

**ОБЩАЯ ПСИХОЛОГИЯ, ПСИХОЛОГИЯ ЛИЧНОСТИ, ИСТОРИЯ ПСИХОЛОГИИ/GENERAL PSYCHOLOGY, PERSONALITY PSYCHOLOGY AND HISTORY OF PSYCHOLOGY**DOI: <https://doi.org/10.60797/IRJ.2026.168.71> EDN: UXVCQJ**ПСИХОЛОГИЧЕСКИЕ ПРЕДИКТОРЫ ФОРМИРОВАНИЯ ИГРОВОЙ ЗАВИСИМОСТИ ОТ МАССОВЫХ МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИХ РОЛЕВЫХ ОНЛАЙН-ИГР У СТУДЕНТОВ ИТ-СПЕЦИАЛЬНОСТЕЙ**

Научная статья

Чухров А.С.^{1*}, Меньшенина Л.А.²¹ Сибирский государственный университет телекоммуникаций и информатики, Новосибирск, Российская Федерация² Новосибирский колледж электроники и вычислительной техники, Новосибирск, Российская Федерация

* Корреспондирующий автор (cuhrovaleksandr99[at]gmail.com)

Предложена: 20.04.2026; Принята: 22.05.2026; Опубликовано: 17.06.2026

Аннотация

В условиях цифровизации досуга массовые многопользовательские ролевые онлайн-игры (MMORPG) становятся значимым социально-психологическим феноменом, а проблема игровой зависимости приобретает особую актуальность. Цель исследования — выявление психологических предикторов формирования игровой зависимости от MMORPG у студентов ИТ-специальностей. Выборку составили 86 студентов колледжа, обучающихся по специальности «Информационные системы и программирование», в возрасте 18–23 лет, разделенных на две группы: предпочитающие MMORPG (n=42) и другие жанры игр (n=44). Использованы методика диагностики мотивации игроков MMORPG Н. Йи (адаптация Н.В. Богачевой, В.Е. Епишина) и опросник «Стиль саморегуляции поведения» В.И. Моросановой. Применены U-критерий Манна–Уитни и коэффициент ранговой корреляции Спирмена.

Результаты. Установлены статистически значимые различия между группами по мотивации достижения (U=580, p<0,01), социальной мотивации (U=456, p<0,01), мотивации погружения (U=700, p<0,05) и общему уровню саморегуляции (U=643, p<0,01). У студентов, предпочитающих MMORPG, выше социальная мотивация и мотивация погружения, но ниже саморегуляция. Корреляционный анализ не выявил прямых линейных связей между мотивационными и регуляторными показателями.

Полученные данные подтверждают, что риск игровой зависимости от MMORPG связан с доминированием социально-мотивационных установок и дефицитами саморегуляции. Отсутствие прямых корреляций указывает на опосредованный характер влияния этих факторов, что согласуется с компенсаторной моделью использования интернета.

Закключение. Выявленные психологические предикторы могут служить мишенями для профилактики игровой зависимости, ориентированной на развитие саморегуляции и альтернативных форм социальной реализации.

Ключевые слова: игровая зависимость, поведенческие аддикции, MMORPG, мотивация игровой деятельности, саморегуляция, психологические предикторы.

PSYCHOLOGICAL PREDICTORS OF THE DEVELOPMENT OF GAMING ADDICTION TO MASSIVELY MULTIPLAYER ONLINE ROLE-PLAYING GAMES AMONG IT STUDENTS

Research article

Chukhrov A.S.^{1*}, Menshenina L.A.²¹ Siberian State University of Telecommunications and Information Science, Novosibirsk, Russian Federation² Novosibirsk College of Electronics and Computer Engineering, Novosibirsk, Russian Federation

* Corresponding author (cuhrovaleksandr99[at]gmail.com)

Suggested: 20.04.2026; Accepted: 22.05.2026; Published: 17.06.2026

Abstract

In the context of the digitalisation of leisure, massively multiplayer online role-playing games (MMORPGs) are becoming a significant socio-psychological phenomenon, and the issue of gaming addiction is taking on particular relevance. The aim of the study is to identify the psychological predictors of the development of MMORPG gaming addiction among IT students. The sample consisted of 86 college students aged 18–23 studying ‘Information Systems and Programming’, divided into two groups: those preferring MMORPGs (n=42) and other game genres (n=44). The research used N. Yee’s diagnostic method for assessing the motivation of MMORPG players (adapted by N.V. Bogacheva and V.E. Epishin) and V.I. Morosanova’s ‘Behavioural Self-Regulation Style’ questionnaire. The Mann–Whitney U-test and Spearman’s rank correlation coefficient were applied.

Results. Statistically significant differences were found between the groups in terms of achievement motivation (U=580, p<0.01), social motivation (U=456, p<0.01), immersion motivation (U=700, p<0.05) and the overall level of self-regulation (U=643, p<0.01). Students who prefer MMORPGs have higher levels of social motivation and immersion motivation, but lower levels of self-regulation. Correlation analysis did not identify any direct linear relationships between motivational and regulatory indicators.

The findings confirm that the risk of MMORPG gaming addiction is associated with a predominance of social-motivational attitudes and deficits in self-regulation. The absence of direct correlations suggests that the influence of these factors is indirect, which is consistent with the compensatory model of internet use.

Conclusion. The identified psychological predictors can serve as targets for the prevention of gaming addiction, focusing on the development of self-regulation and alternative forms of social fulfilment.

Keywords: gaming addiction, behavioural addictions, MMORPGs, motivation for gaming, self-regulation, psychological predictors.

Введение

В условиях цифровизации и расширения виртуальных форм социальной активности компьютерные игры перестали быть исключительно формой досуга и стали значимым социально-психологическим феноменом. Особое место в структуре цифровых практик занимают массовые многопользовательские ролевые онлайн-игры (MMORPG), представляющие собой устойчивые виртуальные миры с развитой системой социальных взаимодействий, ролевой идентификации и совместной деятельности [1]. Рост популярности данного жанра сопровождается увеличением числа лиц, демонстрирующих признаки проблемной игровой вовлечённости и игровой зависимости, что обуславливает актуальность её психологического изучения [2].

В современной психологии игровая зависимость рассматривается как форма поведенческой аддикции, характеризующаяся утратой контроля над игровой деятельностью, приоритетом игры над другими интересами и продолжением игры, несмотря на негативные последствия [3], [4]. В Международной классификации болезней 11-го пересмотра (МКБ-11) игровое расстройство включено в раздел расстройств, связанных с аддитивным поведением, что подчёркивает клиническую значимость феномена [5].

Особый интерес в контексте игровой зависимости представляют MMORPG, поскольку данный жанр характеризуется обязательным социальным взаимодействием, устойчивостью виртуального мира и возможностью формирования долгосрочной виртуальной идентичности [6]. Эти особенности создают условия, при которых игровая среда может приобретать компенсаторное значение по отношению к неудовлетворённым психологическим потребностям личности в реальной жизни. Согласно теории самодетерминации Р. Райана и Э. Деси, поведение человека определяется стремлением к удовлетворению базовых психологических потребностей в автономии, компетентности и связанности [7]. При их фрустрации в реальной жизни виртуальная среда может стать альтернативным источником удовлетворения, что повышает риск формирования аддитивного поведения [8].

Исследования показывают, что ключевыми факторами риска игровой зависимости выступают мотивационные установки личности (социальная мотивация, мотивация достижения, эскапизм) и особенности саморегуляции поведения [9], [10]. Дефициты произвольной саморегуляции, включая недостаточную сформированность целеполагания, планирования и контроля, повышают уязвимость личности к аддитивным формам поведения [11]. Вместе с тем вопрос о том, как именно взаимодействуют мотивационные и регуляторные факторы в условиях специфической игровой среды MMORPG, остаётся недостаточно изученным. Особенно остро стоит этот вопрос у лиц, сфера деятельности которых лежит в области IT-специальностей, в связи с возможно большей уязвимостью к формированию цифровой зависимости.

Цель исследования — выявление психологических предикторов формирования игровой зависимости от массовых многопользовательских ролевых онлайн-игр у студентов IT-специальностей.

Методы и принципы исследования

Эмпирическое исследование проведено на базе ГБПОУ НСО «Новосибирский колледж электроники и вычислительной техники». В исследовании приняли участие 86 студентов очной формы обучения (50 юношей, 36 девушек) в возрасте от 18 до 23 лет ($M=21$ год), обучающихся по специальности «Информационные системы и программирование». Выбор данной базы обусловлен высокой цифровой грамотностью и включённостью студентов в игровую деятельность.

Для диагностики использованы следующие методики:

1. Авторская анкета для выявления игровых предпочтений (включала вопросы о предпочитаемых жанрах, частоте игры, участии в игровых сообществах).

2. Методика диагностики мотивации игроков MMORPG Н. Йи в русскоязычной адаптации Н.В. Богачевой, В.Е. Епишина [12]. Методика позволяет оценить три основных мотивационных кластера: мотивацию достижения (включает интерес к игровой механике, стремление к прогрессу, соревновательность), социальную мотивацию (общение, отношения, командная работа) и мотивацию погружения (исследование мира, эскапизм, отыгрывание роли, кастомизация).

3. Опросник «Стиль саморегуляции поведения» (ССП-98) В.И. Моросановой [13], направленный на диагностику общего уровня саморегуляции и отдельных регуляторных процессов (планирование, моделирование, программирование, оценка результатов, гибкость, самостоятельность).

На основании результатов авторской анкеты, направленной на выявление игровых предпочтений, испытуемые были разделены на две группы: группа 1 — студенты, предпочитающие игры жанра MMORPG ($n=42$); группа 2 — студенты, предпочитающие игры других жанров ($n=44$).

Критерием включения в исследование являлось наличие регулярного опыта игровой активности.

Статистическая обработка. Для сравнения независимых выборок применялся U-критерий Манна–Уитни. Для анализа взаимосвязей между мотивационными и регуляторными показателями использован коэффициент ранговой корреляции Спирмена. Статистически значимыми считались различия при $p \leq 0,05$.

Основные результаты

Сравнительный анализ мотивации игровой деятельности. Результаты сравнительного анализа показателей мотивации между группами представлены в таблице 1.

Таблица 1 - Различия в мотивации игровой деятельности между выделенными группами

DOI: <https://doi.org/10.60797/IRJ.2026.168.71.1>

Показатель	Группа MMORPG, Средний ранг	Группа других жанров, Средний ранг	Uэмп	Уровень значимости p
n	42	44	-	-
Мотивация достижения	52,4	35,1	580	≤0,01
Социальная мотивация	55,8	32,0	456	≤0,01
Мотивация погружения	49,6	38,2	700	≤0,05

Установлены статистически значимые различия по всем трём шкалам мотивации. Наиболее выраженные различия наблюдаются по шкале социальной мотивации (U=456, p≤0,01), что свидетельствует о значительно более высокой значимости социальных аспектов игровой деятельности (общение, кооперация, принадлежность к группе) для студентов, предпочитающих MMORPG. Мотивация достижения также выше в группе MMORPG (U=580, p≤0,01), указывая на важность внутриигрового прогресса и статуса. Мотивация погружения, включающая эскапизм и идентификацию с персонажем, также значимо выше у любителей MMORPG (U=700, p≤0,05).

Сравнительный анализ саморегуляции поведения. Результаты сравнения общего уровня саморегуляции представлены в таблице 2.

У студентов, предпочитающих MMORPG, общий уровень саморегуляции статистически значимо ниже (U=643, p≤0,01), что свидетельствует о трудностях произвольного контроля поведения, планирования и ограничения игровой активности.

Таблица 2 - Различия в общем уровне саморегуляции между группами

DOI: <https://doi.org/10.60797/IRJ.2026.168.71.2>

Показатель	Группа MMORPG, Средний ранг	Группа других жанров, Средний ранг	Uэмп	Уровень значимости p
n	42	44	-	-
Общий уровень саморегуляции	36,7	50,9	643	≤0,01

Для выявления взаимосвязей между мотивационными характеристиками и уровнем саморегуляции был проведён корреляционный анализ по всей выборке (n=86). Результаты представлены в таблице 3.

Таблица 3 - Коэффициенты ранговой корреляции Спирмена между мотивационными показателями и уровнем саморегуляции

DOI: <https://doi.org/10.60797/IRJ.2026.168.71.3>

Показатель	Общий уровень саморегуляции	
	ρ	p
Социальная мотивация	0,22	>0,05
Мотивация погружения	0,29	>0,05
Мотивация достижения	0,18	>0,05

Статистически значимых линейных связей между мотивационными показателями и уровнем саморегуляции не обнаружено. Это указывает на то, что мотивационные установки и саморегуляция могут выступать относительно независимыми предикторами, а их влияние на риск формирования игровой зависимости носит опосредованный или нелинейный характер.



Обсуждение

Проведённое исследование подтвердило гипотезу о том, что студенты, предпочитающие MMORPG, отличаются от любителей других игровых жанров более высокой социальной мотивацией, мотивацией достижения и погружения, а также более низким уровнем саморегуляции. Эти результаты согласуются с данными зарубежных исследований, указывающих на ключевую роль социальных факторов и эскапизма в формировании проблемной игровой вовлечённости в MMORPG [14], [15].

Высокая социальная мотивация у игроков MMORPG объясняется самой природой этих игр, где обязательное взаимодействие с другими игроками, членство в гильдиях и совместное прохождение контента являются неотъемлемой частью игрового процесса. Для личности, испытывающей дефицит социальной включённости в реальной жизни, виртуальное сообщество может стать значимой альтернативой, удовлетворяющей потребность в принадлежности и признании [6].

Мотивация погружения, включающая эскапизм, особенно важна в контексте аддиктивного поведения. Согласно компенсаторной модели использования интернета Д. Кардефельт-Винтера [16], люди обращаются к онлайн-активностям для компенсации негативных эмоциональных состояний или неудовлетворённых потребностей в реальной жизни. При доминировании такой мотивации игра начинает выполнять функцию психологической защиты, что повышает риск зависимости.

Обнаруженный дефицит саморегуляции у любителей MMORPG подтверждает положения В.И. Моросановой о том, что низкий уровень произвольного контроля поведения является фактором уязвимости к аддиктивным формам поведения [11]. В условиях высокой мотивационной привлекательности игровой среды лица со слабой саморегуляцией испытывают трудности в ограничении времени игры, переключении на другие виды деятельности и оценке негативных последствий.

Отсутствие прямых корреляционных связей между мотивационными и регуляторными показателями указывает на сложный, многомерный характер взаимодействия этих факторов. Вероятно, риск формирования игровой зависимости определяется не столько линейной комбинацией мотивации и саморегуляции, сколько специфическим сочетанием этих характеристик в контексте конкретной игровой среды. Например, высокая социальная мотивация может приводить к проблемной вовлечённости только при недостаточной саморегуляции, тогда как при хорошем самоконтроле она реализуется в адаптивных формах социальной активности.

Полученные результаты имеют практическое значение для разработки программ профилактики игровой зависимости у студентов IT-специальностей. Они указывают на необходимость развития навыков саморегуляции (целеполагания, планирования, контроля времени); создания альтернативных возможностей для удовлетворения социальных потребностей и потребности в достижении в реальной жизни (кружки, секции, волонтерство); психологического сопровождения лиц с высокими показателями эскапистской мотивации, направленного на развитие адаптивных копинг-стратегий.

Заключение

Проведённое эмпирическое исследование позволило выявить психологические предикторы формирования игровой зависимости от массовых многопользовательских ролевых онлайн-игр у студентов IT-специальностей. Установлено, что:

1. Студенты, предпочитающие MMORPG, характеризуются более высокой социальной мотивацией, мотивацией достижения и мотивацией погружения по сравнению с любителями других игровых жанров.

2. У данной группы испытуемых выявлен более низкий общий уровень саморегуляции поведения, что проявляется в трудностях произвольного контроля игровой активности.

3. Прямые линейные взаимосвязи между мотивационными и регуляторными показателями отсутствуют, что свидетельствует о сложном, опосредованном характере влияния этих факторов на риск игровой зависимости.

Таким образом, риск формирования игровой зависимости от MMORPG статистически связан с доминированием социально-мотивационных установок и дефицитами саморегуляции личности. Выявленные предикторы могут служить мишенями для психолого-педагогической профилактики, ориентированной на развитие регуляторных навыков и создание условий для удовлетворения базовых психологических потребностей в реальной социальной среде.

Конфликт интересов

Не указан.

Рецензия

Сообщество рецензентов Международного научно-исследовательского журнала
DOI: <https://doi.org/10.60797/IRJ.2026.168.71.4>

Conflict of Interest

None declared.

Review

Community of Reviewers of the International Research Journal
DOI: <https://doi.org/10.60797/IRJ.2026.168.71.4>

Список литературы / References

1. King D.L. Video game monetization (e.g., 'loot boxes'): a blueprint for practical social responsibility measures / D.L. King, P.H. Delfabbro // International Journal of Mental Health and Addiction. — 2019. — Vol. 17. — № 1. — P. 166–179. — DOI: 10.1007/s11469-018-0009-3.

2. Griffiths M.D. A "components" model of addiction within a biopsychosocial framework / M.D. Griffiths // Journal of Substance Use. — 2005. — Vol. 10. — № 4. — P. 191–197. — DOI: 10.1080/14659890500114359.



3. Короленко Ц.П. Идентичность и аддиктивное поведение / Ц.П. Короленко, Н.В. Дмитриева, Е.Н. Загоруйко. — Новосибирск: НГПУ, 2015. — 255 с.
4. Дресвянников В.Л. Интернет-зависимость / В.Л. Дресвянников, М.Г. Чухрова, С.В. Пронин. — Новосибирск: Немо Пресс, 2015. — 159 с.
5. Международная статистическая классификация болезней и проблем, связанных со здоровьем (МКБ-11) / Всемирная организация здравоохранения. — 2019. — URL: <https://icd.who.int/browse11/l-m/ru> (дата обращения: 10.03.2026).
6. Федосов А.Ю. Психология компьютерной игровой деятельности / А.Ю. Федосов. — Москва: Когито-Центр, 2019. — 143 с.
7. Ryan R.M. Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being / R.M. Ryan, E.L. Deci // *American Psychologist*. — 2000. — Vol. 55. — № 1. — P. 68–78. — DOI: 10.1037/0003-066X.55.1.68.
8. Смирнова Е.О. Подходы к пониманию игровой зависимости в отечественной и зарубежной психологии / Е.О. Смирнова, М.В. Соколова, Е.Г. Шеина // *Современная зарубежная психология*. — 2018. — Т. 7. — № 4. — С. 18–28. — DOI: 10.17759/jmfp.2018070402.
9. Yee N. Motivations for play in online games / N. Yee // *CyberPsychology & Behavior*. — 2006. — Vol. 9. — № 6. — P. 772–775. — DOI: 10.1089/cpb.2006.9.772.
10. Kardefelt-Winther D. A conceptual and methodological critique of internet addiction research: Towards a model of compensatory internet use / D. Kardefelt-Winther // *Computers in Human Behavior*. — 2014. — Vol. 31. — P. 351–354. — DOI: 10.1016/j.chb.2013.10.059.
11. Моросанова В.И. Саморегуляция и индивидуальность человека / В.И. Моросанова. — Москва: Наука, 2010. — 384 с.
12. Богачева Н.В. Адаптация опросника мотивации игры в MMORPG Н. Йи: психометрические характеристики / Н.В. Богачева, В.Е. Епишин // *Экспериментальная психология*. — 2021. — Т. 14. — № 4. — С. 156–170. — DOI: 10.17759/exppsy.2021140412.
13. Моросанова В.И. Опросник «Стиль саморегуляции поведения» (ССПМ): руководство / В.И. Моросанова. — Москва: Когито-Центр, 2004. — 44 с.
14. Billieux J. Are we overpathologizing everyday life? A tenable blueprint for behavioral addiction research / J. Billieux, A. Schimmenti, Y. Khazaal [et al.] // *Journal of Behavioral Addictions*. — 2015. — Vol. 4. — № 3. — P. 119–123. — DOI: 10.1556/2006.4.2015.009.
15. Deci E.L. Intrinsic motivation and self-determination in human behavior / E.L. Deci, R.M. Ryan. — New York: Plenum Press, 1985. — 371 p. — DOI: 10.1007/978-1-4899-2271-7.
16. Kardefelt-Winther D. A conceptual and methodological critique of internet addiction research: Towards a model of compensatory internet use / D. Kardefelt-Winther // *Computers in Human Behavior*. — 2014. — Vol. 31. — P. 351–354. — DOI: 10.1016/j.chb.2013.10.059.
17. Young K.S. Internet addiction: The emergence of a new clinical disorder / K.S. Young // *CyberPsychology & Behavior*. — 1998. — Vol. 1. — № 3. — P. 237–244. — DOI: 10.1089/cpb.1998.1.237.

Список литературы на английском языке / References in English

1. King D.L. Video game monetization (e.g., 'loot boxes'): a blueprint for practical social responsibility measures / D.L. King, P.H. Delfabbro // *International Journal of Mental Health and Addiction*. — 2019. — Vol. 17. — № 1. — P. 166–179. — DOI: 10.1007/s11469-018-0009-3.
2. Griffiths M.D. A "components" model of addiction within a biopsychosocial framework / M.D. Griffiths // *Journal of Substance Use*. — 2005. — Vol. 10. — № 4. — P. 191–197. — DOI: 10.1080/14659890500114359.
3. Korolenko Ts.P. Identichnost i addiktivnoe povedenie [Identity and addictive behaviour] / Ts.P. Korolenko, N.V. Dmitrieva, Ye.N. Zagoruiko. — Novosibirsk: NSPU, 2015. — 255 p. [in Russian]
4. Dresvyannikov V.L. Internet-zavisimost [Internet addiction] / V.L. Dresvyannikov, M.G. Chukhrova, S.V. Pronin. — Novosibirsk: Nemo Press, 2015. — 159 p. [in Russian]
5. Mezhdunarodnaya statisticheskaya klassifikatsiya boleznei i problem, svyazannikh so zdorovem (МКБ-11) [International Statistical Classification of Diseases and Related Health Problems (ICD-11)] / World Health Organisation. — 2019. — URL: <https://icd.who.int/browse11/l-m/ru> (accessed: 10.03.2026). [in Russian]
6. Fedosov A.Yu. Psikhologiya kompyuternoï igrovoi deyatel'nosti [The Psychology of Computer Gaming] / A.Yu. Fedosov. — Moscow: Kogito-Center, 2019. — 143 p. [in Russian]
7. Ryan R.M. Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being / R.M. Ryan, E.L. Deci // *American Psychologist*. — 2000. — Vol. 55. — № 1. — P. 68–78. — DOI: 10.1037/0003-066X.55.1.68.
8. Smirnova Ye.O. Podkhodi k ponimaniyu igrovoi zavisimosti v otechestvennoi i zarubezhnoi psikhologii [Approaches to Understanding Gaming Addiction in Russian and International Psychology] / Ye.O. Smirnova, M.V. Sokolova, Ye.G. Sheina // *Sovremennaya zarubezhnaya psikhologiya* [Contemporary International Psychology]. — 2018. — Vol. 7. — № 4. — P. 18–28. — DOI: 10.17759/jmfp.2018070402. [in Russian]
9. Yee N. Motivations for play in online games / N. Yee // *CyberPsychology & Behavior*. — 2006. — Vol. 9. — № 6. — P. 772–775. — DOI: 10.1089/cpb.2006.9.772.



10. Kardefelt-Winther D. A conceptual and methodological critique of internet addiction research: Towards a model of compensatory internet use / D. Kardefelt-Winther // *Computers in Human Behavior*. — 2014. — Vol. 31. — P. 351–354. — DOI: 10.1016/j.chb.2013.10.059.
11. Morosanova V.I. Samoregulyatsiya i individualnost cheloveka [Self-regulation and individuality] / V.I. Morosanova. — Moscow: Nauka, 2010. — 384 p. [in Russian]
12. Bogacheva N.V. Adaptatsiya oprosnika motivatsii igri v MMORPG N. Yi: psikhometricheskie kharakteristiki [Adaptation of N. Yi's MMORPG Game Motivation Questionnaire: Psychometric Characteristics] / N.V. Bogacheva, V.E. Yepishin // *Ekspperimentalnaya psikhologiya* [Experimental Psychology]. — 2021. — Vol. 14. — № 4. — P. 156–170. — DOI: 10.17759/exppsy.2021140412. [in Russian]
13. Morosanova V.I. Oprosnik «Stil samoregulyatsii povedeniya» (SSPM): rukovodstvo [The 'Behavioural Self-Regulation Style' (BSRS) Questionnaire: A Guide] / V.I. Morosanova. — Moscow: Kogito-Center, 2004. — 44 p. [in Russian]
14. Billieux J. Are we overpathologizing everyday life? A tenable blueprint for behavioral addiction research / J. Billieux, A. Schimmenti, Y. Khazaal [et al.] // *Journal of Behavioral Addictions*. — 2015. — Vol. 4. — № 3. — P. 119–123. — DOI: 10.1556/2006.4.2015.009.
15. Deci E.L. Intrinsic motivation and self-determination in human behavior / E.L. Deci, R.M. Ryan. — New York: Plenum Press, 1985. — 371 p. — DOI: 10.1007/978-1-4899-2271-7.
16. Kardefelt-Winther D. A conceptual and methodological critique of internet addiction research: Towards a model of compensatory internet use / D. Kardefelt-Winther // *Computers in Human Behavior*. — 2014. — Vol. 31. — P. 351–354. — DOI: 10.1016/j.chb.2013.10.059.
17. Young K.S. Internet addiction: The emergence of a new clinical disorder / K.S. Young // *CyberPsychology & Behavior*. — 1998. — Vol. 1. — № 3. — P. 237–244. — DOI: 10.1089/cpb.1998.1.237.