ПРИВАТНЕ АКЦІОНЕРНЕ ТОВАРИСТВО
«ВИЩИЙ НАВЧАЛЬНИЙ ЗАКЛАД
«МІЖРЕГІОНАЛЬНА АКАДЕМІЯ УПРАВЛІННЯ ПЕРСОНАЛОМ»
Навчально-науковий інститут психології та соціальних наук

Кафедра психології

ОСОБЛИВОСТІ ВПЛИВУ ВІДЕОІГОР НА ФОРМУВАННЯ ГЕНДЕРНИХ УСТАНОВОК У ОСІБ ПІДЛІТКО-ЮНАЦЬКОГО ВІКУ

КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА

на здобуття освітнього ступеня

БАКАЛАВР

за спеціальністю 053 Психологія

БУРБУН СОФІЇ ВОЛОДИМИРІВНИ

Кваліфікаційна робота
допущена до захисту
Зав. кафедри_____
«04» травня 2026 р.

Науковий керівник:
Грись А.М.,
доктор психологічних наук,
професор
Рецензент:
Некіз Т.А.,
доктор психологічних наук,
професор

КИЇВ – 2026

Реєстрація

номер	дата, підпис лаборанта кафедри

Рекомендовано до захисту

А. М. Грись

підпис наукового керівника	ініціали, прізвище наукового керівника

Результат захисту

оцінка	дата захисту

Голова ЕК

Н.В. Волинець

підпис	ініціали, прізвище

Члени ЕК

С.А. Палій

підпис	ініціали, прізвище

В.Б. Синякова

підпис	ініціали, прізвище

О.Л. Туриніна

підпис	ініціали, прізвище

Секретар ЕК

Д.В. Бур’ян

підпис	ініціали, прізвище

ПРИВАТНЕ АКЦІОНЕРНЕ ТОВАРИСТВО
«ВИЩИЙ НАВЧАЛЬНИЙ ЗАКЛАД
«МІЖРЕГІОНАЛЬНА АКАДЕМІЯ УПРАВЛІННЯ ПЕРСОНАЛОМ»
Навчально-науковий інститут психології та соціальних наук
Кафедра психології

спеціальність *Психологія*
курс IV*(бакалаврат)*

ЗАВДАННЯ

на кваліфікаційну роботу бакалавра

Бурбун Софії Володимирівни

1. Тема роботи: **Особливості впливу відеоігор на формування гендерних установок у осіб підлітко-юнацького віку.**

2. Цільова установа: молодіжний центр м. Баштанка та онлайн-спільноти молоді, зацікавленої у відеоіграх; вихідні дані: матеріали виробничої та переддипломної практики, навчальні посібники, монографії, методичні вказівки, ресурси інтернету, періодичні видання з теми дослідження.

3. Перелік графічного матеріалу 5 табл., 4 рис.

4. Консультанти по роботі (із зазначенням розділів):

Розділ	**Консультант (Прізвище, ініціали)**	**Підпис, дата**	
		Завдання видав	**Завдання прийняв**
Розділ 1	Грись А.М.		
Розділ 2	Грись А.М.		
Розділ 3	Грись А.М.		

5. Зміст роботи:

Вступ
Розділ 1. Теоретичні засади дослідження гендерних стереотипів у відеоіграх.
Розділ 2. Емпіричне дослідження взаємозв’язку характеристик ігрової активності та гендерних установок молоді.
Розділ 3. Психологічна профілактика гендерних стереотипів у середовищі відеоігор
Висновок
Список використаних джерел
Додатки

Календарний план виконання роботи

№ п/п	Етапи виконання роботи	Термін виконання	
		За планом	**Фактичний**
1.	Вибір теми і призначення наукового керівника кваліфікаційної роботи бакалавра.	червень 2025	червень 2025
2.	Затвердження теми кваліфікаційної роботи бакалавра.	липень 2025	липень 2025
3.	Отримання завдання на проведення наукового дослідження та підготовка календарного плану виконання кваліфікаційної роботи бакалавра, затвердження його керівником.	серпень 2025	серпень 2025
4.	Збір та узагальнення матеріалу за темою роботи.	жовтень 2025	жовтень 2025
5.	Підготовка першого (чорнового) варіанту роботи і подання його на перевірку науковому керівнику.	грудень 2025	грудень 2025
6.	Доопрацювання тексту роботи з врахуванням зауважень наукового керівника, збагачення роботи додатковими дослідженнями, що проводилися під час виробничої та переддипломної практики, і подання її на повторне читання.	січень-березень 2026	січень-березень 2026
7.	Подання кваліфікаційної роботи бакалавра на реєстрацію на кафедру, рецензування та написання відгуку науковим керівником.	квітень 2026	квітень 2026
8.	Підготовка до захисту кваліфікаційної роботи бакалавра на засіданні Екзаменаційної комісії.	травень 2026	травень 2026
9.	Захист виконаної кваліфікаційної роботи.	червень 2026	червень 2026

Дата видачі завдання _____

Науковий керівник _____ (Грись А.М.)

Завдання прийняв(ла)
до виконання
здобувач(ка) _____ (Бурбун. С.В.)

РЕФЕРАТ

Кваліфікаційна робота: 59 с., 5 табл., 4 рис., 38 джерел, 3 додатки.

Об'єкт дослідження: гендерні установки у осіб підлітко-юнацького віку та процес їх формування в умовах сучасного медіасередовища.

Предмет дослідження: зв'язок між психологічними характеристиками осіб підлітко-юнацького віку та особливостями сприйняття гендерних стереотипів у відеоіграх.

Мета: теоретичне вивчення та емпіричне дослідження впливу відеоігор на формування гендерних установок у осіб підлітко-юнацького віку

Гіпотеза дослідження: передбачається, що особливості ігрового досвіду молоді та рівень їх залученості до відеоігор пов'язані з характером сприйняття гендерних стереотипів, а підвищення рівня обізнаності щодо гендерної репрезентації у відеоіграх сприятиме формуванню більш критичного ставлення до медіаконтенту.

Методи дослідження:

- теоретичні — аналіз наукової літератури з проблеми дослідження, узагальнення, порівняння, систематизація;
- емпіричні — анкетування, опитування, тестування (Шкали психологічного благополуччя К. Ріфф; Шкала самооцінки Розенберга; Шкала ставлення до гендерної рівності та соціальної відповідальності; Game Motivation Scale (GAMS); Game Engagement Questionnaire (GEQ); Player Experience of Need Satisfaction (PENS));
- методи математичної статистики — описова статистика та інтерпретація результатів дослідження.

ГЕНДЕРНІ СТЕРЕОТИПИ, ВІДЕОІГРИ, МЕДІАСЕРЕДОВИЩЕ, МОЛОДЬ, ПСИХОЛОГІЧНЕ БЛАГОПОЛУЧЧЯ, САМООЦІНКА, МЕДІАГРАМОТНІСТЬ

GENDER STEREOTYPES, VIDEO GAMES, MEDIA ENVIRONMENT, YOUTH, PSYCHOLOGICAL WELL-BEING, SELF-ESTEEM, MEDIA LITERACY

ЗМІСТ

ВСТУП 8

РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ДОСЛІДЖЕННЯ ГЕНДЕРНИХ УСТАНОВОК У ВІДЕОІГРАХ

1.1. Поняття гендеру, гендерних стереотипів та гендерних установок у психологічній науці 11

1.2. Психологічні механізми формування гендерних установок у підлітковому та юнацькому віці 13

1.3. Відеоігри як середовище трансляції гендерних стереотипів та фактор соціалізації 15

Висновок до розділу 1 18

РОЗДІЛ 2. ЕМПІРИЧНЕ ДОСЛІДЖЕННЯ ВЗАЄМОЗВ'ЯЗКУ ХАРАКТЕРИСТИК ІГРОВОЇ АКТИВНОСТІ ТА ГЕНДЕРНИХ УСТАНОВОК МОЛОДІ

2.1. Організація та методика дослідження 20

2.2. Аналіз та інтерпретація результатів дослідження 26

2.3. Перевірка гіпотез та узагальнення результатів дослідження 33

Висновок до розділу 2 36

РОЗДІЛ 3. ПРАКТИЧНА ДІЯЛЬНІСТЬ ПСИХОЛОГА З ТРАНСФОРМАЦІЇ ГЕНДЕРНИХ УСТАНОВОК У ОСІБ ПІДЛІТКО-ЮНАЦЬКОГО ВІКУ

3.1. Обґрунтування необхідності психологічної просвіти щодо впливу відеоігор на становлення гендерних установок у осіб підлітко-юнацького віку 39

3.2. Розробка та структура просвітницького заходу щодо гендерних

стереотипів у відеоіграх 41
3.3. Оцінка ефективності просвітницького заходу та аналіз отриманого зворотного зв’язку 44
Висновок до розділу 3 46

ВИСНОВКИ 48

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ 51

ДОДАТКИ 55

ВСТУП

Наразі медіа є невід'ємною частиною соціалізації молоді. Відеоігри — одна з найпоширеніших форм онлайн дозвілля, адже поєднують не лише розважальну, а й комунікативну функції.

Відеоігри мають специфічне інтерактивне середовище взаємодії з віртуальним світом. Користувач не просто спостерігає, а бере активну участь, що впливає на формування цінностей, установок і соціальних уявлень.

Гендерна репрезентація привертає увагу дослідників у сфері психології та медіадосліджень по всьому світу. Зображення традиційних гендерних ролей та стереотипних образів можна помітити у багатьох відеоіграх, навіть сучасних. Це не є лишень відображенням реальності — відеоігри мають очевидний потенціал формувати та підкріплювати певні деструктивні уявлення про соціальні ролі, норми поведінки та очікування.

У підлітковому та ранньому юнацькому віці активно формується соціальна ідентичність, система цінностей і світогляд. Це період коли ми активно взаємодіємо із медіасередовищем, зокрема і з відеоіграми. Тож дослідження впливу даних наративів наявних у медіа на психологічний розвиток особистості є безумовно важливими.

Питання впливу відеоігор на формування гендерних уявлень допоки лишається предметом наукових дискусій. З одного боку, ігри можуть зображати стереотипні моделі поведінки, що підкріплює їх існування. А з іншого — ігри здатні бути простором для трансформації старих соціальних патернів поведінки та рефлексії. Щоб внести свій вклад у прояснення межі між потенціалом та шкодою, я вивчила особливості сприйняття гендерних образів та дослідила їх зв'язок із психологічними характеристиками молоді в цій науковій роботі.

Проблематика формування гендерних установок та впливу медіа на особистість широко висвітлена у працях як зарубіжних, так і українських науковців. Теоретичні засади розуміння гендерних ролей та установок були закладені у роботах С. Бем, яка розробила концепцію гендерних схем, А. Бандури

— автора теорії соціального навчання, що пояснює механізми наслідування моделей поведінки, а також Л. Колберга, який досліджував когнітивні аспекти формування гендерної ідентичності. Значний внесок зробив Е. Еріксон, який обґрунтував роль криз ідентичності у становленні самосвідомості. Особливості впливу медіа на розвиток підлітків та юнаків аналізували П. Валкенбург та Й. Петер. Вони підкреслювали роль медіаконтенту у формуванні соціальних установок. Питання гендерної репрезентації у відеоіграх та інших медіа розглядали Е. Бем-Моравіц та Дж. Фокс, які досліджували поширення стереотипних образів і їх вплив на сприйняття гендерних ролей. Вивчення психологічних аспектів відеоігор представлено у працях А. Пшибильського та Н. Вайнштейн, а також Л. Кей та Дж. Брайса, які досліджували мотиваційні та поведінкові особливості ігрової діяльності. У контексті розвитку медіаграмотності важливими є дослідження Д. Бакінгема, Р. Гоббс та міжнародні рекомендації UNESCO. Вони підкреслюють необхідність формування критичного ставлення до медіаконтенту. Серед українських дослідників питання функціонування цифрового середовища та його впливу на молодь розглядали В. Кремень, Р. Гуревич та інші науковці, які акцентували увагу на ролі цифрової культури у розвитку сучасного покоління. Водночас, попри значну кількість досліджень, питання взаємозв’язку ігрового досвіду та особливостей сприйняття гендерних стереотипів у молоді потребує подальшого емпіричного вивчення, що зумовлює актуальність даної роботи.

Об’єктом дослідження виступають гендерні установки у осіб підлітко-юнацького віку та процес їх формування в умовах сучасного медіасередовища.

Предметом дослідження є зв’язок між психологічними характеристиками осіб підлітко-юнацького віку та особливостями сприйняття гендерних стереотипів у відеоіграх.

Мета дослідження полягає у теоретичному вивченні та емпіричному дослідженні впливу відеоігор на формування гендерних установок у осіб підлітко-юнацького віку.

Завдання які ставить перед собою ця дослідницька робота:

1. Проаналізувати наукові підходи до розуміння гендерних установок.
2. Емпіричним шляхом виявити особливості гендерних установок у осіб підлітко-юнацького віку.
3. Розробити програму психологічної просвіти серед осіб підлітко-юнацького віку щодо впливу відеоігор на формування гендерних установок.
4. Апробувати просвітницький захід та визначити його ефективність.

Для виконання цих завдань були використані такі методи дослідження: теоретичні — аналіз, узагальнення, порівняння та систематизація наукової літератури; емпіричні — анкетування, опитування та психологічне тестування; методи математичної статистики — описова обробка отриманих результатів та їх інтерпретація.

Практична значущість даного дослідження полягає у можливості використання отриманих результатів у просвітницькій роботі з підлітками та юнацтвом, а також у розробці програм, спрямованих на формування критичного ставлення до медіаконтенту.

Структура цієї кваліфікаційної роботи зумовлена метою та завданнями дослідження. Вона складається зі вступу, трьох розділів, висновків, списку використаних джерел та додатків. У першому розділі розглянуто теоретичні засади дослідження гендерних установок у відеоіграх. Другий розділ присвячено організації та проведенню емпіричного дослідження, а також аналізу отриманих результатів. У третьому розділі представлено розробку та апробацію просвітницького заходу, спрямованого на підвищення рівня обізнаності молоді щодо гендерних стереотипів у відеоіграх.

РОЗДІЛ 1
ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ДОСЛІДЖЕННЯ ГЕНДЕРНИХ УСТАНОВОК У ВІДЕОІГРАХ

1.1. Поняття гендеру, гендерних стереотипів та гендерних установок у психологічній науці

«Гендер» — це соціально зумовлена система ролей, норм, очікувань і моделей поведінки людини залежно від її статі. На відміну від біологічної статі, гендер є соціально та культурно конструйованим — він формується в процесі соціалізації особистості. Тож він не є вродженим.

Однією з ключових концепцій у дослідженні гендеру є теорія гендерних схем, розроблена Сандрою Бем [1]. «Гендерні схеми», про які говорила науковиця, — це когнітивні структури, які індивід засвоює у процесі розвитку. Вони організовують інформацію про соціально прийнятну поведінку чоловіків і жінок. Ці схеми впливають на сприйняття себе й інших, інтерпретацію соціального досвіду та формування поведінкових стратегій.

Ще один важливий напрямок пояснення виникнення гендерних ролей пов’язаний із теорією соціального навчання Альберта Бандури [2]. За його словами, через спостереження, наслідування та підкріплення, ми моделюємо поведінку важливих осіб і медіаперсонажів. Так засвоюються соціально прийнятні моделі поведінки і це найбільше помітно сьогодні, коли цифровий контент оточує нас всюди.

Про когнітивний підхід до зародження гендерної ідентичності говорив вчений Лоуренс Колберґ [3]. У своїх роботах він підкреслював роль інтелектуального розвитку як передумову розуміння статевої належності та відповідних соціальних ролей. Дитина активно конструює знання про гендер. Вона інтегрує соціальний досвід у власну систему переконань.

Гендерні стереотипи це спрощені, емоційно забарвлені та стійкі уявлення про характеристики, притаманні чоловікам і жінкам. Їх функція цілком когнітивна: стереотипи полегшують орієнтацію в соціальному світі. Та водночас

такі уявлення обмежують індивідуальну самореалізацію людей, закріплюючи нормативні очікування щодо їх поведінки та пріоритетів.

У структурі особистості гендерні стереотипи трансформуються в гендерні установки. Це відносно стійкі готовності сприймати, оцінювати та діяти певним чином щодо представників різних гендерів. Установки включають когнітивний компонент (знання та переконання), емоційний (ставлення) та поведінковий (схильність до певних дій).

Формування гендерних установок в підлітко-юнацькому віці відбувається виразно. Вони інтенсивно розвивають самосвідомість, формують власну ідентичність та активно шукають соціальні орієнтири. Це чутливий до впливу референтних груп та медіаконтенту віковий період. Відповідно, більш активно закріплюються традиційні гендерні моделі або ж формуються більш рівноправні установки [4].

Гендерні норми транслюються у медіа постійно. Стійкі асоціації між гендером та певними характеристиками, такими як агресивність чи турботливість, виникають через багаторазове повторення образів, сюжетів і поведінкових сценаріїв. Відомий приклад цього — коли рішучий та сильний супергерой рятує дівчину в біді. Це кліше роками використовується і у фільмах, і в коміксах, книгах, і, звичайно ж, у відеоіграх. Цей сюжет закріплює в підсвідомості глядачів природність чоловічого лідерства та безпорадність жіночої статі. Якщо ми перевернемо ці образи і могутня супергероїня врятує слабкого чоловіка в біді — це виходить за рамки шаблону, тому може здивувати пересічного глядача чи гравця. Навіть якщо ми змінили лише стать, сприйняття такого сюжету суттєво змінюється через гендерні установки розповсюджені в суспільстві.

Інтерактивність — це наступний важливий фактор, що підвищує вплив саме відеоігор на наші установки. Гравець не тільки спостерігає, а й активно взаємодіє з моделями поведінки та ідентифікується з персонажами. Так, певні ідеї перестають бути чимось абстрактним, а стають реальним ігровим досвідом.

Гендерні установки є результатом взаємодії соціокультурних факторів, когнітивних процесів та особистісного досвіду. Відеоігри мають важливу роль у цьому процесі, адже це інтерактивне середовище, що поєднує в собі елементи соціального навчання, емоційного залучення та рольової ідентифікації.

1.2. Психологічні механізми формування гендерних установок у підлітковому та юнацькому віці

Період становлення ідентичності, системи цінностей та соціальних установок припадає на підлітковий та юнацький вік. Вони активно інтегрують соціальний досвід та переглядають свої дитячі уявлення про соціальні ролі. Формується власна позиція щодо норм і очікувань суспільства. В цьому віці наші уявлення про гендер стають більш усвідомленими, структурованими та значущими особисто для нас.

Ідентифікація — один із ключових механізмів утворення переконань про гендер. Так називають процес ототожнення себе з певною соціальною групою або образом [5]. У підлітко-юнацькому віці ідентифікація не обмежується родиною, а поширюється на персонажів із медіа, представників публічної культури та онлайн спільноти. Через механізм ідентифікації особистість засвоює систему цінностей, стилі взаємодії та емоційні реакції, а не лише моделі поведінки.

А. Бандура в своїй теорії соціального навчання говорив про те, що уявлення про допустиму й недопустиму поведінку формуються через спостереження за моделями та їх наслідками [2]. Персонажі фільмів, серіалів і відеоігор, які є непрямими моделями, як правило відгукуються особам підлітко-юнацького віку найбільше. До того ж таке цифрове середовище залучає, через те що гравець фактично проживає досвід свого персонажа, а не є пасивним спостерігачем.

Механізм інтеріоризації полягає у поступовому «привласненні» соціальних норм. Те, що спочатку існує як зовнішнє правило, з часом стає власним переконанням. Цей механізм забезпечує те, що гендерні стереотипи, які постійно

відтворюються у медіа, з часом можуть інтегруватися в систему гендерних установок споживача цього контенту.

Інший серйозний фактор впливу — це референтні групи. Зокрема референтні групи часто утворюються онлайн навколо спільних ігрових захоплень. У підлітковому та юнацькому віці вони задають рамки прийнятного і відповідати очікуванням однолітків означає бути «своїм». Відчуття належності до спільноти відчувається особливо гостро у шкільний період. Тому ігрові спільноти, в якості референтних груп, можуть не лише відтворювати звичні гендерні норми, але й точково змінювати їх.

Е. Еріксон у своїй теорії психосоціального розвитку зауважив, що підлітковий вік пов'язаний із кризою «ідентичність — рольова невизначеність» [5]. Долаючи цю кризу людина формує цілісне уявлення про себе, включаючи і гендерний аспект. В умовах коли медіа персонажів так багато як є зараз, це формування може відбуватися під впливом різноманітних, а іноді й суперечливих образів. Наприклад, людину може водночас захоплювати персонаж старого фільму, що транслює традиційну модель поведінки, і персонаж з улюбленої відеогри, що слідує трендам і зображує кардинально інші, сучасні цінності.

Когнітивний розвиток у підлітко-юнацькому віці спонукає наш мозок мислити абстрактніше, критично аналізувати та рефлексувати [6]. Це найкращий час для переоцінки стереотипних уявлень. Проте рівень критичності також залежить від середовища в якому знаходиться особистість та від її індивідуальних особливостей.

Формування соціальних установок через систематичну взаємодію з цифровим контентом називається медіасоціалізацією [4]. Відеоігри зазвичай мають сюжетну структуру, рольову взаємодію, систему винагород і соціальну комунікацію. У традиційних медіа глядач є пасивним. У відеоіграх людина стає суб'єктом дії. Це посилює емоційне залучення і може впливати на вже засвоєні уявлення. До прикладу, через емпатію до персонажів на екрані гравець може

змінити своє ставлення до людей з іншим світоглядом чи меншин, якщо вони представлені в сюжеті.

Задоволення базових психологічних потреб в автономії, компетентності та пов'язаності теж є фактором впливу [7]. Якщо гендерні ролі у грі пов'язуються з можливістю досягнення успіху, влади або соціального визнання, це може підсилювати привабливість відповідних моделей поведінки [8]. У грі ви самостійно обираєте свій шлях, стиль бою або діалог.

Припустимо, обставини у грі змушують гравця обирати агресивний підхід задля досягнення успіху. За таких умов гравець підсвідомо почне поєднувати таку поведінку із бажаним результатом і повторювання цього циклу виборів закріплюватиме ці припущення.

Взаємодія з неігровими персонажами гри або іншими гравцями може закривати потребу в пов'язаності. Якщо ігрова спільнота чи світ всередині відеогри «схвалюють» особу лише тоді, коли вона поводиться певним чином, вона намагатиметься триматися за цю роль, щоб не відчувати себе виключеною.

Підсумовуючи, утворення гендерних установок у сучасних підлітків відбувається за взаємодії декількох психологічних механізмів: ідентифікації, соціального навчання, інтеріоризації, впливу референтних груп та медіасоціалізації. Відеоігри поєднують когнітивний, емоційний і поведінковий впливи, а також є популярними серед молоді, і це робить їх гідними детальнішого вивчення та наукового аналізу.

1.3. Відеоігри як середовище трансляції гендерних стереотипів та фактор соціалізації

Поєднання інтерактивності, сюжету та високого рівня емоційної залученості вже робить відеоігри вагомою частиною цифрового простору. Гравець не є просто пасивним споживачем інформації, яку у традиційних медіа. Він є активним учасником подій, що розгортаються в ігровому світі. Це дає

специфічні умови для створення, зміцнення чи змінення соціальних установок, зокрема й гендерних [4].

Сучасні технології суттєво змінюють способи соціалізації, що помітно через зростання ролі медіа у формуванні поведінкових моделей та установок. Дослідники зазначають, що цифрове середовище створює нові умови для психологічної адаптації особистості та формування соціального досвіду [9].

Відеоігри можна розглядати як своєрідний неформальний інститут соціалізації. Вони транслюють цінності, ролі та моделі поведінки, які поступово засвоює гравець. Через образи персонажів, сюжетні лінії, систему винагород і соціальні взаємодії формуються уявлення про те, яка поведінка вважається прийнятною для чоловіків і жінок. Досить часто в ігровому контенті відтворюються традиційні гендерні стереотипи: сильний, рішучий і стриманий чоловічий персонаж та менш активний або сексуалізований жіночий образ, що слідує за чоловічим [10]. Подібні репрезентації можуть поступово закріплювати зв’язок між гендером і певними рисами особистості.

К. Андерсон активно досліджував вплив відеоігор на психіку та поведінку людини. Він проаналізував вплив ігрового контенту на соціальні установки та поведінкові тенденції [11]. І хоча його дослідження здебільшого стосувалися агресії, їх загальний висновок був таким: систематична взаємодія з повторюваними образами може сприяти утворенню стійких когнітивних схем.

Механізм рольової ідентифікації теж заслуговує уваги в цьому питанні. У процесі гри користувач обирає персонажа, керує ним, приймає рішення від його імені та переживає наслідки цих рішень. Такий досвід створює ефект «психологічного занурення», що посилює інтеріоризацію моделей поведінки. Якщо персонаж, з яким ідентифікується гравець, демонструє стереотипні гендерні риси, це може мати вплив на його психологічні установки.

Значення має не лише зміст гри, а й характер взаємодії з нею. Мотивація до гри, рівень залученості та задоволення базових психологічних потреб до автономії, компетентності та пов’язаності визначають глибину переживання

ігрового досвіду. Високий рівень залученості може посилювати вплив трансльованих моделей, тоді як критичне ставлення до контенту здатне бути захисним чинником.

Сучасні дослідження демонструють взаємозв'язок між ігровою активністю та психологічним станом особи. Так, у дослідженні українських студентів було виявлено зв'язок між інтенсивністю ігрової діяльності та показниками психологічного благополуччя і психічного здоров'я, що підтверджує актуальність дослідження психологічних особливостей гравців [12].

Відеоігри також є простором для соціальної взаємодії. Онлайн-ігри формують спільноти, і в їх межах виникають специфічні норми комунікації та рольові очікування. У таких середовищах можуть відтворюватися як традиційні уявлення про гендер, так і альтернативні моделі поведінки [13; 14]. Тому ігровий простір може бути як чинником закріплення стереотипів, так і середовищем їх трансформації.

Тенденції розвитку ігрової індустрії демонструють поступове розширення репрезентації різноманітних образів. З'являється все більше персонажів у іграх від великих та інді розробників, що виходять за межі традиційних образів. Проте стереотипні моделі все ще залишаються поширеними, особливо у популярних жанрах, орієнтованих на змагання між гравцями. Особи підлітко-юнацького віку активно взаємодіють з відеоіграми та фанатськими онлайн спільнотами, тому я вважаю необхідним додатковий психологічний аналіз впливу ігрового досвіду на гендерні установки.

Відеоігри — це багатовимірний соціально-психологічний феномен, що поєднує у собі механізми соціального навчання, ідентифікації, емоційного залучення та групового впливу. Це робить їх важливим чинником розвитку когнітивних та соціальних характеристик для осіб підлітко-юнацького віку [15]. Потенціал формування гендерних установок залежить від змісту контенту, індивідуальних особливостей гравця та характером взаємодії з ігровим

середовищем. Це зумовлює необхідність емпіричного дослідження взаємозв'язку між характеристиками ігрової активності та гендерними установками молоді.

Висновки до розділу 1

Теоретично проаналізувавши проблеми формування гендерних установок у контексті взаємодії з відеоіграми можна встановити кілька речей. Гендерні установки є складним соціально-психологічним утворенням, яке формується на основі взаємодії когнітивних, емоційних і поведінкових компонентів. Вони виникають в процесі соціалізації особистості під впливом культурних норм, соціальних очікувань і медіасередовища. Гендерні установки слід розглядати як результат тривалого засвоєння соціального досвіду.

Аналіз наукових підходів до пояснення формування гендерних установок дозволив встановити, що ключовими в цьому процесі є когнітивні механізми організації соціального досвіду, описані в теорії гендерних схем та механізми соціального навчання, що передбачають засвоєння поведінкових моделей шляхом спостереження та наслідування. Сучасне інформаційне середовище значно розширює коло джерел таких моделей, а тому вплив медіаконтенту набуває системного характеру. Це дає підстави розглядати гендерні установки як динамічні утворення, які можуть змінюватися залежно від змісту та інтенсивності соціального досвіду.

Розглядаючи психологічні механізми формування гендерних установок у підлітковому та юнацькому віці ми дізнаємося, що цей віковий період характеризується підвищеною чутливістю до зовнішніх впливів. Ідентифікація з соціальними моделями, інтеріоризація норм і цінностей, а також орієнтація на референтні групи є основними механізмами засвоєння гендерних ролей. Водночас розвиток абстрактного мислення і здатності до рефлексії створює потенціал для критичного переосмислення соціальних стереотипів. Це свідчить про те, що формування гендерних установок не є односпрямованим процесом, а залежить від характеру середовища та особистісних особливостей індивіда.

Особливу увагу було приділено ролі медіасоціалізації. Відеоігри виступають специфічним соціокультурним середовищем, яке поєднує функції розваги, навчання та соціальної взаємодії. Їхня інтерактивна природа забезпечує не лише спостереження за моделями поведінки, а й безпосередню участь у їх відтворенні. Це створює умови для глибшого психологічного залучення, що може сприяти більш інтенсивному засвоєнню трансльованих норм і ролей.

Вплив відеоігор на формування гендерних установок має неоднозначний характер. З одного боку, значна частина ігрового контенту відтворює традиційні гендерні стереотипи, що може сприяти їх закріпленню у свідомості користувачів. З іншого боку, сучасні тенденції розвитку ігрової індустрії демонструють поступове розширення спектра гендерних образів. Отже, відеоігри можуть виступати як чинником відтворення стереотипних уявлень, так і середовищем їх трансформації.

Узагальнення вивчених теоретичних положень дає підстави розглядати відеоігри як багатовимірний соціально-психологічний фактор. Вони мають здатність впливати на формування гендерних установок через механізми ідентифікації, соціального навчання, емоційного залучення та групової взаємодії. Ступінь впливу залежить від індивідуальних характеристик гравця, змісту ігрового середовища та рівня критичного сприйняття медіаконтенту.

Висновки зроблені в результаті теоретичного вивчення створюють основу для подальшого емпіричного дослідження взаємозв’язку між характеристиками ігрової активності та особливостями гендерних установок у осіб підлітко-юнацького віку.

РОЗДІЛ 2
ЕМПІРИЧНЕ ДОСЛІДЖЕННЯ ВЗАЄМОЗВ'ЯЗКУ ХАРАКТЕРИСТИК ІГРОВОЇ АКТИВНОСТІ ТА ГЕНДЕРНИХ УСТАНОВОК МОЛОДІ

2.1. Організація та методика дослідження

Емпіричне дослідження проводилося в межах виробничої та переддипломної практик на базі Центру психологічного консультування та психокорекції МАУП [16; 17], а вибіркою стали учасники молодіжного центру м. Баштанка та члени фанатських онлайн-спільнот активних гравців у відеоігри. Це дослідження мало комплексний дизайн та було спрямоване на виявлення взаємозв'язків між характеристиками ігрової активності та особливостями гендерних установок опитуваних.

У емпіричному дослідженні взяли участь 50 респондентів віком від 16 до 24 років, що відповідає підлітко-юнацькому віку. Воно проводилося у змішаному форматі — частково онлайн, частково особисто. Заповнення опитувальників тривало в середньому 35-45 хвилин.

Структура вибірки:

- 28 осіб — жінки
- 21 особа — чоловіки
- 1 особа — небінарна

Вік учасників:

- мінімальний — 16 років
- максимальний — 24 роки
- середній вік — приблизно 19,8 років

Формування вибірки здійснювалося за принципом добровільної участі. Усі респонденти були поінформовані про мету дослідження та надали згоду на участь. Дослідження проводилося з дотриманням принципів анонімності та конфіденційності.

Для досягнення поставленої мети я використала стандартизовані психодіагностичні методики, що в комплексі дозволили оцінити характеристики ігрової активності та особливості особистісної та ціннісної сфери респондентів.

1. Шкали психологічного благополуччя К. Ріфф

Для дослідження психологічного благополуччя було використано «Шкали психологічного благополуччя» К. Ріфф. Дана методика спрямована на оцінювання шести компонентів психологічного благополуччя:

- автономія
- компетентність
- особистісне зростання
- позитивні взаємини
- життєві цілі
- самоприйняття

Ця шкала дозволяє отримати інтегральний показник психологічного благополуччя. Результат відображає суб'єктивну оцінку респондентом якості власного життя та рівня психологічної адаптованості [18].

С. В. Карсканова адаптувала цю методику українською мовою. Авторкою було проведено процедури стандартизації та перевірки внутрішньої узгодженості шкал, що забезпечує можливість використання методики в наукових дослідженнях [19].

2. Шкала самооцінки Розенберга

Для оцінки рівня загальної самооцінки респондентів було використано Шкалу самооцінки Розенберга, яка є однією з найбільш поширених методик вимірювання глобальної самооцінки особистості.

Ця методика призначена для вимірювання глобальної самооцінки особистості. Вона дозволяє визначити рівень позитивного або негативного ставлення до себе. Це важливий показник структури самосвідомості та фактор психологічної стійкості [20].

Українську адаптацію шкали було здійснено О. Вельдбрехт, Н. Зінченко та Н. Тавровецькою, які підтвердили її психометричну надійність та факторну валідність. У ході адаптації було отримано високі показники внутрішньої узгодженості, що означає можливість використання методики для дослідження самооцінки у молодіжних вибірках [21].

3. Шкала ставлення до гендерної рівності та соціальної відповідальності (Social Responsibility Scale — SRS)

Для оцінювання рівня соціальної відповідальності та ставлення до гендерної рівності використовувалась шкала соціальної відповідальності (Social Responsibility Scale) у перекладеному варіанті. Подібні шкали соціальної відповідальності застосовуються в українських дослідженнях для оцінювання соціально відповідальної поведінки та установок особистості. Зокрема, у дослідженні О. В. Ковальчук було розроблено та апробовано шкалу соціальної відповідальності, яка продемонструвала задовільні показники внутрішньої узгодженості та факторної валідності ($\alpha = 0{,}768$) [22].

Дана методика оцінює рівень підтримки принципів гендерної рівності, толерантності до різноманіття та соціальної відповідальності. Це дозволяє дізнатися ступінь вираженості традиційних або егалітарних гендерних установок [23].

4. Game Addiction Motivation Scale (GAMS)

Для дослідження мотивації ігрової діяльності я застосувала методику Game Addiction Motivation Scale (GAMS), яка базується на положеннях теорії самодетермінації [7; 24]. Ця теорія пропонує розглядати мотивацію людини як континуум від внутрішньої (інтринсивної) до зовнішньої (екстринсивної), а також включає стан амотивації.

Застосовуючи GAMS ми можемо диференціювати наступні типи мотивації до гри:

- внутрішню мотивацію (гра заради задоволення, інтересу, захоплення процесом);

- інтроєктовану регуляцію (гра як спосіб підтримки самооцінки або уникнення почуття провини);
- зовнішню регуляцію (гра під впливом зовнішніх факторів, таких як соціальний тиск або очікування інших);
- амотивацію (відсутність усвідомленої мети — гра як звичка).

Хоча ця методика більш популярна серед закордонних дослідників, використання подібних опитувальників для оцінювання мотивації до ігрової активності можна помітити і в українських роботах. Зокрема, у дослідженні І. Ставицької та Ю. Лавриш було проаналізовано мотиваційні аспекти використання цифрових ігор у навчальному процесі [25].

Ця методика містить 21 твердження, які оцінюються за 7-бальною шкалою. Коефіцієнт надійності (α Кронбаха) становив 0,84, що свідчить про високий рівень внутрішньої узгодженості.

5. Game Engagement Questionnaire (GEQ)

Для вимірювання рівня занурення респондентів у ігровий процес було використано опитувальник Game Engagement Questionnaire (GEQ). Цей опитувальник спрямований на вимірювання рівня психологічної залученості в ігровий процес. Він оцінює такі аспекти, як когнітивна концентрація, емоційне занурення, відчуття часу та загальний рівень захоплення [26]. Показники GEQ дозволяють визначити ступінь інтенсивності переживання ігрового досвіду.

Наразі це один із найбільш поширених інструментів для оцінки психологічної залученості у відеоігри у іноземних дослідженнях. Подібні дослідження залученості до відеоігор проводяться і в українському контексті, як, наприклад, у роботі О. Шляховчук та Р. Олійник про ігрові уподобання представників покоління Z та особливості взаємодії з відеоіграми [27].

За теоретичну основу використання GEQ стає твердження, що ступінь залученості безпосередньо визначає інтенсивність психологічного впливу медіаконтенту на особистість. Високий рівень занурення у гру сприяє зниженню критичної дистанції між гравцем і віртуальним середовищем. Це в свою чергу

може призводити до більш некритичного сприйняття змісту гри — у тому числі репрезентованих у ній соціальних моделей і гендерних образів.

GEQ складається з 19 тверджень, які оцінюються респондентами за 5-бальною шкалою Лайкерта (від 1 — «повністю не згоден» до 5 — «повністю згоден»). Отримані відповіді дозволяють розрахувати загальний показник залученості та окремі субшкали, що відображають різні аспекти ігрового досвіду.

6. Player Experience of Need Satisfaction (PENS)

Прагнучи більш глибокого розуміння психологічних механізмів взаємодії молоді з відеоіграми, я використала опитувальник Player Experience of Need Satisfaction (PENS). Він також ґрунтується на положеннях теорії самодетермінації [7; 28].

PENS спрямована на вимірювання ступеня задоволення трьох базових психологічних потреб:

- потреби в автономії (відчуття свободи вибору та контролю над діями);
- потреби в компетентності (відчуття ефективності та досягнення результатів);
- потреби у пов’язаності (відчуття соціальної взаємодії та приналежності).

Задоволення цих потреб є аспектом стійкої ігрової активності та опосередковано може впливати на особистісні характеристики гравця [28].

Теорія самодетермінації широко використовується у дослідженнях мотивації та психологічного функціонування особистості, а її положення підтверджені у численних емпіричних дослідженнях. Зокрема, українськомовна адаптація шкали задоволеності базових психологічних потреб, здійснена В. Олефіром та В. Боснюком, продемонструвала належні психометричні показники. Це підтверджує валідність використання шкал що вимірюють базових психологічних потреби у дослідженнях [29].

Опитувальник складається з 21 твердження, які оцінюються за 5-бальною шкалою. Надійність субшкал у дослідженні становила: автономія — $\alpha = 0{,}79$;

компетентність — α = 0,86; пов’язаність — α = 0,82. Це достатній рівень психометричної якості інструменту.

7. Авторська анкета для визначення особливостей гендерних установок респондентів щодо відеоігор

Щоб дізнатися думку респондентів про репрезентацію чоловічих і жіночих персонажів у відеоіграх та їх власні гендерні установки, я використала авторську анкету. Я розробила її з сучасним підходом до вивчення медіавпливу та соціальних установок.

Стандартизовані методики не завжди враховують специфіку взаємодії користувачів із відеоіграми та особливості соціокультурного контексту. Розроблена анкета дозволила більш гнучко оцінити суб’єктивне сприйняття респондентами гендерної репрезентації у відеоіграх та здобути додаткову інформацію для інтерпретації.

Анкета включала такі тематичні блоки:

- оцінка наявності гендерних стереотипів у відеоіграх;
- сприйняття реалістичності образів персонажів;
- ставлення до рівності представництва чоловіків і жінок у іграх;
- усвідомлення можливого впливу відеоігор на формування соціальних уявлень.

Послідовність використання методик була стандартизованою:

1. Анкетування щодо попереднього ігрового досвіду респондентів;
2. GAMS;
3. GEQ;
4. PENS;
5. SRS;
6. Шкала самооцінки Розенберга;
7. Шкали психологічного благополуччя К. Ріфф.

Також в рамках виробничої та переддипломної практик я провела два просвітницькі заходи на теми що відповідають цьому дослідженню. Наприкінці них було проведено додаткове коротке опитування для отримання зворотного зв'язку, де я запитала респондентів про зміни у сприйнятті теми гендерних стереотипів у відеоіграх. Пре-тестування до цих просвітницьких заходів не проводилося, тому результати опитування використовуються як допоміжний описовий матеріал.

Обробка отриманих даних здійснювалася з використанням методів математичної статистики:

- обчислення середніх значень (M)
- стандартного відхилення (SD)
- кореляційного аналізу (коефіцієнт r Пірсона)
- t-критерію Стьюдента для незалежних вибірок
- визначення рівня статистичної значущості ($p \leq 0,05$)

2.2. Аналіз та інтерпретація результатів дослідження

Тема впливу відеоігор на формування гендерних установок у осіб підлітково-юнацького віку потребує комплексного аналізу. З огляду на це було використано стандартизовані психодіагностичні методики, що дозволяють оцінити:

1. Рівень ігрової залученості;
2. Тип мотивації до гри;
3. Задоволення базових психологічних потреб у процесі гри;
4. Особливості гендерних установок;
5. Показники самооцінки та психологічного благополуччя.

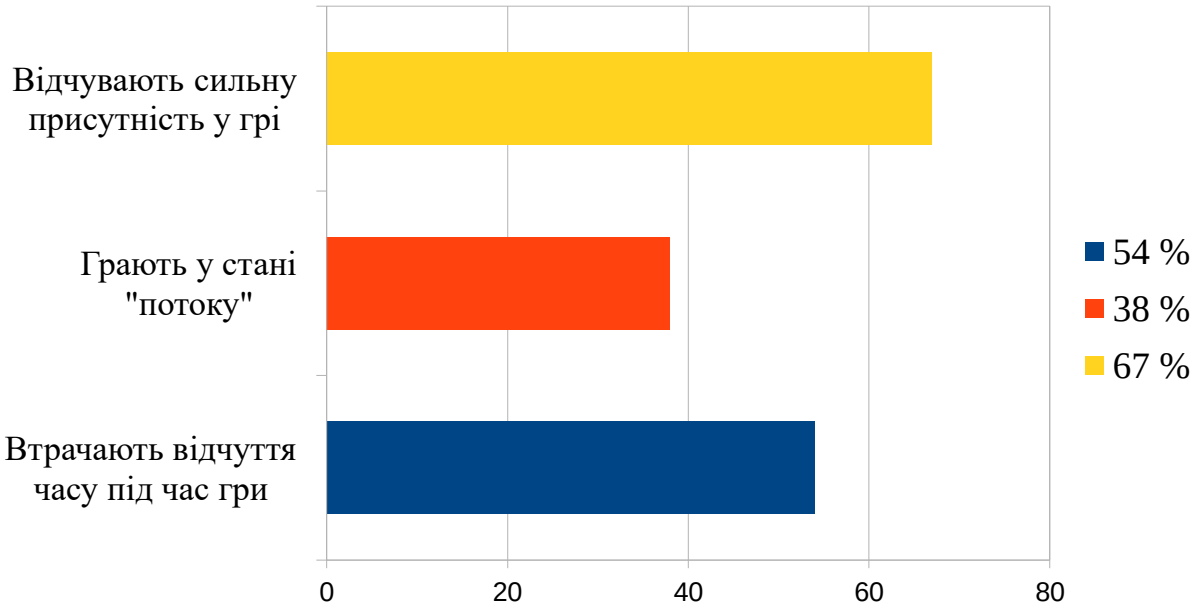
Такий підхід забезпечує валідність висновків і дозволяє простежити прямі та опосередковані зв'язки між змінними.

2.2.1. Оцінка ігрової залученості (Game Engagement Questionnaire — GEQ)

Результати використання цієї методики демонструють, що значна частина респондентів має високий рівень ігрової залученості. 67% учасників відзначили сильне відчуття присутності у віртуальному середовищі, що говорить про глибоке занурення в ігровий процес. 54% респондентів повідомили про втрату відчуття часу під час гри, що є очевидним знаком стану занурення.

38% опитаних згадали про наявність у них стану потоку (flow) під час гри. Він зазвичай характеризується повною концентрацією на діяльності, відчуттям контролю над ситуацією та отриманням задоволення від процесу. Стан потоку підсилює емоційне сприйняття ігрового контенту. Відповідно, це може сприяти більш глибокому засвоєнню представлених у грі моделей поведінки.

Рисунок 1: Розділ 2.2.1 - Рівень ігрової залученості респондентів



Коефіцієнт внутрішньої узгодженості (α Кронбаха) у вибірці становив 0,81, що означає достатню надійність методики. Результати GEQ є свідченням про те, що відеоігри для більшості респондентів це не просто форма розваги, а значуще середовище, яке впливає на когнітивні та емоційні процеси.

2.2.2. Визначення мотивації до гри (Game Addiction Motivation Scale)

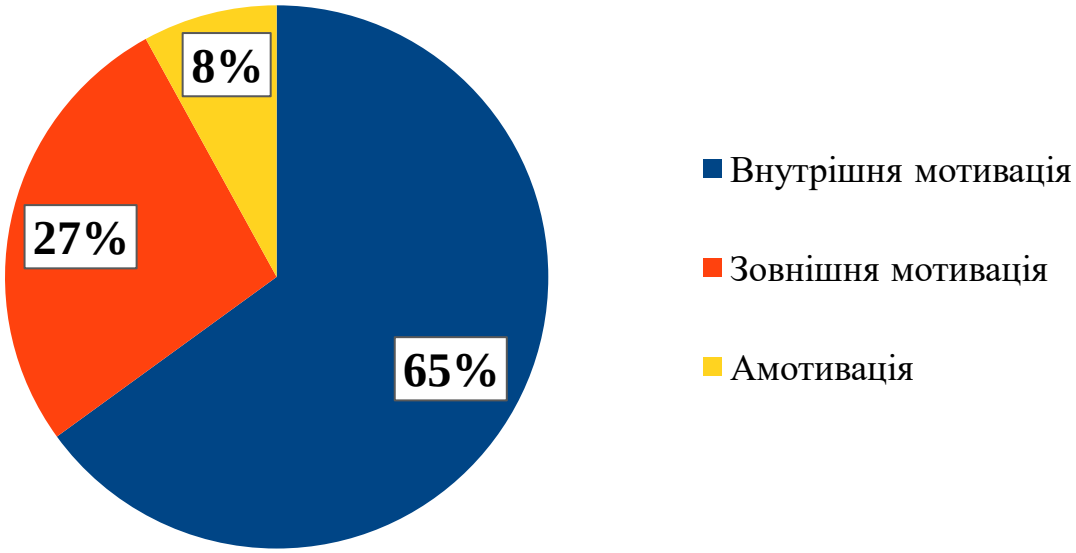
Аналіз мотиваційного профілю дає можливість оцінити глибину та характер залучення до ігрової діяльності респондента, що є корисним для вивчення цієї теми [24].

Аналізуючи отримані результати ми дізнаємося, що 65% респондентів мають високий рівень внутрішньої мотивації до гри. Це означає, що для більшості учасників відеоігри є джерелом задоволення, самовираження та інтересу. Такий тип мотивації пов'язаний із більш автономною взаємодією з ігровим середовищем.

Натомість 27% респондентів орієнтуються переважно на зовнішні мотиваційні фактори. Це може бути соціальна взаємодія, конкуренція або очікування з боку оточення. Для частини молодих гравців відеоігри виконують здебільшого соціальну функцію.

Низький рівень мотивації (амотивація) був виявлений у 8% учасників. У цьому випадку гра сприймається як звичка або спосіб заповнення вільного часу без вираженого емоційного залучення.

Рисунок 2: Розділ 2.2.2 - Особливості мотивації до гри у осіб підлітково-юнацького віку

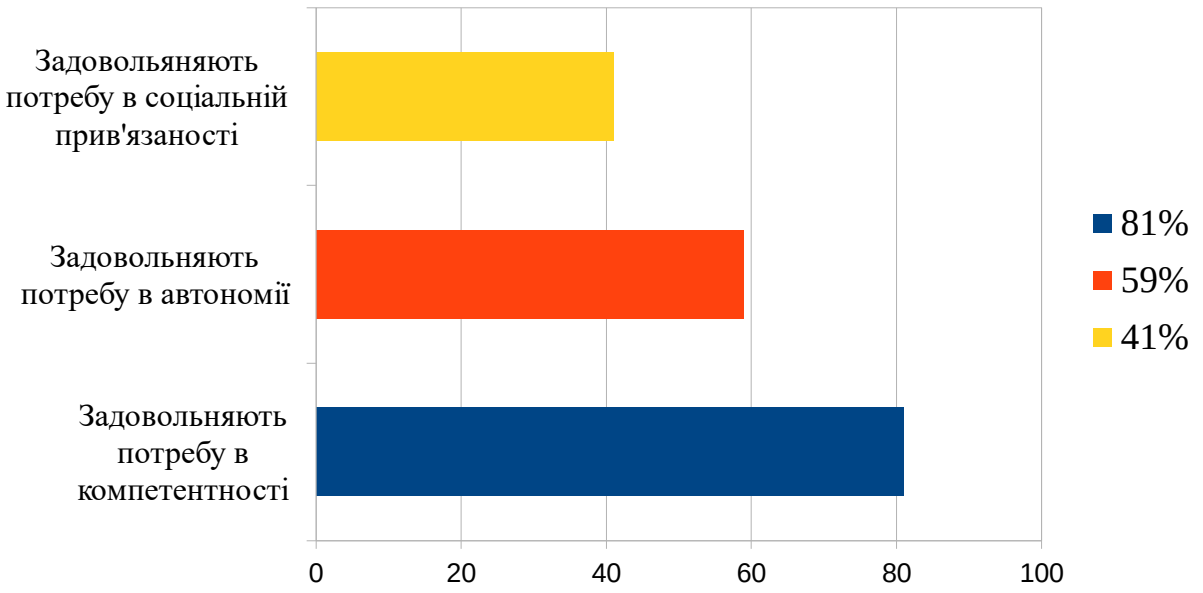


Результати GAMS дозволяють нам говорити про те, що переважання внутрішньої мотивації може підсилювати емоційну залученість у гру. Це в свою чергу збільшує потенційний вплив контенту на формування соціальних установок, зокрема гендерних.

2.2.3. Задоволення базових психологічних потреб у грі (PENS)

Аналіз результатів показав, що найбільш вираженою є потреба у компетентності. 81% респондентів зазначили, що відчувають здатність досягати цілей у грі та ефективно справлятися із завданнями в ній. Відеоігри виступають важливим середовищем переживання успіху та досягнення для цього типу гравців.

Рисунок 3: Розділ 2.2.3 - Внутрішні потреби які задовольняють у грі особи підлітково-юнацького віку



Потреба в автономії була задоволена у 59% респондентів. Це проявляється у можливості самостійно обирати стратегії поведінки, сценарії розвитку подій та стиль гри. Такий показник свідчить про відносно високий рівень свободи дій у ігровому середовищі.

Найменш задоволеною виявилася потреба у соціальній пов’язаності, показавши реузльтат у 41%. Це може бути пов’язано з тим, що не всі учасники

активно залучені до мультиплеєрних або кооперативних форматів гри, надаючи перевагу грі на самоті.

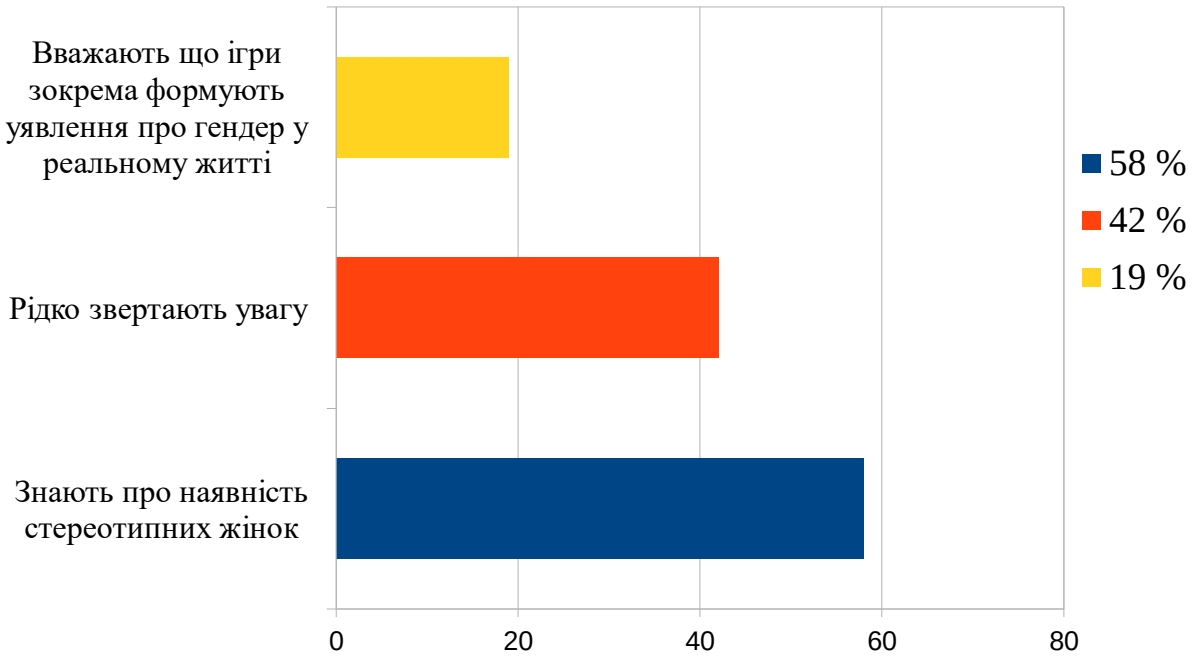
PENS дозволяє інтерпретувати відеоігри як психологічне середовище, у якому зокрема реалізуються базові потреби особистості. Це підсилює значущість ігрового досвіду для гравців та сприяє глибшому засвоєнню соціальних моделей, представлених у грі, включаючи гендерні стереотипи.

2.2.4. Оцінка гендерних установок респондентів

58% респондентів визнають що неодноразово помічали стереотипні образи жінок у відеоіграх. Це свідчить про відносно високий рівень усвідомлення даної проблеми. Натомість 42% опитаних відповіли, що рідко звертають увагу на подібні аспекти, що може говорити про недостатній рівень рефлексії щодо ігрового контенту.

Вважаю показовим, що лише 19% респондентів визнають, що відеоігри мають якийсь вплив на формування уявлень про гендер у реальному житті. Іншими словами, навіть помічаючи певний стереотип, більшість респондентів не пов’язує його із власними соціальними установками. Цей факт свідчить про розрив між розпізнаванням стереотипів та усвідомленням їх потенційного впливу.

Рисунок 4: Розділ 2.2.4 - Ставлення респондентів до гендерної репрезентації у відеоіграх



Проаналізувавши результати SRS ми бачимо, що 71% учасників вважають актуальним питання гендерної репрезентації у відеоіграх. Переважна більшість респондентів має загальне розуміння значущості цієї теми. Проте 21% займає нейтральну позицію, а 8% не вважає проблему важливою (ДОДАТОК Б). Вірогідно, результати мають такий вигляд через різний рівень залученості у соціальні питання опитуваних.

Цікаво, що залежно від статі респондента було виявлено відмінності у ставленні до соціальної відповідальності в ігровій індустрії. Зокрема, серед жінок переважає підтримка ідеї соціально відповідального підходу до розробки відеоігор (11 із 13). Серед чоловіків частіше спостерігається нейтральна або невизначена позиція (6 із 11 підтримують, 4 — нейтральні, 1 — не підтримує).

Хоча значна частина молоді усвідомлює наявність гендерних стереотипів у відеоіграх, рівень критичного осмислення їхнього впливу залишається недостатнім. Це є аргументом щодо необхідності розвитку медіаграмотності та формування навичок критичного аналізу медіаконтенту серед осіб підлітково-юнацького віку, які є більш вразливими до навіювання.

2.2.5. Вимірювання самооцінки та психологічного благополуччя

Для оцінки індивідуально-психологічних характеристик респондентів було використано шкалу самооцінки Розенберга [20; 21] та методику психологічного благополуччя К. Ріфф [18; 19]. Ці інструменти дозволили нам дізнатися про особистісні ресурси опитуваних, які в свою чергу можуть змінювати сприйняття ними медіаконтенту.

Аналіз результатів показав, що 62,5% респондентів мають середній рівень самооцінки, 25% — високий, і 12,5% мають низьку самооцінку (ДОДАТОК В). Це свідчить про те що дана вибірка має стабільний рівень самосприйняття.

Переглядаючи результати тестування психологічного благополуччя, найвищі показники спостерігаються за шкалами «цілі в житті» та «позитивні взаємини». Це вказує на соціальну включеність та орієнтацію на майбутнє.

Тут також було виявлено гендерні відмінності: середній показник самооцінки у чоловіків (30,1 бала) є вищим, ніж у жінок (27,4 бала). Ймовірно, це пов’язано з більшою чутливістю жінок до соціальних стандартів, зокрема тих, що транслюються в медіа.

Чоловіки демонструють вищі показники автономії та самоприйняття, тоді як жінки — вищі показники позитивних взаємин і особистісного зростання. Це узгоджується з загальними психологічними закономірностями гендерних відмінностей у соціальній поведінці.

Більшість респондентів має достатній рівень психологічних ресурсів, що потенційно могли б виступати буфером щодо наративів закладених у контенті який вони споживають. Нижчі показники самооцінки деяких респондентів можуть означати що вони є більш вразливими до зовнішніх впливів, зокрема і до стереотипних гендерних рольових моделей.

2.2.6. Процедура проведення дослідження

Щоб забезпечити зручність участі респондентів, а також охопити ширшу аудиторію, емпіричне дослідження проводилося у змішаному форматі з використанням онлайн-інструментів збору даних.

У дослідженні взяли участь дві вибірки респондентів, сформовані під час роботи над виробничою та переддипломною практиками [16; 17]. Частина респондентів — це члени молодіжного центру м. Баштанка, а інша частина — це учасники онлайн-спільнот активних гравців у відеоігри. Загальна кількість респондентів становила 50 осіб віком від 16 до 24 років. Гендерний розподіл був збалансованим, що уможливлює здійснення порівняльного аналізу.

Спершу всім надалася інформація про мету дослідження, умови участі, а також гарантувалася анонімність та конфіденційність. Участь у дослідженні була повністю добровільною, що підтвердили усі респонденти.

На другому етапі опитувані проходили тестування згідно зі встановленим мною комплексом психодіагностичних методик, що включав:

- опитувальники для оцінки ігрової поведінки (GAMS, GEQ, PENS);

- шкали для вимірювання психологічних характеристик (самооцінка, психологічне благополуччя);
- авторську анкету для оцінки гендерних установок.

На проходження опитування у респондента йшло в середньому близько 35–45 хвилин.

Опісля я обробила та проаналізувала отримані дані. Використовувалися стандартні методи описової статистики, що дозволили узагальнити результати, та порівняльний аналіз для виявлення відмінностей між групами.

Дані отримані в процесі цих опитувань були зібрані з дотриманням стандартних правил та є достатньо інформативними для формування узагальнених висновків.

Комплекс застосованих методик забезпечує різнобічний погляд на ситуацію. Це уможливлює аналіз досліджуваного явища та дозволяє простежити взаємозв'язки між мотиваційними, емоційними та когнітивними аспектами ігрового досвіду. Методологія обрана для цього дослідження є теоретично обґрунтованою, надійною та відповідає поставленим завданням, що забезпечує валідність отриманих результатів.

Варто зазначити і про методологічні обмеження цього дослідження, задля збереження його валідності. До них слід віднести наступні пункти:

- порівняно невелика вибірка (N = 50).
- використання самооцінювальних методик, адже це може спричиняти ефект соціальної бажаності і спотворити результати.

2.3. Перевірка гіпотез та узагальнення результатів дослідження

Перевірка висунутих у дослідженні гіпотез здійснювалася через методи математико-статистичної обробки даних. Це включає кореляційний аналіз із розрахунком коефіцієнта лінійної кореляції Пірсона (r) для виявлення сили та напрямку зв'язків між змінними, t-критерій Стьюдента для незалежних вибірок з метою визначення міжгрупових відмінностей, а також χ^2-критерій Пірсона для

аналізу відмінностей у розподілах відповідей. Рівень статистичної значущості приймався на рівні $p \leq 0,05$.

Моєю головною гіпотезою в цьому дослідженні було припущення про існування взаємозв'язку між характеристиками ігрової активності та особливостями гендерних установок у осіб підлітко-юнацького віку.

Кореляційний аналіз показав низку статистично значущих зв'язків між залученістю до гри (GEQ), мотивацією (GAMS), задоволенням психологічних потреб (PENS) та ставленням до гендерної репрезентації в ігровому контенті.

Встановлено, що:

- рівень емоційної залученості до гри (GEQ) має помірний негативний зв'язок із критичністю щодо гендерної репрезентації ($r = -0,34$; $p \leq 0,05$). Такі дані говорять про тенденцію до зниження аналітичного сприйняття контенту при високому рівні емоційного занурення;
- внутрішня мотивація до гри (GAMS) позитивно пов'язана з психологічним благополуччям ($r = 0,48$; $p \leq 0,01$). Це також вказує на адаптивний характер внутрішньо вмотивованої гри;
- задоволення потреби у пов'язаності (PENS) проявляє позитивний зв'язок із підтримкою гендерної рівності ($r = 0,37$; $p \leq 0,05$). Цей зв'язок означає, що соціальний досвід в іграх теж має роль у формуванні толерантних установок.

Ігровий досвід — це значущий психологічний фактор, що пов'язаний із ціннісно-нормативною сферою особистості в підлітка. Тож загальна гіпотеза підтверджена частково, оскільки виявлені зв'язки мають помірну силу та не охоплюють усі досліджувані показники.

Наступна гіпотеза передбачала, що вищий рівень ігрової залученості пов'язаний із більш вираженими традиційними гендерними установками.

Показники глибокого занурення у гру, зокрема «втрата відчуття часу» та «сильна присутність», мають статистично значущий негативний зв'язок із критичністю до гендерних стереотипів ($r = -0,34$; $p \leq 0,05$).

З психологічної точки зору, це можна пояснити ефектом зниження рефлексивного контролю під час інтенсивного емоційного залучення. У «потоці» гравець менш схильний критично аналізувати зміст гри. Вірогідність некритичного засвоєння зображених соціальних моделей, зокрема і гендерних, підвищується.

Коефіцієнт кореляції не перевищує 0,35, тому ми інтерпретуємо це як помірний зв'язок. Ігрова залученість є лише одним із факторів утворення гендерних установок і не визначає їх однозначно. Таким чином, дана гіпотеза підтверджена частково.

Інша гіпотеза стосувалася зв'язку між типом мотивації до гри та рівнем підтримки гендерної рівності.

Отримані результати засвідчили, що:

- внутрішня мотивація не має прямого зв'язку з підтримкою гендерної рівності ($r = 0,18$; $p > 0,05$);
- зовнішня мотивація демонструє слабкий негативний зв'язок із підтримкою соціальної відповідальності ($r = -0,29$; $p \leq 0,05$).

Мотивація гравця не впливає безпосередньо на гендерні установки. Проте вона може виступати опосередкованим чинником через систему цінностей та орієнтацій особистості. Домінування зовнішньої мотивації може означати меншу критичність та рефлексію від гравця, що відображається у зниженні його соціальної чутливості. Тож ця гіпотеза також підтверджена частково.

Далі за чергою йде гіпотеза, яка говорить про наявність зв'язку між задоволенням базових психологічних потреб у грі та показниками самооцінки і психологічного благополуччя.

І отримані результати дійсно підтвердили наявність статистично значущих кореляцій між:

- потребою в компетентності (PENS) та самооцінкою гравця ($r = 0,44$; $p \leq 0,01$);

- потребою в автономії та психологічним благополуччям ($r = 0,39$; $p \leq 0,05$);
- потребою в пов’язаності й позитивними взаєминами ($r = 0,41$; $p \leq 0,01$).

Результати цього аналізу узгоджуються з положеннями теорії самодетермінації. Відповідно до неї, задоволення базових психологічних потреб є ключовою умовою особистісного розвитку та психологічного благополуччя [7]. Ігрове середовище може виконувати компенсаторну або підтримуючу функцію. Воно сприяє формуванню позитивної самооцінки та гармонійних соціальних відносин. Ця гіпотеза повністю підтверджена.

Далі йде гіпотеза, що припускає існування гендерних відмінностей у показниках ігрової активності та ставленні до гендерної рівності.

За результатами t-критерію Стьюдента я помітила:

- відмінності за шкалою «Позитивні взаємини» ($p = 0,04$);
- тенденцію до вищого рівня самооцінки у чоловіків ($p = 0,06$), яка не досягла рівня статистичної значущості, проте заслуговує на увагу.

Аналіз за допомогою χ^2-критерію показав значущу відмінність у підтримці соціальної відповідальності ($p = 0,03$), де жінки ставляться більш критично до питання гендерної репрезентації. Жінки частіше мають вищий рівень соціальної чутливості та більш залучені в проблематику гендерної рівності. Вони мають соціальний досвід відмінний від чоловічого, що і зумовлює гострішу реакцію на потенційну несправедливість. Дана гіпотеза є частково підтвердженою.

Всі результати базуються на емпіричних даних, зібраних у межах виробничої та переддипломної практики [16; 17].

Висновок до розділу 2

Результати дослідження дозволили отримати комплексні дані щодо особливостей ігрової активності та її взаємозв’язку з гендерними установками, самооцінкою і показниками психологічного благополуччя.

Більшість респондентів характеризується середнім або високим рівнем психологічного благополуччя та самооцінки. Це спонукає розглядати досліджувану вибірку як загалом психологічно адаптовану. Водночас виявлено окремі групи респондентів із нижчими показниками самооцінки, що може свідчити про їх потенційну чутливість до зовнішніх впливів.

Значна частина опитуваних характеризується високим рівнем залученості у відеоігровий процес. Це зокрема проявляється у відчутті присутності у віртуальному середовищі, втраті відчуття часу та переживанні стану потоку. Це дозволяє розглядати відеоігри як значуще психологічне середовище, здатне впливати на когнітивні та емоційні процеси особистості. Також був виявлений помірний негативний зв’язок між рівнем емоційної залученості до гри та критичністю щодо гендерної репрезентації. Це підтверджує припущення, що інтенсивне занурення в гру може супроводжуватися зниженням критичного сприйняття трансльованого контенту.

Дослідження мотиваційних характеристик ігрової діяльності показало, що в більшості респондентів переважає внутрішня мотивація. Це означає орієнтацію на отримання задоволення від процесу гри, самовираження та інтерес до ігрової діяльності. Встановлено позитивний зв’язок між внутрішньою мотивацією та показниками психологічного благополуччя, що узгоджується з положеннями теорії самодетермінації. Водночас не було виявлено прямого зв’язку між внутрішньою мотивацією та підтримкою гендерної рівності, що дозволяє зробити висновок про опосередкований характер впливу мотиваційних факторів на гендерні установки.

Встановлено статистично значущі зв’язки між задоволенням потреби у компетентності та рівнем самооцінки, між автономією та психологічним благополуччям, а також між пов’язаністю та позитивними взаєминами. Отже, ігрове середовище може виступати важливим ресурсом особистісного розвитку та підтримки психологічної стабільності.

Аналіз гендерних установок показав, що значна частина респондентів розпізнає наявність гендерних стереотипів у відеоіграх. Проте лише відносно невелика частина учасників визнає можливість впливу відеоігор на реальні соціальні установки. Це означає наявність розриву між когнітивним розпізнаванням стереотипів та їх особистісним осмисленням, що підвищує ризик некритичного засвоєння соціальних моделей поведінки.

Також було виявлено, що жінки демонструють вищий рівень соціальної чутливості та більш критичне ставлення до стереотипних образів у медіаконтенті. Чоловіки частіше займають нейтральну позицію щодо питань соціальної відповідальності у сфері розробки відеоігор.

Загалом результати кореляційного аналізу засвідчили наявність статистично значущих взаємозв'язків між характеристиками ігрової активності та окремими аспектами гендерних установок і психологічного функціонування особистості.

Практичне значення отриманих результатів полягає в обґрунтуванні необхідності розвитку програм медіаграмотності та психологічної просвіти серед осіб підлітко-юнацького віку. Недостатній рівень усвідомлення потенційного впливу відеоігор на формування установок актуалізує створення профілактичних та освітніх заходів, спрямованих на формування критичного ставлення до медіаконтенту та гендерних стереотипів.

У цілому результати проведеного дослідження підтверджують, що ігрове середовище є значущим соціально-психологічним фактором. Вони доводять доцільність створення просвітніх програм, спрямованих на формування критичного ставлення до гендерних стереотипів у медіаконтенті та проведення подальших досліджень з використанням ширших вибірок і більш різноманітних дослідницьких підходів.

РОЗДІЛ 3
ПРАКТИЧНА ДІЯЛЬНІСТЬ ПСИХОЛОГА З ТРАНСФОРМАЦІЇ ГЕНДЕРНИХ УСТАНОВОК У ОСІБ ПІДЛІТКО-ЮНАЦЬКОГО ВІКУ

3.1. Обґрунтування необхідності психологічної просвіти щодо впливу відеоігор на становлення гендерних установок у осіб підлітко-юнацького віку

Відеоігри наразі є особливим середовищем в якому особи підлітко-юнацького віку можуть соціалізуватися, що довело проведене раніше емпіричне дослідження. Крім того, відповідно до його результатів, значна частина гравців часто відчуває сильне залучення в ігровий контент, тобто інтенсивно взаємодіє з ним. Учасники дослідження розповіли про відчуття присутності у відеогрі, втрату ліку часу та навіть глибоке емоційного занурення в історію зображену сюжетом.

До того ж, опитування показало, що хоча значна частина респондентів визнає наявність гендерних стереотипів у відеоіграх, небагато хто насправді пов’язує їх з формуванням уявлень про гендер в реальному житті. Такі результати свідчать про недостатнє усвідомлення гравцями можливого впливу медіа на соціальні установки.

Ці висновки узгоджуються з положеннями теорії соціального навчання А. Бандури [2]. Згідно з нею, засвоєння моделей поведінки може відбуватися через спостереження та наслідування медіаперсонажів. Інтерактивні медіа, як відеоігри, посилюють цей процес за рахунок активної участі гравця у сюжеті та ідентифікації з персонажами.

Підлітковий та юнацький вік характеризуються інтенсивним формуванням цінностей та соціальної ідентичності як такої. Соціальні ролі, зокрема гендерні, активно засвоюються, що робить цю ланку більш вразливою й чутливою до впливу медіа [30].

Деякі дослідження свідчать, що взаємодія молоді з цифровими технологіями є невід'ємною складовою їх повсякденного досвіду. Це зокрема впливає на розвиток їх соціальних навичок та самосприйняття [31].

Окрім того, встановлено взаємозв'язок між використанням цифрових технологій та психологічним благополуччям, що підтверджує доцільність дослідження цього феномена [8].

Відмінності у ставленні до гендерної репрезентації у відеоіграх, виявлене під час емпіричного дослідження, означає що не всі гравці є рівноцінно обізнаними про дану проблему в реальному житті. Відмінність у набутому соціальному досвіді зумовлює те, що гравці по різному сприймають й ігровий досвід.

Наприклад, сюжетні події, де жінки можуть вбачати несправедливе ставлення до персонажів, чоловіки гравці рідше сприймають як щось гостре та соціально важливе. У емпіричному дослідженні, жінки переважно ставилися критично до стереотипних образів і підтримували ідею соціальної відповідальності в ігровій індустрії. Чоловіки натомість частіше проявляли нейтральну позицію.

Виявлення зв'язку між рівнем ігрової залученості та критичністю сприйняття контенту — не менш важливий результат дослідження та аргумент про важливість проведення тематичних просвітницьких заходів. Чим глибшим є емоційне занурення в гру, тим менш критично сприймаються зображені гендерні стереотипи. Інтенсивний ігровий досвід знижує нашу здатність до рефлексії.

Проведення просвітницької роботи задля сприяння формуванню критичного ставлення до медіаконтенту є як ніколи актуальним зараз. В умовах кризових ситуацій відеоігри можуть виконувати функцію психологічного копінгу та підтримки емоційної стабільності, що підтверджується результатами досліджень ігрової активності українців під час воєнного періоду [32]. Все більше людей використовують відеоігри як спосіб дозвілля, а отже зростає і потреба у просвітницькій роботі щодо потенційних ризиків.

Розвиток медіаграмотності це важливе завдання, від якого зокрема залежить те, який вигляд матиме наше суспільство у майбутньому. Така робота має підвищувати усвідомлення впливу медіа на соціальні установки, а також розвивати вміння критично аналізувати ігровий контент.

Зважаючи на це, я розробила й провела власний просвітницький захід щодо впливу відеоігор на гендерні установки.

3.2. Зміст психологічної просвіти щодо впливу відеоігор на гендерні установки в осіб підлітко-юнацького віку

Я розробила даний просвітницький захід під час виробничої та переддипломної практик [16; 17]. Він був спрямований на підвищення обізнаності осіб підлітко-юнацького віку про вплив відеоігор на гендерні установки.

Формування в учасників критичного ставлення до ігрового контенту і розвиток навичок аналізу медіаповідомлень стало основною ідеєю заходу [33; 34; 35]. Увагу було приділено образам персонажів, їх важливість для сюжету гри, способам їхнього зображення. Говорилося про те як все це може впливати на реальні уявлення про соціальні ролі чоловіків і жінок, виходячи за межі вигаданої історії [11; 36; 37].

Щоб залучити більшу кількість учасників та створити інтерактивний простір для обговорення, захід пройшов у вигляді онлайн-семінару. Тривалість становила 90 хвилин. Такий формат дозволяє зручно поєднати інформаційну частину з практичними вправами та дискусією.

Для досягнення встановленої мети було визначено такі завдання:

- ознайомити учасників із поняттям гендерних стереотипів та їх проявами у медіасередовищі;
- розкрити особливості репрезентації чоловічих і жіночих персонажів у відеоіграх;

- розповісти про можливий вплив медіаконтенту на формування й підкріплення гендерних установок;
- розвинути навички критичного аналізу ігор;
- стимулювати рефлексію власного досвіду взаємодії з відеоіграми.

За цільову аудиторію даного заходу стали підлітки та юнацтво віком від 15 до 20 років, які або є активними гравцями або цікавляться ігровою культурою. Як відомо, ця вікова група є однією з найбільш залучених до цифрового медіапростору та перебуває на етапі активного формування соціальної ідентичності.

Було враховано основні принципи психологічної роботи з групами, які допомогли створити середовище комфортне для дискусії та просвіти. Зокрема, це те що:

- участь є добровільною;
- можна відкритого висловлювати думки без осуду;
- активна участь вітається, і це також передбачає використання інтерактивних методів роботи;
- критичне осмислення інформації заохочується.

Цей онлайн-семінар складався з кількох послідовних етапів.

На початку заходу ведучий привітав учасників, представився та коротко розповів про тему зустрічі. Учасникам пропонувалося коротке знайомство, під час якого вони мали змогу розказати які відеоігри їм подобаються і як часто вони грають. Це сприяло створенню невимушеної атмосфери та активізації учасників. Далі ведучий озвучив тему семінару та окреслив його основну структуру.

Встановилися базові правила взаємодії: поважати думки інших учасників, не критикувати особистості одне одного, та те, що участь в дискусії також є добровільною.

Наступним в черзі йшов інформаційний блок. У цій частині семінару учасники дізналися більше про поняття гендерних стереотипів та яку роль вони мають в суспільстві.

В простому та цікавому для сприйняття форматі, розглядалися такі питання:

- що таке гендерні стереотипи;
- як вони утворюються в процесі соціалізації;
- яким чином медіа може впливати на реальне життя та гендерні установки.

Потім ми поговорили про конкретні приклади гендерної репрезентації у відеоіграх. Присутнім демонструвалися типові образи персонажів, які зустрічаються в популярних іграх. Наприклад, проговорили тенденцію зображати чоловічих персонажів як фізично сильних та ініціативних, тоді як жіночі персонажі досі часто з'являються як другорядні або надміру сексуалізовані.

Цей етап мав на меті формування базового розуміння проблематики та підготовку учасників до подальшого обговорення.

Третім етапом заходу стала інтерактивна вправа «Аналіз персонажів». Присутні мали змогу проаналізувати декілька прикладів ігрових персонажів. Ведучий демонстрував зображення чи короткий опис персонажів з різних ігор і пропонував відповісти на кілька запитань, щоб стимулювати обговорення: які характеристики має персонаж, яку роль він виконує у сюжеті гри та чи можна помітити якісь стереотипні риси у його зображенні.

Учасники обговорювали ці питання в групі та висловлювали свої думки у спільному чаті. Ця вправа розвиває навички критичного аналізу медіаконтенту та допомагає усвідомити в якому вигляді може зустрічатися відтворення стереотипів, на що варто звертати увагу.

Далі за планом йшла відкрита групова дискусія. Для початку, запропонувалося кілька питань для обговорення. Наприклад:

- чи впливають відеоігри на уявлення про гендерні ролі;
- чи помічали вони стереотипні образи у своїх улюблених іграх;
- як, на їхню думку, мають виглядати різноманітні та реалістичні персонажі.

Під час дискусії учасникам вдалося якісно висловити власні погляди, почути думки інших та критично переосмислити свій ігровий досвід.

На завершальному етапі учасники коротко поділилися своїми враженнями від заходу. Ведучий запитав що нового вони дізналися під час семінару. Поговорили про те, чи змінилося якось їхнє ставлення до гендерної репрезентації у відеоіграх і чи звертатимуть вони більше уваги на подібні аспекти у майбутньому. Відбулося коротке опитування для отримання зворотного зв'язку щодо ефективності заходу.

Проведення подібних просвітницьких заходів має бути спрямованим на підвищення рівня обізнаності молоді щодо гендерних стереотипів у відеоіграх. Вони мають розвивати критичне мислення, навички аналізу цифрового контенту та стимулювати обговорення соціальних аспектів ігрової культури.

Запропонований мною захід — це приклад ефективного інструменту психологічної просвіти молоді та розвитку медіаграмотності.

3.3. Оцінка ефективності просвітнього заходу та аналіз отриманого зворотного зв'язку

Одразу після проведення просвітнього онлайн-семінару було здійснено опитування присутніх учасників задля оцінки ефективності заходу та отримання зворотного зв'язку. Так перевірялося засвоєння інформації, зміни у ставленні до озвученої проблеми у відеоіграх, а також загальне враження учасників від заходу [34; 38].

В опитуванні взяли участь 24 особи, що були присутні на заході. Анкета містила кілька запитань закритого та напіввідкритого типу. Оцінювалося суб'єктивне сприйняття учасниками отриманої інформації та їхня готовність застосовувати нові знання та рефлексії в подальшому.

Запитали і про те, наскільки учасники раніше замислювалися над проблемою гендерних стереотипів у відеоіграх.

Результати показали, що до участі у заході небагато хто з респондентів звертав увагу на такі елементи відеоігор. Близько третини учасників зазначили, що іноді помічали стереотипність деяких персонажів, але не надавали цьому особливого значення. Всі інші відповіли, що раніше майже не замислювалася над цією темою.

Після проведення семінару більшість гравців відзначили, що почали звертати більше уваги на те, як саме зображуються персонажі у відеоіграх. За словами цих учасників, тепер вони надаватимуть більше значення тому, чи підкріплюють відеоігри стереотипні уявлення про чоловіків і жінок.

Наступний блок запитань стосувався того, чи змінила участь у семінарі їх ставлення до гендерної репрезентації у відеоіграх.

Більша частина респондентів повідомила про зміну у власному сприйнятті цієї теми. Вони почали критичніше ставитися до зображення персонажів в ігровому середовищі. Також, ці гравці почали більш свідомо розмірковувати про можливий вплив медіаконтенту на соціальні установки.

Частина респондентів також висловила думку, що ігрова індустрія вже поступово змінюється і репрезентується все більше різноманітних персонажів. Проте, згідно з їх роздумами, проблема наявності гендерних стереотипів, ще не надто близька до цілковитого вирішення.

Також їм запропонували оцінити, наскільки корисним для них була присутність на проведеному семінарі. Більшість респондентів позитивно оцінили отриманий досвід.

Вагома кількість учасників зазначила, що захід був для них інформативним та допоміг краще зрозуміти стан справ. Дехто підкреслив, що найбільш цікавими для них були інтерактивні вправи та групове обговорення. Вони високо оцінили можливість поділитися власним досвідом та почути різні точки зору.

У відкритих відповідях більша половина респондентів зазначала, що після семінару почали по-іншому дивитися на деякі аспекти відеоігор. Дехто з підлітків поділився, що раніше зазвичай сприймав образи персонажів як частину

розважального контенту — спрощення задля надання переваги іншим аспектам гри. Тепер вони вважають, що подібні персонажі можуть мати глибше соціальне значення.

Окремі учасники проявили зацікавленість взяти участь в подальших обговореннях теми медіаграмотності. Зокрема, вони хотіли б більше дізнатися про вплив відеоігор на психологію гравців та соціальний бік розважальної індустрії.

Отримавши зворотний зв’язок, ми бачимо, що захід виконав свою основну просвітницьку функцію. Як і було поставлено за мету, після заходу учасники усвідомленіше розмірковували про проблеми гендерних стереотипів у відеоіграх і заявили про критичніше ставлення до медіаконтенту.

Інтерактивний формат семінару сприяв активній участі всіх присутніх в обговоренні та створив комфортний простір для обміну думками. Це підтверджує доцільність використання подібних форм психологічної просвіти у роботі з особами підлітко-юнацького віку і в подальшому.

Проведений просвітній захід проявив себе як ефективний інструмент. Результати показали підвищення медіаграмотності та формування критичного ставлення до цифрового контенту загалом.

Висновки до розділу 3

У третьому розділі було розглянуто практичні можливості психологічної роботи, спрямованої на формування критичного ставлення до гендерних стереотипів у відеоіграх серед осіб підлітко-юнацького віку.

Насамперед, було обґрунтовано необхідність проведення психологічної просвітницької роботи щодо впливу відеоігор на становлення гендерних установок. Результати емпіричного дослідження показали, що молодь активно взаємодіє з ігровим середовищем і часто переживає високий рівень залученості до гри. Водночас більшість респондентів недостатньо усвідомлює можливий вплив ігрового контенту на власні установки. Це підтверджує актуальність

розвитку медіаграмотності та формування навичок критичного аналізу цифрового контенту саме в підлітково-юнацькому віці.

Було розроблено та реалізовано просвітницький онлайн-семінар, спрямований на підвищення рівня обізнаності учасників щодо гендерних стереотипів у відеоіграх. Захід включав інформаційний блок, практичні вправи та групову дискусію, що дозволило поєднати теоретичні знання з аналізом реальних прикладів ігрових персонажів. Інтерактивний формат сприяв активній участі учасників та формуванню більш усвідомленого ставлення до власного ігрового досвіду.

Під час заходу було створено безпечний простір для обговорення соціально чутливих тем. Учасники отримали можливість висловити власні думки, обговорити особистий досвід взаємодії з відеоіграми та почути альтернативні точки зору. Це сприяло формуванню більш критичного ставлення до гендерної репрезентації у відеоіграх та підвищенню інтересу до теми медіаграмотності.

Оцінка ефективності проведеного заходу здійснювалася на основі аналізу отриманого зворотного зв’язку від учасників. Результати опитування показали, що до участі у семінарі більшість респондентів не надавала особливого значення темі гендерних стереотипів у відеоіграх. Після проведення заходу значна частина учасників повідомила про підвищення уваги до способів зображення персонажів у ігровому контенті.

Також було встановлено, що участь у семінарі сприяла формуванню більш критичного ставлення до гендерної репрезентації у відеоіграх. Учасники відзначили, що почали по-іншому оцінювати роль персонажів та усвідомлювати можливий соціальний зміст ігрових сюжетів. Позитивні відгуки щодо інтерактивних вправ та групового обговорення свідчать про високу ефективність використання активних методів навчання.

Отримані результати означають практичну доцільність використання просвіти як інструменту формування медіаграмотності та критичного мислення. Проведений захід показав, що навіть одноразова освітня зустріч може сприяти

підвищенню рівня усвідомлення проблеми гендерних стереотипів у відеоіграх і стимулювати подальший інтерес до її вивчення.

Водночас варто зазначити, що оцінка ефективності заходу мала описовий характер і базувалася на суб'єктивних відповідях учасників, що обмежує можливість узагальнення результатів. У подальшій практиці доцільним є використання повторних вимірювань або порівняльних досліджень для більш точного визначення довготривалого впливу просвітницьких програм.

Загалом результати практичної діяльності підтверджують, що психологічна просвіта є ефективним засобом формування критичного ставлення до медіаконтенту серед осіб підлітко-юнацького віку. Розроблений та апробований просвітницький захід може бути використаний як приклад організації подібних програм у роботі практичних психологів, освітніх установ та молодіжних центрів.

ВИСНОВКИ

У процесі виконання кваліфікаційної роботи було досягнуто поставленої мети та реалізовано всі визначені завдання. Проведений теоретичний аналіз наукових джерел дозволив узагальнити підходи до розуміння гендерних установок та особливостей їх формування. Встановлено, що гендерні установки формуються під впливом соціального середовища, культури та медіа, які транслюють певні моделі поведінки й ролей. Відеоігри, як частина цифрових медіа, відіграють особливе значення у цьому процесі, завдяки своїй інтерактивності, емоційній залученості та можливості ідентифікації гравця з персонажами. Повторюваність сюжетів і образів у відеоіграх сприяє закріпленню певних уявлень про гендерні ролі. Тому вони є важливим фактором соціалізації підлітків та молоді.

Результати емпіричного дослідження дали змогу виявити особливості гендерних установок у осіб підлітко-юнацького віку та визначити характер їх взаємодії з ігровим контентом. Встановлено, що відеоігри є значущою частиною

дозвілля більшості учасників дослідження. Для респондентів процес гри часто супроводжується емоційним залученням і відчуттям занурення в ігровий світ. Водночас отримані результати показали, що хоча більшість опитуваних визнає наявність гендерних стереотипів у відеоіграх, лише частина з них усвідомлює можливий вплив цих образів на формування власних гендерних установок. Це свідчить про недостатній рівень критичного осмислення медіаконтенту та потребу у розвитку медіаграмотності.

Аналіз отриманих результатів підтвердив, що відеоігри можуть виступати не лише джерелом розваг, а й чинником формування соціальних установок. Часта взаємодія з ігровим середовищем сприяє засвоєнню моделей поведінки, представлених у сюжетах та образах персонажів. Крім цього, результати дослідження показали, що не всі учасники здатні самостійно критично оцінювати зміст медіапродукції, що підкреслює важливість цілеспрямованої психологічної просвіти у цьому напрямі.

На основі узагальнення теоретичних положень та результатів емпіричного дослідження було розроблено програму психологічної просвіти, спрямовану на підвищення рівня обізнаності щодо гендерних стереотипів у відеоіграх. Розроблений просвітницький захід передбачав ознайомлення учасників із поняттями гендеру та гендерних установок, аналіз прикладів із популярного ігрового контенту, а також обговорення можливих наслідків впливу медіа на формування уявлень про соціальні ролі. Особлива увага приділялася розвитку навичок критичного мислення та здатності оцінювати інформацію, представлену у віртуальному середовищі.

Апробація розробленого просвітницького заходу дозволила оцінити його ефективність та визначити можливості практичного використання. Інтерактивний формат сприяв активній участі присутніх в обговоренні та створював умови для відкритого обміну думками. Учасники продемонстрували більш усвідомлене ставлення до проблеми гендерних стереотипів у відеоіграх, а також підвищення інтересу до аналізу медіаконтенту. Подібні заходи можуть

бути хорошим інструментом формування критичного ставлення до цифрового середовища та розвитку медіаграмотності.

Підсумовуючи, можна зробити висновок, що відеоігри дійсно можуть впливати на формування гендерних установок у підлітково-юнацькому віці, виступаючи важливим фактором соціалізації у сучасному інформаційному просторі. Отримані результати підтверджують доцільність використання психологічної просвіти як одного із засобів профілактики закріплення гендерних стереотипів та розвитку критичного сприйняття медіаконтенту. Практична значущість роботи полягає у можливості використання розробленого просвітницького заходу в діяльності психологів, педагогів та інших фахівців, які працюють з підлітками та молоддю.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Бем С. Л. Гендерна схема // Психологія статі. – К.: Основи, 2004. – С. 45–78.
2. Бандура А. Теорія соціального навчання. – К.: Либідь, 2001. – 248 с.
3. Колберг Л. Розвиток статевої ідентичності дитини // Психологія розвитку. – К.: Вища школа, 2003. – С. 120–145.
4. Valkenburg P. M., Peter J. Media effects and adolescent development // Annual Review of Developmental Psychology. – 2019. – Vol. 1. – P. 95–117.
5. Еріксон Е. Ідентичність: юність і криза. – К.: Основи, 1996. – 344 с.
6. Піаже Ж. Психологія дитини. – К.: Рад. школа, 1981. – 192 с.
7. Ryan R. M., Deci E. L. Self-Determination Theory: Basic psychological needs in motivation, development, and wellness. – New York: Guilford Press, 2017. – 756 p.
8. Przybylski A. K., Weinstein N. Motivational and health aspects of video game use // Nature Human Behaviour. – 2019. – Vol. 3. – P. 1–7.
9. Ронжес О. Є. Психологічна, психофізіологічна та соціальна адаптація людини в період активного переходу до цифрових технологій. Харків : Харківський національний університет ім. В. Н. Каразіна, 2025. DOI: 10.13140/RG.2.2.29923.67369
10. Anderson C. A., Bushman B. J. Media violence and the general aggression model // Current Opinion in Psychology. – 2018. – Vol. 19. – P. 75–80.
11. Behm-Morawitz E. Examining the intersection of gender, race and sexuality in video game content // Sex Roles. – 2017. – Vol. 76. – P. 179–189.
12. Reznik A., Pavlenko V., Kurapov A., Drozdov A., Pavlova I., Korchakova N., Isralowitz R. Gaming and mental health among Ukraine university students in wartime conditions // Journal of Human Behavior in the Social Environment. 2026. P. 1–13. DOI: https://doi.org/10.1080/10911359.2026.2657919
13. Fox J., Tang W. Y. Women's experiences with general and sexual harassment in online video games // Journal of Broadcasting & Electronic Media. – 2017. –

Vol. 61(1). – P. 1–19.

14. Kaye L. K., Bryce J. Putting the “fun factor” into gaming // Computers in Human Behavior. – 2017. – Vol. 69. – P. 312–318.
15. Barkova O., Pysarevska N., Allenin O., Hamotskyi S., Gordienko N., Sarnatskyi V., Ovcharenko V., Tkachenko M., Gordienko Y., Stirenko S. Gamification for Education of the Digitally Native Generation by Means of Virtual Reality, Augmented Reality, Machine Learning, and Brain-Computing Interfaces in Museums. 2018. DOI: https://doi.org/10.48550/arXiv.1806.07842
16. Бурбун С. В. Звіт про виробничу практику. – Київ, 2025. – 23 с.
17. Бурбун С. В. Звіт про переддипломну практику. – Київ, 2026. – 18 с.
18. Ryff C. D. Happiness is everything, or is it? Explorations on the meaning of psychological well-being // Journal of Personality and Social Psychology. – 1989. – Vol. 57(6). – P. 1069–1081.
19. Карсканова С. В. Опитувальник «Шкали психологічного благополуччя» К. Ріфф: процес та результати адаптації // Практична психологія та соціальна робота. 2011. № 1. С. 1–10.
20. Rosenberg M. Society and the adolescent self-image. – Princeton: Princeton University Press, 1965. – 326 p.
21. Вельдбрехт О., Зінченко Н., Тавровецька Н. Шкала самооцінки Розенберга: українська адаптація та психометричні властивості // Інсайт: психологічні виміри суспільства. 2025. № 13. С. 142–172. DOI: https://doi.org/10.32999/2663-970X/2025-13-7
22. Ковальчук О. В. Psychodiagnostic tool development for measurement of social responsibility in Ukrainian organizations // International Journal of Social, Behavioral, Educational, Economic, Business and Industrial Engineering. 2016. Vol. 10(5). P. 1508–1512.
23. Lac A., Crano W. D. Monitoring matters: Meta-analytic review reveals the reliability of the Social Responsibility Scale // Personality and Social Psychology Review. – 2009. – Vol. 13(2). – P. 109–128.

24. Lafrenière M.-A. K., Verner-Filion J., Vallerand R. J. Development and validation of the Gaming Motivation Scale (GAMS) // Personality and Individual Differences. – 2012. – Vol. 53(7). – P. 827–831.
25. Ставицька І. В., Лавриш Ю. Е. Використання цифрових ігор у навчальному процесі: монографія. Київ: КПІ ім. Ігоря Сікорського, 2022. 210 с.
26. Brockmyer J. H. et al. The development of the Game Engagement Questionnaire (GEQ) // Journal of Experimental Social Psychology. – 2009. – Vol. 45(4). – P. 624–634.
27. Shliakhovchuk O., Oliinyk R. Gen Zers' video game preferences and learning outcomes // International Journal of Information and Education Technology. 2021. Vol. 11(6). P. 265–270.
28. Ryan R. M., Rigby C. S., Przybylski A. K. The motivational pull of video games: A self-determination theory approach // Motivation and Emotion. – 2006. – Vol. 30. – P. 344–360.
29. Олефір В., Боснюк В. Українськомовна адаптація шкали задоволеності базових психологічних потреб // Інсайт: психологічні виміри суспільства. 2024. № 12. С. 18–43. DOI: https://doi.org/10.32999/2663-970X/2024-12-2
30. Кремень В. Г. та ін. Концепція виховання дітей та молоді в цифровому просторі // Вісник Національної академії педагогічних наук України. 2022. DOI: https://doi.org/10.37472/v.naes.2022.4206
31. Гуревич Р. С., Коношевський Л. Л., Коношевський О. Л., Люльчак С. Ю. Цифрова культура молодого покоління: як її формувати // Modern Information Technologies and Innovation Methodologies of Education in Professional Training. 2024. № 73. С. 14–29. DOI: https://doi.org/10.31652/2412-1142-2024-73-14-29
32. Антонов Т. Вплив повномасштабного вторгнення на відеоігрову активність в Україні: психологічний копінг у часи кризи // Вчені записки Університету «КРОК». 2024. № 73. С. 295–302. DOI: https://doi.org/10.31732/2663-2209-

2024-73-295-302

33. Buckingham D. Media education: Literacy, learning and contemporary culture. – Cambridge: Polity Press, 2015. – 238 p.
34. Hobbs R. Media literacy in the digital age // The Journal of Media Literacy Education. – 2017. – Vol. 9(2). – P. 1–15.
35. UNESCO. Media and Information Literacy: Policy and Strategy Guidelines. – Paris: UNESCO, 2021. – 192 p.
36. Ward L. M. Media and sexualization: State of empirical research, 1995–2015 // Journal of Sex Research. – 2016. – Vol. 53(4–5). – P. 560–577.
37. Dill K. E., Thill K. P. Video game characters and the socialization of gender roles // Sex Roles. – 2018. – Vol. 78. – P. 1–13.
38. Primack B. A. et al. Effect of media literacy education on risky behaviors in adolescents // Pediatrics. – 2016. – Vol. 138(2). – P. e20161234.

ДОДАТКИ

ДОДАТОК А

Анкета: Усвідомлення гендерних стереотипів у відеоіграх

1. Як часто ви граєте у відеоігри?

- □ Щодня
- □ Кілька разів на тиждень
- □ Раз на тиждень або рідше
- □ Взагалі не граю

2. У які жанри відеоігор ви граєте найчастіше? (можна обрати кілька варіантів)

- □ Рольові ігри (RPG)
- □ Шутери / екшн
- □ Симулятори / стратегії
- □ Пригодницькі ігри
- □ Платформери
- □ Візуальні новели / інтерактивні історії
- □ Інше: _____

3. Чи звертаєте ви увагу на те, як зображуються жіночі персонажі у відеоіграх?

- □ Так, завжди
- □ Іноді
- □ Рідко
- □ Ніколи не звертаю уваги

Продовження додатку А

4. На вашу думку, наскільки часто у відеоіграх трапляються стереотипні образи жінок (наприклад, сексуалізовані, пасивні, потребують порятунку)?

- □ Дуже часто
- □ Іноді
- □ Рідко
- □ Майже ніколи

5. Які гендерні стереотипи, на вашу думку, найчастіше зустрічаються у відеоіграх? (відкрите питання)

6. Чи відчували ви, що деякі ігри можуть бути менш привабливими або некомфортними для вас саме через стереотипний контент?

- □ Так
- □ Іноді
- □ Ні
- □ Важко сказати

7. Чи має, на вашу думку, відеогра вплив на формування уявлень про жіночі та чоловічі ролі в реальному житті?

- □ Так, значний
- □ Частковий
- □ Немає впливу
- □ Не замислювався/-лась

Продовження додатку А

8. Як ви ставитеся до ідеї гендерно інклюзивного підходу в дизайні відеоігор (рівне представлення персонажів, уникнення кліше, кастомізація тощо)?

- □ Повністю підтримую
- □ Частково підтримую
- □ Мені байдуже
- □ Не підтримую

9. Як ви вважаєте, хто має відповідати за дотримання етичних норм у створенні ігор?

- □ Розробники та сценаристи
- □ Видавці
- □ Гравці через зворотний зв'язок
- □ Держава або органи регулювання
- □ Інше: _____

10. Яких змін у зображенні персонажів вам хотілося б бачити у відеоіграх? (відкрите питання)

ДОДАТОК Б

Результати методики Social Responsibility Scale щодо ставлення до

гендерної репрезентації в іграх

Варіант відповіді	Кількість	%
Вважають проблему актуальною	17	71%
Нейтральне ставлення	5	21%
Не вважають проблемою	2	8%

Гендерний розподіл щодо ставлення до соціальної відповідальності

Позиція	Жінки (n=13)	Чоловіки (n=11)
Підтримують соціальну відповідальність	11	6
Нейтральне ставлення	2	4
Не підтримують	0	1

ДОДАТОК В

Результати методики Psychological Well-being Scale

Шкала PWB	Середній бал	Жінки (n=13)	Чоловіки (n=11)
Автономія	4,1	3,9	4,4
Самоприйняття	4,3	4,1	4,6
Позитивні взаємини	4,5	4,8	4,1
Цілі в житті	4,6	4,7	4,4
Особистісне зростання	4,4	4,6	4,2
Контроль над середовищем	4	3,9	4,2

Результати шкали самооцінки Розенберга

Рівень	Кількість осіб	%
Низький	3	12,5%
Середній	15	62,5%
Високий	6	25%

Гендерні відмінності рівня самооцінки

Група	Середній бал
Жінки	27,4
Чоловіки	30,1