.

Корреляционный анализ показал, что *коммуникативный мотив* игровой деятельности у игроков-женщин поддерживается жизненными мотивами «Социальный статус» ( $R=0,385$ ,  $p=0,039$ ) и «Общение» ( $R=0,405$ ,  $p=0,029$ ), а также низкой общей социальной фрустрированностью ( $R=-0,367$ ,  $p=0,049$ ), принятием других (социальная адаптация) ( $R=0,492$ ,  $p=0,006$ ) и высокой общей внутриличностной конфликтностью ( $R=0,381$ ,  $p=0,041$ ) (основной конфликт – конфликт долга ( $R=0,373$ ,  $p=0,046$ )). У игроков-мужчин данный мотив поддерживается жизненными мотивами «Общая активность» ( $R=0,380$ ,  $p=0,024$ ), «Творческая активность» ( $R=0,344$ ,  $p=0,042$ ).

*Гедонистический мотив* игровой деятельности у игроков-женщин актуализируется при удовлетворенности жизненных мотивов «Поддержание жизнеобеспечения» ( $R=-0,524$ ,  $p=0,003$ ) и «Общая активность» ( $R=-0,416$ ,  $p=0,024$ ), низкой фрустрированности своим здоровьем, работоспособностью ( $R=0,429$ ,  $p=0,020$ ) и социально-экономическим положением ( $R=0,420$ ,  $p=0,023$ ), а у игроков-мужчин – поддерживается жизненным мотивом «Комфорт» ( $R=0,437$ ,  $p=0,008$ ) и общей низкой социальной фрустрированностью ( $R=-0,350$ ,  $p=0,038$ ) (особенно ближайшим окружением ( $R=-0,337$ ,  $p=0,047$ ), социально-экономическим положением ( $R=-0,425$ ,  $p=0,010$ ) и социальным статусом ( $R=-0,342$ ,  $p=0,044$ )).

*Интеллектуальный мотив* игровой деятельности у игроков-женщин поддерживается низкой общей социальной фрустрированностью ( $R=-0,374$ ,  $p=0,045$ ) (особенно низкой фрустрированностью семейными отношениями ( $R=0,443$ ,  $p=0,015$ ) и ближайшим окружением ( $R=-0,427$ ,  $p=0,020$ )).

*Досуговый мотив* игровой деятельности у игроков-женщин актуализируется при удовлетворенности жизненных мотивов «Жизнео-

беспечение» ( $R=-0,446$ ,  $p=0,015$ ) и «Общая активность» ( $R=-0,368$ ,  $p=0,048$ ) и поддерживается низкой общей социальной фрустрированностью разными жизненными сферами ( $R=-0,403$ ,  $p=0,030$ ).

Корреляционный анализ показал отсутствие статистически значимых взаимосвязей между личностными особенностями и мотивами игровой деятельности «Интеллектуальный» и «Досуговый» у игроков-мужчин.

Полученные данные позволяют говорить о том, что у мужчин-игроков в игры живого общения, по сравнению с игроками-женщинами, более устойчивый и длительный по времени интерес к любой игровой активности в целом, что соответствует результатам, полученным в иных исследованиях [6 и др.]. В нашем исследовании установлен достаточно широкий перечень мотивов участия взрослых людей в играх живого общения. Содержательно эти мотивы сходны с мотивами игры в компьютерные игры, представленные в работах Meriläinen M. и др., Gosztonyi M. [12; 20], однако ведущие мотивы у игроков в компьютерные игры и игры живого общения различаются. Наше исследование показало, что постоянные участники клуба игр живого общения играют ради общения и встреч с друзьями, получения удовольствия, умственной активности и избавления от скуки (занятие свободного времени), в то время, как постоянные игроки в компьютерные игры (согласно данным других исследований) играют ради достижений, творчества и развития навыков [12]. Как видно, игры живого общения больше связаны с удовлетворением ситуативных потребностей постоянных игроков, а компьютерные игры – с удовлетворением их индивидуальных потребностей роста и развития личности. Таким образом, игры живого общения не являются пространством для замещения нереализованных в реальной жизни возможностей, которым могут выступать компьютерные игры. Это обусловлено принципиально разной организацией игрового пространства: пространство компьютерных игр позволяет создать желаемые и безопасные для игрока условия удовлетворения его потребностей, в то время, как пространство игр живого общения имеет заданные и сходные с реальной жизнью ус-

ловия, что не позволяет компенсировать жизненные неудачи в игре, но позволяет воплощать в игре те же мотивы, которые реализуются в реальной жизни.

Именно это и показали результаты нашего исследования - участие в играх живого общения может обеспечивать как реализацию основного жизненного мотива, так и удовлетворение ситуативных потребностей игроков. Женщины, ориентированные в жизни на общение и социальный статус, рассматривают игры живого общения как место встречи с друзьями (*коммуникативный мотив игровой деятельности*), что соответствует их основным жизненным мотивам («социальный статус» и «общение»). Формат живого общения при желании позволяет продемонстрировать свой статус, а участие в таких играх является трендом, что само по себе статусно. При высокой жизненной активности и материальной обеспеченности женщины участвуют в играх живого общения ради отдыха, получения удовольствия (*гедонистический мотив игровой деятельности*) или ради занятия свободного времени (*досуговый мотив игровой деятельности*), т.е. игровая деятельность является для них средством удовлетворения ситуативных потребностей.

Высокая жизненная активность и продуктивность (жизненные мотивы «общая активность» и «творческая активность») у мужчин сопровождается участием в играх живого общения ради встреч с друзьями (*коммуникативный мотив игровой деятельности*), что не соотносится с их основными жизненными мотивами, но удовлетворяет ситуативно возникающую потребность в общении и поддержке дружеских связей. У мужчин, ориентированных в жизни на обеспечение комфорта (жизненный мотив «комфорт»), игра живого общения поддерживает их основной жизненный мотив – позволяет получить удовольствие и отдохнуть (гедонистический мотив игровой деятельности).

Особо интересными видятся полученные данные о том, что ведущие мотивы участия в играх живого общения сопровождаются низкой социальной фрустрированностью игроков независимо от их пола. Как было показано в других исследованиях, у участников

компьютерных игр ситуация несколько иная – высокая игровая мотивация обусловлена фрустрацией потребностей в реальной жизни, что приводит к замене реальности игрой [4; 25]. Таким образом, участники игр живого общения удовлетворены результатами собственной жизни в разных ее сферах, что еще раз подтверждает отсутствие потребности что-то компенсировать с помощью игры, как это характерно для компьютерных игр. Более того, участие в играх живого общения дает возможность игрокам продемонстрировать свой социальный статус, поэтому игроки с высоким социальным статусом предпочитают групповые игры [13].

подавляющее большинство исследований посвящено изучению особенностей геймеров-мужчин. Нам же удалось изучить и женскую выборку участников игр живого общения и установить специфику личностной обусловленности их игровых мотивов. Согласно полученным данным, мотивация участия у мужчин в играх живого общения может поддерживаться особенностями их социальной фрустрированности, а у женщин – особенностями их фрустрированности, адаптированности и внутренней конфликтности. При этом прослеживается содержательная связь между особенностями этих измерений личности игроков и ведущим мотивом их игровой деятельности.

Так у женщин коммуникативный мотив участия в играх живого общения поддерживается, помимо жизненных мотивов «общение» и «статус», высокой потребностью в совместной деятельности и умением уважать других (хорошая адаптированность к другим) на фоне нравственного внутриличностного конфликта, отражающего необходимость следования этическим и нравственным нормам поведения вопреки своим желаниям, что соответствует общей направленности игроков на других людей. Гедонистический и досуговый мотивы у женщин, актуализирующиеся при реализованности жизненных мотивов «Поддержание жизнеобеспечения» и «Общая активность», поддерживаются общей низкой фрустрированностью, в том числе низкой фрустрированностью своим материально-экономическим положением и здоровьем, т.е. состоянием, связанным с реализованностью вышеуказанных жизненных мотивов.

Интеллектуальный мотив участия в играх живого общения у женщин актуализируется при устойчивом эмоциональном отношении к происходящей действительности (хорошая эмоциональная адаптированность к жизненным событиям) и низкой фрустрированности отношениями с близким окружением и семьей. Таким образом, интеллектуальный мотив участия в играх живого общения, предполагающих публичность и социальную оценку интеллектуальных результатов игроков, актуализируется у эмоционально устойчивых игроков-женщин, уверенных в поддержке близких.

У мужчин с особенностями социальной фрустрированности взаимосвязан только гедонистический мотив участия в играх живого общения, который актуализируется у игроков, удовлетворенных взаимоотношениями с ближайшим окружением, своим социально-экономическим положением и социальным статусом, что говорит о реализованности их основного жизненного мотива «комфорт», связанного с хорошим жизнеобеспечением, удобством, надежностью и удовольствием.

Таким образом, наше исследование показало, что мотивы участия в играх живого общения у женщин в большей мере, чем у мужчин, обусловлены их личностными особенностями.

### **Заключение**

1. Участие взрослого населения в играх живого общения обусловлено следующими мотивами: монетарный, протекционный; новизны; сберегательный; избегания; глорический; ностальгический; экспансии общения; разрядки; коммуникативный; интеллектуальный; гедонистический; досуговый.
2. Ведущие мотивы участия в играх живого общения у игроков-мужчин и игроков-женщин идентичны – коммуникативный, интеллектуальный, гедонистический и досуговый. При этом их актуализация у игроков-мужчин и игроков-женщин по-разному обусловлена особенностями их жизненных мотивов, адаптированности, внутриличностной конфликтности и социальной фрустрированности.

3. Участие в играх живого общения и у игроков-мужчин, и у игроков-женщин может обеспечивать как реализацию основного жизненного мотива, так и удовлетворение ситуативных потребностей игроков. Коммуникативный мотив игры у женщин и гедонистический мотив у мужчин являются продолжением реализации их жизненных мотивов и, наоборот, коммуникативный мотив игры у мужчин, гедонистический и досуговый мотивы у женщин связаны с удовлетворением ситуативных потребностей. Интеллектуальный мотив у игроков обоего пола и досуговый мотив у мужчин не поддерживаются их жизненными мотивами.
4. Мотивация участия в играх живого общения у мужчин поддерживается только особенностями их социальной фрустрированности, а у женщин – особенностями их фрустрированности, адаптированности и внутренней конфликтности.
5. И у мужчин, и у женщин ведущие мотивы участия в играх живого общения сопровождаются низкой социальной фрустрированностью, т.е. удовлетворенностью игроков результатами своей жизни в разных её сферах. Т.о., игры живого общения не являются пространством для замещения нереализованных в реальной жизни возможностей, которым могут выступать компьютерные игры. Это обусловлено тем, что пространство игр живого общения имеет заданные и сходные с реальной жизнью условия, что не позволяет компенсировать жизненные неудачи в игре, но позволяет воплощать в игре те же мотивы, которые реализуются в реальной жизни.

### *Список литературы*

1. Глинкина, Л. С., & Василенко, В. Е. (2023). Психологические предикторы разных типов вовлеченности в компьютерные игры в период ранней взрослости. *Консультативная психология и психотерапия*, 31(1), 107–126. <https://doi.org/10.17759/cpp.2023310105>
2. Каменская, В. Г., & Томанов, Л. В. (2022). Цифровые технологии и их влияние на социальные и психологические характеристики детей и подростков. *Экспериментальная психология*, 15(1), 139–159. <https://doi.org/10.17759/exppsy.2022150109>

3. Кочетков, Н. В. (2020). Интернет-зависимость и зависимость от компьютерных игр в трудах отечественных психологов. *Социальная психология и общество*, 11(1), 27–54. <https://doi.org/10.17759/sps.2020110103>
4. Bar, A., & Otterbring, T. (2021). The Role of Culture and Personality Traits in Board Game Habits and Attitudes: Cross-Cultural Comparison Between Denmark, Germany, and USA. *Journal of Retailing and Consumer Services*, 61, 102506. <https://doi.org/10.1016/j.jretconser.2021.102506>
5. Braun, B., Stopfer, J. M., Müller, K. W., Beutel, M. E., & Egloff, B. (2016). Personality and Video Gaming: Comparing Regular Gamers, Non-Gamers, and Gaming Addicts and Differentiating Between Game Genres. *Computers in Human Behavior*, 55(Part A), 406–412. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.09.041>
6. de Hesselle, L., Rozgonjuk, D., Sindermann, C., Pontes, H., & Montag, C. (2021). The Associations Between Big Five Personality Traits, Gaming Motives, and Self-Reported Time Spent Gaming. *Personality and Individual Differences*, 171, 110483. <https://doi.org/10.1016/j.paid.2020.110483>
7. Demetrovics, Z., Urbán, R., Nagygyörgy, K., Fazekas, G., Griffiths, M. D., Paksi, B., . . . Kun, B. (2011). Why Do You Play? The Development of the Motives for Online Gaming Questionnaire (MOGQ). *Behavior Research Methods*, 43(3), 814–825. <https://doi.org/10.3758/s13428-011-0091-y>
8. Erdogan, O. (2023). The Mediator's Role of Communication Skills in the Effect of Social Skills on Digital Game Addiction. *Acta Psychologica*, 237, 103948. <https://doi.org/10.1016/j.actpsy.2023.103948>
9. Gabbadini, A., Baldissarri, C., Durante, F., Valtorta, R. R., De Rosa, M., & Gallucci, M. (2020). Together Apart: The Mitigating Role of Digital Communication Technologies on Negative Affect During the COVID-19 Outbreak in Italy. *Frontiers in Psychology*, 11, 554678. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.554678>
10. Giardina, A., Di Blasi, M., Schimmenti, A., King, D. L., Starcevic, V., & Billieux, J. (2021). Online Gaming and Prolonged Self-Isolation: Evidence from Italian Gamers During the COVID-19 Outbreak. *Clinical Neuropsychiatry*, 18(1), 65–74. <https://doi.org/10.36131/cnforitieditore20210106>

11. Gong, A.-D., & Huang, Y.-T. (2023). Finding Love in Online Games: Social Interaction, Parasocial Phenomenon, and In-Game Purchase Intention of Female Game Players. *Computers in Human Behavior*, *143*, 107681. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2023.107681>
12. Gosztonyi, M. (2023). Who Are the Gamers? Profiling Adult Gamers Using Machine Learning Approaches. *Telematics and Informatics Reports*, *11*, 100074. <https://doi.org/10.1016/j.teler.2023.100074>
13. Kim, S. Y., Huang-Isherwood, K. M., Zheng, W., & Williams, D. (2022). The Art of Being Together: How Group Play Can Increase Reciprocity, Social Capital, and Social Status in a Multiplayer Online Game. *Computers in Human Behavior*, *133*, 107291. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2022.107291>
14. Larrieu, M., Billieux, J., & Décamps, G. (2022). Problematic Gaming and Quality of Life in Online Competitive Videogame Players: Identification of Motivational Profiles. *Addictive Behaviors*, *133*, 107363. <https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2022.107363>
15. Liao, G.-Y., Pham, T. L., Huang, H.-Y., Cheng, T. C. E., & Teng, C.-I. (2022). Real-World Demotivation as a Predictor of Continued Video Game Playing: A Study on Escapism, Anxiety and Lack of Intrinsic Motivation. *Electronic Commerce Research and Applications*, *53*, 101147. <https://doi.org/10.1016/j.elerap.2022.101147>
16. Mancini, E., Güdücü, Ç., Günay, E., Güvendi, G., Campbell, M., & Bediz, C. Ş. (2024). The Relationship Between Esports Game Genres and Cognitive Performance: A Comparison Between First-Person Shooter Versus Multiplayer Online Battle Arena Games in Younger Adults. *Entertainment Computing*, *50*, 100640. <https://doi.org/10.1016/j.entcom.2024.100640>
17. Mancini, T., Imperato, C., & Sibilla, F. (2019). Does Avatar's Character and Emotional Bond Expose to Gaming Addiction? Two Studies on Virtual Self-Discrepancy, Avatar Identification and Gaming Addiction in Massively Multiplayer Online Role-Playing Game Players. *Computers in Human Behavior*, *92*, 297–305. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2018.11.007>
18. Margolis, A. A., Gavrilova, E. V., Kuravsky, L. S., Shepeleva, E. A., Voitov, V. K., Ermakov, S. S., & Dumin, P. N. (2021). Measuring Higher-Order Cognitive Skills in Collective Interactions with Computer Game.

- Cultural-Historical Psychology*, 17(2), 90–104. <https://doi.org/10.17759/chp.2021170209>
19. Martončik, M., & Lokša, J. (2016). Do World of Warcraft (MMORPG) Players Experience Less Loneliness and Social Anxiety in Online World (Virtual Environment) Than in Real World (Offline)? *Computers in Human Behavior*, 56, 127–134. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.11.035>
  20. Meriläinen, M., Hietajärvi, L., Aurava, R., & Stenros, J. (2023). Games in Everyday Life: Profiles of Adolescent Digital Gaming Motives and Well-Being Outcomes. *Telematics and Informatics Reports*, 12, 100104. <https://doi.org/10.1016/j.teler.2023.100104>
  21. Montag, C., Schivinski, B., Kannen, C., & Pontes, H. M. (2022). Investigating Gaming Disorder and Individual Differences in Gaming Motives Among Professional and Non-Professional Gamers: An Empirical Study. *Addictive Behaviors*, 134, 107416. <https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2022.107416>
  22. Ortiz de Gortari, A. B. (2023). Coping with COVID-19 Pandemic Stressors: Comparisons Between Non-Players and Players, and Levels of Game Transfer Phenomena. *Entertainment Computing*, 44, 100530. <https://doi.org/10.1016/j.entcom.2022.100530>
  23. Sibilla, F., Imperato, C., Mancini, T., & Musetti, A. (2022). The Association Between Level of Personality Organization and Problematic Gaming: Anxiety, Depression, and Motivations for Playing as Mediators. *Addictive Behaviors*, 132, 107368. <https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2022.107368>
  24. Tsai, C.-C., Chen, P.-Y., Tsai, M.-Y., Wu, C.-S., & Chen, M.-F. (2024). The Effect of a Bone-Preserving Board Game Program on Knowledge, Attitudes and Preventive Behaviors of Osteoporosis in Older Adults. *Geriatric Nursing*, 56, 212–217. <https://doi.org/10.1016/j.gerinurse.2024.02.007>
  25. Vuorinen, L., Savolainen, L., Hagfors, H., & Oksanen, A. (2022). Basic Psychological Needs in Gambling and Gaming Problems. *Addictive Behaviors Reports*, 16, 100445. <https://doi.org/10.1016/j.abrep.2022.100445>
  26. Zhou, Y., Lv, X., Wang, L., Li, J., & Gao, X. (2023). What Increases the Risk of Gamers Being Addicted? An Integrated Network Model of Personality–Emotion–Motivation of Gaming Disorder. *Computers in Human Behavior*, 141, 107647. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2022.107647>

### References

1. Glinkina, L. S., & Vasilenko, V. E. (2023). Psychological predictors of different types of involvement in video games during early adulthood. *Consulting Psychology and Psychotherapy, 31*(1), 107–126. <https://doi.org/10.17759/cpp.2023310105>
2. Kamenskaya, V. G., & Tomanov, L. V. (2022). Digital technologies and their impact on social and psychological characteristics of children and adolescents. *Experimental Psychology, 15*(1), 139–159. <https://doi.org/10.17759/exppsy.2022150109>
3. Kochetkov, N. V. (2020). Internet addiction and dependence on computer games in the works of Russian psychologists. *Social Psychology and Society, 11*(1), 27–54. <https://doi.org/10.17759/sps.2020110103>
4. Bar, A., & Otterbring, T. (2021). The Role of Culture and Personality Traits in Board Game Habits and Attitudes: Cross-Cultural Comparison Between Denmark, Germany, and USA. *Journal of Retailing and Consumer Services, 61*, 102506. <https://doi.org/10.1016/j.jretconser.2021.102506>
5. Braun, B., Stopfer, J. M., Müller, K. W., Beutel, M. E., & Egloff, B. (2016). Personality and Video Gaming: Comparing Regular Gamers, Non-Gamers, and Gaming Addicts and Differentiating Between Game Genres. *Computers in Human Behavior, 55*(Part A), 406–412. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.09.041>
6. de Hesselde, L., Rozgonjuk, D., Sindermann, C., Pontes, H., & Montag, C. (2021). The Associations Between Big Five Personality Traits, Gaming Motives, and Self-Reported Time Spent Gaming. *Personality and Individual Differences, 171*, 110483. <https://doi.org/10.1016/j.paid.2020.110483>
7. Demetrovics, Z., Urbán, R., Nagygyörgy, K., Fazekas, G., Griffiths, M. D., Paksi, B., . . . Kun, B. (2011). Why Do You Play? The Development of the Motives for Online Gaming Questionnaire (MOGQ). *Behavior Research Methods, 43*(3), 814–825. <https://doi.org/10.3758/s13428-011-0091-y>
8. Erdogan, O. (2023). The Mediator's Role of Communication Skills in the Effect of Social Skills on Digital Game Addiction. *Acta Psychologica, 237*, 103948. <https://doi.org/10.1016/j.actpsy.2023.103948>

9. Gabbiadini, A., Baldissarri, C., Durante, F., Valtorta, R. R., De Rosa, M., & Gallucci, M. (2020). Together Apart: The Mitigating Role of Digital Communication Technologies on Negative Affect During the COVID-19 Outbreak in Italy. *Frontiers in Psychology, 11*, 554678. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.554678>
10. Giardina, A., Di Blasi, M., Schimmenti, A., King, D. L., Starcevic, V., & Billieux, J. (2021). Online Gaming and Prolonged Self-Isolation: Evidence from Italian Gamers During the COVID-19 Outbreak. *Clinical Neuropsychiatry, 18*(1), 65–74. <https://doi.org/10.36131/cnfloriteditore20210106>
11. Gong, A.-D., & Huang, Y.-T. (2023). Finding Love in Online Games: Social Interaction, Parasocial Phenomenon, and In-Game Purchase Intention of Female Game Players. *Computers in Human Behavior, 143*, 107681. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2023.107681>
12. Gosztonyi, M. (2023). Who Are the Gamers? Profiling Adult Gamers Using Machine Learning Approaches. *Telematics and Informatics Reports, 11*, 100074. <https://doi.org/10.1016/j.teler.2023.100074>
13. Kim, S. Y., Huang-Isherwood, K. M., Zheng, W., & Williams, D. (2022). The Art of Being Together: How Group Play Can Increase Reciprocity, Social Capital, and Social Status in a Multiplayer Online Game. *Computers in Human Behavior, 133*, 107291. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2022.107291>
14. Larrieu, M., Billieux, J., & Décamps, G. (2022). Problematic Gaming and Quality of Life in Online Competitive Videogame Players: Identification of Motivational Profiles. *Addictive Behaviors, 133*, 107363. <https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2022.107363>
15. Liao, G.-Y., Pham, T. L., Huang, H.-Y., Cheng, T. C. E., & Teng, C.-I. (2022). Real-World Demotivation as a Predictor of Continued Video Game Playing: A Study on Escapism, Anxiety and Lack of Intrinsic Motivation. *Electronic Commerce Research and Applications, 53*, 101147. <https://doi.org/10.1016/j.elerap.2022.101147>
16. Mancini, E., Güdücü, Ç., Günay, E., Güvendi, G., Campbell, M., & Bediz, C. Ş. (2024). The Relationship Between Esports Game Genres and Cognitive Performance: A Comparison Between First-Person Shooter Versus

- Multiplayer Online Battle Arena Games in Younger Adults. *Entertainment Computing*, 50, 100640. <https://doi.org/10.1016/j.entcom.2024.100640>
17. Mancini, T., Imperato, C., & Sibilla, F. (2019). Does Avatar's Character and Emotional Bond Expose to Gaming Addiction? Two Studies on Virtual Self-Discrepancy, Avatar Identification and Gaming Addiction in Massively Multiplayer Online Role-Playing Game Players. *Computers in Human Behavior*, 92, 297–305. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2018.11.007>
  18. Margolis, A. A., Gavrilova, E. V., Kuravsky, L. S., Shepeleva, E. A., Voitov, V. K., Ermakov, S. S., & Dumin, P. N. (2021). Measuring Higher-Order Cognitive Skills in Collective Interactions with Computer Game. *Cultural-Historical Psychology*, 17(2), 90–104. <https://doi.org/10.17759/chp.2021170209>
  19. Martončik, M., & Lokša, J. (2016). Do World of Warcraft (MMORPG) Players Experience Less Loneliness and Social Anxiety in Online World (Virtual Environment) Than in Real World (Offline)?. *Computers in Human Behavior*, 56, 127–134. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.11.035>
  20. Meriläinen, M., Hietajärvi, L., Aurava, R., & Stenros, J. (2023). Games in Everyday Life: Profiles of Adolescent Digital Gaming Motives and Well-Being Outcomes. *Telematics and Informatics Reports*, 12, 100104. <https://doi.org/10.1016/j.teler.2023.100104>
  21. Montag, C., Schivinski, B., Kannen, C., & Pontes, H. M. (2022). Investigating Gaming Disorder and Individual Differences in Gaming Motives Among Professional and Non-Professional Gamers: An Empirical Study. *Addictive Behaviors*, 134, 107416. <https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2022.107416>
  22. Ortiz de Gortari, A. B. (2023). Coping with COVID-19 Pandemic Stressors: Comparisons Between Non-Players and Players, and Levels of Game Transfer Phenomena. *Entertainment Computing*, 44, 100530. <https://doi.org/10.1016/j.entcom.2022.100530>
  23. Sibilla, F., Imperato, C., Mancini, T., & Musetti, A. (2022). The Association Between Level of Personality Organization and Problematic Gaming: Anxiety, Depression, and Motivations for Playing as Mediators. *Addictive Behaviors*, 132, 107368. <https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2022.107368>
  24. Tsai, C.-C., Chen, P.-Y., Tsai, M.-Y., Wu, C.-S., & Chen, M.-F. (2024). The Effect of a Bone-Preserving Board Game Program on Knowledge, Atti-

- tudes and Preventive Behaviors of Osteoporosis in Older Adults. *Geriatric Nursing*, 56, 212–217. <https://doi.org/10.1016/j.gerinurse.2024.02.007>
25. Vuorinen, L., Savolainen, L., Hagfors, H., & Oksanen, A. (2022). Basic Psychological Needs in Gambling and Gaming Problems. *Addictive Behaviors Reports*, 16, 100445. <https://doi.org/10.1016/j.abrep.2022.100445>
26. Zhou, Y., Lv, X., Wang, L., Li, J., & Gao, X. (2023). What Increases the Risk of Gamers Being Addicted? An Integrated Network Model of Personality–Emotion–Motivation of Gaming Disorder. *Computers in Human Behavior*, 141, 107647. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2022.107647>

### ДАнные ОБ АВТОРАХ

**Джанерьян Светлана Тиграновна**, доктор психологических наук, профессор, профессор кафедры психологии личности и консультативной психологии Академии психологии и педагогики Южный федеральный университет  
ул. Большая Садовая 105/42, г. Ростов-на-Дону, 344006, Российская Федерация  
[swetdjan@sfedu.ru](mailto:swetdjan@sfedu.ru)

**Гвоздева Дарья Ивановна**, кандидат психологических наук, доцент, зав.кафедрой психологии личности и консультативной психологии Академии психологии и педагогики Южный федеральный университет  
ул. Большая Садовая 105/42, г. Ростов-на-Дону, 344006, Российская Федерация  
[gvozdeva@sfedu.ru](mailto:gvozdeva@sfedu.ru)

### DATA ABOUT THE AUTHORS

**Svetlana T. Dzhanyeryan**, Dr. Sci. (Psychology), Professor, Professor of the Department of Personality Psychology and Counseling Psychology at the Academy of Psychology and Pedagogy  
Southern Federal University  
105/42, Bolshaya Sadovaya Str., Rostov-on-Don, 344006, Russian Federation

*swetdjan@sfedu.ru*

*SPIN-code: 4148-1981*

*ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-1743-5751>*

*ResearcherID: Q-9452-2016*

*Scopus Author ID: 56027696500*

*ResearchGate: <https://www.researchgate.net/profile/Svetlana-Dzhaneryan-2>*

**Darya I. Gvozdeva**, Cand. Sci. (Psychology), Associate Professor, Head of the Department of Personality Psychology and Counseling Psychology at the Academy of Psychology and Pedagogy

*Southern Federal University*

*105/42, Bolshaya Sadovaya Str., Rostov-on-Don, 344006, Russian Federation*

*gvozdeva@sfedu.ru*

*SPIN-code: 6196-0496*

*ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-3577-7760>*

*ResearcherID: AIF-3727-2022*

*Scopus Author ID: 56027652300*

*ResearchGate: <https://www.researchgate.net/profile/Darya-Gvozdeva-2>*

Поступила 20.01.2025

После рецензирования 24.02.2025

Принята 26.02.2025

Received 20.01.2025

Revised 24.02.2025

Accepted 26.02.2025