



ПСИХОДИАГНОСТИКА | PSYCHODYAGNOSTICS

Научная статья | Original paper

Опросник «Опыт переживания смешанной реальности»: время, пространство и социальность в гибридной повседневности

Г.У. Солдатова^{1,2}, С.Н. Илюхина^{1,2}✉, А.С. Клишевич^{1,2}

¹ Московский государственный университет имени М.В. Ломоносова, Москва, Российская Федерация

² Московский институт психоанализа, Москва, Российская Федерация
✉ svetla.iluhina@gmail.com

Резюме

Контекст и актуальность. Киберфизическая среда смешанной реальности становится новой повседневностью в условиях все нарастающих темпов цифровизации, что требует и теоретического осмысления этого опыта, и создания психологических инструментов его оценки. **Цель:** разработка и апробация опросника оценки опыта переживания смешанной реальности (ОПСР). **Гипотезы.** Социальное присутствие выступает позитивным предиктором удовлетворенности жизнью в смешанной реальности. На основе шкал опросника возможно выделение профилей адаптации личности к смешанной реальности. **Методы и материалы.** Выборку составили 1841 человек 14–39 лет (61% женщин). Для проверки конвергентной и дискриминантной валидности использовались: вопрос «В каком мире я живу?», Шкала СУЦП-2, Шкала ШОВ, Методика выраженности уровня и направленности рефлексии, Шкала субъективного счастья и Шкала удовлетворенности жизнью. **Результаты.** Структура опросника была подтверждена по результатам CFA, EFA и включает три шкалы: искажение восприятия времени, пространственная интеграция, социальное присутствие. Шкалы демонстрируют различную направленность: искажение времени и пространственная интеграция связаны с трудностями интеграции опыта смешанной реальности и вносят отрицательный вклад в общий показатель счастья и целостность технологически расширенной личности, тогда как социальное присутствие выступает адаптивным ресурсом и положительно связано с удовлетворенностью жизнью. **Выводы.** Опросник оценки опыта переживания смешанной реальности продемонстрировал приемлемые показатели валидности и надежности. На основе анализа сочетания показателей по шкалам опросника и субъективной оценки своего места в мире выделены три типа адаптации личности к смешанной реальности: интегрированный (адаптированный), избегающий (условно-адаптированный) и поглощаемый (деадаптированный), различающиеся уровнем социального присутствия и выраженностью дезориентирующих переживаний искажения времени и пространственной интеграции.

Ключевые слова: цифровая социализация, смешанная реальность, искажение времени, пространственная интеграция, социальное присутствие, переживание

Финансирование. Исследование выполнено при финансовой поддержке Российского научного фонда в рамках научного проекта № 23-18-00350, <https://rscf.ru/project/23-18-00350/>.



Благодарности. Авторы статьи выражают благодарность С.В. Чигарьковой и Е.И. Рассказовой за поддержку и помощь на всех этапах работы над настоящим опросником.

Для цитирования: Солдатова, Г.У., Илюхина, С.Н., Клишевич, А.С. (2026). Опросник «Опыт переживания смешанной реальности»: время, пространство и социальность в гибридной повседневности. *Экспериментальная психология*, 19(2), 199—216. <https://doi.org/10.17759/exppsy.2026190213>

The mixed reality experience questionnaire: Time, space, and sociality in hybrid everyday life

G.U. Soldatova^{1, 2}, S.N. Ilyukhina^{1, 2}✉, A.S. Klishevich^{1, 2}

¹ Lomonosov Moscow State University, Moscow, Russian Federation

² Moscow Institute of Psychoanalysis, Moscow, Russian Federation

✉ svetla.iluhina@gmail.com

Abstract

Context and relevance. The cyber-physical environment of mixed reality is becoming an integral part of everyday life amid accelerating digitalization, which calls for both theoretical understanding of this experience and the development of psychological tools to assess it. **Objective:** to develop and pilot a questionnaire measuring the experience of mixed reality (MREQ). **Hypothesis.** Social presence is expected to be a positive predictor of life satisfaction in mixed reality. It is also hypothesized that the questionnaire scales can be used to identify profiles of individual adaptation to mixed reality. **Methods and materials.** The study involved 1,841 people aged 14—39 (61% women). To test convergent and discriminant validity, the following methods were used: the question “What world do I live in?”, the DDLSM-2 Scale, the MAAS Scale, the Questionnaire of the Expression of the Level and Direction of Reflection, the Subjective Happiness Scale and the Life Satisfaction Scale. **Results.** The structure of the questionnaire was confirmed through CFA and EFA and comprises three scales: temporal perception distortion, spatial integration, and social presence. The scales demonstrate distinct functional roles: temporal distortion and spatial integration are associated with difficulties in integrating the mixed reality experience and contribute negatively to overall happiness and the integrity of the technologically extended self, whereas social presence serves as an adaptive resource and is positively related to life satisfaction. **Conclusions.** The questionnaire assessing the experience of mixed reality is a reliable and valid instrument. Based on the combined analysis of questionnaire scale scores and individuals’ subjective perception of their place in the world, three types of adaptation to mixed reality were identified: integrated (adapted), avoidant (conditionally adapted), and absorbed (maladapted), differing in levels of social presence and the intensity of disorienting experiences related to temporal distortion and spatial integration.

Keywords: digital socialization, mixed reality, temporal perception distortion, spatial integration, social presence, experience

Funding. The study was supported by the Russian Science Foundation, project No. 23-18-00350, <https://rscf.ru/en/project/23-18-00350/>.

Acknowledgements. The authors of the article express their gratitude to S.V. Chigarkova and E.I. Rasskazova for their support and assistance at all stages of work on this questionnaire.

For citation: Soldatova, G.U., Ilyukhina, S.N., Klishevich, A.S. (2026). The mixed reality experience questionnaire: Time, space, and sociality in hybrid everyday life. *Experimental Psychology (Russia)*, 19(2), 199—216. (In Russ.). <https://doi.org/10.17759/exppsy.2026190213>



Введение

Наше физическое пространство дополнено вкладками мессенджеров и окошками дистанционных встреч, нескончаемые ленты соцсетей создают иллюзию бесконечности времени, а асинхронность переписки — его нелинейности. Уже не так редки ситуации, когда чат-бот воспринимается как эмоционально близкий субъект, а новые культурные орудия — смартфоны, навигаторы, VR-очки — опосредуют восприятие времени-пространства и радикально перестраивают повседневность. В таких условиях сама возможность «целостного» проживания индивидом этого опыта ставится под вопрос. Современная технологически построенная личность существует в смешанной (гибридной, конвергентной, расширенной, дополненной, кросс-реальности) — киберфизической среде, представляющей собой сложную систему физических, социальных и психологических показателей присутствия, в которой субъекты, объекты и стимулы реального и виртуального миров находятся одновременно в рамках единого пространственно-временного континуума (Солдатова, Илюхина, 2025; Солдатова, Рассказова, Клишевич, 2023; Солдатова, Войскунский, 2021). Возникает необходимость понимания специфики переживания такой повседневности, возможностей балансирования человека между атомарностью цифровых актов и целостностью жизненного мира, стратегий его самоконструирования, рождающихся в этом процессе.

Термин «переживание» (нем. *erleben*) впервые появился в понимающей психологии В. Дильтея и рассматривался им как непосредственное единство субъекта и объекта в потоке жизни, основанное на внутреннем опыте (Dilthey, 1990). Э. Гуссерль рассматривал переживание в контексте феноменологии, подчеркивал его интенциональность (направленность на объект) и как результат интенциональной деятельности сознания — осмысленность и рефлексивность (Husserls, 1979). А. Шюц, основоположник феноменологической социологии, в понимании переживания делает акцент на его интерсубъективности — оно происходит в социальном контексте и ориентировано на Другого, его смысл возникает в процессе рефлексии над завершенным актом, или же проспективно — в проекте будущего действия (Шюц, 2003). Л.С. Выготский, рассматривая переживание не просто как психический процесс, а как психологическое отношение, определяет его как динамическую единицу анализа личности и среды (Выготский, 1983). Ф.Е. Василюк разводит переживание-страдание (пассивное) и переживание-деятельность (активное преодоление) (Василюк, 1984). Данные подходы не образуют единой теоретической модели, но каждый из них вносит важный вклад в понимание феномена переживания.

Переживание в понятийном поле психологии тесно связано с опытом, и не все авторы проводят четкое разграничение между этими феноменами. В западной феноменологии (Husserl, 1979) заложены основы для понимания «опыта» как интенционального бытия-в-мире, в то время как в российской традиции (Выготский, 1983; Василюк, 1984) «переживание» рассматривается как внутреннее движение, ведущее к накоплению опыта личностью и ее развитию. В рамках данного исследования мы принимаем рабочее различие: опыт — это интегрированный результат прошлых взаимодействий со средой, а переживание — активный процесс осмысления и присвоения этого опыта в текущей ситуации.

В настоящее время особенно актуальным становится исследовательское направление, обращенное к анализу переживания нахождения в виртуальных средах (дополненной и виртуальной) через феномен присутствия, или «бытия там», «бытия-в-этом-мире», который определяется как субъективное переживание своего нахождения в среде, отличной от



физической (Whitmer, Singer, 1998), или как реакция на элементы виртуальной среды как реальной (Slater, 2009). В рамках концепции виртуального присутствия выделяется средовое, социальное и личностное присутствие, которое отражает вовлеченность и участие индивида (Авербух, 2022) как активного агента через свое телесное воплощение в разных средах (Величковский, 2014; Lombard, Jones, 2015; Skarbez, Brooks, Whitton, 2017). Однако специфика нашей оптики заключается в том, что мы фокусируемся не на отдельных случаях целенаправленного погружения в виртуальные среды, а на повседневном существовании в смешанной реальности.

Один из вариантов структуризации переживания человеком окружающего мира — это междисциплинарное понятие хронотопа, объединяющего категории времени и пространства, через которые проявляется целостность бытия и формируется единая картина мира (Бахтин, 1975; Ухтомский, 2002; Зинченко, 1993), а также через социальное пространство как «поле» деятельности и взаимодействия субъектов (Кемеров, 2013; Марцинковская, Балашова, 2017). Мы используем хронотоп метафорически и эвристически, осознавая сложность его прямой операционализации, но признавая его полезность для выделения ключевых измерений опыта. В нашем исследовании среда — гибридное пространство, а его переживание сопряжено с феноменами киберпсихологии: цифровым временем, цифровым пространством и цифровой социальностью.

Восприятие времени, как одна из форм переживания расширенной личностью смешанной реальности, определяет искажение восприятия течения реального времени в физической среде в момент виртуального погружения (Colledani, Anselmi, Robusto, 2024), в ускорении времени в цифровых средах (Mullen, Davidenko, 2021; Moineau, Oliveira, Falk, 2023) или его «утечке», цифровом вытеснении (Černohorská et al., 2025), что нередко связывают с эффектами погружения, вовлеченности и потока (Han, 2020), и субъективным замедлении течения времени при депривации доступа к цифровым устройствам (Metzger et al., 2025). Восприятие цифрового времени часто объединяется исследователями в феномен цифровой темпоральности, или временной структуры цифровой жизни (Kitchin, 2024). Для цифровых сред также характерна многослойность временной структуры, или же «палимпсестическая темпоральность», подразумевающая возможность одновременного существования и даже взаимодействия нескольких исторических периодов в рамках единого цифрового опыта (Bhattacharyya, 2025).

Смешанное пространство как интеграция цифрового и реального миров, с одной стороны, включает в себя ощущение реальности происходящего во всех измерениях (Skarbez Smith, Whitton, 2021) и своего нахождения в них (Sadowski, Stanney, 2002). С другой стороны, в рамках повседневной интеграции онлайн- и офлайн-пространства, происходит расширение и доработка личности через цифровые пространства: личное пространство становится смешанным и начинает интегрировать в себя и цифровые аспекты, а границы между физическим и виртуальным, внутренним и внешним, объективным миром и субъективным переживанием становятся более проницаемыми.

Социальное присутствие в смешанной реальности включает в себя как ощущение совместного пребывания в среде с другими пользователями, социальной связанности с ними, понимания их намерений, когнитивных и аффективных состояний (Chen, 2022; Pérez et al., 2022) и оценку особенностей общения и совместной деятельности в таких средах (Li et al., 2021; Srivastava, 2024), так и цифровую социальность в целом. Под этим подразумевается



в том числе и общая социальная включенность в смешанные пространства (Hu et al., 2025), эмоциональное соприсутствие (Bente et al., 2023), личностная и социальная связанность в работе, учебе и повседневной жизни (Petersen et al., 2023; Hansen et al., 2025).

Исследования преимущественно фокусируются на изучении присутствия и других психологических процессов, возникающих в результате нахождения в виртуальной реальности. В настоящий момент существует ряд психометрических методик, например опросник присутствия Б. Уитмера, К. Джерома и М. Сингера по оценке опыта нахождения в смоделированной виртуальной среде (Witmer Jerome, Singer, 2005), опросник иммерсивного опыта (Abeele et al., 2020). В последнее время исследователи начинают разрабатывать методики, позволяющие изучать смешанную реальность повседневности, например шкалу измерения психологических аспектов киберфизической интеграции, включающую идентичность, социальные отношения, пространственно-временное восприятие и сенсорное восприятие (Colledani, Anselmi, Robusto, 2024).

Переживание смешанной реальности — сложная многокомпонентная категория. Она охватывает широкий круг аспектов и феноменов субъективного опыта.

Особый интерес вызывают её повседневные проявления. Важно, как этот опыт осмысливается и переживается самими участниками. Опираясь на существующие подходы, мы предлагаем анализ через три измерения: искажение времени, интеграция пространства и социальное присутствие.

Цель данной работы — разработка и апробация опросника для измерения этих трёх показателей. Дополнительно проверяется его валидность и связь с благополучием, а также изучается возможность выделения адаптационных профилей.

На эмпирическом уровне выдвинуты две гипотезы.

1. Социальное присутствие — позитивный предиктор удовлетворённости жизнью как в реальном, так и в цифровом мире, тогда как искажение времени и пространственная интеграция связаны с негативными показателями благополучия.

2. На основе сочетания трёх шкал и субъективной самооценки переживания своего места в реальностях возможно выделение эмпирических профилей адаптации к смешанной реальности, которые будут различаться по уровню психологического благополучия.

Материалы и методы

В **выборку** вошли 1841 человек 14—39 лет (61% женского пола) из 5 городов Российской Федерации (Москва, Ростов-на-Дону, Санкт-Петербург, Махачкала, Тюмень), из них 649 подростков 14—17 лет (55% девушек), 817 молодых людей 18—24 лет (63,3% девушек), 434 взрослых 25—39 лет (66,4% девушек).

Сбор данных проводился с помощью онлайн-опроса с ноября 2024 по февраль 2025 года на базе исследовательской сети университетов, школ и колледжей.

Процедура разработки шкал

В процессе разработки опросника были сформулированы пункты для трех шкал, отражающие искажения восприятия времени, пространственную интеграцию и социальное присутствие в смешанной реальности:

1. время (15 пунктов): субъективное искажение восприятия времени в онлайн-среде; сложности временной интеграции между онлайн и офлайн; непреднамеренные временные



затраты онлайн в ущерб офлайн-активности; утрата контроля над распределением времени при онлайн-взаимодействии; субъективное замедление времени в условиях цифровой депривации; субъективное ускорение времени в онлайн-пространстве;

2. пространство (10 пунктов): чувство подлинности онлайн-пространства; ощущение утраты смешанного жизненного пространства при цифровой депривации; целостное восприятие смешанного (онлайн-офлайн) пространства; мобильность и постоянная доступность виртуальных пространств; чувство совместного пространственного присутствия;

3. социальное присутствие (11 пунктов): восприятие подлинности Других в онлайн-среде; чувство комфорта в смешанном социальном пространстве; восприятие эффективности совместной деятельности в онлайн-формате; способность поддерживать социальные связи в условиях смешанной реальности; формирование эмоциональных привязанностей в цифровой среде; осознание значимости и необходимости личных границ в условиях гибридного взаимодействия.

Пункты оценивались по шкале Лайкерта от 1 («совершенно не согласен») до 5 («полностью согласен»).

Методики и методические материалы

1. Для проверки конвергентной и дискриминантной валидности предлагалось оценить три пункта по шкале Лайкерта от 1 («совершенно не согласен») до 5 («полностью согласен»): «я живу в основном в реальном мире», «я живу в основном онлайн», «я живу одновременно в онлайн- и офлайн-мирах, т. е. в смешанной реальности».

2. Для проверки конвергентной валидности всех шкал были использованы расширенная версия Шкалы самоуправления цифровой повседневностью (СУЦП-2) (Солдатова, Чигарькова, Илюхина, 2025), Шкала оценки осознанности и внимательности (ШОВ) К. Брауна и Р. Райана (Юмартова, Гришина, 2016), Методика выраженности уровня и направленности рефлексии А. Гранта (Карпов, Скитяева, 2005).

3. В качестве показателей благополучия были использованы Шкала субъективного счастья С. Любомирски и Шкала удовлетворенности жизнью А. Динера (Осин, Леонтьев, 2020), в рамках которой респондентам предлагалось оценить в том числе удовлетворенность жизнью в цифровом мире, субшкала «Целостность технологически расширенной личности» СУЦП-2 (Солдатова, Чигарькова, Илюхина, 2025).

Обработка данных

Обработка результатов проводилась с использованием IBM SPSS Statistics v. 22.0 и Jamovi 2.3.21. Критическим уровнем значимости был выбран $p < 0,01$ в связи с большими размерами выборки. При обработке данных использовался CFA, EFA, коэффициент корреляции Пирсона, регрессионный анализ, ANOVA.

Результаты

Факторная структура. С помощью EFA методом главных компонент с вращением Варимакс и CFA была выбрана структура (61,7% дисперсии, $df = 114$), включающая 17 пунктов и 3 фактора с удовлетворяющими показателями надежности-согласованности ($CFI = 0,91$, $TLI = 0,90$, $RMSEA = 0,076$, $RMSEA\ 90\% CI\ 0,073—0,080$) (рис. 1, Приложение А, табл. А1, А2). По итогам post-hoc анализа были добавлены ковариации ошибок измерения ($CFI = 0,92$, $TLI = 0,91$, $RMSEA = 0,074$, $RMSEA\ 90\% CI\ 0,070—0,077$): между пунктами 11 и 17 ($\chi^2 = 74,97$; Остаточные факторные нагрузки = $-0,05$; $p < 0,001$) и пунктами 15 и 17 ($\chi^2 = 178,18$; Остаточные факторные нагрузки = $0,26$; $p < 0,001$).

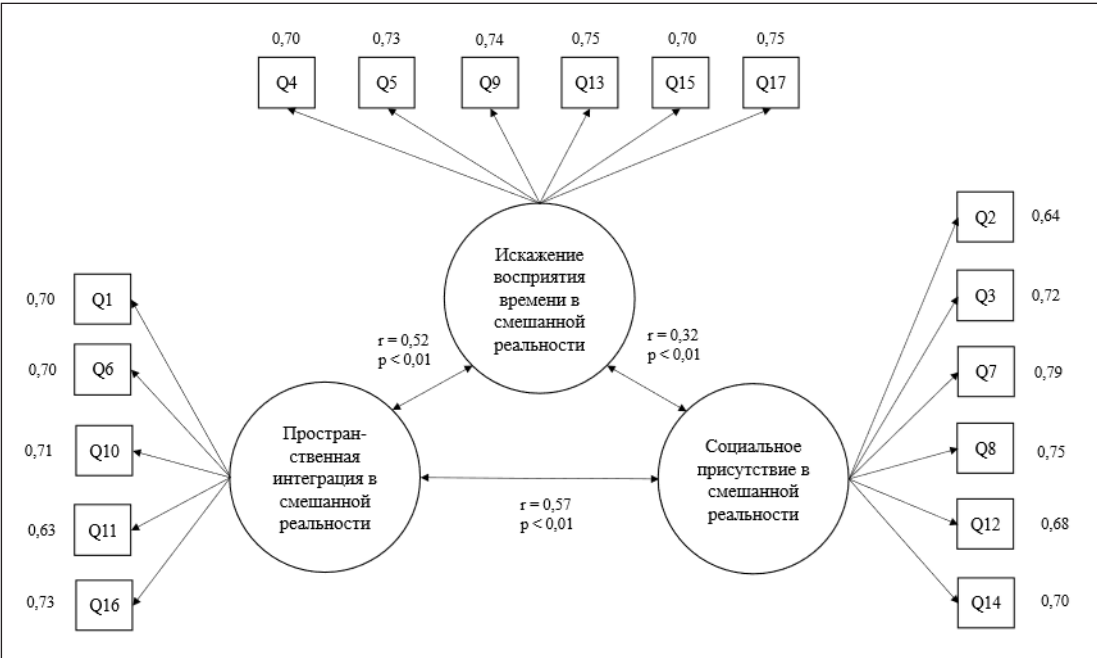


Рис. 1. Факторная структура

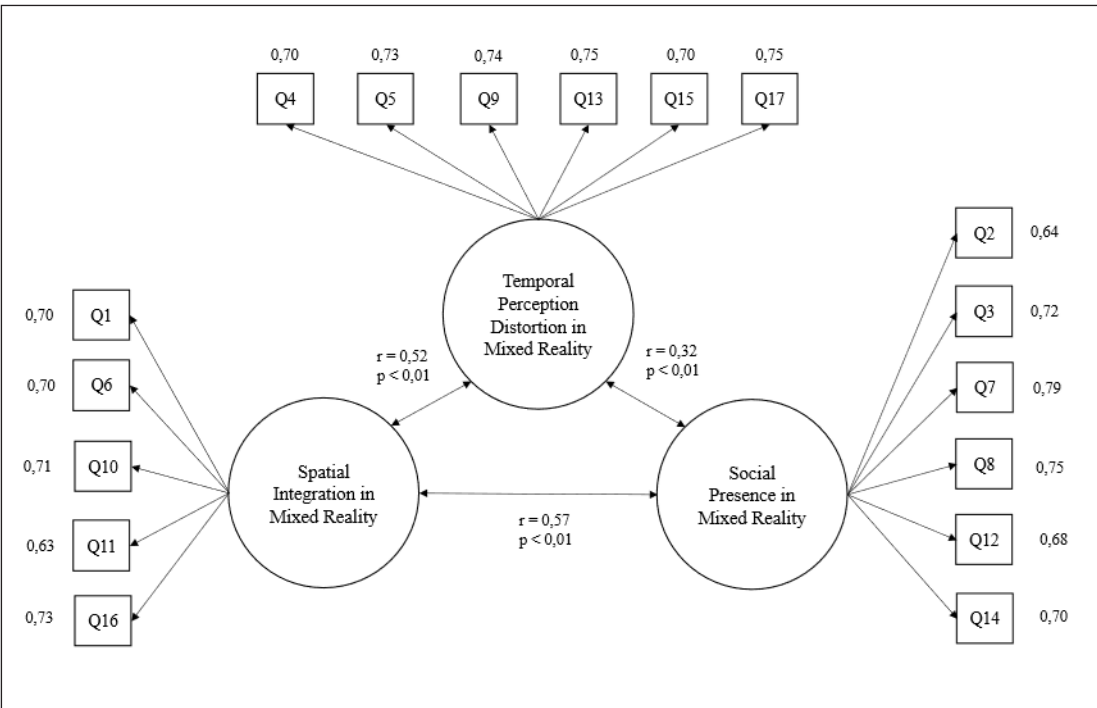


Fig. 1. Factor structure



Половозрастные различия. Гендерные ($F(2) = 7,64, p < 0,01, M = 3,05$ для женщин, $M = 3,19$ для мужчин) и возрастные ($F(2) = 4,26, p < 0,05, M = 3,06$ для подростков, $M = 3,15$ для молодежи, $M = 3,25$ для взрослых) различия обнаруживаются по шкале «Социальное присутствие в смешанной реальности».

Конвергентная валидность. Искажение восприятия времени слабо положительно связано с управлением цифровыми устройствами, осознанностью и саморефлексией и средне — с переживанием цифровой повседневности и цифровой социальностью. Пространственная интеграция в смешанной реальности слабо положительно связана с осознанностью, само- и социорефлексией, управлением цифровыми устройствами и средне — с переживанием цифровой повседневности и цифровой социальностью. Социальное присутствие обнаруживает значимые связи с управлением цифровыми устройствами, цифровой повседневностью и социальностью, а также с показателями осознанности и само- и социорефлексии (табл. 1).

Таблица 1 / Table 1

Корреляции шкал опросника со шкалами СУЦП-2, ШОВ, само- и социорефлексией
Correlations between the questionnaire scales and the DDLSM, MAAS, self- and socio-reflection

Параметры / Parameters	Искажение восприятия времени в смешанной реальности / Temporal Perception Distortion in Mixed Reality	Пространственная интеграция в смешанной реальности / Spatial Integration in Mixed Reality	Социальное присутствие в смешанной реальности / Social Presence in Mixed Reality
Управление цифровыми устройствами / Digital device management	0,16	0,19	0,49
Переживание цифровой повседневности / Experiencing the digital daily life	0,42	0,49	0,44
Цифровая социальность / Digital sociality	0,41	0,50	0,36
Осознанность / Mindfulness	0,18	0,23	0,34
Саморефлексия / Self-reflection		0,12	0,38
Социорефлексия / Socio-reflection		0,12	0,33

Примечание: в таблице представлены только значимые корреляции на уровне $p < 0,01$.

Note: the table presents only correlations significant at the $p < 0.01$ level.

Адаптация к смешанной реальности. В удовлетворенность реальной жизнью и жизнью в цифровом мире вносит вклад социальное присутствие в смешанной реальности, в то время как в общий показатель счастья — уже все шкалы опросника: искажение восприятия времени, пространственная интеграция и социальное присутствие в смешанной реальности. При этом шкалы искажения времени и пространственной интеграции вносят значимо отрицательный вклад. Искажение времени и интеграция пространств также вносят значимо отрицательный вклад в целостность технологически расширенной личности (табл. 2).



Таблица 2 / Table 2

Регрессионный анализ вклада шкал опросника в благополучие
Regression analysis of the contribution of the questionnaire scales to well-being

Независимые переменные / Independent variables	β			
	Зависимая переменная / Dependent variable			
	Удовлетворенность жизнью в реальном мире / Life satisfaction in the real world ($R^2 = 0,12$, $p < 0,001$)	Удовлетворенность жизнью в цифровом мире / Life Satisfaction in the digital world ($R^2 = 0,17$, $p < 0,001$)	Счастье / Happiness ($R^2 = 0,04$, $p < 0,001$)	Целостность технологически расширенной личности / Integrity of the Technologically Extended Self ($R^2 = 0,35$, $p < 0,001$)
Искажение восприятия времени в смешанной реальности / Experiencing Time in Mixed Reality	0,01	-0,01	-0,17**	-0,35**
Пространственная интеграция в смешанной реальности / Spatial Integration in Mixed Reality	-0,11	-0,05	-0,14**	-0,34**
Социальное присутствие в смешанной реальности / Social Presence in Mixed Reality	0,58**	0,66**	0,20**	0,02

Примечание: «**» — $p < 0,001$.

Note: «**» — $p < 0.001$.

На основании вопроса «В каком мире я живу?», были выделены 4 группы: 1) живущие в смешанной реальности (15,8%); 2) в смешанной реальности и в реальном мире одновременно (17,3%); 3) в реальности (39,9%); 4) в цифровом мире (2,7%). Группа респондентов, не попадающих в выделенные крайние группы (24,4%), была исключена, так как их анализ не входил в задачу данной статьи. По всем показателям благополучия обнаруживаются различия у выделенных групп ($F(3) = 5,935$, $p < 0,001$ — удовлетворенность реальной жизнью; $F(3) = 3,343$, $p < 0,05$ — удовлетворенность жизнью в виртуальной среде; $F(3) = 31,015$, $p < 0,001$ — общий показатель счастья) (рис. 2). Наиболее счастливы и удовлетворены жизнью в реальном и виртуальном мире жители смешанной реальности, реального мира или двух миров одновременно.

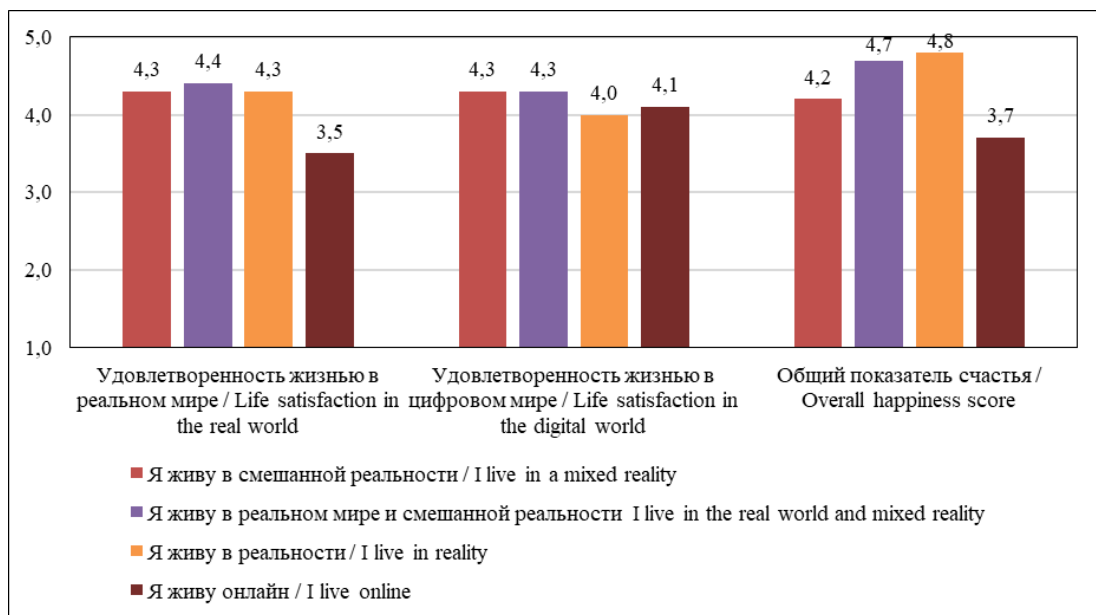


Рис. 2. Показатели благополучия у разных групп, сформированных на основании вопроса «В каком мире я живу?»

Fig. 2. Well-being indicators by “Which world do I live in?” groups

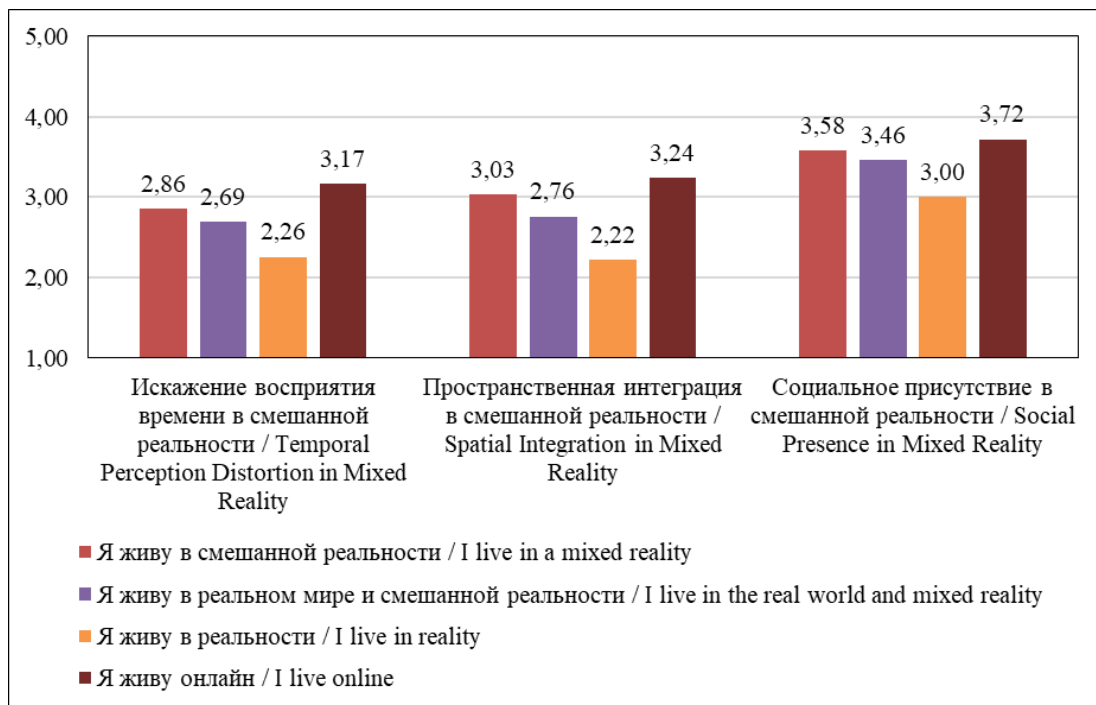


Рис. 3. Среднее шкал опросника по группам, сформированным на основании вопроса «В каком мире я живу?»

Fig. 3. Mean questionnaire scale scores by “Which world do I live in?” groups



Показатели по всем шкалам опросника значимо различаются у вышеуказанных групп (рис. 3). Искажение времени ($F(3) = 43,56$, $df = 3$, $p < 0,001$) и пространственная интеграция ($F(3) = 78,03$, $df = 3$, $p < 0,001$) в большей степени связаны с ощущением жизни в цифровом мире, а социальное присутствие ($F(3) = 38,33$, $df = 3$, $p < 0,001$) — феномен и цифрового мира, и смешанной реальности одновременно.

Обсуждение результатов

Опыт переживания смешанной реальности. Финальная структура опросника, демонстрирующая приемлемые показатели надежности и согласованности, указывает на соответствие теоретической модели эмпирическим данным, что позволяет рассматривать переживание смешанной реальности через искажение времени, пространственную интеграцию и социальное присутствие. Получено соответствие данным во всех трех возрастных группах (подростки, молодежь, взрослые). Все шкалы опросника демонстрируют конвергентную валидность, что проявляется в значимых связях с переживанием цифровой повседневности и цифровой социальностью, в том числе наивысшие значения по всем шкалам отмечаются у респондентов, субъективно оценивающих себя как живущих в цифровом мире или в смешанной реальности. Шкала социального присутствия дополнительно подтверждает конвергентную валидность через связи с осознанностью, само- и социорефлексией.

Искажения времени в смешанной реальности. Шкала измеряет искажения субъективного восприятия течения времени (Colledani, Anselmi, Robusto, 2024; Moynereau, Oliveira, Falk, 2023; Meteier et. al, 2025) и позволяет понять некоторые его практические последствия. Корреляции с переживанием цифровой повседневности и цифровой социальностью подтверждают, что шкала фиксирует глубокое погружение в цифровую среду. Хотя и слабая, но значимая связь с управлением цифровыми устройствами и осознанностью говорит о том, что люди, переживающие временные «искажения», осознают эту проблему и пытаются с ней справиться. Это свидетельствует о формировании специфического темпорального переживания, адаптированного к дискретному и фрагментированному ритму цифровых взаимодействий. Однако отрицательные бета-коэффициенты в регрессии (табл. 2) показывают, что в настоящее время усилия, направленные на работу с «искажениями», недостаточно эффективны. Интенсивное переживание времени в смешанной реальности на фоне дефицита саморегуляции, обусловленного асинхронностью и неконгруэнтностью временных потоков реального и виртуального миров, — это не нейтральный феномен, а фактор риска, связанный с потерей контроля над временем и снижением психологического благополучия. Это дополняет выводы, сделанные в работе Ховарда и др. по изучению контроля над временем в смешанной реальности и росту непреднамеренных временных затрат на онлайн-мир по сравнению с миром реальным (Howard et al., 2024).

Пространственная интеграция в смешанной реальности характеризуется комплексом скрытых переживаний чувства подлинности онлайн-миров и его интеграции с реальностью, формирующейся через доступность и мобильность виртуальных пространств посредством цифровых устройств (гибридной непрерывности) (Chen, 2022; Pérez et al., 2022; Skarbez, Smith, Whitton, 2021). Сильные корреляции с цифровой повседневностью и цифровой социальностью говорят о том, что высокие баллы по шкале действительно отражают пребывание в смешанном пространстве, как на уровне повседневности, так и в социальном взаимодействии. Респонденты умеренно осознают этот опыт и рефлексиируют по его поводу. Однако отрицательный вклад



в показатель счастья и целостности личности указывает на недостаточность в навыках рефлексии для построения более целостной адаптивной картины повседневной жизни. Высокая включенность и переживание феноменов смешения реального и цифровых пространств и недостаточная рефлексия могут вести к формированию фрагментированного пространственного опыта, который затрудняет построение когерентной и экзистенциально наполненной жизненной среды. Технологическая возможность стирать границы вероятно опережает психологическую способность человека к экзистенциальной интеграции реальных и виртуальных пространств, что дополняет представления о смешанной реальности (Wong et al., 2025).

Социальное присутствие в смешанной реальности обнаруживается через ощущение подлинности Других онлайн, поддержание последовательных и сформированных социальных связей в гибридном взаимодействии (Li et al., 2021; Srivastava, 2024), что подтверждается нашими результатами. Социальное сопresутствие в условиях смешанной реальности является основным адаптивным ресурсом (Duan, Lu, Lyu, 2025; Hu et al., 2025) и демонстрирует наиболее сильные и устойчивые связи с управлением цифровыми устройствами, осознанностью, само- и социорефлексией. В отличие от первых двух шкал, «Социальное присутствие» вносит максимальный положительный вклад в удовлетворенность жизнью в реальном и виртуальном мирах и в счастье. Это доказательство его адаптивной функции, хотя мы не можем сделать выводы и направленности эффекта. Люди с высокими показателями по данной шкале демонстрируют развитые цифровые навыки при достаточном уровне осознанности, а также наличие внутренних психологических опор, что позволяет им эффективно и благополучно «жить» в смешанной социальной реальности.

Адаптация к смешанной реальности. Люди, благополучно «живущие» в условиях смешанной реальности и осознающие происходящий вокруг них процесс цифровизации повседневности, демонстрируют относительно высокие показатели субъективного благополучия как в цифровой, так и в физической среде. Наиболее выражен у них уровень способности поддерживать качественные социальные связи в смешанной реальности, и существенно ниже — показатели искажения времени и интеграция пространств в смешанной реальности. Они успешно минимизируют дезадаптивные аспекты: контролируя технологии, они не испытывают сильных искажений времени и не чувствуют эффектов слияния и фрагментации пространств, что может говорить о развитых навыках саморегуляции.

Респонденты, относящие себя преимущественно к живущим в реальном мире, характеризуются снижением уровня цифрового благополучия и способности выстраивания целостного пространственно-временного континуума в смешанной реальности при высокой субъективной оценке своих навыков поддержания социальных отношений. Низкие баллы по шкалам искажения времени и интеграции пространства могут быть связаны не всегда с успешным контролем, но и с избеганием таких переживаний, сознательным или бессознательным ограничением своего погружения в цифровую среду. При этом они сохраняют достаточно высокий уровень субъективного переживания счастья, демонстрируя успешную адаптацию к настоящему, но недостаточную преадаптацию к будущему. Таким образом, эту группу можно отнести к условно-адаптированным в настоящее время, но их стратегия опирается на игнорирование одной из частей современной реальности.

Наименее адаптированной категорией выступают «живущие в цифровом мире». Они демонстрируют пониженные показатели благополучия как в реальном, так и в виртуальном пространстве, а также наименьший уровень субъективного счастья. Для них время неуправ-



ляемо, а пространство фрагментировано, что делает их уязвимыми в повседневности. Их социальное присутствие в киберфизической реальности носит поверхностный или нестабильный характер, чтобы компенсировать негативное влияние искажений времени и пространства. Они поглощены цифровой средой, но не извлекают из этого погружения психологических выгод — качественного общения, чувства принадлежности, а несут в основном издержки (потеря контроля, рассогласование опыта).

Выводы

1. Разработанный опросник, состоящий из трех шкал: «Искажение восприятия времени в смешанной реальности», «Пространственная интеграция в смешанной реальности» и «Социальное присутствие в смешанной реальности», — продемонстрировал приемлемые показатели надежности и согласованности и может использоваться как инструмент оценки опыта переживания смешанной реальности в исследовательских и практических целях при условии дальнейшей кросс-валидации на независимых выборках.

2. Представленные в опроснике шкалы не равнозначны с точки зрения их роли в адаптации в смешанной реальности. Переживание опыта смешанной реальности через призму искажения времени и интеграции пространства отражает, главным образом, интенсивность технологической включенности, которая сопряжена с когнитивной дезориентацией и снижением психологического благополучия. Социальное присутствие, напротив, отражает качество интеграции в гибридную среду и выступает психологическим ресурсом, способным компенсировать негативные эффекты временных и пространственных искажений. Наиболее адаптированными к смешанной киберфизической среде оказываются те, кто способен эффективно строить и поддерживать качественные и подлинные социальные связи в обеих реальностях.

3. На основе анализа сочетания показателей по шкалам опросника и субъективной оценки своего места в мире («В каком мире я живу?») были эмпирически выделены три типа адаптации к смешанной реальности: А. *Интегрированный (адаптированный)* тип. Характеризуется высоким уровнем социального присутствия при низких показателях дезадаптивных переживаний искажения времени и пространственной интеграции. Представители этого типа («Живу в смешанной реальности») демонстрируют наиболее высокий уровень благополучия, успешно интегрируя онлайн и офлайн в целостный жизненный мир. Б. *Избегающий (условно-адаптированный)* тип. Отличается низкими показателями по всем трем шкалам опросника, что при высоком субъективном благополучии может свидетельствовать о стратегии сознательного или неосознанного избегания глубокого погружения в цифровую среду. Представители этого типа («Живу в реальном мире») успешно адаптированы к настоящему, однако их стратегии игнорирования цифровой составляющей реальности могут нести риски дезадаптации в условиях дальнейшей цифровизации. В. *Поглощаемый (дезадаптированный)* тип характеризуется максимальной выраженностью дезориентирующих аспектов (высокие показатели искажения времени и пространственной интеграции) при низком уровне компенсирующего ресурса социального присутствия. Представители этого типа («Живу в цифровом мире») поглощены цифровой средой, но не извлекают из этого психологических выгод, демонстрируя самые низкие показатели удовлетворенности жизнью и счастья. Полученные результаты показывают, что успешная адаптация к смешанной реальности — это вопрос не выбора между мирами, а развития конкретных компетенций, позволяющих интегрировать технологический опыт в целостную структуру личности и социальных отношений.



Ограничения. Разработанный опросник ориентирован на три ключевых измерения опыта переживания смешанной реальности: искажение восприятия времени, интеграцию пространства и социальное присутствие. Выделенные на их основе типы адаптации представляют собой предварительные эмпирические профили, требующие дальнейшей теоретической и эмпирической проверки, в том числе с использованием лонгитюдных дизайнов и качественных методов. Перспективы исследований также связаны с проверкой иерархической структуры модели и изучением динамики адаптации к смешанной реальности в более широких возрастных и культурных выборках.

Limitations. The developed questionnaire focuses on three dimensions of the mixed reality experience: time distortion, spatial integration, and social presence. Accordingly, the adaptation types identified on this basis should be considered preliminary empirical profiles requiring further validation. Future research should focus on testing the hierarchical structure of the model, empirically validating the identified adaptation profiles, and examining the dynamics of adaptation to mixed reality across broader age and cultural samples.

Список источников / References

1. Авербух, Н.В. (2022). Феномен присутствия. Термины и определения. *Информационное общество: образование, наука, культура и технологии будущего*, 6, 147—184. СПб.: Университет ИТМО. <https://doi.org/10.17586/2587-8557-2022-6-147-184>
Averbuh, N.V. (2022). Phenomenon of presence. Terms and definitions. *Information society: education, science, culture and technologies of the future*, 6, 147—184. St. Petersburg: ITMO University. (In Russ.). <https://doi.org/10.17586/2587-8557-2022-6-147-184>
2. Бахтин, М.М. (1975). Формы времени и хронотопа в романе. Очерки по исторической поэтике. В: *Вопросы литературы и эстетики* (с. 234—407). М.: Худож. лит.
Bahtin, M.M. (1975). Forms of time and chronotope in the novel. Essays on historical poetics. In: *Questions of literature and aesthetics* (pp. 234—407). Moscow: Art. lit. (In Russ.).
3. Василюк, Ф.Е. (1984). *Психология переживания. Анализ преодоления критических ситуаций*. М.: Изд-во МГУ.
Vasilyuk, F.E. (1984). *Psychology of experience. Analysis of overcoming critical situations*. Moscow: MSU Publ. (In Russ.).
4. Величковский, Б.Б. (2014). Психологические факторы возникновения чувства присутствия в виртуальных средах. *Национальный психологический журнал*, 3(15), 31—38. <https://doi.org/10.11621/npj.2014.0304>
Velichkovsky, B.B. (2014). Psychological factors of the emergence of a sense of presence in virtual environments. *National Psychological Journal*, 3(15), 31—38. (In Russ.). <https://doi.org/10.11621/npj.2014.0304>
5. Выготский, Л.С. (1983). *Собрание сочинений: в 6 т. Т. 3. Проблемы развития психики*. М.: Педагогика.
Vygotsky, L.S. (1983). *Collected Works: in 6 volumes. Vol. 3. Problems of Psychic Development*. Moscow: Pedagogy. (In Russ.).
6. Зинченко, В.П. (1993). Культурно-историческая психология: опыт амплификации. *Вопросы психологии*, 4.
Zinchenko, V.P. (1993). Cultural-historical psychology: an experiment in amplification. *Voprosy Psychologii*, 4. (In Russ.).
7. Карпов, А.В., Скитяева И.М. (2005). *Психология метакогнитивных процессов личности*. М.: ИП РАН.
Karpov, A.V., Skityaeva I.M. (2005). *Psychology of metacognitive processes of personality*. Moscow: IP RAN. (In Russ.).
8. Кемеров, В.Е. (2013). Социальный хронотоп и трансформации современного общественнознания. *Известия Уральского федерального университета. Сер. 3, Общественные науки*, 4, 172—185.



- Kemerov, V.E. (2013). Social chronotope and transformations of modern social science. *News of the Ural Federal University. Series 3, Social Sciences*, 4, 172—185. (In Russ.).
9. Марцинковская, Т.Д., Балашова, Е.Ю. (2017). Категория хронотопа в психологии. *Вопросы психологии*, 6, 56—67.
Martsinkovskaya, T.D., Balashova, E.Yu. (2017). The category of chronotope in psychology. *Voprosy Psychologii*, 6, 56—67. (In Russ.).
10. Осин, Е.Н., Леонтьев, Д.А. (2020). Краткие русскоязычные шкалы диагностики субъективного благополучия: психометрические характеристики и сравнительный анализ. *Мониторинг общественного мнения: Экономические и социальные перемены*, 1, 117—142. <https://doi.org/10.14515/monitoring.2020.1.06>
Osin, E.N., Leontyev, D.A. (2020). Brief Russian-language scales for diagnosing subjective well-being: psychometric characteristics and comparative analysis. *Monitoring of Public Opinion: Economic and Social Changes*, 1, 117—142. (In Russ.). <https://doi.org/10.14515/monitoring.2020.1.06>
11. Солдатова, Г.У., Войскунский, А.Е. (2021). Социально-когнитивная концепция цифровой социализации: новая экосистема и социальная эволюция психики. *Психология. Журнал Высшей школы экономики*, 18(3), 431—450. <https://doi.org/10.17323/1813-8918-2021-3-431-450>
Soldatova, G.U., Voiskounsky, A.E. (2021). Social-cognitive concept of digital socialization: a new ecosystem and social evolution of the Mind. *Psychology. Journal of the Higher School of Economics*, 18(3), 431—450. (In Russ.). <https://doi.org/10.17323/1813-8918-2021-3-431-450>
12. Солдатова, Г.У., Илюхина, С.Н. (2025). Человек технологически достроенный: в поисках целостности. *Культурно-историческая психология*, 21(1), 13—23. <https://doi.org/10.17759/chp.2025210102>
Soldatova, G.U., Ilyuhina, S.N. (2025). Digital Extended Man Looking for his Wholeness. *Cultural-Historical Psychology*, 21(1), 13—23. (In Russ.). <https://doi.org/10.17759/chp.2025210102>
13. Солдатова, Г.У., Рассказова, Е.И., Клишевич, А.С. (2023). Смешанная среда с дополненной реальностью: эффекты присутствия в ситуации игрового взаимодействия. *Экспериментальная психология*, 16(2), 4—19. <https://doi.org/10.17759/exppsy.2023160201>
Soldatova, G.U., Rasskazova, E.I., Klishevich, A.S. (2023). Mixed Environment with Augmented Reality: The Effects of Presence in Game Interaction Situation. *Experimental Psychology (Russia)*, 16(2), 4—19. (In Russ.). <https://doi.org/10.17759/exppsy.2023160201>
14. Солдатова, Г.У., Чигарькова, С.В., Илюхина, С.Н. (2025). Расширенная версия Шкалы самоуправления цифровой повседневностью (СУЦП-2): целостность как потенциал адаптации и благополучия. *Культурно-историческая психология*, 21(4), 25—37. <https://doi.org/10.17759/chp.2025210403>
Soldatova, G.U., Chigarkova, S.V., Ilyuhina, S.N. (2025). Extended version of the Digital Daily Life Self-Management Scale (DDLMS-2): integrity as a potential for adaptation and well-being. *Cultural-Historical Psychology*, 21(4), 25—37. (In Russ.). <https://doi.org/10.17759/chp.2025210403>
15. Ухтомский, А.А. (2002). *Доминанта*. СПб.: Питер.
Uhtomsky, A.A. (2002). *Dominant*. St. Petersburg: Piter. (In Russ.).
16. Шюц, А. (2003). О множественности реальностей. Пер. с англ. *Социологическое обозрение*, 3(2), 3—34.
Schütz, A. (2003). On multiple realities. Transl. from Engl. *Russian Sociological Review*, 3(2), 3—34. (In Russ.).
17. Юмартова, Н.М., Гришина, Н.В. (2016). Осознанность (mindfulness): психологические характеристики и адаптация инструментов измерения. *Психологический журнал*, 37(4), 105—115.
Yumartova, N.M., Grishina, N.V. (2016). Mindfulness: psychological features and adaptation of questionnaires. *Psikhologicheskii zhurnal*, 37(4), 105—115. (In Russ.).
18. Abeele, V.V., Spiel, K., Nacke, L., Johnson, D., Gerling, K. (2020). Development and validation of the player experience inventory: A scale to measure player experiences at the level of functional and psychosocial consequences. *International Journal of Human-Computer Studies*, 135, 102370. <https://doi.org/10.1016/j.ijhcs.2019.102370>
19. Bente, G., Schmälzle, R., Jahn, N.T., Schaaf, A. (2023). Measuring the effects of co-location on emotion perception in shared virtual environments: An ecological perspective. *Frontiers in Virtual Reality*, 4, 1032510. <https://doi.org/10.3389/frvir.2023.1032510>



20. Bhattacharyya, A. (2025) Digital Temporalities: The Transformation of Historical Consciousness in Cyberspace. *International Journal of Multidisciplinary Research*, 8(6), 10848—10853. <https://doi.org/10.15680/IJMRSET.2025.0806229>
21. Černohorská, V., Schoetensack, C., Klegr, T., Witowska, J., Goncikowska, K., Giner-Domínguez, G., Papastamatelou, J., Chappuis, S., Boente, M.F., Meteier, Q., Wittmann, M., Codina, N., Pestana, J.V., Valenzuela, R., Martin-Sölch, C., Ogden, R. (2025). How digital technology can steal your time. *Computers in Human Behavior*, 169, 108680. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2025.108680>
22. Chen J. (2022). Exploring Engagement in AR Games Through Content, Context, and Presence. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 664, 2429—2432.
23. Colledani D., Anselmi P., Robusto E. (2024). Development of a scale for capturing psychological aspects of physical-digital integration: relationships with psychosocial functioning and facial emotion recognition. *AI & Society*, 39, 1707—1719. <https://doi.org/10.1007/s00146-023-01646-9>
24. Dilthey, W. (1990). Logik und System der Philosophischen Wissenschaften. In: H.-U. Lessing, Fr. Rodi (Eds.), *Wilhelm Dilthey Gesammelte Schriften*. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht.
25. Duan, N., Lu, H., Lyu, H. (2025). Connection and happiness: an interactive study of social media, social capital, and the subjective well-being of international students. *Frontiers in Psychology*, 16, 1548663. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2025.1548663>
26. Han, S.-L., An, M., Han, J.J., Lee, J. (2020). Telepresence, time distortion, and consumer traits of virtual reality shopping. *Journal of Business Research*, 118, 311—320. <https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2020.06.056>
27. Hansen, T., Johansen, R., Kirkøen, B., Stene-Larsen, K., Straiton, M., Tornes, R.A., Reneflot, A. (2025). Digital bridges to social connection: A systematic review and meta-analysis of digital interventions for loneliness and social isolation. *Internet Interventions*, 41, 100856. <https://doi.org/10.1016/j.invent.2025.100856>
28. Howard, S.J., Hayes, N., Mallawaarachchi, S., Johnson, D., Neilsen-Hewett, C., MacKenzie, J., Bentley, L.A., White, S.L. (2024). A Meta-Analysis of Self-Regulation and Digital Recreation from Birth to Adolescence. *Computers in Human Behavior*, 163, 108472. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2024.108472>
29. Hu, J., Zhang, G., Xie, F., Li, Y. (2025). Digital inclusion, social participation and subjective well-being of rural middle-aged and older adults — Empirical analysis based on Chinese Social Survey data. *Acta Psychologica*, 261, 105809. <https://doi.org/10.1016/j.actpsy.2025.105809>
30. Husserl, E. (1979). *Lebenswelt und Wissenschaft in der Philosophie*. Fr./M.
31. Kitchin, R. (2024). Temporal challenges in researching digital timescapes. *Space and Polity*, 28(2), 311—313. <https://doi.org/10.1080/13562576.2024.2396846>
32. Li, Y., Ch'ng, E., Cobb, S., See, S. (2021). Presence and Communication in Hybrid Virtual and Augmented Reality Environments. *PRESENCE: Virtual and Augmented Reality*, 28, 29—52. https://doi.org/10.1162/pres_a_00340
33. Lombard, M., Jones, M.T. (2015) Defining Presence. In: M. Lombard, F. Biocca, J. Freeman, W. IJsselstein, R. Schaevitz (Eds.), *Immersed in Media: Telepresence Theory, Measurement & Technology* (pp. 13—34). NY: Springer.
34. Meteier, Q., Délèze, A., Chappuis, S., Witowska J., Wittmann M., Ogden R., Martin-Sölch C. (2025). Effect of task nature during short digital deprivation on time perception and psychophysiological state. *Scientific Reports*, 15, 10469. <https://doi.org/10.1038/s41598-025-94316-3>
35. Moïnneureau, M.-A., Oliveira, A.A., Falk, T.H. (2023). Quantifying time perception during virtual reality gameplay using a multimodal biosensor-instrumented headset: a feasibility study. *Frontiers in Neuroergonomics*, 4. <https://doi.org/10.3389/fnrgo.2023.1189179>
36. Mullen, G., Davidenko, N. (2021). Time compression in virtual reality. *Timing & Time Perception*, 9(4), 1—16. <https://doi.org/10.1163/22134468-bja10034>
37. Pérez P., Gonzalez-Sosa E., Gutiérrez J., García N. (2022). Emerging Immersive Communication Systems: Overview, Taxonomy, and Good Practices for QoE Assessment. *Frontiers In Signal Proceedings*, 2, 917684. <https://doi.org/10.3389/frsip.2022.917684>
38. Petersen, B., Khalili-Mahani, N., Murphy, C., Sawchuk, K., Phillips, N., Li, K.Z. H., Hebblethwaite, S. (2023). The association between information and communication technologies, loneliness and social connectedness: A scoping review. *Frontiers in Psychology*, 14, 1063146. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1063146>



39. Sadowski, W. Jr., Stanney, K. (2002). Measuring and managing sense of presence. Handbook of Virtual Environments. In: K.S. Hale, K.M. Stanney (Eds.), *Design, Implementation, and Applications*. B-R: CRC Press.
40. Skarbez, R., Brooks, F.P. Jr., Whitton, M.C. (2017). A survey of presence and related concepts. *ACM Computing Survey*, 50(6), 1—39. <https://doi.org/10.1145/3134301>
41. Skarbez, R., Smith, M., Whitton, M.C. (2021). Revisiting Milgram and Kishino's Reality-Virtuality Continuum. *Frontiers in Virtual Reality*, 2, 64997. <https://doi.org/10.3389/frvir.2021.647997>
42. Slater, M. (2009). Place illusion and plausibility can lead to realistic behavior in immersive virtual environments. *Philosophical Transactions of the Royal Society B Biological Sciences*, 364(1535), 3549—3557. <https://doi.org/10.1098/rstb.2009.0138>
43. Srivastava, S. (2024). Quantifying Social Presence in Mixed Reality: A Contemporary Review of Techniques and Innovations. *arXiv preprint*. <https://doi.org/10.48550/arXiv.2404.15325>
44. Witmer, B., Singer, M. (1998). Measuring immersion in virtual environments: a presence questionnaire. *Presence*, 7(3), 225—240.
45. Witmer, B.J., Jerome, C.J., Singer, M.J. (2005). The factor structure of the Presence Questionnaire. *Presence*, 14(3), 298—312.
46. Wong, E., Genay, A., Grønbaek, J.E.S., Velloso, E. (2025). Spatial Heterogeneity in Distributed Mixed Reality Collaboration. In: *CHI '25: Proceedings of the 2025 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems* (pp. 1—19). <https://doi.org/10.1145/3706598.3714033>

Приложение / Appendix

Приложение А. Структурные показатели опросника

Appendix A. Structural indicators of the questionnaire

<https://doi.org/10.17759/exppsy.2026190213>

Приложение Б. Бланк и ключ опросника

Appendix B. Questionnaire form and key

<https://doi.org/10.17759/exppsy.2026190213>

Информация об авторах

Галина Уртанбековна Солдатова, доктор психологических наук, академик РАО, профессор кафедры психологии личности факультета психологии, Московский государственный университет имени М.В. Ломоносова (ФГБОУ ВО МГУ им. М.В. Ломоносова); руководитель Центра изучения личности в цифровой и смешанной реальности, Московский институт психоанализа (НОЧУ ВО МИП), Москва, Российская Федерация, ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-6690-7882>, e-mail: soldatova.galina@gmail.com
Светлана Николаевна Илюхина, психолог, кафедра психологии личности факультета психологии, Московский государственный университет имени М.В. Ломоносова (ФГБОУ ВО МГУ им. М.В. Ломоносова); научный сотрудник, Центр изучения личности в цифровой и смешанной реальности, Московский институт психоанализа (НОЧУ ВО МИП), Москва, Российская Федерация, ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-9947-450X>, e-mail: svetla.iluhina@gmail.com

Анастасия Сергеевна Клишевич, инженер, кафедра психологии личности факультета психологии, Московский государственный университет имени М.В. Ломоносова (ФГБОУ ВО МГУ им. М.В. Ломоносова); младший научный сотрудник, Центр изучения личности в цифровой и смешанной реальности, Московский институт психоанализа (НОЧУ ВО МИП), Москва, Российская Федерация, ORCID: <https://orcid.org/0009-0009-1202-4820>, e-mail: anastasia.klishevich@yandex.ru

Information about the authors

Galina U. Soldatova, Doctor in Psychology, Academician of the Russian Academy of Education, Professor, Faculty of Psychology, Department of Personality Psychology, Lomonosov Moscow State University; Head



of the Center for the Study of Personality in Digital and Mixed Reality, Moscow Institute of Psychoanalysis, Moscow, Russian Federation, ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-6690-7882>, e-mail: soldatova.galina@gmail.com

Svetlana N. Ilyukhina, Psychologist, Faculty of Psychology, Department of Personality Psychology, Lomonosov Moscow State University; Researcher of the Center for the Study of Personality in Digital and Mixed Reality, Moscow Institute of Psychoanalysis, Moscow, Russian Federation, ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-9947-450X>, e-mail: svetla.iluhina@gmail.com

Anastasiya S. Klishevich, Assistant, Faculty of Psychology, Department of Personality Psychology, Lomonosov Moscow State University; Junior Researcher of the Center for the Study of Personality in Digital and Mixed Reality, Moscow Institute of Psychoanalysis, Moscow, Russian Federation, ORCID: <https://orcid.org/0009-0009-1202-4820>, e-mail: anastasia.klishevich@yandex.ru

Вклад авторов

Солдатова Г.У. — идея и планирование исследования; разработка опросника; сбор и анализ данных; контроль за проведением исследования; написание рукописи.

Илюхина С.Н. — разработка опросника; сбор и анализ данных; применение статистических, математических и других методов для анализа данных; визуализация результатов исследования; написание рукописи; аннотирование.

Клишевич А.С. — разработка опросника; сбор и анализ данных; применение статистических, математических и других методов для анализа данных; визуализация результатов исследования; написание и оформление рукописи.

Все авторы приняли участие в обсуждении результатов и согласовали окончательный текст рукописи.

Contribution of the authors

Galina U. Soldatova — ideas; planning of the research; data collection and analysis; control over the research; writing of the manuscript.

Svetlana N. Ilyukhina — development of a questionnaire; data collection and analysis; application of statistical, mathematical and other methods for data analysis; visualization of research results; annotation and writing of the manuscript.

Anastasiya S. Klishevich — development of a questionnaire; data collection and analysis; application of statistical, mathematical and other methods for data analysis; visualization of research results; writing and design of the manuscript.

All authors participated in the discussion of the results and approved the final text of the manuscript.

Конфликт интересов

Авторы заявляют об отсутствии конфликта интересов.

Conflict of interest

The authors declare no conflict of interest.

Декларация об этике

Исследование было рассмотрено и одобрено Комиссией по биоэтике ФГБОУ ВО «Московский государственный университет имени М.В. Ломоносова» (протокол №164-д-з от 26.09.2024).

Ethics statement

The study was reviewed and approved by the Bioethics Committee of Lomonosov Moscow State University (report no. 164-д-з, 2024/09/26).

Поступила в редакцию 15.09.2025

Поступила после рецензирования 28.01.2026

Принята к публикации 13.03.2026

Опубликована 30.06.2026

Received 2025.09.15

Revised 2026.01.28

Accepted 2026.03.13

Published 2026.06.30