

ОБЩАЯ ПСИХОЛОГИЯ, ПСИХОЛОГИЯ ЛИЧНОСТИ, ИСТОРИЯ ПСИХОЛОГИИ/GENERAL PSYCHOLOGY, PERSONALITY PSYCHOLOGY AND HISTORY OF PSYCHOLOGY

DOI: <https://doi.org/10.60797/IRJ.2025.162.92>

ЦЕННОСТНЫЙ ПРОФИЛЬ ГЕЙМЕРОВ, ПРЕДПОЧИТАЮЩИХ РАЗЛИЧНЫЕ ЖАНРЫ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

Научная статья

Бубнова И.С.^{1,*}, Компанеев А.М.²

¹ORCID : 0000-0001-9549-7248;

²ORCID : 0009-0002-4561-413X;

^{1,2} Кубанский государственный университет, Краснодар, Российская Федерация

* Корреспондирующий автор (irinaz-bubnova[at]yandex.ru)

Аннотация

В статье излагаются результаты исследования, проведенного с целью выявления особенностей ценностно-смысловой сферы у геймеров, предпочитающих различные жанры компьютерных игр, и у респондентов, не играющих в компьютерные игры. В статье показано, что существуют отличия в структуре жизненных ценностей и смысложизненных ориентаций у игроков, предпочитающих разные жанры игр. Так, игроки, предпочитающие шутеры, отличаются более высокой выраженностью ценностей достижения по сравнению с другими группами игроков. Ценности социальной коммуникации у игроков в шутеры имеют более низкие показатели. Несмотря на командный формат многих шутеров, коммуникация в них часто сводится к сугубо инструментальному взаимодействию для достижения победы.

У игроков в RPG ценность саморазвития выражена сильнее, поскольку RPG предоставляют уникальные возможности для самовыражения через создание и развитие персонажа, что соответствует базовой психологической потребности в самоактуализации. Игроки в RPG отличаются более выраженной склонностью к духовным ценностям, нежели к материальным. Глубокие нарративы и моральные дилеммы в играх этого жанра (например, The Witcher или Mass Effect) стимулируют рефлексию и эмоциональную вовлеченность.

Игроки в стратегии более ориентированы на материальные ценности. Это объясняется ключевой механикой жанра — управлением ресурсами, где эффективное распределение материальных активов является залогом успеха. Игрокам в стратегии свойственна ценность стабильности, долгосрочного планирования. Долгосрочное планирование на сотни ходов формирует убеждение в управляемости жизненных процессов. Игроки в стратегии также демонстрируют более низкую ценность креативности. С увеличением опыта игроки чаще используют проверенные мета-стратегии, уменьшая пространство для творческого подхода ($r=-0.25$).

Игроки в симуляторы ориентированы на социальное взаимодействие, нацелены на ценностную реализацию «Здесь и сейчас». Отсутствие четких целей и акцент на текущей деятельности в таких играх формирует особое отношение к повседневным процессам. Игроки демонстрируют высокие показатели ценностей самоуважения и престижа. Это связано с тем, что симуляторы жизни предоставляют возможности для виртуального самопредъявления и социального признания.

Ключевые слова: ценностно-смысловая сфера, ценности, геймеры, жанры.

VALUE PROFILE OF GAMERS WHO PREFER DIFFERENT GENRES OF VIDEO GAMES

Research article

Bubnova I.S.^{1,*}, Kompaneev A.M.²

¹ORCID : 0000-0001-9549-7248;

²ORCID : 0009-0002-4561-413X;

^{1,2} Kuban State University, Krasnodar, Russian Federation

* Corresponding author (irinaz-bubnova[at]yandex.ru)

Abstract

The article presents the results of a study conducted to identify the characteristics of the value-meaning sphere among gamers who prefer different genres of video games and respondents who do not play video games. The paper shows that there are differences in the structure of life values and orientations among players who prefer different genres of games. For example, players who prefer shooters are distinguished by a higher expression of achievement values compared to other groups of players. The values of social communication among shooter players are lower. Despite the team format of many shooters, communication in them often boils down to purely instrumental interaction to achieve victory.

RPG players place greater value on self-development, as RPGs provide unique opportunities for self-expression through character creation and development, which corresponds to the basic psychological need for self-actualisation. RPG players tend to be more inclined towards spiritual values than material ones. The deep narratives and moral dilemmas in games of this genre (e.g. The Witcher or Mass Effect) stimulate reflection and emotional engagement.

Strategy gamers are more focused on material values. This is explained by the key mechanics of the genre — resource management, where the effective distribution of material assets is the key to success. Strategy gamers value stability and long-term planning. Long-term planning for hundreds of moves shapes their belief in the controllability of life processes. Strategy

players also demonstrate a lower value for creativity. As they gain experience, players are more likely to use proven meta-strategies, reducing the space for creative approaches ($r=-0.25$).

Simulation game players are focused on social interaction and aim to fulfil their values in the ‘here and now.’ The absence of clear goals and the emphasis on current activities in such games shapes a special attitude towards everyday processes. Players demonstrate high levels of self-esteem and prestige. This is because life simulators provide opportunities for virtual self-expression and social recognition.

Keywords: value-meaning sphere, values, gamers, genres.

Введение

Современная эпоха ставит перед человеком беспрецедентный экзистенциальный вызов. Как отмечает З. Бауман в концепции «Жидкой современности» [7], исследование ценностно-смысловой сферы перестает быть академическим вопросом, поскольку цифровая реальность сегодня трансформирует ценностные устои общества. Работы Ш. Шварца [14] и Д.А. Леонтьева [5] показывают, что именно сейчас исследование ценностно-смысловой сферы становится насущной необходимостью для понимания человеческой природы в XXI веке.

Разрыв между традицией и инновацией получил глубокое осмысление в трудах Э. Гидденса [2]. Его анализ прямо указывает на острую потребность в изучении механизмов смыслообразования. Цифровая эпоха, как демонстрирует М. Кастельс [9], добавила новое измерение в этот процесс. Исследования Бубновой И.С. показывают, что социальные сети не просто создают пространство для самопрезентации — они активно формируют новые ценностные матрицы, часто вступающие в противоречие с «оффлайн-идентичностью» [21].

Сегодня, когда общество столкнулось с беспрецедентным ценностным расколом, а экзистенциальная тревога становится массовым явлением, исследования ценностно-смысловой сферы, как показывают многочисленные работы, выходят за рамки академического интереса [4]. Они становятся необходимым инструментом для построения психологически устойчивого общества в эпоху глобальных трансформаций [3].

Современная цифровая среда перестала быть нейтральным пространством коммуникации, она стала активным участником формирования человеческой идентичности, что делает изучение ценностно-смысловой сферы жизненно необходимым [6].

Актуальность исследований подтверждается:

- данными Digital Wellness Institute [18] о новых формах ценностных ориентаций;
- открытием Ngien [22] феномена «цифрового альтруизма»;
- предупреждениями Бубновой И.С. о рисках поведенческих зависимостей [8], [17].

Как показывает метаанализ этих источников, изучение ценностно-смысловой сферы стало вопросом не просто академическим, но ключевым для психического здоровья цифрового поколения.

Современные видеоигры, которые McGonigal [20] метафорично называет «альтернативной реальностью», которая работает лучше настоящей, создали уникальное культурное пространство. Так, для более чем 3 миллиардов человек по всему миру игры стали не просто развлечением, а полноценной средой формирования социальных связей и ценностных ориентаций.

Психологический феномен игрового воздействия особенно ярко проявляется в механизме «условной морали», подробно изученном Sicart [11]. В его работах отмечается парадокс: игроки, демонстрирующие в виртуальных мирах поведение, недопустимое в реальности (агрессия, обман), при этом часто сохраняют четкие этические принципы в оффлайн-жизни. Однако, как предупреждают исследования Kowert [19], длительное погружение в такие двойственные системы ценностей может приводить к когнитивному диссонансу, особенно у подростков.

Особую сложность представляет феномен игровой идентичности, который Yee [24] назвал «эффектом Протея». Создавая и развивая своих аватаров, игроки не просто выбирают визуальный образ, но и примеряют новые модели поведения, ценностные системы, а иногда и гендерные роли. Этот процесс, как отмечает Taylor [15], особенно значим для поколения Z, для которого граница между «игровым» и «реальным Я» становится все более проницаемой.

Социальный аспект игровых ценностей заслуживает отдельного внимания. Современные исследования показывают, что для 57% молодых людей онлайн-игры стали основным пространством социализации [16]. При этом подчеркивается, что сообщества в multiplayer-играх часто формируют собственную этику, где ценятся совершенно иные качества, чем в традиционных социальных институтах [23].

Современная игровая индустрия предлагает невероятное разнообразие жанров, каждый из которых представляет собой уникальную смысловую вселенную со своими правилами, вызовами и системой ценностей. Как отмечает Войскунский А.Е. [1], в исследовании психологических аспектов деятельности в интернет-среде, игровые практики существенно различаются по степени вовлеченности и мотивационным профилям, однако глубокий анализ жанровой специфики в российской науке пока остается пробелом. Большинство существующих работ, включая исследование Солдатовой Г.У. и Рассказовой Е.И. [10] о цифровой социализации, рассматривают геймеров как единую группу, игнорируя принципиальные различия между поклонниками стратегий, RPG, шутеров и других жанров. Такой подход представляется существенно ограниченным, ведь разные игровые миры предлагают совершенно непохожие модели реальности, системы мотивации и этические дилеммы, что неизбежно должно отражаться на ценностно-смысловой сфере их постоянных участников.

Особого внимания заслуживает и временной аспект. В отличие от разового просмотра фильма или прочтения книги, видеоигры предполагают десятки, а то и сотни часов погружения в свою вселенную. За это время игровые ценности и способы смыслопорождения могут переходить из разряда условных правил игры в разряд устойчивых личностных характеристик. Особенно это касается подростков, чья ценностная система находится в стадии активного формирования, о чем свидетельствуют данные Солдатовой Г.У. [10]. Однако без учета жанровой специфики мы не можем точно определить, какие именно аспекты игрового опыта оказывают наиболее значимое влияние.

Таким образом, изучение этих различий представляет собой не просто академический интерес, а насущную необходимость для российской психологической науки. В условиях, когда видеоигры становятся полноценной частью культурного ландшафта России, понимание их дифференцированного влияния позволит не только минимизировать потенциальные риски, но и максимально использовать развивающий потенциал игровых сред. Как показывают исследования Фомичевой Ю.В. [12], это особенно важно для разработки адресных психолого-педагогических программ, учитывающих как риски, так и возможности разных игровых жанров для формирования зрелой ценностно-смысловой сферы личности в российском цифровом пространстве.

Методы и принципы исследования

Цель исследования — установить особенности ценностно-смысловой сферы у геймеров, предлагающих различные жанры компьютерных игр.

Анализ научной, методической литературы позволили определить структуру организации эмпирического исследования и подобрать наиболее результативные методы, позволяющие в полном объеме раскрыть суть нашего исследования.

Выборку составило 996 респондентов, все — молодежь в возрасте от 18 до 30 лет. В качестве экспериментальных групп были отобраны следующие группы: группа геймеров-игроков в шутеры, группа геймеров-игроков в RPG, группа геймеров-игроков в стратегии и группа геймеров-игроков в симуляторы. В качестве контрольной группы была отобрана молодежная общность числом в указавших, что видеоигры ни в каком виде не входят в их досуг (сюда же относятся игры на игровых консолях и портативных устройствах).

Методы и методики исследования: методика «Морфологический тест жизненных ценностей» (Авторы: В. Ф. Солов, Л. В. Карпушина), ценностный опросник Шварца (Автор: Ш. Шварц), тест «Смысложизненные ориентации» (Автор: Д. А. Леонтьев).

Основные результаты

Применение критерия χ^2 -Пирсона для проверки нормальности распределения данных позволило обнаружить значимые отклонения, которые могут быть интерпретированы в контексте психологических особенностей представителей разных игровых групп.

В группе игроков в шутеры было зафиксировано левостороннее распределение по шкале «Сфера обучения и образование». Это может указывать на то, что представители данной группы, склонны отдавать образовательные и профессиональные цели на второй план, уделяя больше внимания игровой деятельности. В свою очередь, у игроков в стратегии левостороннее распределение наблюдалось по нескольким шкалам, включая «Развитие себя», «Духовное удовлетворение», «Профессиональная сфера», «Сфера обучения и развития» и «Семейная сфера». Подобные результаты позволяют предположить, что для этой категории игроков характерна тенденция к замещению реальных достижений успехами в виртуальной среде.

Игроки в симуляторы продемонстрировали левостороннее распределение по шкалам «Собственный престиж», «Профессиональная сфера» и «Семейная сфера», что может быть связано с их стремлением к отдыху от социальных ожиданий и стандартных жизненных сценариев. В группе неиграющих было обнаружено U-образное распределение по шкале «Развитие себя», что свидетельствует о наличии двух противоположных подгрупп: одни респонденты высоко оценивают значимость саморазвития, тогда как другие демонстрируют низкие показатели по этой шкале.

Анализ ценностных ориентаций по методике Шварца выявил, что игроки в шутеры склонны к гедонизму, о чем свидетельствует правостороннее распределение по соответствующей шкале. Это согласуется с динамичной природой шутеров, которые предполагают быстрые эмоциональные вознаграждения. В группе RPG были обнаружены аномалии в распределении по шкале «Власть», что может отражать существование различных стратегий игрового поведения: одни игроки стремятся к контролю и доминированию, тогда как другие предпочитают более пассивные роли.

Игроки в стратегии продемонстрировали выраженную ориентацию на достижения, что соответствует конкурентной механике данного жанра. В то же время в группе симуляторов наблюдались аномалии по шкале «Стимуляция», что, вероятно, связано с неоднородностью аудитории: часть игроков ищет в симуляторах новые впечатления, тогда как другая часть воспринимает их как способ релаксации. Неиграющие респонденты также показали отклонения по шкале «Гедонизм», что может указывать на разнородность этой группы в плане отношения к удовольствиям и наслаждениям.

Исследование смысложизненных установок выявило, что игроки в шутеры и RPG демонстрируют аномалии в распределении по шкалам, связанным с осмысленностью жизни. Это может говорить о том, что для части представителей этих групп виртуальная реальность становится компенсаторным пространством, где они находят больше смысла, чем в повседневной жизни. В группе стратегий было обнаружено U-образное распределение по шкале «Локус контроля-жизнь», что указывает на поляризацию: одни игроки чувствуют себя хозяевами своей судьбы, тогда как другие склонны к экстернальному локусу контроля.

У игроков в симуляторы зафиксировано правостороннее распределение по шкале «Осмысленность жизни», что может быть связано с тем, что данный жанр позволяет им выстраивать более упорядоченную и предсказуемую реальность. В группе неиграющих также наблюдались аномалии, включая U-образное распределение по шкале «Локус контроля-Я», что демонстрирует неоднородность этой категории респондентов.

Результаты исследования, демонстрируют существенные различия между геймерами и не-геймерами в ключевых сферах жизнедеятельности. Наиболее выраженные расхождения наблюдаются в профессиональной области: геймеры показывают резко заниженные показатели (2.75–3.50) по сравнению с нормой у не-геймеров (5.00). Аналогичная, хотя и менее выраженная тенденция прослеживается в семейной сфере (3.75–4.50 у геймеров против 5.75 у не-геймеров). Примечательно, что показатели физической активности у геймеров остаются в пределах нормы (5.00–5.75), хотя и несколько уступают не-геймерам (6.50).

Жанровая дифференциация выявляет дополнительные закономерности. Игроки в шутеры демонстрируют критически низкие значения в профессиональной сфере (2.75) и обучении (3.00), что указывает на системную деприоритизацию этих областей. В группе стратегий отмечается диссонанс между нормальными показателями достижений (4.75) и заниженными значениями в профессиональной сфере (3.50), что позволяет предположить смещение мотивации в виртуальную среду. Наиболее низкие показатели обучения (2.75) зафиксированы среди игроков в симуляторы, что требует дополнительного изучения влияния жанровых особенностей на когнитивные установки.

Демографический анализ вносит важные уточнения. Группа не-геймеров, на 62% состоящая из женщин, демонстрирует повышенные показатели в семейной сфере (5.75–6.50). В группе игроков в симуляторы, где также преобладает женская аудитория, наблюдается резкое снижение профессиональных ориентаций (2.75–5.00). В преимущественно мужских группах шутеров и стратегий отмечается смещение акцента в сторону увлечений (5.25–5.50) при относительном пренебрежении карьерными аспектами.

Исследование ценностных профилей выявляет парадоксальное сочетание общих тенденций и жанровой специфики. Большинство групп демонстрируют схожий базовый уровень значимости ключевых ценностей (3.5–4.7 балла), при этом отношение к традициям (3.25–3.74) образует пограничную зону между категориями «Не очень важно» и «Важно», что отражает особенности современной игровой культуры. Сравнение с контрольной группой показывает системное, хотя и незначительное количественное превосходство не-геймеров по всем ценностным шкалам (на 0.3–0.5 балла), с наиболее выраженным различием в сферах Достижений ($\Delta=0.52$), Безопасности ($\Delta=0.48$) и Универсализма ($\Delta=0.46$).

Гедонизм неизменно занимает верхние позиции во всех игровых группах (4.31–4.64 балла), достигая пика у игроков в шутеры (4.64). Ценности Власти варьируются в диапазоне 3.69–4.00, оставаясь в категории «Важно», но демонстрируя жанровую вариативность. Особый интерес представляет шкала Традиций (3.25–3.40 у геймеров против 3.74 у не-геймеров) — единственный показатель с качественным различием между группами.

Гендерный анализ выявляет устойчивые паттерны: преимущественно женские группы (60% игроков в симуляторы) демонстрируют повышенные показатели Доброты (1.86 против 1.89–2.05) и сниженные — Власти (1.60 против 1.63–1.81). В преимущественно мужских группах (70% игроков в шутеры) заметно выражен гедонизм (2.22 против 1.98–2.09).

Особого внимания заслуживает анализ смысложизненных показателей. Все исследуемые группы демонстрируют низкие значения по ключевым параметрам: отклонение по шкале «Цель в жизни» составляет -5.6/-6.6 баллов (максимальное у стратегий -6.65), снижение по шкале «Процесс жизни» - 4.5–5.7 баллов, критические показатели по шкале «Локус-Я» (особенно у RPG -17.01 при норме 21.45). Общая осмыслинность жизни показывает глобальный дефицит на уровне 1.5 SD ниже нормы.

Парадоксально, что игроки в шутеры, несмотря на общий дефицит, демонстрируют относительно лучшие показатели по целеполаганию (28.15) и переживанию процесса жизни (27.41). Это может объясняться краткосрочной целевой ориентацией, характерной для жанра. Особую озабоченность вызывают данные по RPG-сообществу, показывающие минимальные значения внутреннего контроля (17.01) и общей осмыслинности (88.50), что свидетельствует о неспособности ролевых игр компенсировать эзистенциальные дефициты.

Ключевым промежуточным выводом анализа описательной статистики становится выявленный диссонанс: высокие показатели достижений в ценностном опроснике (4.13–4.65) не коррелируют с низкими баллами по шкале результата жизни (21.95–23.40), что подтверждает гипотезу о невозможности полноценной компенсации реальных эзистенциальных дефицитов виртуальными достижениями.

Обсуждение

Для проверки полученных данных был проведен статистический анализ шкал методик. С целью установить наличие/отсутствие статистически значимых отличий между показателями методик были использованы критерии t-студента для шкал, распределение которых соответствует нормальному, и Н-критерий Краскела-Уоллиса для шкал, распределение которых демонстрировало аномалии.

Геймеры демонстрируют выраженную поляризацию ценностей по сравнению с не-геймерами. Ценности, такие как духовное удовлетворение, социальные контакты и достижения, выражены у них значимо сильнее. В частности, социальная активность геймеров, ассоциированная с высокой ценностью общения, проявляется гипертрофированной мотивацией в профессиональной, семейной и образовательной сферах. Корреляция ценности достижений с вовлеченностью в профессию также оказалась существенно выше ($r=0.42$). В то же время такие ценности как материальное положение, престиж, традиции ведут к большей отстраненности: например, геймеры с низкой оценкой престижа чаще игнорируют карьерные амбиции, а в семейной сфере у них наблюдается слабая связь с локусом контроля. Эта перестройка ценностной иерархии согласуется с теорией самодетерминации Райана и Деси (Ryan & Deci, 2000), согласно которой игры эффективно удовлетворяют базовые потребности в компетентности и связанности, переформатируя традиционные ценностные паттерны. Наблюданная дезинтеграция традиционных кластеров (например, отсутствие значимой связи социальных ценностей с духовностью у геймеров, в отличие от их прочной ассоциации у не-геймеров, или изоляция креативности от автономии) подтверждает модель Шварца (Schwartz, 1992) в части динамики ценностных систем под внешним воздействием и находит объяснение в концепции «мотивационного переноса» (Yee, 2006), где виртуальные достижения замещают реальные социальные ориентиры.

Жанровая специфика выступает ключевым предиктором конкретных ценностных профилей и поведенческих паттернов. Так, игроки в шутеры демонстрируют минимальные уровни духовного удовлетворения (3.25 по стеновой шкале) и социальных контактов (3.25), акцентируя прагматизм и ориентацию на немедленный результат (например, K/D-ratio), что сопровождается высоким цинизмом и сниженной рефлексией. Этот феномен, обозначенный как «цифровой цинизм», формирует установку на целесообразность социального взаимодействия исключительно ради победы, снижая ценность реальной эмпатии. Напротив, игроки в стратегии показывают максимальные значения по

социальным контактам (5.50) и креативности (5.50), а также наиболее сильную связь с саморазвитием и внутренним локусом контроля (3.50 против 2.75 в других жанрах), что указывает на развитые навыки долгосрочного планирования, частично переносимые в реальность. Для RPG-игроков характерна компенсаторная функция виртуальной идентичности: при минимальной ориентации на реальные цели они демонстрируют неожиданно высокую удовлетворенность процессом жизни, что объясняется проживанием альтернативных нарративов в игре. Данные жанровые различия убедительно подтверждают многокомпонентную модель мотивации игроков Ника Йи (Yee, 2006), где шутеры соответствуют компоненту «Достижение», стратегии — «Социальность» и «Иммерсия», а RPG — «Иммерсия» и компенсации.

Заключение

Проведенное исследование подтвердило гипотезу о существовании уникальных ценностно-смысовых профилей у геймеров в зависимости от предпочтаемых игровых жанров. Наиболее выраженные различия проявились в следующих аспектах:

- Игроки в шутеры демонстрируют приоритет гедонизма ($t=2.30$; $M=4.64$) и краткосрочных достижений, но критически низкую ориентацию на профессиональное развитие ($M=2.75$) и обучение ($M=3.00$). Их смысловая сфера характеризуется фрагментированностью, где виртуальные победы не компенсируют экзистенциальные дефициты в реальности.

- Игроки в RPG выявили парадокс: высокая ценность саморазвития ($M=4.00$) сочетается с самым низким локусом контроля-Я ($M=17.01$) и общей осмысленностью жизни ($M=88.50$). Это свидетельствует о компенсаторной функции жанра, где альтернативные нарративы становятся пространством для идентичности, но не формируют устойчивого агентности.

- Игроки в стратегии подтвердили ориентацию на долгосрочное планирование, однако их реальные достижения ($M=21.95$ по шкале «Результат жизни») не коррелируют с виртуальными успехами, выявляя диссонанс между игровой и реальной эффективностью.

- Симуляторы, вопреки гипотезам, показали невысокую социальную реализацию, но выраженную ориентацию на «здесь и сейчас» (правостороннее распределение по шкале «Осмысленность жизни»).

Ключевым открытием стало системное отличие геймеров от неиграющих: снижение приоритета профессиональной ($\Delta=2.25$ балла), образовательной ($\Delta=1.75$) и семейной сфер ($\Delta=1.50$) при сохранении физической активности. При этом выявлен феномен цифрового альтруизма — нетипичная корреляция доброты со стимуляцией ($r=0.38-0.42$ у геймеров против $r=0.29$ у неиграющих), отражающая специфику кооперативных взаимодействий в играх.

Конфликт интересов

Не указан.

Рецензия

Сообщество рецензентов Международного научно-исследовательского журнала

DOI: <https://doi.org/10.60797/IRJ.2025.162.92.1>

Conflict of Interest

None declared.

Review

International Research Journal Reviewers Community

DOI: <https://doi.org/10.60797/IRJ.2025.162.92.1>

Список литературы / References

1. Войкунский А.Е. Эпидемия одиночества в цифровом обществе: хикикомори как культурно-психологический феномен / А.Е. Войкунский, Г.У. Солдатова // Консультативная психология и психотерапия. — 2019. — № 3. — С. 22–43.
2. Добрина О.А. Социальные риски современности и угрозы идентичности: системный анализ концепции Э. Гидденса / О.А. Добрина // Системная психология и социология. — 2019. — № 1. — С. 100–108.
3. Жижина М.В. Медиаграмотность как стратегическая цель медиаобразования: о критериях оценки медиакомпетентности / М.В. Жижина // Медиаобразование. — 2016. — № 4. — С. 47–65.
4. Инглхарт Р. Модернизация, культурные изменения и демократия / Р. Инглхарт, К. Вельцель. — Москва: Новое издательство, 2011. — 464 с.
5. Леонтьев Д.А. Психология смысла: Природа, строение и динамика смысловой реальности / Д.А. Леонтьев. — Москва: Смысл, 2003. — 486 с.
6. Назарова Ю.В. Цифровое послесмертие в концепции инфосферы Л. Флориди (этический анализ) / Ю.В. Назарова // Манускрипт. — 2021. — № 12. — С. 2675–2679.
7. Островская Т.А. Концепция «Текучей современности» З. Баумана и модификация дискурсивных практик элиты / Т.А. Островская // Вестник Адыгейского государственного университета. Серия 2: филология и искусствоведение. — 2016. — № 4. — С. 89–94.
8. Рерке В.И. Критерии и показатели проявления информационно-психологической безопасности обучающихся / В.И. Рерке, И.С. Бубнова // Научно-методический электронный журнал «Концепт». — 2025. — № 10. — С. 149–169.
9. Скибицкий М.М. Информационная эпоха и новая экономика в трудах Мануэля Кастельса / М.М. Скибицкий // Мир новой экономики. — 2015. — № 4. — С. 62–68.
10. Солдатова Г.У. Рожденные цифровыми: семейный контекст и когнитивное развитие / Г.У. Солдатова, Е.И. Рассказова, А.Е. Вишнева, О.И. Теславская [и др.]. — Москва: Акрополь, 2022. — 357 с.

11. Тимошук Е.А. Социокультурная феноменология Питера Бергера / Е.А. Тимошук // NOMOTHETIKA: Философия. Социология. Право. — 2020. — № 4. — С. 704–710.
12. Фомичева Ю.В. Психологические корреляты увлеченности компьютерными играми / Ю.В. Фомичева, А.Г. Шмелев, И.В. Бурмистров // Психология. — 1991. — № 3. — С. 27–39.
13. Франкл В.Э. Человек в поисках смысла / В.Э. Франкл. — Москва: Прогресс, 1990. — 178 с.
14. Шварц Ш. Уточненная теория базовых индивидуальных ценностей: применение в России / Ш. Шварц, Т.П. Бутенко, Д.С. Седова, А.С. Липатова // Психология. Журнал Высшей школы экономики. — 2012. — № 1. — С. 43–70.
15. Alter A. ‘Irresistible’ by design: it’s no accident you can’t stop looking at the screen / A. Alter. — New York: Penguin Press, 2017. — 352 p.
16. Bowman N.D. Social video gaming and well-being / N.D. Bowman, D. Rieger, J.-H. T. Lin // Current Opinion in Psychology. — 2022. — Vol. 45. — P. 1–10.
17. Bubnova I.S. Students' internet dependence prevention program development / I.S. Bubnova, A.V. Samigulina, V.A. Mishchenko, A.M. Ishmuradova, F.A. Gurbanova, R.A. Kurbanov // Espacios. — 2018. — Vol. 39, № 2. — P. 14.
18. Digital Wellness Initiative: 2022 Trends // Global Wellness Institute – official website. — URL: <https://globalwellnessinstitute.org/global-wellness-institute-blog/2022/12/22/digital-wellness-initiative-trends-for-2022/> (accessed: 03.09.2025).
19. Kowert R. Dark participation in games / R. Kowert // Frontiers in Psychology. — 2020. — Vol. 11. — P. 1–8.
20. McGonigal J. Reality is broken: why games make us better and how they can change the world / J. McGonigal. — New York: The Penguin Press, 2011. — 402 p.
21. Neverkovich S.D. Students' internet addiction: study and prevention / S.D. Neverkovich, I.S. Bubnova, N.N. Kosarenko, R.G. Sakhieva, Z.M. Sizova, V.L. Zakharova, M.G. Sergeeva // Eurasia Journal of Mathematics, Science and Technology Education. — 2018. — Vol. 14, № 4. — P. 1483–1495.
22. Ngien A. The bright and dark sides of social media use during COVID-19 lockdown: Contrasting social media effects through social liability vs. social support / A. Ngien, H. Cho, P. Li, M.G. Tan [et al.] // Computers in Human Behaviour. — 2023. — Vol. 146. — P. 1–15.
23. Twenge J.M. iGen: Why Today's Super-Connected Kids Are Growing Up Less Rebellious, More Tolerant, Less Happy—and Completely Unprepared for Adulthood and What That Means for the Rest of Us / J.M. Twenge. — New York: Atria, 2017. — 342 p.
24. Yee N. The Proteus Paradox: How Online Games and Virtual Worlds Change Us—And How They Don't / N. Yee. — New Haven: Yale University Press, 2014. — 272 p.

Список литературы на английском языке / References in English

1. Voikunskij A.E. Jepidemija odinochestva v cifrovom obshhestve: hikikomori kak kul'turno-psihologicheskij fenomen [The Epidemic of Loneliness in Digital Society: Hikikomori as a Cultural-Psychological Phenomenon] / A.E. Voikunskij, G.U. Soldatova // Konsul'tativnaja psihologija i psihoterapija [Counseling Psychology and Psychotherapy]. — 2019. — № 3. — P. 22–43. [in Russian]
2. Dobrina O.A. Social'nye riski sovremennosti i ugrozy identichnosti: sistemnyj analiz koncepcii Je. Giddensa [Social Risks of Modernity and Threats to Identity: A Systems Analysis of E. Giddens' Concept] / O.A. Dobrina // Sistemnaja psihologija i sociologija [Systems Psychology and Sociology]. — 2019. — № 1. — P. 100–108. [in Russian]
3. Zhizhina M.V. Mediagramotnost' kak strategicheskaja cel' mediaobrazovanija: o kriterijah ocenki mediakompetentnosti [Media Literacy as a Strategic Goal of Media Education: On Criteria for Assessing Media Competence] / M.V. Zhizhina // Mediaobrazovanie [Media Education]. — 2016. — № 4. — P. 47–65. [in Russian]
4. Inglehart R. Modernizacija, kul'turnye izmenenija i demokratija [Modernization, Cultural Change and Democracy] / R. Inglehart, K. Vel'tsel'. — Moscow: Novoe izdatel'stvo [New Publishing House], 2011. — 464 p. [in Russian]
5. Leont'ev D.A. Psihologija smysla: Priroda, stroenie i dinamika smyslovoj real'nosti [The Psychology of Meaning: Nature, Structure, and Dynamics of Meaningful Reality] / D.A. Leont'ev. — Moscow: Smysl [Sense], 2003. — 486 p. [in Russian]
6. Nazarova Yu.V. Cifrovoe poslesmertie v koncepcii infosfery L. Floridi (jeticheskij analiz) [Digital Afterlife in L. Floridi's Infosphere Concept (Ethical Analysis)] / Yu.V. Nazarova // Manuscript [Manuscript]. — 2021. — № 12. — P. 2675–2679. [in Russian]
7. Ostrovskaja T.A. Koncepcija «Tekuchej sovremennosti» Z. Baumana i modifikacija diskursivnyh praktik j'ilty [Z. Bauman's Concept of "Liquid Modernity" and the Modification of Elite Discursive Practices] / T.A. Ostrovskaja // Vestnik Adygejskogo gosudarstvennogo universiteta. Serija 2: filologija i iskusstvovedenie [Bulletin of the Adyge State University. Series 2: Philology and Art History]. — 2016. — № 4. — P. 89–94. [in Russian]
8. Rerke V.I. Kriterii i pokazateli projavlenija informacionno-psihologicheskoy bezopasnosti obuchajushhihsja [Criteria and Indicators of Informational-Psychological Safety Among Learners] / V.I. Rerke, I.S. Bubnova // Nauchno-metodicheskij elektronnyj zhurnal «Koncept» [Scientific and Methodological Electronic Journal “Concept”]. — 2025. — № 10. — P. 149–169. [in Russian]
9. Skibickij M.M. Informacionnaja jepoha i novaja jekonomika v trudah Manu'jela Kastell'sa [The Information Age and the New Economy in Manuel Castells' Works] / M.M. Skibickij // Mir novoj jekonomiki [World of the New Economy]. — 2015. — № 4. — P. 62–68. [in Russian]
10. Soldatova G.U. Rozhdennye cifrovymi: semejnyj kontekst i kognitivnoe razvitiye [Born Digital: Family Context and Cognitive Development] / G.U. Soldatova, E.I. Rasskazova, A.E. Vishneva, O.I. Teslavskaja [et al.]. — Moscow: Akropol' [Acropolis], 2022. — 357 p. [in Russian]

11. Timoshhuk E.A. Sociokul'turnaja fenomenologija Pitera Bergepa [Sociocultural Phenomenology of Peter Berger] / E.A. Timoshhuk // NOMOTHETIKA: Filosofija. Sociologija. Pravo [NOMOTHETIKA: Philosophy. Sociology. Law]. — 2020. — № 4. — P. 704–710. [in Russian]
12. Fomicheva Yu.V. Psihologicheskie korrelyaty uvlachennosti komp'yuternymi igrami [Psychological Correlates of Computer Game Engagement] / Yu.V. Fomicheva, A.G. Shmelev, I.V. Burmistrov // Psihologija [Psychology]. — 1991. — № 3. — P. 27–39. [in Russian]
13. Frankl V.E. Chelovek v poiskah smysla [Man's Search for Meaning] / V.E. Frankl. — Moscow: Progress, 1990. — 178 p. [in Russian]
14. Shvarts Sh. Utochnennaja teorija bazovyh individual'nyh cennostej: primenenie v Rossii [Refined Theory of Basic Individual Values: Application in Russia] / Sh. Shvarts, T.P. Butenko, D.S. Sedova, A.S. Lipatova // Psihologija. Zhurnal Vysshei shkoly jekonomiki [Psychology. Journal of the Higher School of Economics]. — 2012. — № 1. — P. 43–70. [in Russian]
15. Alter A. ‘Irresistible’ by design: it’s no accident you can’t stop looking at the screen / A. Alter. — New York: Penguin Press, 2017. — 352 p.
16. Bowman N.D. Social video gaming and well-being / N.D. Bowman, D. Rieger, J.-H. T. Lin // Current Opinion in Psychology. — 2022. — Vol. 45. — P. 1–10.
17. Bubnova I.S. Students' internet dependence prevention program development / I.S. Bubnova, A.V. Samigulina, V.A. Mishchenko, A.M. Ishmuradova, F.A. Gurbanova, R.A. Kurbanov // Espacios. — 2018. — Vol. 39, № 2. — P. 14.
18. Digital Wellness Initiative: 2022 Trends // Global Wellness Institute – official website. — URL: <https://globalwellnessinstitute.org/global-wellness-institute-blog/2022/12/22/digital-wellness-initiative-trends-for-2022/> (accessed: 03.09.2025).
19. Kowert R. Dark participation in games / R. Kowert // Frontiers in Psychology. — 2020. — Vol. 11. — P. 1–8.
20. McGonigal J. Reality is broken: why games make us better and how they can change the world / J. McGonigal. — New York: The Penguin Press, 2011. — 402 p.
21. Neverkovich S.D. Students' internet addiction: study and prevention / S.D. Neverkovich, I.S. Bubnova, N.N. Kosarenko, R.G. Sakhieva, Z.M. Sizova, V.L. Zakharova, M.G. Sergeeva // Eurasia Journal of Mathematics, Science and Technology Education. — 2018. — Vol. 14, № 4. — P. 1483–1495.
22. Ngien A. The bright and dark sides of social media use during COVID-19 lockdown: Contrasting social media effects through social liability vs. social support / A. Ngien, H. Cho, P. Li, M.G. Tan [et al.] // Computers in Human Behaviour. — 2023. — Vol. 146. — P. 1–15.
23. Twenge J.M. iGen: Why Today's Super-Connected Kids Are Growing Up Less Rebellious, More Tolerant, Less Happy—and Completely Unprepared for Adulthood and What That Means for the Rest of Us / J.M. Twenge. — New York: Atria, 2017. — 342 p.
24. Yee N. The Proteus Paradox: How Online Games and Virtual Worlds Change Us—And How They Don't / N. Yee. — New Haven: Yale University Press, 2014. — 272 p.