

МРНТИ: 15.41.25

<https://doi.org/10.32523/3080-1893-2026-154-1-172-190>

Научная статья

## Особенности социальной и виртуальной идентичности у студентов цифрового поколения с высокой степенью игровой вовлеченности

А.А. Гумерова<sup>1</sup>, А.К. Мынбаева\*<sup>2</sup>, З.Б. Мадалиева<sup>3</sup>, Л.Н. Рогалева<sup>4</sup>

<sup>1,2,3</sup> Казахский национальный университет им. аль-Фараби, Алматы, Казахстан

<sup>4</sup> Уральский федеральный университет им. Ельцина, Екатеринбург, Россия

(E-mail: <sup>1</sup>[gumerovaalfiya5@gmail.com](mailto:gumerovaalfiya5@gmail.com), <sup>2</sup>[umo200709@gmail.com](mailto:umo200709@gmail.com), <sup>3</sup>[madalievazb@gmail.com](mailto:madalievazb@gmail.com), <sup>4</sup>[liudmila.rogaleva@yandex.ru](mailto:liudmila.rogaleva@yandex.ru))

**Аннотация.** В статье рассматривается вопрос социальной идентичности студентов цифрового поколения с разной степенью вовлеченности в компьютерные игры. Проанализированы подходы к изучению социальной и виртуальной идентичности, рассматривается их взаимосвязь. Освещаются результаты эмпирического исследования социальной и виртуальной идентичности студентов, с разной степенью игровой вовлеченности. Цель исследования – выявление особенностей проявления социальной и виртуальной идентичности у студентов цифрового поколения с разной степенью игровой вовлеченности. В исследовании приняли участие 191 студент Международного университета информационных технологий города Алматы. Выборку составили юноши в возрасте от 17 до 21 года. Использовались следующие методики: Методика исследования социальной идентичности (МИСИ), автор: Л.Б. Шнейдер (2007); русскоязычная версия «The nine-item Internet Gaming Disorder Scale–Short-Form (IGDS9-SF)» (Pontes, H.M., & Griffiths, M.D. (2015), адаптированная А.А. Петровым, Н.Б. Черняк; методика оценки статусов виртуальной идентичности (автор: М.В. Клементьева, 2024). Было выявлено наличие достигнутой (зрелой) социальной идентичности у 38,7 % респондентов, достигнутая виртуальная идентичность – у 32,5 % испытуемых. Примененный кластерный анализ позволил выявить различия по кластеру «Социальные риски и уязвимость», представленному в виде слов «опасность», «вредность», «зависимость», «неизвестность» и др., представляющих угрозу социальной идентичности в самовосприятии студентов, с высокой игровой вовлеченностью. Различия статистически значимы по U-критерию Манна-Уитни.

**Ключевые слова:** цифровое поколение, социальная идентичность, виртуальная идентичность, игровая вовлеченность, студенты, поколение Z, цифровая среда.

Поступила: 17.12.2025; Доработана: 25.02.2026; Одобрена: 13.03.2026; Доступна онлайн: 30.03.2026

\*Автор для корреспонденции

## **Введение**

В условиях стремительной цифровизации общества происходят значительные изменения в процессах социализации и формирования идентичности молодежи. Особенно заметны эти изменения среди студентов, относящихся к так называемому «цифровому поколению», для которого цифровая среда выступает не только инструментом коммуникации, но и важным пространством самопрезентации и самоопределения. Следует отметить, что студенты цифрового поколения активно вовлечены в цифровое пространство, ведь для них цифровая среда является не просто каналом коммуникации, но основной «площадкой» для самопрезентации и самоидентификации. Они активно взаимодействуют в социальных сетях, онлайн-сообществах и игровых платформах, формируя в цифровой среде различные аспекты собственной идентичности. В результате традиционные механизмы формирования социальной идентичности дополняются процессами конструирования виртуальной идентичности. При этом виртуальное пространство предоставляет личности новые возможности для самовыражения, экспериментирования с социальными ролями и расширения круга социальных контактов.

В научной литературе социальная идентичность рассматривается как результат осознания индивидом своей принадлежности к различным социальным группам и принятия соответствующих норм и ценностей. Значительный вклад в изучение структуры и функций социальной идентичности внесла Н.Л. Иванова (2003), выделившая базисный, индивидуально-личностный и профессионально-деловой компоненты данного феномена.

Развитие цифровой среды обусловило появление нового исследовательского направления – изучения виртуальной идентичности. Согласно подходу Е.Л. Солдатовой, Д.Н. Погорелова (2018), виртуальная идентичность обладает большей степенью управляемости по сравнению с реальной и может целенаправленно конструироваться пользователем. Вместе с тем ряд исследователей подчеркивает, что виртуальная идентичность не существует изолированно, а представляет собой один из аспектов общей идентичности личности. Так, О.Н. Астафьева (2007) рассматривает ее как элемент более широкой структуры социальной идентичности.

Это приводит к тому, что сегодня процессы формирования социальной и виртуальной идентичности тесно взаимосвязаны и влияют на академическую успеваемость, поведение и ценности студентов (Lee, 2025). Особую роль в формировании виртуальной идентичности современной молодежи играют компьютерные и онлайн-игры. Игровые платформы становятся пространством социальной коммуникации, в котором формируются специфические формы групповой принадлежности и так называемая «геймерская» идентичность. По данным исследований R. Kowert и L. Kaye (2017), участие в игровых сообществах может оказывать влияние на процессы самовосприятия и социального взаимодействия молодых людей.

С одной стороны, игровая среда способствует развитию коммуникативных навыков, стратегического мышления и формированию социальной поддержки внутри игровых сообществ. С другой стороны, высокая степень игровой вовлеченности может сопровождаться снижением учебной мотивации, изменением системы жизненных

приоритетов и усилением расхождения между виртуальными и реальными аспектами идентичности.

Несмотря на значительное количество исследований, посвященных социальной и виртуальной идентичности, а также изучению игровой активности молодежи, вопрос о том, каким образом степень игровой вовлеченности связана с особенностями соотношения социальной и виртуальной идентичности студентов цифрового поколения, остается недостаточно изученным. Это определяет актуальность настоящего исследования.

Цель исследования – выявить особенности проявления социальной и виртуальной идентичности у студентов цифрового поколения с различной степенью игровой вовлеченности.

Объект исследования – юноши-студенты цифрового поколения.

Предмет исследования – социальная и виртуальная идентичность студентов с разной степенью игровой вовлеченности.

### **Литературный обзор**

Рассмотрим понятие «цифровое поколение». К ним мы относим людей, родившихся в эпоху активного развития интернета и цифровых технологий, для которых цифровые устройства и онлайн-среда являются естественной частью жизни, общения и обучения (Prensky, 2001; Tapscott, 2009). Ключевые особенности цифрового поколения: высокая цифровая грамотность, привычка к многозадачности, активное использование социальных сетей и онлайн-платформ для самопрезентации и взаимодействия.

Студенты в возрасте 17–21 года относятся к поколению Z (Strauss & Howe, 1991), которое полностью входит в категорию цифрового поколения. Их привычка активно использовать цифровые платформы и онлайн-ресурсы делает их особенно актуальной группой для изучения виртуальной идентичности и игровой вовлеченности, поскольку именно цифровая среда является основной площадкой формирования и выражения «Я» для этого поколения.

Далее рассмотрим исследования социальной идентичности студентов. Социальная идентичность рассматривается как осознанное ощущение принадлежности к социальным группам и принятие соответствующих социальных ролей, норм и ценностей. В отечественной психологии значительный вклад в изучение социальной идентичности внесли Ш.К. Жаркынбекова, Б.Х. Галиева, Г.К. Аюпова (2020), Ж. Мусина (2021), Б. Аринова (2020). Их работы акцентируют внимание на формировании социальной идентичности в условиях социально-культурных трансформаций и образовательной среды.

Н.Л. Иванова (2003) выделила три функциональных блока социальной идентичности: базисный, индивидуально-личностный и профессионально-деловой, что позволяет рассматривать идентичность как многокомпонентный конструкт, интегрирующий личностные и социально-ролевые аспекты.

Аналогично, исследования О.В. Васьковой (2013) показали, что подростки и студенты цифрового поколения активно используют социальные индикаторы для самоопределения, что подтверждается адаптацией опросника Graziani-Rubini-Palmonari-Costarelli-Calla. Эти результаты подчеркивают, что социальная идентичность

у молодежи находится в активной стадии формирования и чувствительна к влиянию образовательной и цифровой среды. Также с подростками применяется разработанный Pontes и Griffiths (2015) короткий психометрический инструмент Internet Gaming Disorder Scale–Short Form (IGDS9-SF) основан на девяти диагностических критериях DSM-5 и широко используется в исследованиях для оценки степени интернет-игрового расстройства, демонстрируя высокую валидность и надежность при межкультурном применении.

В исследованиях виртуальной идентичности она становится массовым явлением среди студентов, так как увеличивается время, проводимое в социальных сетях и онлайн-платформах. С одной стороны, цифровая среда дает возможности для самовыражения, расширяет социальные контакты и поддержку, с другой стороны – несет риски (фрагментация «Я», конфликт между виртуальной и «реальной» идентичностью, высокая тревожность и давление группы в цифровой среде). Она обеспечивает возможности для самовыражения, расширяет социальные контакты и доступ к групповой поддержке, но одновременно создает риски: фрагментация «Я», конфликты между виртуальной и реальной идентичностью, повышение тревожности и давления со стороны цифрового окружения (Daynes-Kearney & Gallagher, 2024).

По мнению Е.Л. Солдатовой и Д.Н. Погорелова (2018), виртуальная идентичность более управляемая и гибкая, чем реальная, что позволяет личности «примерять» образы, недоступные в офлайн-жизни. В этом смысле виртуальная идентичность может выполнять компенсаторную функцию, позволяя реализовать аспекты личности, которые не могут быть проявлены в реальном социальном контексте (Emelin & Tkhostov, 2013). Аналогично, О.Н. Астафьева (2007), Back et al. (2010) и Wilson et al. (2012) подчеркивают, что виртуальная идентичность является отражением и продолжением социальной идентичности, а не отдельным феноменом. Döring (2004) описывает динамику «быстрой смены идентичностей» («Identitäts-Hopping») как характерную особенность цифрового взаимодействия.

Дополнительные исследования (Kitiashvili, 2024; Hu, Zhao & Huang, 2015) показывают, что виртуальная идентичность может использоваться как стратегия совладания для людей с «негативной» социальной идентичностью, ограниченными социальными возможностями или стремлением к конфиденциальности. В контексте студентов интересно изучать, используется ли «ложная» или вымышленная виртуальная идентичность как адаптивная стратегия при высокой игровой вовлеченности.

В исследованиях игровой вовлеченности и геймерской идентичности отмечается, что компьютерные и онлайн-игры стали важным элементом цифровой культуры студентов. Игровая среда выступает не только как развлечение, но и как пространство социального взаимодействия и самопрезентации. Игровые миры способствуют развитию «геймерской» идентичности, которая может либо дополнять реальную идентичность, либо конкурировать с ней (Kaye, Kowert & Quinn, 2017).

Исследование зависимости от компьютерных игр показывает, что у части игроков проявляются симптомы, сходные с признаками поведенческих аддикций – такими как модификация настроения, толерантность и высокая вовлеченность, что позволяет рассматривать проблемное игровое поведение как форму поведенческой зависимости,

а не просто как безобидное увлечение – это подтверждается в систематическом обзоре исследований интернет-игр (Kuss & Griffiths, 2012).

Следует отметить, что игровые сообщества обеспечивают чувство принадлежности, источники социальной поддержки и формируют групповые нормы (Guegan, Moliner & Buisine, 2015). В то же время интенсивное игровое вовлечение связано с рисками: снижение мотивации к обучению, повышение тревожности, «путаница» ролей и фрагментация «Я» (Ream, Elliott & Dunlap, 2013). Costa Pinto et al. (2015) и Grooten & Kowert (2015) предлагают модели, показывающие, что геймерская идентичность многогранна, интегрирует различные контексты и может выступать инструментом саморасширения и самоконструирования.

Современные исследования подчеркивают, что виртуальная идентичность и игровая вовлеченность влияют на процессы самоидентификации студентов. Игровая среда может усиливать выраженность виртуальной идентичности, предоставляя пространство для экспериментирования с ролями, социальными статусами и способами самовыражения (Kaye, Kowert & Quinn, 2017; Grooten & Kowert, 2015).

В то же время высокая игровая вовлеченность может менять траекторию профессионального самоопределения и учебной деятельности, создавая необходимость разработки интервенций, направленных на цифровую грамотность, осознанное использование онлайн-платформ и профилактику рисков чрезмерного вовлечения (тревожность, дезадаптация, конфликты ролей).

Существующие исследования демонстрируют, что виртуальная идентичность и игровая вовлеченность оказывают влияние на процессы самоидентификации студентов и могут модифицировать проявления социальной идентичности. Однако до настоящего времени **не изучены систематические различия в социальной идентичности студентов с разным уровнем игровой вовлеченности**. На основе обзора литературы можно предположить, что студенты с высокой игровой вовлеченностью будут демонстрировать более выраженные особенности виртуальной идентичности, а также возможные трансформации социальной идентичности, в то время как студенты с умеренной или низкой вовлеченностью будут сохранять более стабильные проявления социальной идентичности. Таким образом, изучение влияния игровой вовлеченности на соотношение социальной и виртуальной идентичности позволяет выявить новые механизмы самоидентификации студентов цифрового поколения, прогнозировать возможные последствия высокого вовлечения в цифровую среду и разработать практические рекомендации для образовательных и психологических интервенций.

### **Материалы и методы исследования**

1. Выборка. В исследовании приняли участие 191 студент Международного Университета Информационных технологий, преимущественно юноши. Возраст участников варьировался от 17 до 21 года, средний возраст составил 18,6 лет. Критерии включения: студенты бакалавриата в возрасте 17–21 года; пользование интернетом и участие в компьютерных/онлайн-играх; добровольное согласие на участие в исследовании. Критерии исключения: наличие психических или неврологических расстройств, препятствующих участию; отсутствие информированного согласия; значительные проблемы со зрением или слухом, мешающие выполнению методик.

Выборка формировалась добровольно и целенаправленно, с целью изучения студентов поколения Z, согласно социологической теории поколений Нила Хау и Уильяма Штрауса (Strauss & Howe, 1991). Это обеспечивает релевантность данных для исследуемой возрастной категории.

2. Материалы исследования. Для оценки ключевых переменных использовались стандартизированные методики:

- Методика исследования социальной идентичности (МИСИ). Автор Л.Б. Шнейдер (2007), русская адаптация Шнейдер & Хрусталева (2014). Позволяет измерять когнитивные, эмоциональные и поведенческие компоненты социальной идентичности.

- Русскоязычная версия «The nine-item Internet Gaming Disorder Scale-Short-Form (IGDS9-SF)» (Pontes & Griffiths, 2015; адаптация Петров & Черняк, 2019). Применяется для оценки уровня игровой вовлеченности и выявления признаков интернет-зависимости.

- Методика оценки статусов виртуальной идентичности (Статус ВИ) – автор М.В. Клементьева (2024), измеряет особенности самоидентификации личности в виртуальной среде и статус принадлежности к различным виртуальным ролям.

Все методики обладают высокой валидностью и надежностью в исследованиях среди студентов, а их совместное использование позволяет комплексно изучить социальную и виртуальную идентичность в контексте игровой активности.

### 3. Процедура проведения исследования

Участники были проинформированы о целях и задачах исследования и подписали добровольное согласие. Исследование проводилось в Google форме. Исследование проводилось в соответствии с принципами этической психологии, включая добровольное участие, конфиденциальность данных и право на отказ от участия на любом этапе. Все данные обрабатывались анонимно.

4. Статистическая обработка данных. Обработка данных проводилась с использованием SPSS версии 26. Применялись следующие статистические методы: кластерный анализ – для выявления групп участников с различными профилями игровой вовлеченности; U-критерий Манна-Уитни – для сравнения уровня социальной идентичности между группами с высокой и умеренной и низкой игровой вовлеченностью; коэффициент  $\alpha$  Кронбаха – для оценки надежности использованных методик. Все статистические процедуры соответствуют характеру данных (непараметрические и категориальные), исследовательским гипотезам и типу переменных. Нормальность распределения проверялась с помощью теста Шапиро-Уилка.

**Гипотеза исследования:** предполагается, что существуют различия в социальной идентичности у студентов с высокой игровой вовлеченностью по сравнению со студентами с умеренной и низкой игровой вовлеченностью.

### Результаты исследования

С помощью методики оценки статусов виртуальной идентичности (Статус виртуальной идентичности) М.В. Клементьевой мы изучили особенности проявления виртуальной идентичности в данной выборке.

Для проверки внутренней согласованности шкал использовался коэффициент  $\alpha$ -Кронбаха: статусы виртуальной идентичности (Статус ВИ) –  $\alpha = 0,752$ ; IGDS9-SF (измерение игровой вовлеченности) –  $\alpha = 0,868$ . Данные показатели свидетельствуют

о надежности используемых опросников и позволяют уверенно использовать их для анализа.

Распределение статусов виртуальной идентичности. Анализ показал следующее распределение по статусам виртуальной идентичности (N = 191):

Достигнутая идентичность – 62 человека (32,5 %);

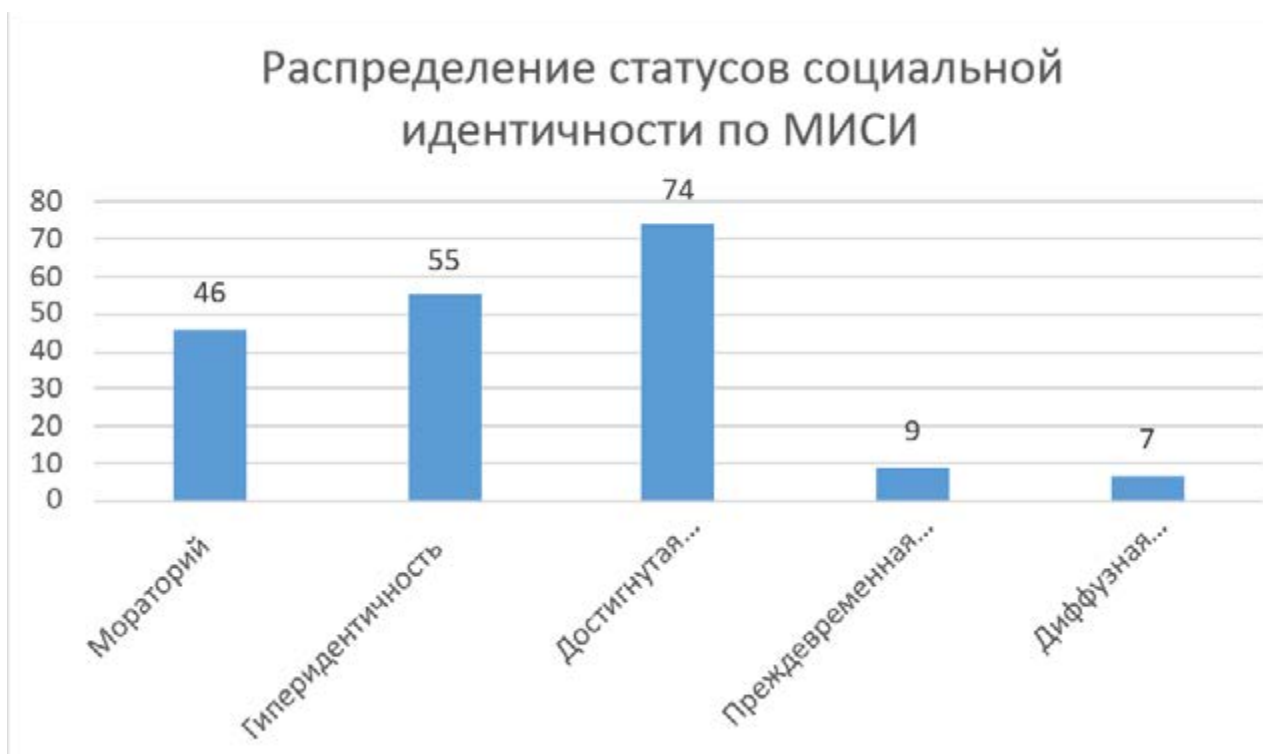
Диффузная идентичность – 51 человек (26,7 %);

Мораторий – 39 человек (20,4 %);

Предрешенная идентичность – 39 человек (20,4 %).

Следует отметить, что участники с достигнутой виртуальной идентичностью активно исследуют и выражают себя в виртуальной среде, учитывая свои ценности. Участники с мораторием проявляют активность, но без осознанного учета своих ценностей. Предрешенная и диффузная идентичности характеризуются пассивностью и адаптацией к виртуальной среде без осмысленного самоисследования.

Только треть участников имеют сформированную виртуальную идентичность. Остальные 67,5 % испытывают трудности с формированием виртуального «Я», что отражает продолжающееся развитие идентичности у студентов поколения Z. Полученные результаты отражены на рисунке 1.



**Рисунок 1. Распределение статусов виртуальной идентичности (N 191)**

С целью выявления уровня сформированности социальной идентичности нами было проведено исследование с применением методики «Методика исследования социальной идентичности, МИСИ» Л.Б. Шнейдера. По методике **МИСИ (Л.Б. Шнейдер)** распределение статусов социальной идентичности следующее:

Достигнутая (зрелая) идентичность – 38,7 % участников;  
Псевдоидентичность – 28,8 %;  
Мораторий – 24,1 %;  
Преждевременная – 4,7 %;  
Диффузная – 3,7 %.

Было выявлено, что большинство студентов ориентированы на социальные роли, нормы и группы (64,9 % с показателями 40– 80 по шкале). Лишь небольшая часть участников имеет максимальный результат по выраженности социальной идентичности (4 человека, 2 %). Полученные данные показывают, что 38,7 % студентов обладают зрелой социальной идентичностью, тогда как остальные 61,3 % находятся в процессе формирования идентичности, что может сопровождаться трудностями адаптации и самопонимания. Результаты наглядно отражены на рисунке 2.

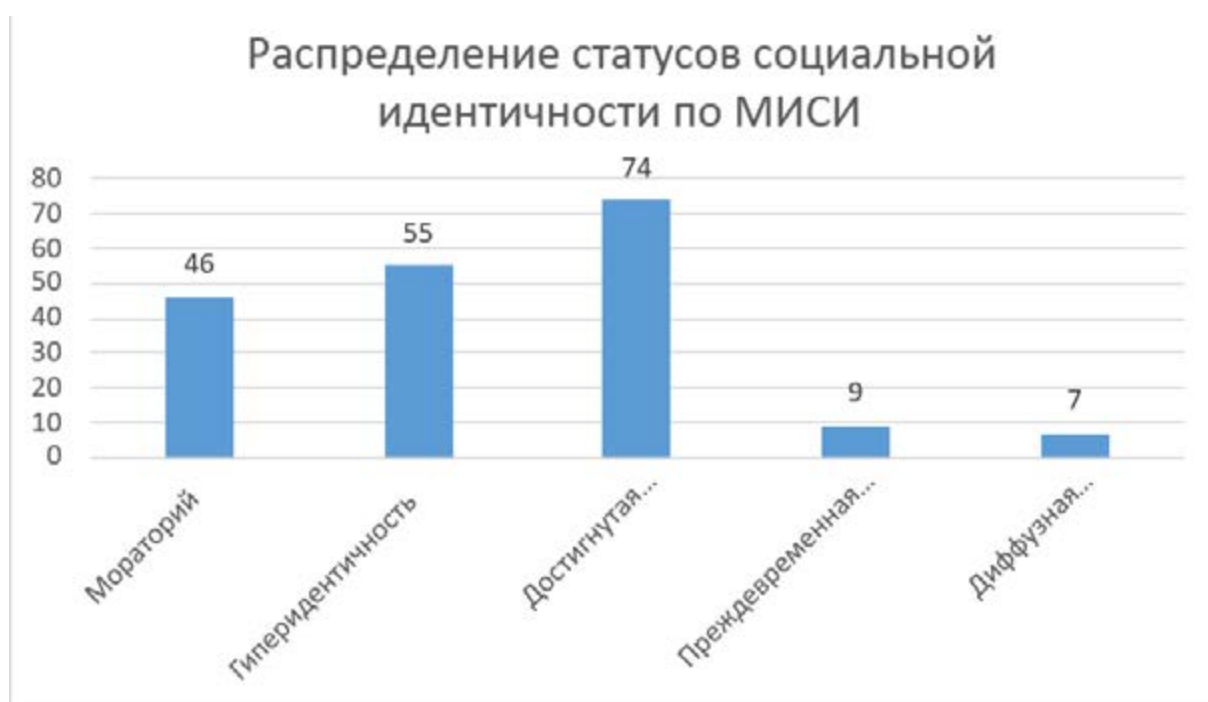


Рисунок 2. Распределение статусов социальной идентичности по МИСИ (N 191)

Для выявления степени игровой вовлеченности мы провели диагностическое исследование с применением краткого опросника «IGDS9-SF», адаптированного А.А. Петровым, Н.Б. Черняк. По шкале IGDS9-SF распределение участников выглядит следующим образом: очень высокая вовлеченность – 1 человек (0,5 %); высокая вовлеченность – 54 человека (28,3 %); низкая и умеренная вовлеченность – 136 человек (71,2 %). Большинство студентов имеют низкий или умеренный уровень вовлеченности в игры. Высокая игровая вовлеченность встречается у менее трети выборки. Полученные данные отражены на рисунке 3.



**Рисунок 3. Наличие игровой зависимости (N 191)**

С целью проверки нашей гипотезы о том, что существуют различия в социальной идентичности у студентов с высокой игровой вовлеченностью по сравнению со студентами с умеренной и низкой игровой вовлеченностью, вся выборка была разделена на 2 группы:

1. Студенты с высокой игровой вовлеченностью (N = 55).
2. Студенты с умеренной и низкой игровой вовлеченностью (N = 136).

В методике исследования социальной идентичности (МИСИ) Л. Б. Шнейдера (2007), которая является ассоциативной методикой с множественным выбором, испытуемым был предложен набор слов, характеризующих социальную идентичность, отношение к себе и своему окружению. Выбор слов демонстрирует доступность определенных смыслов в представлениях идентичности, то есть какие слова испытуемый считает соответствующими своему «Я» или ощущает близкими себе. В результате кластерного анализа ассоциативного ряда данной методики были выделены восемь смысловых кластеров, отражающих основные компоненты социальной идентичности студентов. Полученные группы понятий характеризуют различные аспекты взаимодействия личности с социальной средой: отношения и социальные связи (по признаку «взаимодействие с другими»), конфликты и противостояние (по признаку «антагонистические связи»), эмоции и переживания (по признаку «эмоциональное состояние в группе и к группе»), деятельность и достижения (по признаку «жизненная активность и самореализация»), ценности и моральные ориентиры (по признаку «нормы и регуляторы поведения в обществе»), индивидуальные качества и стиль поведения (по признаку «личностные черты, влияющие на идентичность»), сходство и различие (по признаку «социальная категоризация – свой/чужой»), социальные риски и уязвимость (по признаку «факторы угрозы идентичности»). Данные кластеры отражают разные аспекты социальной идентичности (отношения, эмоции, ценности, поведение, риски

и жизненные обстоятельства). Выделение данных кластеров обусловлено тем, что социальная идентичность проявляется через отношения, конфликты, эмоции, ценности, личные качества, различия/сходства, риски и деятельность. Полученные кластеры отражены в таблице 1.

Таблица 1.

**Кластеры по аспектам социальной идентичности**

Кластер	Примеры слов
Отношения и социальные связи	Дружба, Семья, Близость, Общение
Конфликты и противостояние	Конфликт, Противоборство, Враги
Эмоции и переживания	Агрессивность, Злость, Любовь, Страх
Деятельность и достижения	Труд, Поступок, Хобби, Успех
Ценности и моральные ориентиры	Совесть, Ответственность, Справедливость
Индивидуальные качества	Мужество, Щедрость, Лень
Сходство и различие	Схожесть, Непохожесть, Открытость
Социальные риски и уязвимости	Болезнь, Опасность, Вредность, Неизвестность

После выделения кластеров ассоциативного ряда были рассчитаны показатели их представленности у каждого испытуемого. Сравнение студентов с высокой и низкой игровой вовлечённостью по этим показателям проводилось с использованием U-критерия Манна-Уитни (поскольку распределение данных отличалось от нормального). Это позволило выявить различия в структуре социальной идентичности между группами. Полученные результаты свидетельствуют о том, что имеются различия между группой «Студенты с умеренной и низкой игровой вовлеченностью» (136 человек) и группой «Студенты с высокой степенью вовлеченности» (55 человек) по кластеру **«Социальные риски и уязвимости»** ( $p = 0,011$ ). Количество выборов слов из данного кластера выше у испытуемых, имеющих высокую степень игровой вовлеченности. Данные отражены в таблице 2.

Таблица 2

**Расчет U-критерия Манна-Уитни**

Критерий и значимость	Отношения и социальные связи	Конфликты и противостояния	Эмоции и переживания	Ценности и моральные ориентиры	Индивидуальные качества и стиль поведения	Сходства и различия	Социальные риски и уязвимости	Деятельность и достижения
U-критерий Манна-Уитни	3260,500	3091,000	3685,500	3211,500	3478,000	3626,500	<b>2865,500</b>	3144,000

Z	-1,283	-1,864	-,040	-1,439	-,655	-,222	-2,533	-1,632
P (двухсторонняя)	0,200	0,062	0,968	0,150	0,512	0,824	<b>0,011</b>	0,103

Итак, сравнение групп по **U-критерию Манна-Уитни** выявило значимые различия только по кластеру «Социальные риски и уязвимости» ( $U = 2865,5$ ;  $Z = -2,533$ ;  $p = 0,011$ ), по остальным кластерам различий не обнаружено.

Важно пояснить, что кластер **«Социальные риски и уязвимости»** отражает **«факторы угрозы идентичности»** и включает элементы, связанные с утратой, рисками и возможной дезинтеграцией. Выбор слов из этого кластера отражает то, как респондент воспринимает угрозу своему «Я» и социальному «Я» (страх болезни, провала, опасностей и уязвимости).

Отсутствие статистически значимых различий между студентами с высокой игровой вовлечённостью и студентами с умеренной и низкой игровой вовлечённостью по ряду кластеров позволяет сделать несколько содержательных выводов о структуре социальной идентичности исследуемых групп.

Прежде всего, отсутствие различий по кластеру «Отношения и социальные связи» (взаимодействие, дружба, помощь, принятие и др.) свидетельствует о том, что уровень игровой вовлечённости не оказывает существенного влияния на базовую потребность студентов в социальном взаимодействии и принадлежности к группе. Независимо от интенсивности вовлечения в игровые практики студенты сохраняют сходную ориентацию на поддержание межличностных контактов, что может указывать на устойчивость аффилиативного компонента социальной идентичности.

Сходная ситуация наблюдается в кластере «Конфликты и противостояние». Отсутствие различий по показателям, отражающим антагонистические формы взаимодействия (враги, противоборство, недоверие, осуждение), позволяет предположить, что игровая вовлечённость сама по себе не связана с более выраженной склонностью к конфликтному восприятию социальной среды. Это может свидетельствовать о том, что игровая активность студентов не трансформирует их базовые представления о межгрупповых отношениях.

Отсутствие статистически значимых различий в кластере «Эмоции и переживания» показывает, что эмоциональный компонент социальной идентичности также в целом сходен у студентов разных уровней игровой вовлечённости. Это может означать, что эмоциональные реакции, связанные с принадлежностью к социальной среде (например, чувство одиночества, надежды, любви или раздражения), формируются под влиянием более широких жизненных факторов, а не только особенностей цифровой активности.

Аналогично, отсутствие различий по кластеру «Деятельность и достижения» указывает на сходство представлений о жизненной активности и самореализации. Студенты разных групп в равной степени связывают собственную идентичность с деятельностью, жизненным опытом и достижениями, что позволяет предположить, что игровая вовлечённость не вытесняет значимость реальных жизненных целей и активности.

Не выявлено различий и по кластеру «Ценности и моральные ориентиры». Это свидетельствует о том, что нормативно-ценностный компонент социальной идентичности (нравственность, справедливость, нормы и правила) является относительно стабильным и мало зависит от уровня вовлечённости в игровые практики. Вероятно, формирование моральных ориентиров определяется в большей степени культурными и социальными факторами, такими как воспитание, образовательная среда и социокультурные нормы.

Отсутствие различий в кластере «Индивидуальные качества и стиль поведения» может говорить о том, что представления студентов о собственных личностных характеристиках и поведенческих особенностях не связаны напрямую с уровнем игровой активности. Игровая вовлечённость, по-видимому, не выступает определяющим фактором в самоописании личностных качеств.

Наконец, сходные показатели по кластеру «Сходство и различие» свидетельствуют о том, что процессы социальной категоризации (разграничение «своих» и «других») протекают у студентов разных уровней игровой вовлечённости сходным образом. Это позволяет предположить, что игровые практики не оказывают существенного влияния на базовые механизмы социальной идентификации и дифференциации.

Полученные результаты позволяют говорить о том, что большинство компонентов социальной идентичности студентов остаются относительно устойчивыми и не демонстрируют значимых различий в зависимости от уровня игровой вовлечённости. Это может указывать на то, что игровые практики выступают лишь одним из элементов современной цифровой среды и не оказывают решающего влияния на ключевые структурные компоненты социальной идентичности студентов.

Исходя из результатов исследования, можно заключить, что испытуемые с высокой игровой вовлеченностью, вероятно, имеют более «угрожающую» внутреннюю среду восприятия идентичности - они более чувствительны к слабым, рискованным, негативным аспектам своего социального «я». Таким образом, когда им предлагают выбрать слова, отражающие угрозу идентичности, они с большей вероятностью согласятся, что такие слова как «вредность», «неудача», «зависимость», «неизвестность» отражают их переживания или ожидания.

В связи с тем, что студенты поколения Z с высокой игровой вовлеченностью чаще ощущают свою уязвимость и уязвимость идентичности, в лексиконе данной группы людей активнее встречаются слова с негативной семантикой, связанной с различными угрозами и опасностями. Это не означает, что такие люди объективно «больны» или «под угрозой», скорее это означает, что соответствующие смыслы более доступны данной категории людей при описании отношения к себе. Оценка причинности требует дополнительных исследований.

Таким образом, гипотеза исследования была частично подтверждена: студенты с высокой степенью игровой вовлеченности отличаются от студентов с умеренным и низким уровнем игровой вовлеченности по кластеру «Социальные риски и уязвимости», отражающему факторы угрозы идентичности.

Дискуссия. Результаты исследования показали, что лишь треть студентов поколения Z обладает достигнутой виртуальной идентичностью и активно учитывает свои ценности в цифровой среде, что согласуется с данными М.В. Клементьевой (2024) и

выводами Prensky (2001) и Tapscott (2009) о влиянии цифровой среды на формирование когнитивных и социальных стратегий. Большинство студентов находятся в процессе формирования социальной идентичности, сталкиваясь с трудностями самоопределения и межличностного взаимодействия, что соответствует теориям Phinney (1990) и Tajfel & Turner (1986). Студенты с высокой игровой вовлеченностью проявляют повышенную чувствительность к социальным рискам и угрозам идентичности, что частично подтверждает гипотезу исследования и согласуется с исследованиями Kuss & Griffiths (2012) и Pontes & Griffiths (2015). Ограничениями исследования являются выборка одного университета, кросс-секционный дизайн и использование самооценочных методик. Дальнейшие исследования целесообразно проводить с расширенной выборкой, лонгитюдным дизайном и межкультурным сравнением.

### **Заключение**

В ходе исследования были изучены особенности социальной и виртуальной идентичности студентов поколения Z и их связь с игровой вовлеченностью. Основные выводы исследования следующие: гипотеза исследования о различиях в проявлении социальной идентичности у студентов с высокой, умеренной и низкой игровой вовлеченностью была частично подтверждена – различия выявлены по кластеру «Социальные риски и уязвимости», отражающему восприятие угроз идентичности. Студенты с высокой игровой вовлеченностью демонстрируют более выраженную чувствительность к потенциальным угрозам своему «Я» и социальной роли.

Результаты исследования показывают, что у студентов поколения Z виртуальная и социальная идентичность формируются в условиях активного взаимодействия с цифровой средой и игровой активностью. Высокая игровая вовлеченность влияет на восприятие социальных рисков и угроз идентичности, что важно учитывать при работе с молодежью в образовательной и психологической практике. Полученные данные могут быть использованы для разработки программ поддержки и профилактики проблем самовосприятия и адаптации в цифровой среде, а также для дальнейших исследований взаимосвязи игровой вовлеченности и идентичности.

### **Благодарность**

Выражаем благодарность Резнику Александру Давидовичу, PhD, старший научный сотрудник Регионального центра по изучению наркомании и алкоголизма (Regional Alcohol and Drug Abuse Research Center), университета Бен-Гурион в Негеве (Израиль) за содействие в выборе диагностических методик по игровой вовлеченности и консультацию по обработке результатов и корректировке статьи.

### **Вклад авторов**

**Гуменова А.А.** – существенный вклад в концепцию и дизайн работы. Согласие нести ответственность за все аспекты работы, надлежащее изучение и решение вопросов, связанных с достоверностью данных или целостностью всех частей статьи.

**Мынбаева А.К.** – сбор диагностических данных эмпирического исследования

**Мадалиева З.Б.** – анализ и интерпретация результатов эмпирического исследования

**Рогалева Л.Н.** – корректировки по тексту статьи, утверждение окончательного варианта статьи для публикации

**Список литературы:**

- Back, M. D., Stopfer, J. M., Vazire, S., Gaddis, S., Schmukle, S. C., Egloff, B., & Gosling, S. D. (2010). Facebook profiles reflect actual personality, not self-idealization. *Psychological Science*, 21(3), 372–374. <https://doi.org/10.1177/0956797609360756>
- Costa Pinto, D., Reale, G., Segabinazzi, R., & Vargas Rossi, C. A. (2015). Online identity construction: How gamers redefine their identity in experiential communities. *Journal of Consumer Behaviour*, 14, 399–409. <https://doi.org/10.1002/cb.1556>
- Daynes-Kearney, R., & Gallagher, S. (2024). Social identity and online support groups: A qualitative study with family caregivers. *International Journal of Behavioral Medicine*, 31(3), 479–490. <https://doi.org/10.1007/s12529-023-10203-z>
- Döring, N. (2004). Sozialpsychologie des Internet: Die Bedeutung des Internet für Kommunikationsprozesse, Identitäten, soziale Beziehungen und Gruppen. *Medien & Kommunikationswissenschaft*, 52(1), 114–115. <https://doi.org/10.5771/1615-634x-2004-1-114>
- Elkatmış, M. (2024). Examination of social media usage habits of generation Z. *Frontiers in Psychology*, 15, Article 1370823. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2024.1370823>
- Emelin, V. A., & Tkhostov, A. S. (2013). Babel network: The erosion of truth and identity diffusion in the space of the Internet. *Problems of Philosophy*, (1), 74–84.
- Grooten, J., & Kowert, R. (2015). Going beyond the game: Development of gamer identities within societal discourse and virtual spaces. *Loading...*, 9, 70–87.
- Guegan, J., Moliner, P., & Buisine, S. (2015). Why are online games so self-involving: A social identity analysis of massively multiplayer online role-playing games. *European Journal of Social Psychology*, 45. <https://doi.org/10.1002/ejsp.2103>
- Hu, C., Zhao, L., & Huang, J. (2015). Achieving self-congruency? Examining why individuals reconstruct their virtual identity in communities of interest established within social network platforms. *Computers in Human Behavior*, 50, 465–475. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.04.027>
- Kaye, L. K., Kowert, R., & Quinn, S. (2017). The role of social identity and online social capital on psychosocial outcomes in MMO players. *Computers in Human Behavior*, 74, 215–223. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2017.04.030>
- Kitiashvili, A. (2024). Navigating negative social identity: Virtual identity as a coping strategy for unemployed youth. *Psychology and Behavioral Sciences*, 13(6), 142–153. <https://doi.org/10.11648/j.pbs.20241306.12>
- Kuss, D. J., & Griffiths, M. D. (2012). Internet gaming addiction: A systematic review of empirical research. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 10(2), 278–296. [https://irep.ntu.ac.uk/id/eprint/16968/1/211387\\_PubSub801\\_Kuss.pdf](https://irep.ntu.ac.uk/id/eprint/16968/1/211387_PubSub801_Kuss.pdf)
- Lee, S. S., Kim, J., Yu, S. W., et al. (2025). College students' identity differences in offline and online learning environment and their effects on achievement motivation. *Humanities and Social Sciences Communications*, 12, Article 1579. <https://doi.org/10.1057/s41599-025-05891-9>
- Prensky, M. (2001). Digital Natives, Digital Immigrants. *On the Horizon*, 9(5), 1–6.
- Pontes, H. M., & Griffiths, M. D. (2015). Measuring DSM-5 Internet gaming disorder: Development and validation of a short psychometric scale. *Computers in Human Behavior*, 45, 137–143. <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0747563214007213>
- Ream, G. L., Elliott, L. C., & Dunlap, E. (2013). Trends in video game play through childhood, adolescence, and emerging adulthood. *Psychiatry Journal*, 2013, Article 301460. <https://doi.org/10.1155/2013/301460>

Strauss, W., & Howe, N. (1991). *Generations: The history of America's future, 1584–2069*. William Morrow.

Tapscott, D. (2009). *Grown Up Digital: How the Net Generation Is Changing Your World*. McGraw-Hill. ISBN 9780071508636

Wilson, R. E., Gosling, S. D., & Graham, L. T. (2012). A review of Facebook research in the social sciences. *Perspectives on Psychological Science*, 7(3), 203–220. <https://doi.org/10.1177/1745691612442904>

Аринова, Б. (2020). Роль идентификации в саморазвитии молодежи. *Вестник педагогических наук*, (2), 78–85.

Астафьева, О. Н. (2007). Виртуальные сообщества: «сетевая» идентичность и развитие личности в сетевых пространствах. *Вісник Харківського національного університету: Теорія культури та філософія науки*, (776), 120–133.

Васькова, О. В. (2013). Применение опросника социальной идентичности для диагностики социально-психологических особенностей ученической группы старших подростков. *Психологическая наука и образование*, (2), 87–96.

Жаркынбекова, Ш. К., Галиева, Б. Х., & Аюпова, Г. К. (2020). Социокультурные аспекты идентификации студенческой молодежи Казахстана. *Вестник ЕНУ. Серия Педагогические науки*, (4), 182–192.

Иванова, Н. Л. (2003). Психологическая структура социальной идентичности [Автореферат докторской диссертации]. Ярославль.

Клементьева, М. В. (2024). Статусы виртуальной идентичности: понятие и методика оценки («Статус ВИ»). *Психология. Журнал Высшей школы экономики*, (1), 79–100. <https://doi.org/10.17323/1813-8918-2024-1-79-100>

Мусина, Ж. (2021). Особенности этнической идентичности молодежи в современном межкультурном пространстве Казахстана. *Вестник психологии*, (3), 112–120.

Петров, А. А., & Черняк, Н. Б. (2019). Валидизация русскоязычной версии опросника «Internet Gaming Disorder Scale – Short Form». *Обзор психиатрии и медицинской психологии имени В. М. Бехтерева*, (3), 53–63. <https://doi.org/10.31363/2313-7053-2019-3-53-63>

Солдатова, Е. Л., & Погорелов, Д. Н. (2018). Феномен виртуальной идентичности: современное состояние проблемы. *Образование и наука*, 20(5), 105–124. <https://doi.org/10.17853/1994-5639-2018-5-105-124>

Шнейдер, Л. Б., & Хрусталева, В. В. (2014). Ассоциативный тест как основа конструирования методики изучения социальной идентичности. *Вестник РМАТ*, (3), 83–96.

**А.А. Гумерова<sup>1</sup>, А.К. Мынбаева\*<sup>2</sup>, З.Б. Мадалиева<sup>3</sup>, Л.Н. Рогалева<sup>4</sup>**

<sup>1,2,3</sup> *Әл-Фараби атындағы Қазақ Ұлттық Университеті, Алматы, Қазақстан*

<sup>4</sup> *Ресейдің Бірінші Президенті Б.Н. Ельцин атындағы Орал мемлекеттік федералдық университеті, Екатеринбург, Ресей*

### **Жоғары дәрежеде ойынға тартылған цифрлық ұрпақ студенттерінің әлеуметтік және виртуалды сәйкестіктің ерекшеліктері**

**Аңдатпа.** Мақалада компьютерлік ойындарға тартылу деңгейі әртүрлі деңгейдегі цифрлық ұрпақ студенттерінің әлеуметтік сәйкестігі мәселесі қарастырылады. Әлеуметтік және виртуалды сәйкестікті зерттеудің теориялық тәсілдері талданып, олардың өзара байланысы қарастырылған. Әртүрлі ойындық тартылу деңгейі бар студенттердің әлеуметтік және виртуалды сәйкестіктерінің эмпирикалық зерттеу нәтижелері ұсынылады. Зерттеудің мақсаты – компьютерлік ойындарға тартылу деңгейі әртүрлі цифрлық ұрпақ студенттерінде әлеуметтік

және виртуалды сәйкестіктің көріну ерекшеліктерін анықтау. Зерттеуге Алматы қаласындағы Халықаралық ақпараттық технологиялар университетінің 191 студенті қатысты. Іріктемеге 17–21 жас аралығындағы жасөспірімдер енгізілді. Қолданылған әдістемелер: әлеуметтік сәйкестікті зерттеу әдістемесі (МИСИ) (авт.: Л.Б. Шнейдер, 2007); «The nine-item Internet Gaming Disorder Scale–Short-Form (IGDS9-SF)» нұсқасының орыс тіліндегі бейімделген түрі (Pontes, H.M., & Griffiths, M.D., 2015; бейімдеу: Петров А.А., Черняк Н.Б.); виртуалды сәйкестік статусын бағалау әдістемесі (авт.: М.В. Клементьева, 2024). Зерттеу нәтижесінде респонденттердің 38,7%-ында қалыптасқан (жетілген) әлеуметтік сәйкестік, ал 32,5%-ында қалыптасқан виртуалды сәйкестік анықталды. Қолданылған кластерлік талдау жоғары ойындық тартылуы бар студенттердің өзіндік қабылдауында әлеуметтік сәйкестікке қауіп төндіретін «қауіп», «зияндылық», «тәуелділік», «белгісіздік» және т.б. сөздермен сипатталатын «Әлеуметтік қауіптер мен осалдық» кластері бойынша айырмашылықтарды айқындауға мүмкіндік берді. Айырмашылықтар Манн–Уитни U-критерийі бойынша статистикалық тұрғыдан мәнді болды.

**Түйін сөздер:** цифрлық ұрпақ, әлеуметтік сәйкестік, виртуалды сәйкестік, ойындық тартылу, студенттер, Z ұрпағы, цифрлық орта.

**A.A. Gumerova<sup>1</sup>, A.K. Mynbaeva\*<sup>2</sup>, Z.B. Madaliyeva<sup>3</sup>, L.N. Rogaleva<sup>4</sup>**

<sup>1,2,3</sup> *Al-Farabi Kazakh National University, Almaty, Kazakhstan*

<sup>4</sup> *Ural Federal University named after the first President of Russia B.N. Yeltsin,  
Yekaterinburg, Russia*

### **Characteristics of social and virtual identity among digital generation students with a high level of gaming involvement**

**Abstract.** The article examines the social identity of digital generation students with different levels of involvement in computer games. Various approaches to studying social and virtual identity are analyzed, and the relationship between these constructs is considered. The results of an empirical study of social and virtual identity among students with varying levels of gaming involvement are presented. The aim of the study is to identify the features of social and virtual identity manifestation among digital generation students with different degrees of gaming involvement. The study included 191 male students aged 17 to 21 from the International University of Information Technologies in Almaty. The following methods were used: the Social Identity Research Method (MISI) by L. B. Schneider (2007); the Russian-language version of “The nine-item Internet Gaming Disorder Scale–Short-Form (IGDS9-SF)” by Pontes & Griffiths (2015), adapted by Petrov A.A. and Chernyak N.B.; and the Virtual Identity Status Assessment Method (author: M. V. Klementyeva, 2024). The results showed that 38.7% of respondents demonstrated an achieved (mature) social identity, while 32.5% had an achieved virtual identity. Cluster analysis revealed differences in the “Social Risks and Vulnerability” cluster, represented by words such as “danger,” “harmfulness,” “dependency,” “uncertainty,” and others, indicating perceived threats to social identity among students with high gaming involvement. The differences were statistically significant according to the Mann–Whitney U test.

**Keywords:** digital generation, social identity, virtual identity, gaming involvement, students, Generation Z, digital environment.

#### **References**

Arinova, B. (2020). Rol' identifikatsii v samorazvitiі molodezhi [The role of identification in youth self-development]. *Vestnik pedagogicheskikh nauk*, (2), 78–85. <https://bulletin-pedagogic-sc.kaznu.kz/index.php/1-ped/article/view/2376> – [in Russian]

Astaf'eva, O. N. (2007). Virtual'nye soobshchestva: "Setevaya" identichnost' i razvitie lichnosti v setevykh prostranstvakh [Virtual communities: Network identity and personality development in network spaces]. *Visnik Kharkivs'kogo natsional'nogo universitetu: Teoriya kul'turi ta filosofiya nauki*, (776), 120–133. – [in Russian]

Back, M. D., Stopfer, J. M., Vazire, S., Gaddis, S., Schmukle, S. C., Egloff, B., & Gosling, S. D. (2010). Facebook profiles reflect actual personality, not self-idealization. *Psychological Science*, 21(3), 372–374. <https://doi.org/10.1177/0956797609360756>

Costa Pinto, D., Reale, G., Segabinazzi, R., & Vargas Rossi, C. A. (2015). Online identity construction: How gamers redefine their identity in experiential communities. *Journal of Consumer Behaviour*, 14, 399–409. <https://doi.org/10.1002/cb.1556>

Daynes-Kearney, R., & Gallagher, S. (2024). Social identity and online support groups: A qualitative study with family caregivers. *International Journal of Behavioral Medicine*, 31(3), 479–490. <https://doi.org/10.1007/s12529-023-10203-z>

Döring, N. (2004). Sozialpsychologie des Internet: Die Bedeutung des Internet für Kommunikationsprozesse, Identitäten, soziale Beziehungen und Gruppen. *Medien & Kommunikationswissenschaft*, 52(1), 114–115. <https://doi.org/10.5771/1615-634x-2004-1-114>

Elkatmış, M. (2024). Examination of social media usage habits of generation Z. *Frontiers in Psychology*, 15, Article 1370823. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2024.1370823>

Emelin, V. A., & Tkhostov, A. S. (2013). Babel network: The erosion of truth and identity diffusion in the space of the Internet. *Problems of Philosophy*, (1), 74–84.

Grooten, J., & Kowert, R. (2015). Going beyond the game: Development of gamer identities within societal discourse and virtual spaces. *Loading...*, 9, 70–87.

Guegan, J., Moliner, P., & Buisine, S. (2015). Why are online games so self-involving: A social identity analysis of massively multiplayer online role-playing games. *European Journal of Social Psychology*, 45. <https://doi.org/10.1002/ejsp.2103>

Hu, C., Zhao, L., & Huang, J. (2015). Achieving self-congruency? Examining why individuals reconstruct their virtual identity in communities of interest established within social network platforms. *Computers in Human Behavior*, 50, 465–475. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.04.027>

Ivanova, N. L. (2003). Psikhologicheskaya struktura sotsialnoy identichnosti [Psychological structure of social identity] [Doctoral dissertation abstract]. Yaroslavl. – [in Russian]

Kaye, L. K., Kowert, R., & Quinn, S. (2017). The role of social identity and online social capital on psychosocial outcomes in MMO players. *Computers in Human Behavior*, 74, 215–223. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2017.04.030>

Kitiashvili, A. (2024). Navigating negative social identity: Virtual identity as a coping strategy for unemployed youth. *Psychology and Behavioral Sciences*, 13(6), 142–153. <https://doi.org/10.11648/j.pbs.20241306.12>

Klement'eva, M. V. (2024). Statusy virtual'noi identichnosti: ponyatie i metodika otsenki ("Status VI") [Statuses of virtual identity: Concept and assessment method]. *Psikhologiya. Zhurnal VShE*, (1), 79–100. <https://doi.org/10.17323/1813-8918-2024-1-79-100> – [in Russian]

Kuss, D. J., & Griffiths, M. D. (2012). Internet gaming addiction: A systematic review of empirical research. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 10(2), 278–296. [https://irep.ntu.ac.uk/id/eprint/16968/1/211387\\_PubSub801\\_Kuss.pdf](https://irep.ntu.ac.uk/id/eprint/16968/1/211387_PubSub801_Kuss.pdf)

Lee, S. S., Kim, J., Yu, S. W., et al. (2025). College students' identity differences in offline and online learning environment and their effects on achievement motivation. *Humanities and Social Sciences Communications*, 12, Article 1579. <https://doi.org/10.1057/s41599-025-05891-9>

Musina, Zh. (2021). Osobennosti etnicheskoi identichnosti molodezhiv sovremennom mezhkul'turnom prostranstve Kazakhstana [Features of ethnic identity of youth in the modern intercultural space of

Kazakhstan]. Vestnik psikhologii, (3), 112–120. <https://bulletin-psychology.kaznpu.kz/index.php/ped/article/view/1594> – [in Russian]

Petrov, A. A., & Chernyak, N. B. (2019). Validizatsiya russkoyazychnoi versii oprosnika “Internet Gaming Disorder Scale – Short Form” [Validation of the Russian version of the Internet Gaming Disorder Scale – Short Form]. Obozrenie psikhologii i meditsinskoj psikhologii im. V. M. Bekhtereva, (3), 53–63. <https://doi.org/10.31363/2313-7053-2019-3-53-63> – [in Russian]

Pontes, H. M., & Griffiths, M. D. (2015). Measuring DSM-5 Internet gaming disorder: Development and validation of a short psychometric scale. Computers in Human Behavior, 45, 137–143. <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0747563214007213>

Prensky, M. (2001). Digital Natives, Digital Immigrants. On the Horizon, 9(5), 1–6.

Ream, G. L., Elliott, L. C., & Dunlap, E. (2013). Trends in video game play through childhood, adolescence, and emerging adulthood. Psychiatry Journal, 2013, Article 301460. <https://doi.org/10.1155/2013/301460>

Shneider, L. B., & Khrustaleva, V. V. (2014). Assotsiativnyi test kak osnova konstruirovaniya metodiki izucheniya sotsial'noi identichnosti [Associative test as a basis for constructing a method for studying social identity]. Vestnik RMA, (3), 83–96. – [in Russian]

Soldatova, E. L., & Pogorelov, D. N. (2018). Fenomen virtual'noi identichnosti: sovremennoe sostoyanie problemy [The phenomenon of virtual identity: Current state of the problem]. Obrazovanie i nauka, 20(5), 105–124. <https://doi.org/10.17853/1994-5639-2018-5-105-124> – [in Russian]

Strauss, W., & Howe, N. (1991). Generations: The history of America's future, 1584–2069. William Morrow.

Tapscott, D. (2009). Grown Up Digital: How the Net Generation Is Changing Your World. McGraw-Hill. ISBN 9780071508636

Vas'kova, O. V. (2013). Primenenie oprosnika sotsial'noi identichnosti dlya diagnostiki sotsial'no-psikhologicheskikh osobennostei uchenicheskoi gruppy starshikh podrostkov [Application of the social identity questionnaire for diagnosing socio-psychological characteristics of senior adolescent groups]. Psikhologicheskaya nauka i obrazovanie, (2), 87–96. – [in Russian]

Wilson, R. E., Gosling, S. D., & Graham, L. T. (2012). A review of Facebook research in the social sciences. Perspectives on Psychological Science, 7(3), 203–220. <https://doi.org/10.1177/1745691612442904>

Zharkynbekova, Sh. K., Galiyeva, B. Kh., & Ayupova, G. K. (2020). Sotsiokul'turnye aspekty identifikatsii studencheskoi molodezhi Kazakhstana [Sociocultural aspects of identification of student youth in Kazakhstan]. Vestnik ENU. Seriya Pedagogicheskie nauki, (4), 182–192. <https://bulpedps.enu.kz/index.php/main/article/download/354/309> – [in Russian]

#### **Сведения об авторах:**

**Гумерова А.А.** – автор для корреспонденции, магистр психологии, докторант Казахского национального университета имени аль-Фараби, 050000, Алматы, Казахстан. E-mail: [gumerovaalfiya5@gmail.com](mailto:gumerovaalfiya5@gmail.com)

**Мынбаева А.К.** – д.п.н., профессор кафедры общей и прикладной психологии Казахского национального университета имени аль-Фараби, 050000, Алматы, Казахстан. E-mail: [umo200709@gmail.com](mailto:umo200709@gmail.com)

**Мадалиева З.Б.** – д.п.н., профессор кафедры общей и прикладной психологии Казахского национального университета имени аль-Фараби, 050000, Алматы, Казахстан. E-mail: [madalievazb@gmail.com](mailto:madalievazb@gmail.com)

**Рогалева Л.Н.** – к.п.н., доцент кафедры теории физической культуры Института физической культуры, спорта и молодежной политики, Уральский государственный федеральный университет имени первого Президента России Б.Н. Ельцина, Екатеринбург, Россия 620000. E-mail: liudmila.rogaleva@yandex.ru

**Авторлар туралы мәлімет:**

**Гумерова А.А.** – хат-хабар авторы, психология магистрі, докторант, Әл-Фараби атындағы Қазақ Ұлттық Университеті, 050000, Алматы, Қазақстан. E-mail: gumerovaalfiya5@gmail.com

**Мынбаева А.К.** – педагогика ғылымдарының докторы, Әл-Фараби атындағы Қазақ Ұлттық Университеті, жалпы және қолданбалы психология кафедрасының профессоры, 050000, Алматы, Қазақстан. E-mail: umo200709@gmail.com

**Мадалиева З.Б.** – психология ғылымдарының докторы, Әл-Фараби атындағы Қазақ Ұлттық Университеті, жалпы және қолданбалы психология кафедрасының профессоры, 050000, Алматы, Қазақстан. E-mail: madalievazb@gmail.com

**Рогалева Л.Н.** – психология ғылымдарының кандидаты, Ресейдің Бірінші Президенті Б.Н. Ельцин атындағы Орал мемлекеттік федералдық университеті, дене тәрбиесі теориясы кафедрасының доценті, физикалық мәдениет, спорт және жастар саясаты институты, Екатеринбург, Ресей 620000. E-mail: liudmila.rogaleva@yandex.ru

**Information about the authors:**

**Gumerova A.A.** – corresponding author, Master of Psychology, PhD student, al-Farabi Kazakh National University, 050000, Almaty, Kazakhstan. E-mail: gumerovaalfiya5@gmail.com

**Mynbaeva A.K.** – Doctor of Pedagogical Sciences, Professor, Department of General and Applied Psychology, al-Farabi Kazakh National University, 050000, Almaty, Kazakhstan. E-mail: umo200709@gmail.com

**Madaliyeva Z.B.** – Doctor of Psychological Sciences, Professor, Department of General and Applied Psychology, Al-Farabi Kazakh National University, 050000, Almaty, Kazakhstan. E-mail: madalievazb@gmail.com

**Rogaleva L.N.** – Candidate of Psychological Sciences, Associate Professor, Department of Theory of Physical Culture at the Institute of Physical Culture, Sports, and Youth Policy, Ural Federal University named after the first President of Russia B.N. Yeltsin, Yekaterinburg, Russia 620000. E-mail:liu