

Научно-исследовательский журнал «Обзор педагогических исследований»

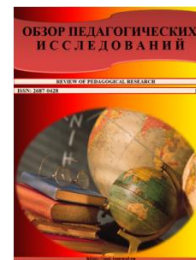
<https://opi-journal.ru>

2025, Том 7, № 7 / 2025, Vol. 7, Iss. 7 <https://opi-journal.ru/archives/category/publications>

Научная статья / Original article

Шифр научной специальности: 5.3.5. Социальная психология, политическая и экономическая психология (психологические науки)

УДК 159.9



Ценностные ориентации современных студентов, занимающихся компьютерным спортом

¹ Сапронов М.С.,
*¹ аспирант, руководитель Проекта «Киберспорт МПГУ»,
Московский педагогический государственный университет*

Аннотация: стремительный рост киберспорта и его неконтролируемое развитие, а также чрезмерное увлечение им, может быть причиной возникновения искаженных ценностных ориентаций, что побуждает публицистов выражать свои опасения. В исследовании М.А. Богдановой проводится экспертиза, итогами которой установлено, что киберспортивная среда может создавать различные искаженные ценностные ориентиры, через призму распространение экстремистских идей и принятие норм, являющихся для общества аморальными [3, с. 191]. Аналогичную позицию разделяют В.Д. Петровский и кандидат социологических наук С.В. Гончарук, подчеркивая, что атмосферу в онлайн-сообществах, зачастую, можно описать, как аморальную, а коммуникации можно назвать «токсичными». К тому же, в наблюдаемых авторами сообществах, были обнаружены систематические оскорбления, что, в совокупности с озвученными проблемами ранее, не может способствовать сохранению общепринятых норм и ценностных ориентаций [11, с. 1, 2]. В работе М.А. Мирошниченко сказано, что киберспорт не просто влияет на интересы и досуговую деятельность молодого поколения, он оказывает значительное влияние на базовые ориентации и формирует новые ценности ввиду большой и агрессивной конкуренции [8, с. 37].

Другие публицисты и эксперты в области компьютерного спорта, наоборот, видят потенциал в использовании киберспорта и ставят вопрос о его включении в образовательный процесс. Например, в исследовании И.С. Матвеевой говорится, что контролируемое использование компьютерного спорта может способствовать развитию когнитивных способностей и скорости принятия решений [7, с. 297] и высказывает положение о внедрении компьютерного спорта в образовательный процесс [7, с. 295]. В поддержку положительных аспектов компьютерного спорта выступают тезисы в работе И.В. Сиволобовой. Автор подчеркивает, что работа в команде может благоприятно влиять на формируемые ценности [15, с. 31, 32, 33].

Рассматривая вопрос изучения ценностных ориентаций, мы обнаружили практически полное отсутствие научных работ по теме диагностики структуры ценностных ориентаций у студентов-киберспортсменов и задались вопросом, каковы ценностные ориентации личности у студентов, занимающихся компьютерным спортом, в том числе выявить различия (или их отсутствие) между студентами-киберспортсменами, выступающими индивидуально, и студентами, представителями киберспортивной сборной вуза, с которыми ведется психологическая работа. Это и выступило целью исследования.

Ключевые слова: киберспорт, ценностные ориентации, студенты, компьютерный спорт, социальная психология

Для цитирования: Сапронов М.С. Ценностные ориентации современных студентов, занимающихся компьютерным спортом // Обзор педагогических исследований. 2025. Том 7. № 7. С. 75 – 81.

Поступила в редакцию: 10 июня 2025 г.;
Одобрена после рецензирования: 13 августа 2025 г.;
Принята к публикации: 3 октября 2025 г.

Value orientations of modern students involved in esports

¹ Sapronov M.S.,

¹ Postgraduate, Head of the «MPGU eSports» Project,
Moscow Pedagogical State University

Abstract: the rapid growth of eSports and its uncontrolled development, as well as excessive fascination with it, may be the cause of distorted value orientations, which encourage publicists to express their concerns. An expert examination is being conducted in M.A. Bogdanova's research, the results of which establish that the esports environment can create various distorted value orientations through the spread of extremist ideas and the adoption of norms that are immoral to society. [3, p. 191]. A similar position is shared by V.D. Petrovsky and Candidate of Sociological Sciences S.V. Honcharuk, emphasizing that the atmosphere in online communities can often be described as immoral, and communications can be called "toxic." In addition, systematic insults were found in the communities observed by the authors, which, together with the problems voiced earlier, cannot contribute to the preservation of generally accepted norms and value orientations. [11, p. 1, 2] In the work of M.A. Miroshnichenko said that esports not only influence the interests and leisure activities of the younger generation, it has a significant impact on basic orientations and forms new values due to the large and aggressive competition. [8, p. 37].

Other publicists and experts in the field of computer sports, on the contrary, see the potential in the use of eSports and raise the question of its inclusion in the educational process. For example, a study by I.S. Matveeva states that the controlled use of computer sports can contribute to the development of cognitive abilities and speed of decision-making [7, p. 297] and expresses a position on the introduction of computer sports into the educational process [7, p. 295]. The theses in the work of I.V. Sivolobova are in support of the positive aspects of computer sports. The author emphasizes that teamwork can have a beneficial effect on the values being formed [15, p. 31, 32, 33].

Considering the issue of studying value orientations, we found practically a complete lack of scientific papers on the topic of diagnosing the structure of value orientations among esports students and wondered what the value orientations of personality are among students involved in computer sports, including identifying differences (or lack thereof) between esports students acting individually and students representing the university's esports team, with whom psychological work is being conducted. This was the purpose of the study.

Keywords: eSports, value orientations, students, cybersport, social psychology

For citation: Sapronov M.S. Value orientations of modern students involved in esports. *Review of Pedagogical Research*. 2025. 7 (7). P. 75 – 81.

The article was submitted: June 10, 2025; Approved after reviewing: August 13, 2025; Accepted for publication: October 3, 2025.

Введение

Компьютерный спорт, получивший свое официальной признание в 2016 году, развивается стремительными темпами и всё глубже входит в досуговую структуру общества [14, стр. 2]. Широкая доступность киберспорта позволяет приобщиться к нему каждому желающему. И совсем неудивительно, что аудитория компьютерного спорта растёт, порой, в геометрической прогрессии, охватывая различные социальные группы, в том числе и студентов. Киберспортивные дисциплины стали досугом многих обучающихся высших учебных заведений. Согласно исследованию, проведённым экспертами ВШЭ в 2023 году, более 75% современных студентов играют в видеоигры, треть из которых делает это каждый день. Из опрошенных студентов, по данным исследования ВШЭ, занимается компьютерным спортом около 44% мужчин и 23% женщин [18, стр. 15]. Однако, несмотря на свою популярность и обширную

аудиторию, компьютерный спорт нуждается в активном расширении исследований.

Материалы и методы исследований

Для достижения поставленной цели были использованы следующие методы: метод-контент анализа, методы статистической обработки, метод опроса (анкетирования).

В анкетировании приняли участие 60 респондентов, студентов Московского Педагогического Государственного Университета – 30 респондентов (50%) состоят в киберспортивной сборной команде вуза; вторая половина или 30 респондентов (50%) занимаются киберспортом самостоятельно и в команды не входят. Возраст респондентов составил от 18 до 21 года, где 73,33% (или 44 человека) составляют студенты 18-19 лет и 26,67% (или 16 человек) составляют студенты 20-21 года.

Рассматривая понятие «ценностные ориентации» становится рациональным провести черту между озвученным понятием и понятием «ценности». «Ценности» и «Ценностные ориентации»,

будучи тесно связанными понятиями, имеют множество определений и трактовок, как пересекающихся, так и кардинально различающихся. Многие философы, психологи и социологи занимались изучением и формулировкой понятий «ценности» и (или) «ценностные ориентации», среди которых были: М. Рокич, А.Г. Здравомыслов, Н.И. Лапин, А. Мейнонг, Н.В. Журавлёва, Э. Дюркгейм, Д.А. Леонтьев, Т. Парсонс, О.Г. Дробницкий, В.А. Ядов и многие другие.

Проанализировав взгляды психологов и социологов, а также современные публикации В.Ш. Алиева, Ю.Р. Хайруллиной О.В. Васильченко, Е.К. Аль-Янаи, можно выделить обобщенное определение: ценность определяется как социально-культурно обусловленная норма, выражающая устойчивые убеждения, имеющие значимость для индивида. Она формируется во взаимодействии индивида и общества, переживается как внутренний мотив, служит основанием для регуляции поведения и поддержания порядка. Ценности выполняют интегративную функцию, связывая личностные переживания с общественными нормами и культурными смыслами. [1, с. 16; 4, с. 2, 3, 4; 10, с. 1; 16, с. 596, 597, 598; 17, с. 156]. Под ценностными ориентациями можно понимать социально обусловленную и относительно устойчивую систему целей, идеалов и установок личности, выражающую её потребности, интересы, идеалы и приоритеты, формирующиеся во взаимодействии с обществом и культурой через включение в различные виды деятельности, и определяющую жизненные установки, поведение и отношение как к миру, так и к другим людям [2, с. 5, 6; 4, с. 79; 10, с. 1; 17, с. 156].

Проведя различие между понятиями, стоит также затронуть вопрос о потенциальном влиянии компьютерного спорта на спортсменов. В исследовании С.И. Мухаметгалиева, говорится о том, что в одном из Калифорнийских университетов киберспорт используют для развития коммуникационных навыков, а тренерская работа внутри команды способствует пропаганде ценностей культуры здоровья [9, с. 9, 10].

Компьютерный спорт, как средство для развитие коммуникативных навыков рассматривается в статье «Компьютерный спорт, как один из способов социализации». Благодаря участию в команде, постоянной коммуникации и регулярным тренировкам, происходит формирование различных социально значимых связей [13, с. 250].

Потенциал компьютерного спорта в развитии патриотических ценностей описывает Е.С. Воронова. В своей работе автор пишет, что развитию патриотических ценностей способствует представление своей страны на международном уровне [5, с. 32, 33, 34].

В работе М.А. Мирошниченко в результатах исследования говорится, что студенты, занимающиеся компьютерным спортом, имеют доминирующие ценности, которые фокусируются на их личностных достижениях и самореализации [8, с. 41]. Это подтверждается и в выводах проведённого исследования «Интересов и потребности студентов в занятиях киберспортом». В нем говорится о том, что большинство студентов занимаются киберспортом ради удовольствия, участия в турнирах и огласки своих достижений [12, с. 160].

О положительном влиянии компьютерного спорта в формировании личности говорится в публикации Ф.Г. Газисова. По мнению автора, киберспорт, помимо развития когнитивной сферы, способствует формированию коммуникативной сферы через участие в командной деятельности [6, с. 138, 139].

В зарубежном исследовании Т. Хангхой поднимается вопрос о решении проблем в коммуникациях внутри киберспортивных команд. По результатам исследования, Т. Хангхой и коллеги приходят к выводу, что игроки «одиночки», не имеющие тренерского контроля, чаще приобретают и закрепляют вредные привычки, а их исправление – затруднительно [19, с. 23, 24].

Результаты и обсуждения

Нами было проведена диагностика реальной структуры ценностных ориентации за авторством С.С. Бубновой, которая позволила изучить студентов, занимающихся компьютерным спортом и выступающих индивидуально (Группа А), и студентов, представителей киберспортивной сборной вуза, которых тщательно отбирают в команду и с которыми ведется комплексная психологическая, социальная и воспитательная работа по разработанной программе (Группа Б). Студенты, представители киберспортивной сборной вуза, прошедшие диагностику, состоят в команде минимум 1 год. Результаты диагностики (средние значения по группам) приведены в табл. 1. Достоверность различий была статистически обоснована с помощью U-критерия Манна-Уитни.

Таблица 1

Результаты диагностики.

Table 1

Diagnostic results.

№ п/п	Ценностные ориентации	Группа А	Группа Б	U критерий
1.	приятное времяпрепровождение, отдых	4.63	4.43	U=418.5, $r \approx 0.631$
2.	высокое материальное благосостояние	2.83	3.10	U=517.5, $r \approx 0.304$
3.	поиск и наслаждение прекрасным	3.90	3.50	U=382.0, $r \approx 0.299$
4.	помощь и милосердие к другим людям	3.50	4.40	U=595.0, $r \approx 0.028$
5.	любовь	3.40	3.37	U=439.5, $r \approx 0.872$
6.	познание нового в мире, природе, человеке	3.47	4.10	U=549.0, $r \approx 0.137$
7.	высокий социальный статус и управление людьми	2.40	3.47	U=630.0, $r \approx 0.006$
8.	признание и уважение людей и влияние на окружающих	4.37	4.23	U=424.5, $r \approx 0.699$
9.	социальная активность для достижения позитивных изменений в обществе	2.60	4.03	U=680.0, $r < 0.001$
10.	общение	2.73	4.20	U=708.0, $r < 0.001$
11.	здоровье	3.27	4.47	U=719.0, $r < 0.001$

На основании полученных данных можно сделать вывод, что статистически значимых различий не обнаружено по шести ценностным ориентациям, среди которых: приятное времяпрепровождение, отдых (4.63 против 4.43, при $r \approx 0.631$); высокое материальное благосостояние (2.83 против 3.10, при $r \approx 0.304$); поиск и наслаждение прекрасным (3.90 против 3.50, при $r \approx 0.299$); любовь (3.40 против 3.37, при $r \approx 0.872$); познание нового в мире, природе, человеке (3.47 против 4.10, при $r \approx 0.137$); признание и уважение людей и влияние на окружающих (4.47 против 4.23, при $r \approx 0.699$).

Статистически значимые различия обнаружены по пяти ценностным ориентациям, среди которых: помощь и милосердие к другим людям (3.50 против 4.40, при $r \approx 0.028$); высокий социальный статус и управление людьми (2.40 против 3.47, при $r \approx 0.006$); социальная активность для достижения позитивных изменений в обществе (2.60 против 4.03, при $r < 0.001$); общение (2.73 против 4.20, при $r < 0.001$); здоровье (3.27 против 4.47, при $r < 0.001$).

Также была обнаружена самая значимая ценность: для Группы А – приятное времяпрепровождение, отдых; для Группы Б – здоровье. Самая незначимая обнаруженная ценность: для Группы А – высокий социальный статус и управление людьми;

для Группы Б – высокое материальное благосостояние.

Обнаруженные статистически значимые различия между группами А и Б (по пяти ценностным ориентациям) имеют больший средний показатель у группы Б, которую представляю члены киберспортивной сборной команды вуза. Тесное командное взаимодействие, постоянная коммуникация в совокупности с кураторской, психологической и социальной работой определенно повлияли на подобный результат.

Выводы

Полученные данные в ходе проведенной диагностики свидетельствуют о существующей разнице в ценностных ориентациях между студентами-киберспортсменами и студентами, представителями киберспортивных сборных команд, с которыми ведется психологическая и воспитательная работа. Студенты-киберспортсмены ориентированы на личное благополучие, социально вовлечены слабо, представители сборных команд – социально вовлечены, ставят заботу о здоровье на первое место. Результаты проведенной диагностики могут быть использованы для дальнейших исследований.

Список источников

1. Алиева Б.Ш. Ценностные ориентации личности в современной парадигме развития профессионально-го образования // Вестник Бурятского государственного университета. Образование. Личность. Общество. 2017. № 3. С. 15 – 21.
2. Аль-Янаи Е.К. Сущность и генезис понятий «ценность», «ценностные ориентации», «ценностное отношение» в педагогике // Мир науки. Педагогика и психология. 2020. Т. 8. № 4. С. 1.

3. Богданова М.А. Киберспорт: pro and contra (культур-антропологическая экспертиза) // Журнал СФУ. Гуманитарные науки. 2023. № 2. С. 184 – 192. [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/kibersport-pro-and-contra-kultur-antropologicheskaya-ekspertiza> (дата обращения: 01.06.2025)
4. Васильченко О.В., Федорова Е.А. Ценностные ориентации личности учащейся молодежи по ту и эту сторону колючки в постперестроечный период // Научная мысль Кавказа. 2009. № 2 (58). С. 78 – 83.
5. Воронова Е.С. Путь от геймера до патриота: психолого-педагогические аспекты вовлечения молодежи в киберспортивное движение // Актуальные исследования. 2024. № 50 (232). Ч.III. С. 32-34. [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://apni.ru/article/10735-put-ot-gejmera-do-patriota-psiologo-pedagogicheskie-aspekty-vovlecheniya-molodezhi-v-kibersportivnoe-dvizhenie> (дата обращения: 02.06.2025)
6. Газизов Ф.Г., Илюшин О.В., Хисамиев И.М., Илюшина П.О. Положительное влияние киберспорта на молодежь и его роль в формировании личности // Экономика и управление: проблемы, решения. 2024. Т. 8. № 9 (150). С. 137 – 141.
7. Матвеева И.С., Дробот Е.А. Киберспорт: от простых игр к профессиональному виду спорта // Современные вопросы биомедицины. 2022. № 2 (19). [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/kibersport-ot-prostyh-igr-k-professionalnomu-vidu-sporta> (дата обращения: 14.05.2025)
8. Мирошниченко М.А. Киберспорт как социокультурное явление: анализ влияния на молодёжную субкультуру // Человек. Общество. Инклюзия. 2024. № 1. [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/kibersport-kak-sotsiokulturnoe-yavlenie-analiz-vliyaniya-na-molodyozhnyu-subkulturu> (дата обращения: 02.06.2025)
9. Мухаметгалиев С.И. Актуальные вопросы развития киберспорта и его влияния на современное общество // Скиф. 2023. № 4 (80). [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/aktualnye-voprosy-razvitiya-kibersporta-i-ego-vliyaniya-na-sovremennoe-obschestvo> (дата обращения: 03.06.2025)
10. Нагоева Л.Х. Ценностные ориентации: понятие и феномен // Новые технологии. 2011. №4. [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/tsennostnye-orientatsii-ponyatie-i-fenomen> (дата обращения: 10.05.2025)
11. Петровский В.Д., Гончарук С.В. Влияние киберспорта на психологическое состояние человека // Научный аспект. 2023. Т. 22. № 12. С. 2658 – 2662.
12. Сапронов М.С., Степанова О.Н. Интересы и потребности студентов в занятиях киберспортом // Проблемы и перспективы развития спортивного образования, науки и практики: Материалы VII очно-заочной научной конференции молодых ученых, Москва, 14 декабря 2022 года / Сост. З.И. Петрина, Д.П. Степанова, отв. редактор О.Н. Степанова. Москва: Московский педагогический государственный университет, 2023. С. 153 – 161.
13. Сапронов М.С. Компьютерный спорт, как один из способов социализации // Современная психология и педагогика: проблемы и решения: сборник статей по материалам LXXXIX международной научно-практической конференции, Новосибирск, 16 декабря 2024 года. Новосибирск: Общество с ограниченной ответственностью "Сибирская академическая книга", 2024. С. 249 – 253.
14. Сапронов М.С., Степанова О.Н. Развитие компьютерного спорта в вузах России как важная социально-педагогическая задача // Инновации и традиции в современном физкультурном образовании: материалы межвузовской научно-практической конференции с международным участием, Москва, 23 марта 2022 года. Ростов-на-Дону: Общество с ограниченной ответственностью "Издательство "Манускрипт", 2022. С. 206 – 209.
15. Сиволобова И.В. Влияние групповой сплоченности на изменение ценностно-смыслового контекста деятельности // Известия ВГПУ. 2009. № 4. С. 30 – 33. [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/vliyanie-gruppovoy-splochnosti-na-izmenenie-tsennostno-smyslovogo-konteksta-deyatelnosti> (дата обращения: 04.06.2025)
16. Таланова К.А. Теории ценностей в классической и современной социологии // XX Международная конференция памяти профессора Л.Н. Когана «Культура, личность, общество в современном мире: Методология, опыт эмпирического исследования», 16-18 марта 2017 г., Екатеринбург. Екатеринбург: УрФУ, 2017. С. 594 – 601.

17. Хайруллина Ю.Р. Соловьев Михаил Михайлович Ценностные ориентации молодежи в современных условиях: роль религиозных и этнокультурных ценностей // *Власть*. 2015. № 11. С. 156 – 160. [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/tsennostnye-orientatsii-molodezhi-v-sovremennyh-usloviyah-rol-religioznyh-i-etnokulturnyh-tsennostey> (дата обращения: 17.05.2025)
18. Яськов И.О., Пашкова Д.В., Зарипов Н.А. Состояние студенческого киберспорта в высших учебных заведениях Российской Федерации: экспертно-аналитический доклад // [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://www.hse.ru/mirror/pubs/share/854557184.pdf> (дата обращения: 30.05.2025). 2023.
19. Hanghøj T. «We Have to Talk Together»: Addressing Communicative Challenges among Amateur Esports Players // *The Literacies of the Esports Ecosystem*. Brill, 2023. P. 119 – 140.

References

1. Alieva B.Sh. Value orientations of the individual in the modern paradigm of professional education development. *Bulletin of the Buryat State University. Education. Personality. Society*. 2017. No. 3. P. 15 – 21.
2. Al-Yanai E.K. The essence and genesis of the concepts of “value”, “value orientations”, “value attitude” in pedagogy. *The world of science. Pedagogy and psychology*. 2020. Vol. 8. No. 4. P. 1.
3. Bogdanova M.A. Cybersport: pro and contra (cultural-anthropological examination). *SFU Journal. Humanities*. 2023. No. 2. P. 184 – 192. [Electronic resource]. Access mode: <https://cyberleninka.ru/article/n/kibersport-pro-and-contra-kultur-antropologicheskaya-ekspertiza> (date of access: 01.06.2025)
4. Vasilchenko O.V., Fedorova E.A. Value orientations of the personality of student youth on this and that side of the barbed wire in the post-perestroika period. *Scientific Thought of the Caucasus*. 2009. No. 2 (58). P. 78 – 83.
5. Voronova E. S. The path from gamer to patriot: psychological and pedagogical aspects of involving young people in the eSports movement. *Current Research*. 2024. No. 50 (232). Part III. P. 32 – 34. [Electronic resource]. Access mode: <https://apni.ru/article/10735-put-ot-gejmerna-do-patriota-psihologo-pedagogicheskie-aspekty-vovlecheniya-molodezhi-v-kibersportivnoe-dvizhenie> (date of access: 02.06.2025)
6. Gazizov F.G., Ilyushin O.V., Khisamiev I.M., Ilyushina P.O. The Positive Impact of Esports on Young People and Its Role in Personality Development. *Economics and Management: Problems, Solutions*. 2024. Vol. 8. No. 9 (150). P. 137 – 141.
7. Matveeva I.S., Drobot E.A. Esports: From Simple Games to a Professional Sport. *Modern Issues in Biomedicine*. 2022. No. 2 (19). [Electronic resource]. Access mode: <https://cyberleninka.ru/article/n/kibersport-ot-prostyh-igr-k-professionalnomu-vidu-sporta> (date accessed: 14.05.2025)
8. Miroshnichenko M.A. Esports as a socio-cultural phenomenon: analysis of the impact on youth subculture. *Man. Society. Inclusion*. 2024. No. 1. [Electronic resource]. Access mode: <https://cyberleninka.ru/article/n/kibersport-kak-sotsiokulturnoe-yavlenie-analiz-vliyaniya-na-molodyozhnyu-subkulturu> (date accessed: 02.06.2025)
9. Mukhametgaliev S.I. Current issues of eSports development and its impact on modern society. *Skif*. 2023. No. 4 (80). [Electronic resource]. Access mode: <https://cyberleninka.ru/article/n/aktualnye-voprosy-razvitiya-kibersporta-i-ego-vliyaniya-na-sovremennoe-obschestvo> (date of access: 06/03/2025)
10. Nagoeva L.Kh. Value orientations: concept and phenomenon. *New technologies*. 2011. No. 4. [Electronic resource]. Access mode: <https://cyberleninka.ru/article/n/tsennostnye-orientatsii-ponyatie-i-fenomen> (date of access: 05.10.2025)
11. Petrovsky V.D., Goncharuk S.V. The influence of eSports on the psychological state of a person. *Scientific aspect*. 2023. Vol. 22. No. 12. P. 2658 – 2662.
12. Saponov M.S., Stepanova O.N. Interests and needs of students in eSports. Problems and prospects for the development of sports education, science and practice: Proceedings of the VII in-person and correspondence scientific conference of young scientists, Moscow, December 14, 2022. Comp. Z.I. Petrina, D.P. Stepanova, editor O.N. Stepanova. Moscow: Moscow State Pedagogical University, 2023. P. 153 – 161.
13. Saponov M.S. Computer sports as one of the ways of socialization. *Modern psychology and pedagogy: problems and solutions: collection of articles based on the materials of the LXXXIX international scientific and practical conference, Novosibirsk, December 16, 2024*. Novosibirsk: Limited Liability Company "Siberian Academic Book", 2024. P. 249 – 253.
14. Saponov M.S., Stepanova O.N. "Development of eSports in Russian Universities as an Important Social and Pedagogical Task". *Innovations and Traditions in Modern Physical Education: Proceedings of the Interuniversity Scientific and Practical Conference with International Participation, Moscow, March 23, 2022*. Rostov-on-Don: Limited Liability Company "Manu-script Publishing House", 2022. P. 206 – 209.

15. Sivolobova I.V. The influence of group cohesion on the change in the value-semantic context of activity. *Izvestiya VSPU*. 2009. No. 4. P. 30 – 33. [Electronic resource]. Access mode: <https://cyberleninka.ru/article/n/vliyanie-gruppovoy-splochnosti-na-izmenenie-tsennostno-smyslovogo-konteksta-deyatelnosti> (date of access: 04.06.2025)
16. Talanova K.A. Theories of values in classical and modern sociology. XX International Conference in memory of Professor L.N. Kogan "Culture, personality, society in the modern world: Methodology, experience of empirical research", March 16-18, 2017, Ekaterinburg. Ekaterinburg: UrFU, 2017. P. 594 – 601.
17. Khairullina Yu.R., Soloviev Mikhail Mikhailovich. Value orientations of young people in modern conditions: the role of religious and ethnocultural values. *Vlast*. 2015. No. 11. P. 156 – 160. [Electronic resource]. Access mode: <https://cyberleninka.ru/article/n/tsennostnye-orientatsii-molodezhi-v-sovremennyh-usloviyah-rol-religioznyh-i-etnokulturnyh-tsennostey> (date of access: 17.05.2025)
18. Yaskov I.O., Pashkova D.V., Zaripov N.A. The state of student eSports in higher educational institutions of the Russian Federation: expert-analytical report. [Electronic resource]. Access mode: <https://www.hse.ru/mirror/pubs/share/854557184.pdf> (date of access: 05.30.2025). 2023.
19. Hanghøj T. "We Have to Talk Together": Addressing Communicative Challenges among Amateur Esports Players. *The Literacies of the Esports Ecosystem*. Brill, 2023. P. 119 – 140.

Информация об авторе

Сапронов М.С., аспирант, руководитель Проекта «Киберспорт МПГУ», Московский педагогический государственный университет, 119991, ЦФО, Москва, Малая Пироговская улица, дом 1, стр. 1, 119571, г. Москва, проспект Вернадского, дом 88, maxcryt@gmail.com