



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

DOI: <https://doi.org/10.60797/IRJ.2026.168.62> EDN: RBHITF**ЦЕННОСТНЫЙ ПРОФИЛЬ ГЕЙМЕРОВ, ПРЕДПОЧИТАЮЩИХ СТРАТЕГИЧЕСКИЕ ИГРЫ: СРАВНИТЕЛЬНОЕ ИССЛЕДОВАНИЕ**

Научная статья

Бубнова И.С.^{1,*}, Компанеев А.М.²¹ORCID : 0000-0001-9549-7248;²ORCID : 0009-0002-4561-413X;^{1,2}Кубанский государственный университет, Краснодар, Российская Федерация

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

Предложена: 04.05.2026; Принята: 01.06.2026; Опубликовано: 17.06.2026

Аннотация

В статье представлены результаты исследования ценностно-смысловой сферы геймеров, предпочитающих стратегические игры, в сравнении с молодёжью, не включённой в игровую деятельность. Исследование направлено на выявление специфики ценностного профиля данной жанровой группы через три взаимодополняющих диагностических инструмента: ценностный опросник Ш. Шварца (SVS/PVQ), морфологический тест жизненных ценностей В.Ф. Сопова и Л.В. Карпушиной (МТЖЦ) и методику уровня соотношения ценности и доступности Е.Б. Фанталовой (УСЦД). Показано, что игроки в стратегии демонстрируют характерное сочетание умеренно выраженных ценностей достижения и самостоятельности при системном снижении значимости всех терминальных ценностей в сфере профессиональной деятельности и обучения. Ценностно-доступностный анализ обнаруживает универсальные для всех геймеров зоны конфликта по материальной обеспечённости и семейной жизни, при этом группа стратегов выделяется наибольшей свободой как значимой и одновременно доступной ценностью. Полученные результаты обсуждаются в контексте механизма ресурсного переноса игровых компетенций и гипотезы о компенсаторной функции виртуального пространства стратегических игр.

Ключевые слова: ценностно-смысловая сфера, ценности, геймеры, стратегические игры, ценностный профиль.**VALUE PROFILE OF GAMERS WHO PREFER STRATEGY GAMES: A COMPARATIVE STUDY**

Research article

Bubnova I.S.^{1,*}, Kompaneev A.M.²¹ORCID : 0000-0001-9549-7248;²ORCID : 0009-0002-4561-413X;^{1,2}Kuban State University, Krasnodar, Russian Federation

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

Suggested: 04.05.2026; Accepted: 01.06.2026; Published: 17.06.2026

Abstract

The article presents the research results on the value and meaning system of gamers who prefer strategy games, compared with young people who do not engage in gaming. The study aims to identify the specific traits of the value profile of this genre-based group using three complementary diagnostic tools: the Schwartz Value Survey (SVS/PVQ), the morphological test of life values by V.F. Sopov and L.V. Karpushina (MTLV) and the methodology for assessing the ratio of value to accessibility by E.B. Fantalova (USTsD). It is shown that strategy gamers exhibit a characteristic combination of moderately pronounced values of achievement and autonomy, alongside a systematic reduction in the importance of all terminal values in the sphere of professional activity and education. The value-accessibility analysis identifies areas of conflict regarding financial security and family life that are universal to all gamers, with the group of strategists standing out for having the greatest freedom as a value that is both significant and accessible. The results are discussed in the context of the mechanism of resource transfer of gaming competencies and the hypothesis regarding the compensatory function of the virtual space in strategy games.

Keywords: value-meaning sphere, values, gamers, strategy games, value profile.**Введение**

Видеоигры стратегического жанра представляют собой одно из наиболее интеллектуально требовательных направлений игровой индустрии. Игры серий Civilization, Total War, StarCraft, Age of Empires и им подобные предполагают многочасовое планирование, управление ресурсами, прогнозирование последствий принимаемых решений на сотни ходов вперёд. Психологическая специфика этого жанра определяется прежде всего его ключевой механикой — управлением сложными системами в условиях неопределённости, — которая принципиально отличает стратегии от других жанров с точки зрения требований к когнитивным процессам и формируемым ценностным ориентациям.

Несмотря на это, в отечественной психологической науке дифференцированное изучение ценностно-смысловой сферы геймеров по жанровому признаку остаётся слабо разработанным направлением. Большинство исследований

либо рассматривают геймеров как однородную группу [1], [10], либо ограничиваются экшн- и ролевыми жанрами как наиболее массовыми [12]. Жанр стратегий — при всей его психологической содержательности — систематически остаётся на периферии внимания, что образует отчётливую исследовательскую лакуну.

Между тем именно стратегические игры представляют собой уникальный контекст для изучения ценностно-смысловой динамики личности. Долгосрочное планирование, управление «империей» как метафора контроля над собственной жизнью, постоянный ресурсный дефицит, требующий расстановки приоритетов, — всё это создаёт игровое пространство, в котором ценностные ориентации субъекта не просто декларируются, но операционализируются в конкретных решениях. Согласно И. Богосту, игровые механики сами по себе являются смысловыми высказываниями [15]: механика стратегии утверждает, что мир управляем, что долгосрочный расчёт превосходит импульс, что ресурсы конечны и требуют распределения. Повторяемое проживание этих утверждений в условиях высокой вовлечённости может формировать устойчивые ценностные диспозиции.

Цель настоящего исследования — выявить особенности ценностного профиля геймеров, предпочитающих стратегические игры, в сравнении с молодёжью, не включённой в игровую деятельность, с акцентом на структуру ценностно-доступностного напряжения как индикатора реально действующих смысловых приоритетов.

Методы и принципы исследования

Выборку составили 996 респондентов в возрасте от 18 до 30 лет. В исследуемую группу вошли геймеры, для которых стратегические игры составляют не менее 50% игрового времени ($n = 197$; 63% мужчин, 37% женщин; средний игровой стаж — 5,7 лет). В группу сравнения вошла молодёжь, указавшая, что видеоигры в любой форме не входят в их досуг ($n = 200$; 38% мужчин, 62% женщин). Отбор участников осуществлялся методом целенаправленной выборки на базе Кубанского государственного университета и посредством распространения анкеты в тематических онлайн-сообществах.

Диагностическая батарея включала три методики, обеспечивающие многоуровневое измерение ценностного компонента профиля. Ценностный опросник Ш. Шварца в двух версиях — SVS (Schwartz Value Survey, прямое декларирование ценностей) и PVQ (Portrait Values Questionnaire, ценности, идентифицируемые через поведенческие образцы) — позволяет зафиксировать не только осознаваемую иерархию ценностей, но и их поведенчески проявляемый уровень, а расхождение между двумя версиями выступает индикатором степени интеграции ценности в реальную мотивационную структуру личности [14]. Морфологический тест жизненных ценностей В.Ф. Сопова и Л.В. Карпушиной (МТЖЦ) диагностирует значимость восьми терминальных ценностей применительно к шести жизненным сферам, что позволяет перейти от вопроса «какие ценности важны?» к вопросу «в каких сферах жизни они приоритизируются?» [8]. Методика уровня соотношения ценности и доступности Е.Б. Фанталовой (УСЦД) измеряет субъективную значимость и субъективную доступность 12 жизненных ценностей; зазор между этими параметрами позволяет выявить зоны ценностного конфликта (высокая значимость при низкой доступности) и ценностного вакуума (высокая доступность при низкой значимости) как индикаторы реального смыслового напряжения [9].

Статистическая обработка данных выполнена в пакете IBM SPSS Statistics 26.0. Для проверки нормальности распределений использовался критерий Колмогорова–Смирнова; при выявленных отклонениях от нормального закона распределения для межгрупповых сравнений применялся критерий Краскела–Уоллиса с попарными сравнениями по методу Данна (поправка Бонферрони). Уровень значимости принят равным $p < 0,05$.

Основные результаты

3.1. Ценностный профиль по опроснику Шварца (SVS/PVQ)

По декларируемым ценностям (SVS) группа Стратегий демонстрирует иерархию, в которой лидируют гедонизм ($M = 4,31 \pm 1,53$), самостоятельность ($M = 4,27 \pm 1,33$) и безопасность ($M = 4,05 \pm 1,22$). Наименее значимы традиции ($M = 3,31 \pm 1,33$). Контрольная группа системно превосходит стратегию по всем ценностным шкалам; наиболее выраженные различия фиксируются по достижениям (контроль: $M = 4,65$; стратегия: $M = 4,18$; $\Delta = 0,47$), безопасности ($M = 4,66$ против $M = 4,05$; $\Delta = 0,61$) и универсализму ($M = 4,23$ против $M = 3,77$; $\Delta = 0,46$). Таким образом, стратеги в наибольшей степени расходятся с не-геймерами именно по тем ценностям, которые связаны с реальными достижениями и ориентацией на социально значимые нормы.

Принципиальную картину добавляет сопоставление с поведенчески идентифицируемыми ценностями (PVQ). Закономерным следствием различной логики инструментов является то, что средние значения по PVQ существенно ниже, чем по SVS: при прямом декларировании испытуемые склонны завышать значимость социально одобряемых ценностей [12]. В исследуемой группе стратегов наиболее выражена безопасность на поведенческом уровне ($M = 1,83 \pm 0,88$), тогда как группа сравнения превосходит их по самостоятельности ($M = 2,24$) и универсализму ($M = 2,00$). Зазор между SVS и PVQ у стратегов наиболее выражен по достижениям (2,34) и самостоятельности (2,23): декларируя эти ценности на среднем уровне, на поведенческом уровне стратеги реализуют их заметно слабее — что указывает на возможное замещение реальных достижений виртуальными.

3.2. Жизненные ценности и сферы по методике МТЖЦ

По восьми терминальным ценностям группа сравнения системно превосходит исследуемую группу по всем позициям. Наиболее значимы для стратегов: креативность ($M = 4,89 \pm 2,50$), сохранение собственной индивидуальности ($M = 4,61 \pm 2,46$) и собственный престиж ($M = 4,74 \pm 2,23$). Наименее значимо высокое материальное положение ($M = 3,84 \pm 2,36$). Разрыв между исследуемой и сравнительной группами по духовному удовлетворению составляет 1,10 балла (4,11 против 5,21), а по развитию себя — 1,08 балла (4,38 против 5,46), что существенно превышает средний разрыв по другим ценностям.

Особенно выразительна картина по жизненным сферам. Для исследуемой группы характерна инвертированная иерархия сфер: наибольшую значимость имеют увлечения ($M = 5,31 \pm 2,31$) и физическая активность ($M = 5,34 \pm 2,24$), тогда как профессиональная сфера ($M = 3,62 \pm 2,55$) и обучение ($M = 3,52 \pm 2,46$) занимают последние позиции.

Согласно данным ранее проведённого сравнительного исследования ценностного профиля геймеров различных жанров [12], подобная инверсия характерна для геймерской популяции в целом, однако у стратегов она выражена особенно отчётливо: разрыв с группой сравнения по профессиональной сфере составляет 1,31 балла (3,62 против 4,93), а по семейной — 0,95 балла (4,38 против 5,33).

3.3. Ценностно-доступная структура по методике УСЦД

По субъективной значимости в исследуемой группе лидируют здоровье ($M = 6,49 \pm 2,71$), счастливая семейная жизнь ($M = 6,38 \pm 2,94$) и уверенность в себе ($M = 6,15 \pm 2,25$). Принципиально значимой особенностью является то, что свобода у стратегов выражена по значимости сильнее, чем в группе сравнения ($M = 6,13 \pm 2,60$ против $M = 5,93 \pm 2,44$), что представляет собой жанрово-специфическую характеристику [12]. По субъективной доступности свобода также занимает высокое положение ($M = 6,31 \pm 2,58$), превышая аналогичный показатель группы сравнения ($M = 5,85$). Таким образом, свобода — единственная ценность, которая в исследуемой группе одновременно высоко значима и высоко доступна, что формирует зону внутреннего спокойствия.

Зоны ценностного конфликта (значимость существенно превышает доступность) в исследуемой группе сосредоточены прежде всего в сфере материальной обеспеченности (зазор Ц – Д = +1,23) и семейной жизни (+0,87). Согласно данным сравнительного исследования геймерских групп [12], данный паттерн является общей характеристикой геймерской выборки, а не жанровой особенностью стратегов; значимым является то, что конфликт по семейной жизни у стратегов (+0,87) заметно ниже, чем в группе сравнения (+1,56), что указывает на меньшую напряжённость данной зоны. Зона ценностного вакуума — активная, деятельная жизнь — фиксирует характерный для стратегов паттерн: зазор составляет -0,73 (доступность 5,16 при значимости 4,43), то есть активная деятельность воспринимается как достижимая, однако не переживается как значимая цель.

Интегральные показатели УСЦД фиксируют умеренный уровень общего ценностного напряжения: доля внутреннего спокойствия — 80,10%, внутренний конфликт — 9,86%, внутренний вакуум — 10,03%. В группе сравнения аналогичные показатели составляют 78,83%, 10,96% и 10,21% соответственно. Принципиальным наблюдением является то, что межгрупповые различия носят структурный, а не интенсивностный характер: группы различаются не по степени общего напряжения, а по тому, вокруг каких именно ценностей оно концентрируется.

Обсуждение

Совокупность полученных данных формирует психологически содержательный портрет геймера-стратега. Центральной характеристикой ценностного профиля данной группы является внутренне согласованное сочетание когнитивно-контрольной ориентации с заниженным приоритетом реальных достижений — парадокс, требующий специального объяснения.

Механика стратегических игр последовательно тренирует компетенции долгосрочного планирования, управления ресурсами и принятия решений в условиях неполноты информации. Высокие значения по ценности самостоятельности ($M = 4,27$ по SVS) и свободы ($M = 6,13$ по УСЦД, наибольшее среди всех геймеров) органично вписываются в эту логику: стратегические игры создают пространство, в котором субъект выступает полноценным автором разворачивающейся истории. Именно здесь, по всей видимости, реализуется механизм, описанный А.Н. Леонтьевым как «сдвиг мотива на цель» [5]: компетенции планирования и контроля, изначально развивавшиеся в игровом контексте, приобретают самостоятельную ценностную значимость для субъекта. Это согласуется с положением теории самодетерминации Э. Деси и Р. Райана: видеоигры, удовлетворяя потребность в автономии через игровое пространство, формируют устойчивые ценностные диспозиции в пользу самостоятельности и свободы [16].

Вместе с тем парадокс обнаруживается при сопоставлении ценностного уровня (Шварц SVS) с поведенческим (PVQ) и со сферным (МТЖЦ). Стратеги декларируют умеренно высокие ценности достижений и самостоятельности — однако на поведенческом уровне реализуют их существенно слабее (зазор SVS–PVQ по достижениям = 2,34; один из наиболее выраженных по сравнению с другими жанровыми группами [12]). Одновременно профессиональная сфера и сфера обучения занимают у стратегов последние позиции в иерархии жизненных сфер, а их значения — наименьшие среди геймеров. Иными словами, стратеги декларируют ценность достижений, однако не переносят её в реальные профессиональные и образовательные практики. Данный феномен согласуется с гипотезой «мотивационного переноса» Н. Йи [17]: виртуальные достижения (взятие очередной провинции, завершение кампании) могут частично замещать потребность в реальных достижениях, снижая мотивацию к ним.

Ценностно-доступностный анализ позволяет уточнить эту картину. Зона конфликта по материальной обеспеченности (+1,23) и семейной жизни (+0,87) у стратегов указывает на то, что именно эти жизненные области переживаются как дефицитарные — желанные, но труднодостижимые. При этом конфликт по семейной жизни у стратегов — наименьший среди всех групп, включая контрольную, что свидетельствует об относительно меньшей остроте этого дефицита. Зона вакуума по активной деятельной жизни (-0,73) означает, что активность воспринимается как вполне доступная форма существования, но не переживается как значимая ценность — что при высокой значимости свободы формирует специфическую конфигурацию: стремление к автономии без акцента на интенсивной деятельности. Схожая конфигурация — самостоятельность как ценность при сниженной деятельной активности — ранее описывалась в исследованиях молодёжи с выраженной цифровой социализацией [3], [10].

Сравнение декларируемых и поведенчески идентифицируемых ценностей обнаруживает ещё одну принципиальную закономерность. Контрольная группа демонстрирует наибольший зазор SVS–PVQ по достижениям (2,69) и безопасности (2,65), превышающий аналогичные показатели стратегов (2,34 и 2,22 соответственно). Это означает, что не-геймеры декларируют эти ценности выше, однако их расхождение между декларируемым и поведенческим уровнями также больше. Данный результат согласуется с выводами Д.А. Леонтьева о закономерном расхождении между декларируемыми и личностными ценностями [5]: высокая декларируемая значимость ценности не свидетельствует автоматически о её реальной регулятивной функции в жизнедеятельности субъекта.

**Заключение**

Проведённое исследование позволяет сформулировать следующие выводы.

Ценностный профиль геймеров, предпочитающих стратегические игры, характеризуется специфическим сочетанием когнитивно-контрольной ориентации (высокие ценности самостоятельности и свободы) при системном снижении значимости профессиональных и образовательных сфер жизнедеятельности. Системное превосходство контрольной группы по всем шкалам ценностного опросника Шварца фиксирует общий паттерн, характерный для геймерской популяции в целом: ценностные ориентации молодёжи, не включённой в игровую деятельность, выражены интенсивнее по всем измерениям.

Наиболее диагностически содержательным оказывается расхождение между декларируемыми и поведенчески идентифицируемыми ценностями: зазор SVS–PVQ по достижениям (2,34) и самостоятельности (2,23) у стратегов указывает на то, что данные ценности декларируются, но не в полной мере реализуются в повседневных практиках. Это соответствует гипотезе о компенсаторной функции виртуального пространства: стратегические игры создают условия для переживания достижения и контроля, которые не в полной мере воспроизводятся в реальных профессиональных и образовательных контекстах.

Ценностно-доступностный анализ (УСИД) выявляет жанрово-специфическую особенность стратегов: свобода является для них одновременно значимой и доступной ценностью — в отличие от других жанровых групп, описанных в предыдущем исследовании [12], — что формирует зону внутреннего спокойствия. Зонами конфликта выступают материальная обеспечённость и семейная жизнь; интегральный уровень ценностного напряжения у стратегов и в группе сравнения сопоставим: жанровая специфика проявляется в структуре, а не в интенсивности напряжения.

Перспектива дальнейшего исследования связана с анализом механизмов переноса игровых компетенций в реальные жизненные практики, а также с изучением условий, при которых виртуальное пространство стратегических игр выступает ресурсом развития ценностно-смысловой сферы, а не замещением реальной деятельности.

Конфликт интересов

Не указан.

Рецензия

Бунас И.Л., Санкт-Петербургский морской технический университет, Санкт-Петербург Российская Федерация
DOI: <https://doi.org/10.60797/IRJ.2026.168.62.1>

Conflict of Interest

None declared.

Review

Bunas I.L., St. Petersburg State Marine Technical University, Saint-Petersburg Russian Federation
DOI: <https://doi.org/10.60797/IRJ.2026.168.62.1>

Список литературы / References

1. Войскунский А.Е. Эпидемия одиночества в цифровом обществе: хикикомори как культурно-психологический феномен / А.Е. Войскунский, Г.У. Солдатова // Консультативная психология и психотерапия. — 2019. — № 3. — С. 22–43.
2. Инглхарт Р. Модернизация, культурные изменения и демократия / Р. Инглхарт, К. Вельцель. — Москва : Новое издательство, 2011. — 464 с.
3. Жижина М.В. Медиаграмотность как стратегическая цель медиаобразования / М.В. Жижина // Медиаобразование. — 2016. — № 4. — С. 47–65.
4. Карпушина Л.В. Психология ценностей российской молодёжи / Л.В. Карпушина, А.В. Капцов. — Самара : СамЛюксПринт, 2009. — 252 с.
5. Леонтьев Д.А. Психология смысла: Природа, строение и динамика смысловой реальности / Д.А. Леонтьев. — Москва : Смысл, 2003. — 486 с.
6. Рерке В.И. Критерии и показатели проявления информационно-психологической безопасности обучающихся / В.И. Рерке, И.С. Бубнова // Концепт. — 2025. — № 10. — С. 149–169.
7. Солдатова Г.У. Рожденные цифровыми: семейный контекст и когнитивное развитие / Г.У. Солдатова, Е.И. Рассказова, А.Е. Вишнева [и др.]. — Москва : Акрополь, 2022. — 357 с.
8. Сопов В.Ф. Морфологический тест жизненных ценностей: руководство по применению / В.Ф. Сопов, Л.В. Карпушина. — Самара : СамИКП–СНЦ РАН, 2002. — 56 с.
9. Фанталова Е.Б. Об одном методическом подходе к исследованию мотивации и внутренних конфликтов / Е.Б. Фанталова // Психологический журнал. — 1992. — Т. 13, № 1. — С. 107–117.
10. Фомичева Ю.В. Психологические корреляты увлечённости компьютерными играми / Ю.В. Фомичева, А.Г. Шмелев, И.В. Бурмистров // Вестник МГУ. Серия 14: Психология. — 1991. — № 3. — С. 27–39.
11. Шварц Ш. Уточнённая теория базовых индивидуальных ценностей: применение в России / Ш. Шварц, Т.П. Бутенко, Д.С. Седова // Психология. Журнал ВШЭ. — 2012. — № 1. — С. 43–70.
12. Бубнова И.С. Ценностный профиль геймеров, предпочитающих различные жанры компьютерных игр / И.С. Бубнова, А.М. Компанеев // Международный научно-исследовательский журнал. — 2025. — DOI: [10.60797/IRJ.2025.162.92](https://doi.org/10.60797/IRJ.2025.162.92).
13. Bogost I. Persuasive games: The expressive power of videogames / I. Bogost. — Cambridge : MIT Press, 2007. — 440 p.
14. 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.



15. Bubnova I.S. Students' internet dependence prevention program development / I.S. Bubnova, A.V. Samigulina, V.A. Mishchenko [et al.] // *Espacios*. — 2018. — Vol. 39, № 2. — P. 14.
16. Deci E.L. The "what" and "why" of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior / E.L. Deci, R.M. Ryan // *Psychological Inquiry*. — 2000. — Vol. 11, № 4. — P. 227–268.
17. Yee N. Motivations for play in online games / N. Yee // *CyberPsychology & Behavior*. — 2006. — Vol. 9, № 6. — P. 772–775.

Список литературы на английском языке / References in English

1. Voiskunsky A.E. Epidemiya odinochestva v tsifrovom obshchestve: hikikomori kak kul'turno-psikhologicheskii fenomen [Epidemic of loneliness in the digital society: hikikomori as a cultural and psychological phenomenon] / A.E. Voiskunsky, G.U. Soldatova // *Konsultativnaya psikhologiya i psikhoterapiya* [Counseling Psychology and Psychotherapy]. — 2019. — № 3. — P. 22–43. [in Russian]
2. Inglehart R. Modernizatsiya, kul'turnyye izmeneniya i demokratiya [Modernization, cultural change and democracy] / R. Inglehart, C. Welzel. — Moscow : New Publishing House, 2011. — 464 p. [in Russian]
3. Zhizhina M.V. Mediagramotnost' kak strategicheskaya tsel' mediaobrazovaniya [Media literacy as a strategic goal of media education] / M.V. Zhizhina // *Mediaobrazovaniye* [Media Education]. — 2016. — № 4. — P. 47–65. [in Russian]
4. Karpushina L.V. Psikhologiya tsennostey rossiyskoy molodyozhi [Psychology of values of Russian youth] / L.V. Karpushina, A.V. Kapsov. — Samara : SamLyuksPrint, 2009. — 252 p. [in Russian]
5. Leontiev D.A. Psikhologiya smysla: Priroda, stroeniye i dinamika smyslovoy real'nosti [Psychology of meaning: Nature, structure and dynamics of meaning reality] / D.A. Leontiev. — Moscow : Smysl, 2003. — 486 p. [in Russian]
6. Rerke V.I. Kriterii i pokazateli proyavleniya informatsionno-psikhologicheskoy bezopasnosti obuchayushchikhsya [Criteria and indicators of manifestation of information and psychological security of students] / V.I. Rerke, I.S. Bubnova // *Kontsept* [Concept]. — 2025. — № 10. — P. 149–169. [in Russian]
7. Soldatova G.U. Rozhdennyye tsifrovymi: semeynnyy kontekst i kognitivnoye razvitiye [Born digital: family context and cognitive development] / G.U. Soldatova, E.I. Rasskazova, A.E. Vishneva [et al.]. — Moscow : Akropol, 2022. — 357 p. [in Russian]
8. Sopov V.F. Morfologicheskii test zhiznennykh tsennostey [Morphological test of life values] : user manual / V.F. Sopov, L.V. Karpushina. — Samara : SamIKP – SNC RAS, 2002. — 56 p. [in Russian]
9. Fantalova E.B. Ob odnom metodicheskome podkhode k issledovaniyu motivatsii i vnutrennikh konfliktov [On one methodological approach to the study of motivation and internal conflicts] / E.B. Fantalova // *Psikhologicheskii zhurnal* [Psychological Journal]. — 1992. — Vol. 13, № 1. — P. 107–117. [in Russian]
10. Fomicheva Yu.V. Psikhologicheskiye korrelyaty uvlechyonnosti komp'yuternymi igrami [Psychological correlates of computer game engagement] / Yu.V. Fomicheva, A.G. Shmelev, I.V. Burmistrov // *Vestnik MGU. Seriya 14: Psikhologiya* [Moscow University Bulletin. Series 14: Psychology]. — 1991. — № 3. — P. 27–39. [in Russian]
11. Schwartz Sh. Utochnyonnaya teoriya bazovykh individual'nykh tsennostey: primeneniye v Rossii [Refined theory of basic individual values: application in Russia] / Sh. Schwartz, T.P. Butenko, D.S. Sedova, A.S. Lipatova // *Psikhologiya. Zhurnal VShE* [Psychology. Journal of the Higher School of Economics]. — 2012. — № 1. — P. 43–70. [in Russian]
12. Bubnova I.S. Tsennostnyy profil' geymerov, predpochitayushchikh razlichnyye zhanry komp'yuternykh igr [Value profile of gamers preferring different genres of computer games] / I.S. Bubnova, A.M. Kompaneets // *Mezhdunarodnyy nauchno-issledovatel'skiy zhurnal* [International Research Journal]. — 2025. — DOI: 10.60797/IRJ.2025.162.92. [in Russian]
13. Bogost I. Persuasive games: The expressive power of videogames / I. Bogost. — Cambridge : MIT Press, 2007. — 440 p.
14. 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.
15. Bubnova I.S. Students' internet dependence prevention program development / I.S. Bubnova, A.V. Samigulina, V.A. Mishchenko [et al.] // *Espacios*. — 2018. — Vol. 39, № 2. — P. 14.
16. Deci E.L. The "what" and "why" of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior / E.L. Deci, R.M. Ryan // *Psychological Inquiry*. — 2000. — Vol. 11, № 4. — P. 227–268.
17. Yee N. Motivations for play in online games / N. Yee // *CyberPsychology & Behavior*. — 2006. — Vol. 9, № 6. — P. 772–775.