

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

Кафедра психології

**МЕДІА СЕРЕДОВИЩЕ ВІДЕОІГОР ЯК ФАКТОР ФОРМУВАННЯ
ЦІННОСТЕЙ МОЛОДІ**

**КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА
на здобуття освітнього ступеня
БАКАЛАВР**

Медведенко Вікторія Миколаївна

за спеціальністю 053 Психологія

Кваліфікаційна робота
допущена до захисту
Зав. кафедри _____ **Расвська Я.М**
« _____ » _____ 2026 р.

Науковий керівник:
Синякова В.Б.,
доктор психологічних наук, доцент

Рецензент:

КИЇВ-2026

Реєстрація

номер

дата

підпис лаборанта кафедри

**Рекомендовано
до захисту**

підпис наукового
керівника

ініціали, прізвище наукового керівника

Результат захисту

оцінка

дата захисту

Голова ЕК

підпис

ініціали, прізвище

Члени ЕК

підпис

ініціали, прізвище

підпис

ініціали, прізвище

підпис

ініціали, прізвище

підпис

ініціали, прізвище

Секретар ЕК

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 II (*магістратура*)

ЗАВДАННЯ

на кваліфікаційну роботу бакалавра
Медведенко Вікторія Миколаївна

1. Тема роботи: **Медіа середовище відеоігор як фактор формування цінностей молоді.**
2. Цільова установка: Інтернет спільноти, НАГТУ, матеріали виробничої, педагогічної практики, навчальні посібники, монографії, методичні вказівки, ресурси інтернету, періодичні видання з теми дослідження.
3. Перелік графічного матеріалу 9 табл., 16 рис.
4. Консультанти по роботі (із зазначенням розділів):

Розділ	Консультант (Прізвище, ініціали)	Підпис, дата	
		Завдання видав	Завдання прийняв
Розділ 1	Синякова В.Б.		
Розділ 2	Синякова В.Б.		
Розділ 3	Синякова В.Б.		

5. Зміст роботи:
Вступ
Розділ 1. Теоретичне підґрунтя дослідження цінностей молоді сформованих під впливом відеоігор
Розділ 2. Емпіричне дослідження впливу відеоігор на ціннісні орієнтації молоді.
Висновок
Список використаних джерел
Додатки

Календарний план виконання роботи

п/п	Етапи виконання роботи	Термін виконання	
		За планом	Факти чний
1	Вибір теми і призначення наукового керівника кваліфікаційної роботи магістра.	вересень 2025	вересень 2025
2	Затвердження теми кваліфікаційної роботи магістра.	вересень 2025	вересень 2025
3	Отримання завдання на проведення наукового дослідження та підготовка календарного плану виконання кваліфікаційної роботи магістра, затвердження його керівником.	жовтень 2025	жовтень 2025
4	Збір та узагальнення матеріалу за темою роботи.	листопад 2025	листопад 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 переддипломної практики, і подання її на повторне читання.	січень 2026	січень 2026
7	Подання кваліфікаційної роботи магістра на реєстрацію на кафедру, рецензування та написання відгуку науковим керівником.	квітень 2026	квітень 2026
8	Підготовка до захисту кваліфікаційної роботи магістра на засіданні Екзаменаційної комісії.	травень 2025	травень 2025
9	Захист виконаної кваліфікаційної роботи.	червень 2026	червень 2026

Дата видачі завдання _____

Науковий керівник _____

(Синякова В.Б.)

Завдання прийняв _____

до виконання _____

здобувач _____

(Медведенко В.М.)

РЕФЕРАТ

Кваліфікаційна робота: 67 с., 9 табл., 16 рис., 89 джерел.

Об'єкт дослідження: молодь як соціально-демографічна група, яка взаємодіє з відеоіграми, що мають розвинений сюжет та етичні дилеми.

Предмет дослідження: формування цінностей молоді під впливом наративу у відеоіграх.

Мета: з'ясувати міру впливу наративу у відеоіграх на формування цінностей у молоді та визначити ключові фактори цього впливу.

Гіпотези дослідження: Різні жанри відеоігор мають відмінний вплив на формування ціннісних орієнтацій молоді. Рівень емоційного інтелекту, особистісних рис і інтерсуб'єктивності у гравців має кореляцію з жанром відеоігор, який вони найчастіше обирають.

Методи дослідження:

- теоретичні: аналіз літератури з проблеми дослідження, узагальнення, порівняння, систематизація;
- емпіричні: спостереження, бесіда, тестування (Адаптований опитувальник ціннісних орієнтацій Шварца (адаптація І. Семків), «Методика діагностики інтерсуб'єктності» М.М. Наконечної, опитувальник ціннісних орієнтацій (The Value Survey) М. Рокича, опитувальник RVS П'ятифакторний особистісний опитувальник «Велика п'ятірка» (модифікація А.Г. Грецова), Діагностика "емоційного інтелекту" (Н. Холл));
- методи математичної статистики: описова статистика, кореляційний аналіз, порівняльний аналіз.

ІДЕНТИЧНІСТЬ, ЦІННІСНІ ОРІЄНТАЦІЇ, ЕМОЦІЙНИЙ ІНТЕЛЕКТ,
ІНТЕРСУБ'ЄКТНІСТЬ, ВІДЕОІГРИ, ІНТЕРНЕТ СЕРЕДОВИЩЕ

IDENTITY, VALUE ORIENTATIONS, EMOTIONAL INTELLIGENCE,
INTERSUBJECTIVITY, VIDEOGAMES, GAME STUDIES, INTERNET

ЗМІСТ

ВСТУП.....	7
РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНЕ ПІДГРУНТЯ ДОСЛІДЖЕННЯ ЦІННОСТЕЙ МОЛОДІ СФОРМОВАНИХ ПІД ВПЛИВОМ ВІДЕОІГОР	11
1.1. Психологічні особливості молоді в контексті формування цінностей.....	11
1.2 Актуальні цінності молоді, які піддаються впливу відеоігор.....	22
1.3. Класифікація типів відеоігор та відповідні способи впливу.....	32
Висновки до розділу 1.....	40
 РОЗДІЛ 2. ЕМПІРИЧНЕ ДОСЛІДЖЕННЯ ВПЛИВУ ВІДЕОІГОР НА ЦІННІСНІ ОРІЄНТАЦІЇ МОЛОДІ	42
2.1. Методичне забезпечення та організація наукового дослідження.....	42
2.2. Опис та аналіз результатів дослідження впливу різних жанрів відеоігор на формування цінностей	61
2.3. Практичні рекомендації щодо формування цінностей молоді засобами відеоігор	
Висновки до 2 розділу.....	78
 ВИСНОВОК.....	87
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	90

ВСТУП

У сучасному інформаційному суспільстві відеоігри займають дедалі важливіше місце серед медіа, що активно впливають на формування світогляду та ціннісних орієнтацій молоді. З розвитком ігрової індустрії та поширенням інтерактивних технологій зростає роль відеоігор як інструменту соціалізації, що здатен не лише розважати, а й формувати поведінкові моделі, установки та моральні переконання.

Особливої уваги заслуговують відеоігри з розвиненим наративом, які містять моральні дилеми та передбачають здійснення гравцем вибору. Така взаємодія сприяє розвитку критичного мислення, рефлексії та формуванню індивідуальної системи цінностей. Водночас сучасні тенденції розвитку штучного інтелекту та персоналізованого ігрового досвіду створюють умови для формування емоційного зв'язку між гравцем і віртуальним середовищем, що може частково замінювати реальну соціальну взаємодію. Це зумовлює трансформацію соціалізації молоді та зміну базових цінностей у контексті цифрового середовища.

Актуальність дослідження зумовлена зростанням кількості молодих людей, які регулярно взаємодіють із відеоіграми. За статистичними даними, кількість геймерів в Україні щорічно зростає, а відеоігри поступово стають одним із провідних засобів проведення дозвілля. Середній вік гравців становить близько 31 року, що свідчить про значний вплив ігор на дорослу молодь. У зв'язку з цим виникає потреба у глибокому аналізі їхнього впливу на формування ціннісних орієнтацій.

Теоретичною основою дослідження стали праці вітчизняних і зарубіжних науковців у галузі психології, соціології та філософії, зокрема: М. Рокіча, Ш. Шварца, Т. Парсонса, В. Франкла, Г. Олпорта, А. Маслоу, Л. Виготського та

інших. Питання впливу медіа на формування цінностей молоді розглядали також українські дослідники.

Попри значну кількість досліджень, серед науковців існують суперечливі погляди щодо впливу відеоігор. З одного боку, підкреслюється ризик формування негативних установок, таких як толерантність до насильства чи надмірна конкуренція. З іншого — наголошується на потенціалі сюжетних ігор у розвитку емпатії, морального мислення та усвідомлення етичних категорій. Це обумовлює необхідність диференційованого аналізу різних жанрів відеоігор.

Об'єкт дослідження: ціннісні орієнтації сучасної молоді віком 25–35 років.

Предмет дослідження: формування цінностей сучасної молоді під впливом відеоігор.

Мета дослідження полягає у вивченні медіасередовища відеоігор як чинника формування ціннісних орієнтацій молоді.

Відповідно до поставленої мети визначено такі *завдання*:

1. Проаналізувати психологічні особливості молоді у контексті формування цінностей.
2. Розглянути класифікацію відеоігор та визначити механізми їх впливу на молодь.
3. Дослідити взаємозв'язок між жанровими вподобаннями відеоігор і ціннісними орієнтаціями.
4. Розробити практичні рекомендації щодо свідомого використання відеоігор у процесі формування цінностей молоді.

Гіпотеза дослідження полягає у припущенні, що різні жанри відеоігор по-різному впливають на формування ціннісних орієнтацій молоді.

Методологія дослідження ґрунтується на комплексному підході та поєднує кількісні й якісні методи. Зокрема, використано методи опитування, тестування (застосування опитувальників Шварца, Рокіча, п'ятифакторної моделі особистості, методики Н. Холла), порівняння, кореляційного аналізу, опису, узагальнення та моделювання.

Наукова новизна дослідження полягає у здійсненні порівняльного аналізу впливу різних жанрів відеоігор на ціннісні орієнтації молоді.

Практичне значення роботи полягає у можливості використання отриманих результатів педагогами, психологами, консультантами у сфері ментального здоров'я та соціальними працівниками для формування позитивних цінностей молоді з урахуванням впливу медіасередовища відеоігор.

РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНЕ ПІДГРУНТЯ ДОСЛІДЖЕННЯ ЦІННОСТЕЙ МОЛОДІ СФОРМОВАНИХ ПІД ВПЛИВОМ ВІДЕОІГОР

1.1. Психологічні особливості молоді в контексті формування цінностей

Формування ціннісних орієнтацій молоді є складним і багатовимірним процесом, що охоплює психологічні, соціальні та культурні чинники. Цінності визначають життєві пріоритети особистості, її етичні принципи, способи взаємодії з іншими людьми та моделі поведінки. У сучасних умовах особливого значення набуває дослідження впливу медіасередовища на становлення цінностей, оскільки нові цифрові форми комунікації не лише розширюють можливості соціалізації, а й створюють нові ризики для морального розвитку молоді.

Проблема формування цінностей у молодому віці є особливо актуальною, оскільки саме в цей період особистість активно осмислює власне місце у світі, виробляє систему життєвих орієнтирів і визначає ставлення до соціальних, моральних та культурних норм. За даними анкетування, проведеного Т. Гурлевою та Г. Онищенко, близько 90 % старшокласників вважають, що сенс життя змінюється з часом — у міру дорослішання, набуття досвіду та здатності порівнювати різні життєві ситуації [24]. Це свідчить про динамічний характер ціннісної сфери особистості та підкреслює необхідність вивчення факторів, які впливають на її формування не лише в підлітковому, а й у молодому дорослому віці.

У межах психологічних підходів до вікового розвитку важливими для нашого дослідження є концепції Е. Еріксона та Д. Левінсона. За Е. Еріксоном, рання дорослість охоплює приблизно період від 20 до 40–45 років і є етапом, на якому людина вирішує ключове завдання побудови близьких, довірливих стосунків з іншими людьми [77]. Саме на цьому етапі формуються сталі соціальні зв'язки, посилюється потреба в самореалізації, професійному самовизначенні та виробленні стійкої особистісної ідентичності. Невирішеність

цих завдань може призводити до переживання ізоляції, самотності та труднощів у вибудовуванні міжособистісних відносин

Для молоді, яка активно взаємодіє з цифровим середовищем і відеоіграми, цей етап набуває додаткового змісту. Значна частина комунікації, самовираження й навіть емоційної залученості переноситься у віртуальний простір. Онлайн-спільноти, гільдії, форуми, Discord-сервери та стримінгові платформи можуть виступати середовищем формування таких цінностей, як співпраця, взаємопідтримка, відповідальність, командність і лояльність. Водночас надмірна орієнтація на цифрові взаємодії може ускладнювати розвиток навичок безпосереднього спілкування, посилювати ризик соціальної ізоляції в реальному житті та сприяти зміщенню уваги з реальних досягнень на віртуальні.

Подібної логіки дотримується і Д. Левінсон, який розглядає дорослість як послідовність життєвих ер, у межах яких людина формує певну «структуру життя» [26]. Науковець виділяє еру ранньої дорослості, у межах якої особистість проходить кілька важливих перехідних етапів: входження в дорослість, період становлення, кульмінацію ранньої дорослості та перехід до наступної життєвої фази. Такий підхід дає підстави розглядати молодість не лише як формально визначений віковий відрізок, а як окремий етап становлення особистості, що характеризується пошуком себе, відокремленням від батьківської системи, побудовою власного стилю життя та системи цінностей.

У контексті цього дослідження доцільно звернутися і до законодавчого визначення молоді. Відповідно до Закону України «Про основні засади молодіжної політики», молоддю вважаються особи віком від 14 до 35 років [31]. Таке широке вікове визначення відображає сучасну тенденцію до подовження етапу молодості. У суспільстві спостерігається зміщення меж дорослішання, коли період між виходом із батьківської сім'ї та створенням власної сім'ї або народженням дітей стає довшим. Це пов'язано як із соціально-економічними змінами, так і зі зростанням доступності цифрових технологій, інтернету та відеоігор, які займають дедалі більше місця у способі життя молодих людей.

У цьому контексті показовою є ідея Г. Спенсера про гру як результат наявності «надлишкової енергії», яка реалізується за умови наявності в людини вільних ресурсів [86]. У сучасному суспільстві такими ресурсами дедалі частіше виступають не лише фізичні сили, а й вільний час, фінансова доступність цифрових розваг і технологічні можливості. Це створює сприятливі умови для поширення відеоігор як одного з провідних видів дозвілля молоді.

Гра як явище має глибоке психологічне значення не лише в дитинстві, а й упродовж усього життя. У дитячому віці вона виступає безпечним способом пізнання світу та відпрацювання поведінкових і когнітивних моделей. У дорослому віці ігрова діяльність не зникає, а трансформується, набуваючи нових форм. Віртуальний простір у цьому сенсі створює середовище, у якому людина може моделювати ситуації, переживати емоції, відпрацьовувати стратегії поведінки та реалізовувати потреби у змаганні, досягненні, належності й самовираженні. Саме тому відеоігри можуть виступати не лише формою розваги, а й фактором психологічного розвитку та ціннісного становлення.

Показово, що гра давно вийшла за межі дитячого віку. Якщо в Україні, за даними дослідження 2020 року, середній вік гравця становив 31 рік, то в США ще у 2008 році цей показник дорівнював 33 рокам [88]. Це свідчить про те, що відеоігри стали стабільною складовою дозвілля дорослого населення, а отже, їхній вплив на ціннісну сферу особистості варто аналізувати не лише стосовно дітей і підлітків, а й молодих дорослих.

Формування цінностей у молоді залежить як від внутрішніх, так і від зовнішніх чинників. Особистість упродовж життя продовжує переосмислювати себе, свої життєві цілі, моральні орієнтири та систему пріоритетів. Особливо інтенсивно цей процес відбувається в періоди криз, пов'язаних із дорослішанням, професійним самовизначенням, побудовою близьких стосунків і входженням у соціальну зрілість. У цьому зв'язку Н. В. Павлик наголошує, що сучасна соціокультурна ситуація характеризується розмитістю моральних орієнтирів, зміною життєвих ідеалів та посиленням прагматичних і гедоністичних цінностей [46]. На думку дослідниці, за відсутності чітких

моральних взірців молодь може орієнтуватися переважно на розваги, матеріальний комфорт і зовнішній успіх, що ускладнює розвиток духовно-соціальної сфери особистості.

У цьому контексті важливо враховувати роль медіасередовища, зокрема відеоігор, як одного з чинників, що впливають на поведінкові моделі, моральні уявлення та систему цінностей. Водночас цей вплив не є ізольованим. Як зазначає Р. Павелків, розвиток особистості детермінується взаємодією індивідуальних властивостей людини, соціально-історичного способу життя та спільної діяльності [45]. Отже, вплив відеоігор слід розглядати не як самодостатню причину зміни цінностей, а як частину складної системи чинників, у якій поєднуються біологічні передумови, родинне виховання, соціальне оточення, освітнє середовище та культурний контекст.

Зазимко О. серед основних факторів формування цінностей у молоді виділяє когнітивний розвиток, соціальне середовище, індивідуальні відмінності, кризові переживання, вплив медіа, освіти та становлення моральних ідеалів [29]. У юнацькому та молодому віці активізуються процеси рефлексії, критичного мислення, аналізу соціальних норм і прогнозування наслідків власних дій. Родина формує первинні моральні уявлення, освітні інституції закріплюють нормативні орієнтири, а групи однолітків і медіа значною мірою впливають на поведінкові моделі та способи самовираження. У такому контексті середовище відеоігор може виступати вторинним, але значущим чинником, який не лише відображає вже наявні цінності особистості, а й здатен їх коригувати, підсилювати або трансформувати.

Рівень когнітивної зрілості, емоційної саморегуляції, самооцінки та особистісних рис визначає, наскільки молода людина здатна критично осмислювати запропоновані медіасюжети та інтегрувати їх у власну систему цінностей. Молодь з більш розвиненою автономією та рефлексією частіше формує самостійну систему переконань, тоді як особистості, орієнтовані на зовнішнє схвалення, можуть сильніше піддаватися впливу популярних

медіамоделей. Тому важливо враховувати, що одні й ті самі відеоігри можуть мати різний вплив залежно від індивідуальних особливостей гравця.

Суттєвий вплив на формування цінностей справляє і ширший цифровий контекст. На засіданні Президії НАПН України у 2021 році було представлено концепцію виховання молоді в цифровому просторі, у якій акцентовано увагу на появі нового типу особистості — *Homo digitalis*, що функціонує в умовах інформаційно-комунікаційного суспільства. Цифрове середовище відкриває нові можливості для інтелектуального розвитку, творчості, швидкого доступу до інформації, глобальної комунікації та міжкультурної взаємодії. Водночас воно несе ризики інформаційного перевантаження, маніпуляцій, кібербулінгу, токсичного контенту та викривлення уявлень про реальність. У таких умовах особливо важливим стає формування цифрової гігієни, критичного мислення та здатності до усвідомленого вибору контенту.

Особливу роль у розумінні психологічного значення гри відіграють ідеї Л. С. Виготського, який підкреслював, що гра дозволяє дитині діяти не лише у видимій, а й у мисленнєвій ситуації. Через гру відбувається перехід від зовнішньої дії до внутрішнього плану переживання і мислення. У сучасному цифровому суспільстві ця логіка поширюється і на відеоігри, які створюють складні імерсивні середовища для проживання ролей, моделювання моральних ситуацій та емоційного включення у сюжет. Якщо раніше гра значною мірою спиралася на уяву, то нині цифрові технології забезпечують високу візуалізацію, інтерактивність і глибину наративу, посилюючи психологічний вплив гри на особистість.

Сучасні відеоігри суттєво відрізняються від тих, що існували наприкінці ХХ століття. Вони стали значно складнішими не лише технічно, а й змістовно. Багато сучасних ігор поєднують кінематографічний сюжет, моральні дилеми, емоційно насичені сцени, складні соціальні теми, а також можливість вибору, який впливає на розвиток подій. Унаслідок цього гравець перестає бути лише спостерігачем і стає активним учасником етичного, емоційного та смислового

простору гри. Це дозволяє розглядати відеоігри як специфічний канал трансляції цінностей, норм і моделей поведінки.

Варто також враховувати вплив не лише самих ігор, а й спільнот, що формуються навколо них. Форумні обговорення, Twitch, Discord, стримінгові платформи та фанатські спільноти виступають середовищами вторинної інтерпретації ігрового досвіду. Саме тут формуються оцінки подій, персонажів, моральних виборів та ідей, представлених у сюжетах. Стримери, лідери спільнот і популярні блогери часто стають провідниками певних ціннісних орієнтирів, впливаючи на ставлення аудиторії до тих чи інших явищ. Соціальний аспект ігрової взаємодії є одним із провідних мотивів залучення до відеоігор та підтримання інтересу до них [71].

Поряд із можливими ризиками, низка досліджень вказує і на позитивний потенціал відеоігор у розвитку особистості. Ігри жанру action можуть сприяти розвитку уваги, швидкості реакції та просторового мислення; стратегічні ігри — логічного аналізу, планування та прогнозування; рольові й пригодницькі ігри — уяви, емпатії, наративного мислення та здатності розуміти мотивацію інших. Відеоігри можуть створювати своєрідну «зону найближчого розвитку», у якій завдання достатньо складні, щоб стимулювати розвиток, але водночас досяжні для гравця. Через систему винагород, досягнень і поступового ускладнення вони також можуть формувати наполегливість, мотивацію до самовдосконалення та відчуття особистої ефективності.

Разом із тим не можна ігнорувати негативні аспекти. Молодь, яка входить у доросле життя без достатньо сформованих навичок критичного відбору інформації, може бути вразливою до маніпуляцій, пропаганди, токсичних моделей поведінки та викривлених уявлень про соціальні ролі. Особливо небезпечним є поєднання інформаційного перевантаження, відсутності чітких моральних орієнтирів та високої емоційної залученості у цифрові середовища. Саме тому аналіз відеоігор як чинника формування цінностей має включати не лише оцінку їхнього змісту, а й розуміння ширшого соціального та психологічного контексту їхнього споживання.

Соціальне середовище загалом відіграє значну роль у становленні цінностей. Вплив однолітків, групових норм і неформальних спільнот може як сприяти розвитку соціально прийнятних установок, так і посилювати антисоціальні тенденції. У цьому сенсі відеоігрові спільноти слід розглядати подібно до інших молодіжних середовищ: їхній вплив залежить від характеру взаємодій, рівня організованості, змісту комунікації та наявності позитивних рольових моделей.

Отже, психологічні особливості молоді в контексті формування цінностей визначаються сукупністю вікових, особистісних, соціальних і культурних чинників. Молодий вік є періодом інтенсивного пошуку ідентичності, самоствердження, побудови системи моральних орієнтирів та життєвих цілей. У цих процесах медіасередовище, зокрема відеоігри, виступає важливим фактором впливу, який може як сприяти розвитку критичного мислення, емпатії, соціальної відповідальності та самостійності, так і формувати ризики спотворення ціннісних орієнтирів, підсилення гедоністичних установок і заміщення реальної соціалізації віртуальною. Саме тому вивчення психологічних особливостей молоді є необхідною теоретичною основою для подальшого аналізу впливу відеоігор на формування її цінностей.

1.2. Актуальні цінності молоді, які піддаються впливу відеоігор

Цінності є однією з базових категорій у дослідженні особистості, оскільки саме вони визначають, що є значущим для людини, заради чого вона діє, яким цілям надає перевагу та якими критеріями керується у виборі поведінки. Цінностями можуть виступати як матеріальні, так і ідеальні явища, що мають особистісне або суспільне значення. Вони формуються у процесі взаємодії людини з культурним, соціальним та економічним середовищем і є результатом осмислення ідеалів, благ та способів їх досягнення. У сучасних умовах до традиційних чинників формування цінностей, таких як сім'я, освіта та найближче соціальне оточення, дедалі активніше долучається медіасередовище, зокрема відеоігри.

Проблему цінностей та ціннісних орієнтацій досліджували численні вітчизняні й зарубіжні науковці, зокрема М. Рокіч, Ш. Шварц, Т. Парсонс, В. Франкл, Г. Олпорт, С. Бубнова, А. Маслоу, Ю. Козелецький, В. Береза та інші. У науковій традиції цінності розглядаються як важливий зв'язок між особистістю та суспільством, який забезпечує включення людини у систему соціальних відносин, надає орієнтири для оцінки явищ дійсності та визначає сенс діяльності. Т. Парсонс одним із перших увів у соціологію поняття *ціннісної орієнтації*, під якою розумів індивідуальне та групове ранжування цінностей, що впливає на вибір цілей і способів їх досягнення [11].

Для точнішого розуміння характеру впливу відеоігор на особистість важливо розмежовувати поняття *ціннісних орієнтацій* і *ціннісних уявлень*. За В. Березою, ціннісна орієнтація є інтегрованим компонентом структури особистості, який відображає її ставлення до соціально значущих явищ, предметів і норм. Вона формується на основі засвоєних культурних, моральних і соціальних цінностей та визначає поведінкові установки людини. Ціннісні уявлення, своєю чергою, є когнітивною складовою ціннісної орієнтації і відображають знання людини про значення та важливість певних цінностей у суспільному чи особистому житті [2]. Ціннісні орієнтації мають більш індивідуальний характер, тоді як ціннісні уявлення часто відображають типові уявлення тієї соціальної групи, до якої належить людина. У цьому контексті ігрові спільноти можна розглядати як середовище, у якому формуються певні спільні ціннісні уявлення, хоча остаточне прийняття або неприйняття цих орієнтирів залишається за особистістю.

Значущим для розуміння природи цінностей є підхід Г. Олпорта, який розглядав їх як особистісно важливі категорії, що стають усвідомленими тоді, коли набувають для людини практичного або емоційного значення [69]. У цьому сенсі відеоігри мають особливий потенціал впливу, оскільки завдяки інтерактивності, емоційній залученості та можливості особистого вибору вони здатні переводити абстрактні моральні поняття у сферу безпосереднього переживання. Гравець не просто спостерігає за розвитком подій, а стає їх

учасником, що підсилює переживання таких категорій, як відповідальність, справедливість, свобода вибору, довіра або жорстокість.

Особливе місце у дослідженні цінностей посідає концепція В. Франкла, який розглядав цінності як «сміслові універсалії», що узагальнюють людський досвід і допомагають особистості знаходити сенс життя. На думку вченого, осмисленість людського буття реалізується через три групи цінностей: *цінності творчості, цінності переживання та цінності ставлення*. Цінності творчості пов'язані з активною діяльністю людини, насамперед працею; цінності переживання — з любов'ю, красою, мистецтвом, емоційною наповненістю життя; цінності ставлення — із здатністю людини свідомо приймати обставини, які неможливо змінити. У контексті відеоігор ці групи цінностей можуть актуалізуватися через різні механізми: творча самореалізація проявляється в побудові стратегій, створенні персонажа або проходженні складних сценаріїв; цінності переживання — у сильному емоційному зв'язку з історією, персонажами та атмосферою гри; цінності ставлення — у переживанні втрати, морального вибору, відповідальності та прийняття наслідків рішень.

Важливим для цього дослідження є також підхід І. Беха, який наголошує на наявності розриву між суспільно проголошеними моральними нормами та реальною поведінкою особистості. Науковець вважає, що подолання цього розриву можливе через виховний процес, який передбачає розвиток моральної самооцінки, рефлексії, осмислення етичних понять і переживання морально значущих ситуацій [6]. У цьому контексті відеоігри можуть виступати не лише формою дозвілля, а й потенційним простором морального навчання, у якому особистість через емоційно насичені ситуації стикається з необхідністю осмислення добра і зла, справедливості, співчуття, обов'язку чи відповідальності.

І. Бех також підкреслює, що розвиток особистості має *подвійну динаміку*: прогресивну та регресивну. Прогресивний вектор передбачає зростання моральної зрілості, розвиток духовних цінностей, саморефлексії та прагнення до самовдосконалення. Регресивний, навпаки, виявляється у втраті моральних

орієнтирів, посиленні егоцентризму, споживацьких установок та схильності до асоціальних форм поведінки [7]. Ця ідея є особливо важливою в аналізі відеоігор, оскільки їхній вплив не є однозначним: одні ігрові продукти та спільноти можуть сприяти розвитку емпатії, командної взаємодії та відповідальності, інші — підсилювати культ сили, агресії, індивідуалістичного успіху або емоційної байдужості.

Філософське осмислення природи цінностей доповнює підхід А. Н. Вайтхеда, який розглядав реальність передусім через *категорію значущості*, а не лише через категорію знання. Для нього цінності не зводяться до раціонального усвідомлення; вони переживаються через емоційний, моральний та естетичний досвід. Значущість визначає, що саме людина вважає важливим, що вона прагне пізнавати, відчувати та реалізовувати у власному житті [89]. Ця думка особливо релевантна для аналізу відеоігор, оскільки саме емоційне залучення робить окремі сюжети, персонажів, репліки та ситуації психологічно значущими для гравця. Таким чином, гра перестає бути лише «категорією знання», тобто набором механік чи правил, і переходить у площину значущого особистісного досвіду.

Цю ідею розвиває і Г. Олпорт, коли звертає увагу на те, що люди краще запам'ятовують не лише фактичну інформацію, а й ті висловлювання або події, які мають для них ціннісне значення [69]. У контексті відеоігор це означає, що не тільки сюжет у цілому, а й окремі епізоди, моральні репліки персонажів чи навіть побіжні коментарі можуть закарбовуватися у свідомості гравця сильніше, ніж технічні аспекти гри. Саме через це відеоігри можуть бути дієвим засобом передачі цінностей, навіть якщо цей вплив не завжди є усвідомленим.

Однією з найбільш авторитетних у сучасній психології є теорія базових цінностей Ш. Шварца. Науковець визначає цінності як базові переконання, що виступають орієнтирами людської поведінки і відображають бажані цілі або стандарти дій. Він виділяє десять основних типів цінностей, серед яких: самостійність, стимуляція, гедонізм, досягнення, влада, безпека, конформність, традиція, доброзичливість і універсалізм [85]. Ці цінності організовані у єдину

структуру, де окремі типи можуть перебувати у відношеннях сумісності або конфлікту. Для цього дослідження підхід Шварца є особливо важливим, оскільки він дозволяє співвіднести жанрові особливості відеоігор із конкретними ціннісними орієнтаціями молоді.

Зокрема, ігри, орієнтовані на змагання, динаміку та нагороду, можуть актуалізувати цінності *досягнення, стимуляції та гедонізму*. Стратегічні та симуляційні жанри здатні підсилювати *самостійність, планування*, орієнтацію на контроль та безпеку. Командні ігри й кооперативні жанри можуть підтримувати розвиток *доброзичливості, взаємодопомоги та соціальної відповідальності*. Натомість деякі змагальні або надмірно агресивні ігрові формати можуть посилювати орієнтацію на *владу*, індивідуалістичне самоствердження або толерантність до жорстких моделей взаємодії. Таким чином, теорія Шварца дає змогу не лише описати ціннісну структуру молоді, а й виявити, які саме її компоненти можуть бути чутливими до впливу різних ігрових жанрів.

Десять цінностей Шварца також можна інтерпретувати у ширшому теоретичному контексті. Так, у світлі теорії А. Маслоу їх доцільно розглядати через поділ на *дефіцитарні та буттєві* потреби. До перших належать потреби безпеки, стабільності, належності, визнання та самоствердження; до других — потреби гідності, свободи, самореалізації та самоактуалізації [33]. Зі свого боку, Ю. Козелецький пропонує типологію ціннісних ієрархій, у якій виокремлює діонісійську, геркулесівську, прометеївську, аполлонівську та сократівську спрямованість особистості [34]. Такий підхід дає змогу ширше інтерпретувати вплив відеоігор: одні жанри можуть підсилювати гедоністичні установки, інші — орієнтацію на престиж, соціальне визнання, моральне служіння, творчість або саморозвиток.

Суттєвим для дослідження є також підхід М. Рокіча, який поділяє цінності на *термінальні та інструментальні*. Термінальні цінності пов'язані з кінцевими цілями людського життя, такими як щастя, свобода, любов, гармонія, самоповага. Інструментальні цінності відображають бажані способи поведінки

— чесність, відповідальність, сміливість, незалежність, самоконтроль [80]. Відеоігри можуть впливати на обидві групи. Наприклад, сюжетні рольові ігри часто ставлять гравця перед вибором між свободою та обов'язком, особистою вигодою та колективним благом, що торкається термінальних цінностей. Одночасно вони можуть формувати або підсилювати інструментальні цінності, зокрема відповідальність за наслідки рішень, наполегливість, самоконтроль або стратегічне мислення.

Важливим аспектом актуальних цінностей молоді є також *інтерсуб'єктність* та *емоційний інтелект*, оскільки вони безпосередньо пов'язані з формуванням соціально значущих установок, міжособистісної чутливості та моральної свідомості. За М. Наконечною, інтерсуб'єктність — це здатність людини враховувати суб'єктну позицію іншого, прагнути взаєморозуміння, бути зрозумілою та розуміти інших у комунікації [41]. Розвиток цієї якості має важливе значення для формування емпатії, толерантності, партнерської взаємодії та здатності до співпраці. Відеоігри можуть як сприяти розвитку інтерсуб'єктності, так і гальмувати його. Кооперативні, командні та сюжетно орієнтовані жанри частіше стимулюють врахування позиції іншого, натомість надмірно індивідуалізовані або агресивно змагальні формати можуть підсилювати егоцентричні установки.

Емоційний інтелект, за Н. Холлом, охоплює здатність усвідомлювати, виражати та регулювати власні емоції, а також розпізнавати емоції інших людей і будувати ефективну взаємодію на цій основі. Відеоігри можуть впливати на емоційний інтелект через сюжет, механіку, рольову ідентифікацію та соціальну взаємодію. Пригодницькі та рольові ігри з насиченим наративом часто актуалізують переживання співчуття, втрати, відповідальності, прив'язаності та морального сумніву, що сприяє емоційній обізнаності та емпатії. Саме тому включення емоційного інтелекту та інтерсуб'єктності у дослідження є обґрунтованим: ці поняття дозволяють комплексніше оцінити, як відеоігри впливають не лише на індивідуальні пріоритети, а й на якість соціальної взаємодії молоді.

Окремої уваги заслуговують результати сучасних емпіричних досліджень цінностей молоді. Так, С. Белякова та І. Макаревич зазначають, що юнацький вік є критичним періодом для формування ціннісних орієнтацій, а їхня нестабільність може мати наслідки для поведінки та соціалізації особистості. За результатами дослідження 2024 року, 50 % опитаних виявили високий рівень усвідомлення особистісних цінностей, тоді як лише 25 % — високий рівень суспільних цінностей. Також було зафіксовано виражену схильність до самоствердження, що відображає прагнення молоді до реалізації власного потенціалу в умовах нестабільності [5]. Ці дані є важливими для нашого дослідження, оскільки вони вказують на посилення цінностей самоорієнтації, особистої реалізації та безпеки, які можуть бути особливо чутливими до впливу цифрового середовища, зокрема відеоігор.

Отже, до числа *актуальних цінностей молоді*, які можуть піддаватися впливу відеоігор, належать передусім: *самостійність, досягнення, безпека, гедонізм, стимуляція, доброзичливість, відповідальність, співпраця, емпатія, самоствердження, а також цінності, пов'язані із саморозвитком, соціальним визнанням і пошуком сенсу*. Вплив відеоігор на ці цінності не є автоматичним або однаковим для всіх; він залежить від жанру гри, її наративу, ігрової механіки, рівня емоційного залучення, характеру спільноти навколо гри та індивідуальних особливостей самого гравця.

Таким чином, ціннісні орієнтації молоді формуються внаслідок складної взаємодії життєвого досвіду, соціального контексту та особистісної активності. У віртуальному просторі, як і в реальному житті, діє велика кількість факторів, що впливають на світогляд, звички, уподобання та моральні орієнтири людини. Відеоігри, завдяки своїй інтерактивності, емоційній насиченості та здатності створювати значущий досвід, можуть посилювати, трансформувати або проблематизувати окремі цінності молоді. Саме тому їх слід розглядати як важливий чинник сучасного медіасередовища, що впливає на особистісний розвиток, поведінкові моделі та систему життєвих пріоритетів.

1.3. Класифікація типів відеоігор та відповідні способи впливу

Гра є важливою формою психічної активності людини, що не обмежується дитячим віком. Л. С. Виготський зазначав, що гра дитини з часом переростає у фантазію підлітка. Цю тезу можна поширити і на етап ранньої дорослості, коли гра та уява продовжують виконувати адаптаційну, компенсаторну й розвивальну функції. Фантазія як своєрідна внутрішня «гра» дає людині змогу моделювати різні життєві ситуації, уявляти себе на місці іншого, порівнювати можливі сценарії розвитку подій, визначати пріоритети та знижувати психоемоційне напруження, що виникає в реальному житті.

У сучасну цифрову епоху ігрова діяльність дедалі частіше переноситься у віртуальний простір. Як зазначає Л. Мікаелян, дитячий ігровий світ традиційно є імітацією світу дорослих, а оскільки сам дорослий світ змінюється під впливом цифровізації, трансформуються й форми гри: замість дворових і настільних ігор дедалі більшого поширення набувають комп'ютерні та відеоігри, а спілкування поступово переміщується у віртуальне середовище. У зв'язку з цим особливої актуальності набуває питання про те, як зміст відеоігор, їхні механіки та соціальні форми взаємодії впливають на формування світогляду та цінностей молоді поряд з іншими засобами медіавпливу, такими як соціальні мережі, телебачення та кіно.

Поняття віртуальності сформувалося ще у XX столітті. У 1966 році І. Сазерленд розробив перший «віртуальний шолом», а згодом, у 1989 році, Дж. Ланьє увів у широкий обіг поняття «віртуальна реальність». Відтоді цифрові технології почали активно формувати нові типи взаємодії між людиною та штучно створеним середовищем. На цьому тлі комп'ютерна гра може бути визначена як програмний продукт, створений для реалізації інтерактивного ігрового процесу, у якому користувач взаємодіє із системою, іншими гравцями або віртуальними персонажами.

Подібно до інших форм дозвілля, відеоігри виконують низку соціально-психологічних функцій. Вони можуть бути засобом самовираження та

досягнення визнання, сприяти адаптації до змінних соціальних умов, розвивати пізнавальну активність, стимулювати навчання та набуття нових навичок. Крім того, ігри здатні створювати позитивний емоційний фон, виконувати комунікативну функцію, відкриваючи нові форми спілкування, а також мати психотерапевтичний потенціал, допомагаючи знижувати напругу та підтримувати емоційну рівновагу.

Вплив відеоігор на ціннісну сферу молоді реалізується через кілька основних механізмів. По-перше, важливу роль відіграє *необхідність морального вибору*. У сюжетно складних іграх гравець часто стикається з етичними дилемами, у яких необхідно обирати між взаємовиключними рішеннями. Це може впливати на уявлення про добро і зло, справедливість, свободу, відповідальність та допустимі межі поведінки. По-друге, значення мають *соціальні взаємодії* всередині гри: співпраця, довіра, суперництво, координація дій із іншими гравцями чи персонажами. По-третє, важливим є *контакт із різними сценаріями, культурами й моделями світу*, що розширює кругозір і може формувати відкритість до інших способів життя та мислення. По-четверте, *рейтингові та змагальні механіки* стимулюють розвиток мотивації досягнення, самоконтролю, емоційної регуляції та прагнення до вдосконалення.

Відеоігри можна класифікувати за різними критеріями: за жанром, ігровою механікою, способом взаємодії, типом наративу або кількістю учасників. У межах цього дослідження доцільно зосередитися на жанровій класифікації, оскільки саме жанр визначає домінантний тип діяльності гравця та характер психологічного впливу гри. До основних жанрових категорій відносять: *екшн-ігри, симулятори, стратегії, пригодницькі ігри, рольові ігри, онлайн-ігри, спортивні ігри, головоломки, а також окремо можуть розглядатися навчальні й психотерапевтично орієнтовані ігри*.

Як зазначає А. В. Гордієнко, сучасні відеоігри істотно відрізняються за змістом, типом мотивації, психологічними ефектами та моделями діяльності, які вони формують у гравця. Саме жанр значною мірою визначає, який тип психічної активності буде задіяний у процесі гри [19]. Водночас слід враховувати, що

сучасна ігрова індустрія дедалі частіше поєднує елементи різних жанрів в одному продукті, тому межі між ними стають більш рухомими.

Додатково важливим є мотиваційний підхід до аналізу відеоігор. У моделі, запропонованій у статті *A comprehensive model to understand and assess the motivational background of video game use*, виділяються такі ключові мотиви звернення до гри: досягнення, соціалізація, інтелектуальне задоволення, розвага та релаксація, творчість, дослідження, ескапізм, компетентність, автономія та ідентичність [78]. Ці мотиви дають змогу зрозуміти, чому різні жанри по-різному приваблюють гравців і через які саме механізми вони можуть впливати на систему цінностей.

Екшн-ігри

Екшн-ігри орієнтовані на швидкість реакції, оперативне прийняття рішень, точність дій та високий рівень концентрації уваги. До цього жанру належать шутери, файтинги, слешери, аркади, стелс-екшени та тактичні командні шутери. Психологічно такі ігри пов'язані з діяльністю в умовах напруження, ризику, боротьби та необхідності постійної активності. Вони можуть сприяти розвитку уваги, самоконтролю, наполегливості, витривалості до невдач, а також цінностей досягнення й ефективності.

Водночас екшн-ігри часто зосереджені на індивідуальному результаті, тому за певних умов можуть знижувати значущість інтерсуб'єктної взаємодії та підсилювати орієнтацію на силу, домінування або швидке досягнення мети будь-якою ціною. У командних різновидах цього жанру, навпаки, додатково формуються навички кооперації, злагодженості дій і стратегічного планування. Ідентифікація гравця з персонажем екшн-гри має психологічну подібність до ідентифікації з героєм літературного твору: людина уявляє себе в екстремальних обставинах і символічно «проживає» відповідний досвід. За належних умов такі ігри можуть навіть виконувати функцію емоційної розрядки та бути засобом безпечного опрацювання напруги.

Симулятори

Ігри-симулятори відтворюють окремі види діяльності або певні аспекти реальних процесів. До них належать технічні, авіаційні, автомобільні, життєві, спортивні та економічні симулятори. Їхньою характерною рисою є прагнення до більш-менш реалістичного моделювання дійсності та залучення гравця до управління складними системами чи повсякденними процесами.

Симулятори можуть сприяти формуванню таких цінностей, як відповідальність, турбота, терплячість, організованість і передбачуваність. Зокрема, життєві симулятори актуалізують питання міжособистісної взаємодії, гармонізації стосунків, задоволення потреб інших та побудови соціального середовища. У цьому сенсі вони можуть стимулювати розвиток інтерсуб'єктності, емпатії та побутової соціальної компетентності. Економічні та технічні симулятори, своєю чергою, розвивають практичне мислення, планування, уважність до деталей і навички керування ресурсами.

Стратегії

Стратегічні ігри традиційно вважаються одним із найбільш інтелектуально насичених жанрів. Вони орієнтовані на планування, аналіз, прогнозування, управління ресурсами та довгострокове бачення наслідків власних рішень. На відміну від екшн-ігор, стратегії не вимагають постійної швидкої реакції; головним у них є послідовний мисленнєвий процес, уміння будувати систему дій і враховувати множинні фактори одночасно.

Цей жанр є сприятливим для розвитку стратегічного та системного мислення, організованості, відповідальності, передбачливості та здатності приймати рішення в умовах невизначеності. Стратегічні ігри також можуть сприяти формуванню цінностей компетентності, контролю та раціонального підходу до дій. Оскільки багато стратегій моделюють управління державами, містами, цивілізаціями або військовими кампаніями, вони часто містять опосередковані уявлення про владу, порядок, розвиток, співіснування та конфлікт, що також впливає на світоглядні установки гравця.

Пригодницькі ігри

Пригодницькі ігри зосереджені на дослідженні світу, сюжетному просуванні, пошуку рішень, виконанні завдань і розкритті історії. До них належать графічні квести, пригодницькі бойовики, частково головоломки та інші наративно орієнтовані формати. Для цього жанру характерні уважність, спостережливість, логічне мислення та емоційне залучення у розвиток подій.

Пригодницькі ігри можуть впливати на формування цінностей допитливості, наполегливості, відкритості до нового досвіду та наративної чутливості. Оскільки гравець поступово розкриває історію, зростає значення контексту, деталей і смислових зв'язків, що сприяє розвитку рефлексії та здатності інтерпретувати події не лише на рівні дії, а й на рівні сенсу.

Рольові ігри

Рольові ігри (RPG) є одним із найбільш значущих жанрів у контексті формування цінностей, оскільки саме в них найчастіше поєднуються складний наратив, моральний вибір, розвиток персонажа та соціальна взаємодія. Гравець у такій грі діє від імені певного персонажа, будує його образ, обирає лінію поведінки, виконує завдання та визначає подальшу долю героя.

Особливістю рольових ігор є те, що вони стимулюють моральну рефлексію: гравець повинен обдумувати не лише ефективність рішень, а і їхню етичну сторону. У таких іграх актуалізуються питання свободи, відповідальності, справедливості, лояльності, жертви, співчуття та наслідків вибору. Саме тому RPG можуть впливати як на термінальні, так і на інструментальні цінності. Крім того, взаємодія з персонажами та ідентифікація з героєм здатні розвивати емпатію, емоційний інтелект і здатність бачити ситуацію з різних позицій.

Онлайн-ігри

Онлайн-ігри становлять окремий важливий клас, оскільки їхній вплив пов'язаний не лише зі змістом гри, а й із реальною соціальною взаємодією між учасниками. Найпоширенішими формами є MMORPG та MOBA. У масових багатокористувацьких рольових онлайн-іграх гравці об'єднуються у спільноти, гільдії, команди, виконують спільні місії, координують дії та змагаються з

іншими. У МОБА-іграх поєднуються стратегія, командна динаміка та індивідуальна майстерність.

Онлайн-ігри є особливо значущими для формування таких цінностей, як співпраця, довіра, командність, взаємна підтримка, лідерство, відповідальність перед групою та водночас конкурентність. Вони можуть сприяти розвитку комунікативних навичок, почуття належності до спільноти й соціальної включеності. Разом із тим саме в цьому жанрі можливі й негативні явища: токсична комунікація, посилення залежності від визнання групи, надмірна змагальність або емоційне виснаження від постійної конкуренції.

Спортивні відеоігри

Жанр спортивних відеоігор моделює реальні спортивні змагання та пов'язаний із розвитком реакції, тактичного мислення, вміння швидко приймати рішення та діяти в умовах часових обмежень. Такі ігри часто сприймаються як соціально прийнятний формат цифрового дозвілля, оскільки поєднують дух суперництва з нормами чесної гри, дисципліни та командної взаємодії.

Спортивні ігри можуть формувати цінності наполегливості, самодисципліни, лідерства, чесної конкуренції та співпраці. Вони також підтримують мотивацію досягнення та допомагають гравцеві пережити досвід участі в символічних змаганнях високого рівня. При цьому, як і в інших конкурентних жанрах, важливою залишається здатність до емоційної регуляції, оскільки поразки й змагальний тиск можуть по-різному впливати на різних людей.

Навчальні та психотерапевтично орієнтовані ігри

Окрему групу становлять навчальні ігри, що мають виражену дидактичну спрямованість. Вони побудовані так, щоб подавати інформацію поступово, організовано й у формі інтерактивних завдань, що ускладнюються. Такі ігри можуть бути ефективним засобом засвоєння знань, тренування когнітивних навичок і підтримки навчальної мотивації.

Рідше трапляються ігри з психотерапевтичною спрямованістю, які моделюють певні емоційні переживання, допомагають у самоусвідомленні,

опрацюванні внутрішніх конфліктів або розвитку навичок саморегуляції. Ці формати демонструють, що відеогра може бути не лише продуктом розваги, а й інструментом психологічної підтримки та особистісного розвитку.

Узагальнення класифікації жанрів

Для наочності жанрову класифікацію можна подати у вигляді узагальненої таблиці.

Таблиця 1.1

Класифікація жанрів та видів комп'ютерних ігор

Жанр	Різновиди	Приклади
Екшн	шутери від першої та третьої особи, файтинги, слешери, аркади, стелс-екшени, тактичні шутери	DOOM, Half-Life, Grand Theft Auto, Max Payne, Call of Duty, Mortal Kombat, Tekken
Симулятори	автосимулятори, авіасимулятори, життєві симулятори, економічні симулятори	The Sims, Microsoft Flight Simulator, Animal Crossing, Stardew Valley, Gran Turismo
Стратегії	стратегії в реальному часі, покрокові стратегії, карткові стратегії, симулятори бога	Warcraft, Age of Empires, Civilization, Clash of Clans
Пригодницькі	графічні квести, головоломки, пригодницькі бойовики, музичні ігри	The Legend of Zelda, Life is Strange, Hollow Knight, Persona 5
Рольові	action RPG, тактичні RPG	Fallout, Dragon Age, World of Warcraft,

		Lineage 2, Final Fantasy
Онлайн-ігри	MMORPG, MOBA	League of Legends, PUBG, Destiny 2
Спортивні	футбол, баскетбол, теніс, зимові види спорту	FIFA, NBA 2K, Tennis World Tour

І. В. Бурлаков підкреслює, що комп'ютерні ігри відкривають для людини можливість занурення у світ ілюзії та фантазії, де вона перестає бути пасивним спостерігачем і стає активним учасником подій [1]. Саме ця інтерактивність є однією з головних причин їхнього впливу на особистість. На відміну від багатьох інших медіаформ, відеогра вимагає дії, вибору, включеності та особистої участі, а отже, може глибше впливати на емоційну сферу, поведінкові моделі та ціннісні орієнтації.

Отже, різні типи відеоігор формують різні психологічні моделі діяльності та впливають на гравця через специфічні механізми. Екшн-ігри актуалізують реакцію, напругу й досягнення; симулятори — відповідальність і моделювання реального життя; стратегії — аналітичне та системне мислення; пригодницькі ігри — дослідження й смислове занурення; рольові ігри — моральну рефлексію та емпатію; онлайн-ігри — соціальну взаємодію та командність; спортивні — самодисципліну й дух чесної конкуренції. Таким чином, жанрова специфіка відеоігор безпосередньо пов'язана з характером їхнього впливу на цінності, світогляд, емоційну сферу та соціальну поведінку молоді.

Висновки до розділу 1

У першому розділі було розглянуто теоретичні засади дослідження формування цінностей молоді під впливом відеоігор. Проведений аналіз дає підстави стверджувати, що ціннісні орієнтації молоді формуються під впливом складної сукупності внутрішніх і зовнішніх чинників, серед яких важливе місце займає сучасне медіасередовище. Саме молодий вік є періодом активного становлення світогляду, моральних переконань, життєвих пріоритетів і моделей соціальної взаємодії, а тому є особливо чутливим до впливу цифрового контенту.

З'ясовано, що психологічні особливості молоді пов'язані з пошуком особистісної ідентичності, професійним самовизначенням, потребою у побудові близьких стосунків, розвитку самостійності та визначенні власних життєвих орієнтирів. У цих умовах відеоігри можуть виступати як середовищем символічного проживання досвіду, так і простором для емоційної розрядки, самовираження, соціалізації та апробації поведінкових моделей. Водночас їхній вплив не є ізольованим, а взаємодіє з впливом сім'ї, освіти, соціального оточення, культурного контексту та індивідуальних особливостей особистості.

На основі аналізу наукових підходів до розуміння цінностей встановлено, що цінності є фундаментальними орієнтирами особистості, які визначають її ставлення до себе, інших людей і світу загалом. Вони формуються через життєвий досвід, емоційне переживання, соціальну взаємодію та осмислення значущих явищ. Особливу увагу в дослідженні було приділено розмежуванню понять ціннісних орієнтацій і ціннісних уявлень, що дало змогу глибше зрозуміти механізми впливу відеоігор та ігрових спільнот на особистість.

Визначено, що найбільш актуальними для молоді цінностями, які можуть зазнавати впливу відеоігор, є самостійність, досягнення, безпека, гедонізм, стимуляція, доброзичливість, відповідальність, співпраця, емпатія, самоствердження та саморозвиток. Окремо обґрунтовано важливість таких пов'язаних із ціннісною сферою характеристик, як емоційний інтелект та інтерсуб'єктність, оскільки вони відображають здатність молоді до розуміння інших, співпереживання, комунікації та морального судження.

У процесі дослідження було встановлено, що різні жанри відеоігор мають різний характер впливу на особистість. Екшн-ігри частіше стимулюють цінності досягнення, ефективності, витривалості та самоконтролю; симулятори сприяють розвитку відповідальності, турботи, терплячості та навичок моделювання реальних життєвих процесів; стратегічні ігри розвивають аналітичне мислення, передбачливість, організованість і здатність до планування; пригодницькі ігри стимулюють допитливість, уважність і смислове залучення; рольові ігри мають значний потенціал у формуванні моральної рефлексії, емпатії, відповідальності та самостійності; онлайн-ігри впливають на розвиток співпраці, командної взаємодії, довіри та водночас конкурентності; спортивні ігри формують самодисципліну, лідерство, орієнтацію на чесну гру та досягнення результату.

Отже, теоретичний аналіз підтверджує, що відеоігри є значущим чинником сучасного медіасередовища, який може як позитивно, так і негативно впливати на формування цінностей молоді. Характер цього впливу залежить від жанру гри, її змісту, рівня емоційного залучення, специфіки соціальної взаємодії в ігровому середовищі та індивідуальних особливостей гравця. Отримані теоретичні положення створюють основу для подальшого емпіричного дослідження співвідношення жанрових уподобань відеоігор і ціннісних орієнтацій сучасної молоді.

РОЗДІЛ 2. ЕМПІРИЧНЕ ДОСЛІДЖЕННЯ ВПЛИВУ ВІДЕОІГОР НА ЦІННІСНІ ОРІЄНТАЦІЇ МОЛОДІ

2.1. Методичне забезпечення та організація наукового дослідження.

Наше дослідження спрямоване на вивчення впливу відеоігор на формування ціннісних орієнтацій молоді, яке передбачає використання кількісних і якісних методів аналізу. Його основною метою було виявлення зв'язку між ігровою активністю молодих людей та трансформацією їхніх моральних, соціальних і особистісних пріоритетів.

Першим кроком у проведенні дослідження було створено авторський опитувальник геймерів, метою якого є класифікація респондентів за частотою взаємодії у ігри, мірою залученості, віком і статтю. Респонденти могли обирати декілька жанрів відеоігор, яким віддають перевагу для того, щоб під час аналізу ми могли провести кореляцію між вподобаннями та цінностями, які вони відображають. Розглянемо безпосередньо включені питання та результати опитування у Таблиці 2.1. Авторський опитувальник геймерів.

Наступним етапом було використання ще п'яти опитувальників цінностей і емоційного інтелекту від відомих науковців, питання методики були розміщені на платформі SurveyMonkey було розміщено анкету для зручного збору даних.

Умовою участі було наявність досвіду гри у відеоігри або регулярна взаємодія з медіа середовищем відеоігор. Респондентам розіслано анкети через соціальні мережі та спеціалізовані групи для геймерів. Учасники заповнювали анкету, відповідаючи на 136 запитань, розділених на тематичні блоки по кожній з методик опитування:

1. Авторський опитувальник геймерів;
2. «Методика діагностики інтерсуб'єктності» М.М. Наконечної
3. Адаптований опитувальник ціннісних орієнтацій Шварца (адаптація І. Семків)
4. Методика дослідження ціннісних орієнтацій (The Value Survey), створена М. Рокичем. опитувальник RVS

Після збору даних, була проведена валідація на повноту та валідність відповідей. Всього анкетування проходили 93 учасника, проте завершили і відповідали критеріям всього 69, які і включено в аналіз.

Видалено неповні або некоректно заповнені анкети, проведена розшифровка зібраних відповідей по відповідним ключам опитувальників для подальшого аналізу.

Розглянемо детальніше результати опитувальників.

Таблиця 2.1

Авторський опитувальник геймерів

№ пп	Питання	Варіанти відповідей	Результати опитування
1	Стать	Жінка	50.72% 5 респондентів
		Чоловік	49.28% 34 респондента
		Інше	0%
2	Вік	17-21	14.49% 10 респондентів
		22-29	39.13% 27 респондентів
		30-35	46.38% 32 респондента

3	Як часто ви граєте у відеоігри?	Щоденно	34.78% 24 респондента
		Декілька разів на тиждень	34.78% 24 респондента
		Декілька разів на місяць	14.49% 10 респондентів
		Рідше	15.94% 11 респондентів
4	Який жанр відеоігор ви зазвичай обираєте? (оберіть декілька)	Рольові ігри (RPG) (The Witcher 3, Final Fantasy XV, Skyrim, Baldur's Gate 3, Diablo IV, Genshin Impact)	69.57% 48 респондентів
		Стратегічні (Civilization VI, StarCraft II, Age of Empires IV)	39.13% 27 респондентів
		Екшн (бойовики, шутери) (наприклад, Call of Duty, Fortnite, Grand Theft Auto V)	31.88% 22 респондента

	Який жанр відеоігор ви зазвичай обираєте? (оберіть декілька)	Пригодницькі / творчі (Minecraft, Terraria, Journey)	26.09% 18 респондентів
		Симулятори (The Sims 4, SimCity, Microsoft Flight Simulator, Animal Crossing, Love and Deepspace)	24.64% 17 респондентів
		Пазли (Tetris, Candy Crush Saga, Portal 2)	23.19% 16 респондентів
		Спортивні (FIFA, NBA 2K, Madden NFL)	7.25% 5 респондентів
		Інше (вкажіть)	-
5	Як часто ви читаєте або вникаєте в сюжетну лінію гри/lore?	Завжди	30.43% 21 респондент
		Часто	39.13% 27 респондентів
		Рідко	23.19%

			16 респондентів
		Ніколи	7.25% 5 респондентів
6	Чи відчуваєте ви, що ігрові персонажі та ситуації впливають на ваші цінності та погляди на життя?	Так	20.29% 14 респондентів
		Ні	42.03% 29 респондентів
		Частково	37.68% 26 респондентів
7	Що для вас є більш привабливим у грі: захоплюючий сюжет чи можливість досягти високих результатів?	Захоплюючий сюжет	36.23% 25 респондентів
		Досягнення результатів	7.25% 5 респондентів
		Обидва аспекти однаково важливі	43.48% 30 респондентів
		Жоден з них не є вирішальним	13.04% 9 респондентів

Репрезентативна вибірка дослідження базувалася на анкетуванні 69 респондентів. Основними критеріями для участі були вікова категорія і частота взаємодії з відеоіграми, усі респонденти є української національності. Ця вибірка вважається репрезентативною для молоді, яка активно взаємодіє з медіа середовищем відеоігор.

Баланс між чоловіками (49%) і жінками (51%) дозволяє всеохопно проаналізувати вплив в незалежності від гендеру, а також розглянути гендерні особливості у виборі різних жанрів відеоігор.

Вікова категорія молоді визначена в рамках від 17 до 35 років [31]. Також було прийнято рішення розділити на три підкатегорії всередині вибірки:

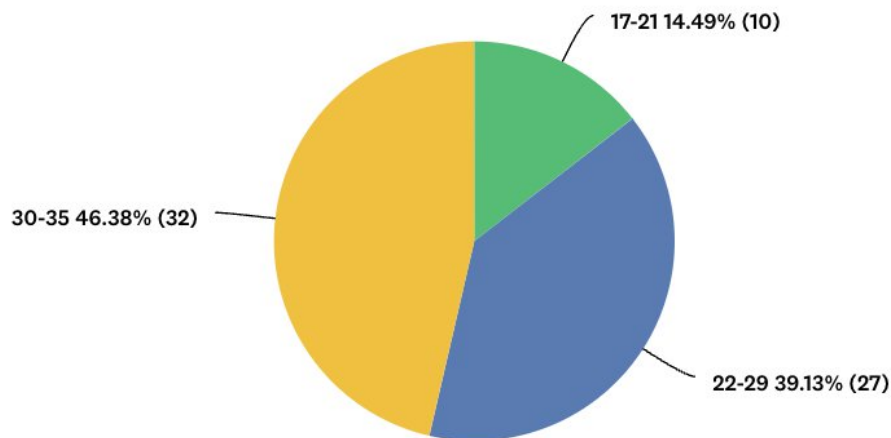


Рис. 2.1 Вікова категорія

Для того, щоб визначити вплив медіасередовища відеоігор на цінності молоді, було також зібрано інформацію чи респонденти надають ваги сюжету та складним моральним виборам в сюжеті.

(дивіться Рисунок 2.2.)

Як часто ви читаєте або вникаєте в сюжетну лінію гри/lore?

Answered: 69 Skipped: 0

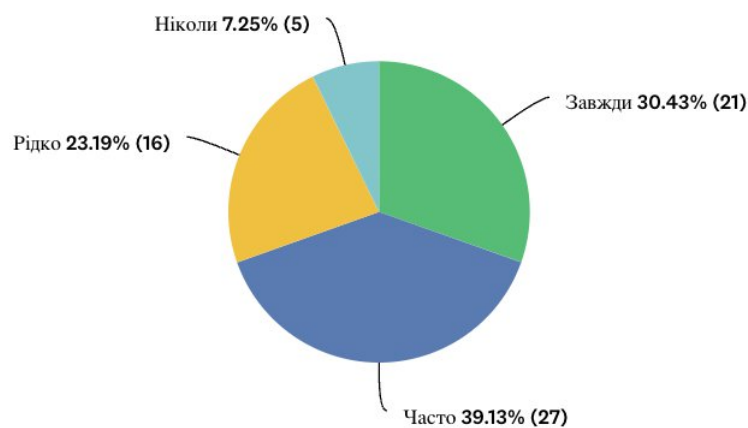


Рис. 2.2 Рівень включеності гравців в сюжет

Бачимо, що більше половини усіх респондентів вказали, що відчують певний вплив на власні погляди з боку сюжету в відеоіграх.

Чи відчуваєте ви, що ігрові персонажі та ситуації впливають на ваші цінності та погляди на життя?

Answered: 69 Skipped: 0

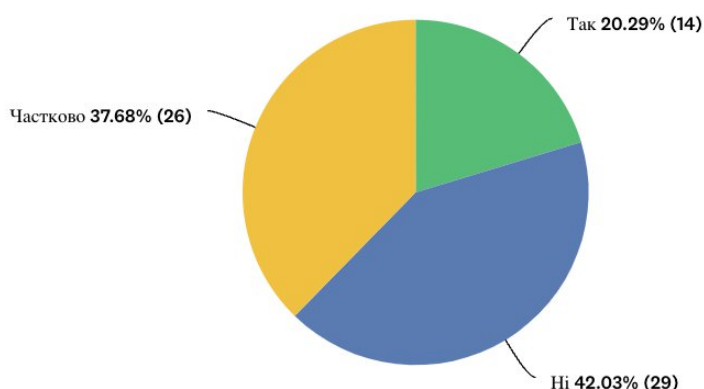


Рис. 2.3 Рівень впливу на цінності, самооцінювання

Додатково, включено опитування по частоті. Цей розподіл підтверджує, що вибірка включає як активних, так і помірних гравців, що сприяє багатосторонньому аналізу

«Методика діагностики інтерсуб'єктності», створена Марією Миколаївною Наконечною спрямована на оцінку якостей міжособистісної взаємодії, таких як емпатія, взаєморозуміння та особисте натхнення під час спілкування. Вона виділяє чотири основні фактори інтерсуб'єктивної взаємодії (Розуміння людей та особисте натхнення; Спілкування і взаємодія; Врахування суб'єктної позиції іншого; Чути інших та бути почутим), підтверджуючи теоретичну основу методики, засновану на емпатії, самоактуалізації (Маслоу) та концепті інтерсуб'єктності.

Методика особливо корисна для особистісного психологічного консультування, роботи з групами юнацького віку та діагностики міжособистісних навичок спілкування. Вона має перспективи для подальшого уточнення та валідації на різних вибірках, підтримуючи як психологічну допомогу, так і дослідження динаміки міжособистісних стосунків.

Завдяки дослідженню було виявлено такі результати, які ми розглянемо у таблиці 2.2.

Таблиця 2.2

Результати Методики діагностики інтерсуб'єктності.

Жанр гри, якій віддають перевагу респонденти	Високий рівень інтерсуб'єктності (75- 80 балів)	Середній рівень інтерсуб'єктності (60-74 бали)	Низький рівень інтерсуб'єктності (16- 59 балів)
Рольові ігри	10.42% 5	66.67% 32	22.92% 11
Стратегічні	18.52% 5	44.44% 12	37.04% 10
Симулятори	23.53% 4	47.06% 8	29.41% 5
Пригодницькі	5.56% 1	83.33% 15	11.11% 2
Екшн	0% 0	77.27% 17	22.73% 5
Спортивні	0% 0	80.00% 4	20.00% 1

Пазли	0% 0	87.50% 14	12.50% 2
-------	---------	--------------	-------------

Приведені данні посортовані по найбільшій кількості балів, тобто найвищому показнику інтерсуб'єктності.

Високий рівень інтерсуб'єктності (75-80 балів) проявляється в тому, що людина прагне взаємодіяти, спілкуватися з іншими людьми. Процес взаємодії з іншими приносить позитивні емоції, радість і натхнення. Особистість хоче чути інших та хоче бути почутою.

Середній рівень інтерсуб'єктності (60-74 бали) проявляється в тому, що людина проявляє помірно прагнення спілкуватися з іншими. Процес спілкування з іншими проносить здебільшого позитивні емоції.

Низький рівень інтерсуб'єктності (16-59 балів) проявляється у тому, що людина проявляє низький рівень прагнення спілкуватися та взаємодіяти з іншими. Процес взаємодії приносить мало позитивних емоцій, радості та натхнення.

Детальніше кореляцію між жанром гри та рівнем інтерсуб'єктності ми проведемо у розділі 2.2

Наступна обрана методика «Портрет цінностей», розроблена соціальним психологом Шаломом Шварцем (Shalom Schwartz) для оцінки системи цінностей людини. Існує декілька версій опитувальника, які відрізняються кількістю категорій цінностей, у данному дослідженні була використана версія на 10 цінностей. Методика базується на теорії універсальних цінностей, що визначає десять основних груп цінностей, таких як гедонізм, стимулювання, конформність, безпека тощо. Українська адаптація, виконана І. Семків, дозволяє врахувати культурні та мовні особливості української аудиторії.

Ми розрахували суммарний бал за відповідним ключем та вивели середнє у кожній групі.

Таблиця 2.3

Результати опитування «Портрет цінностей»

	Рольові	Екшн	Симулятори	Пригодницькі	Стратегічні	Пазли	Спортивні
Саморегуляція	10,7	9,47	11,35	11,00	9,80	9,76	9,60
Стимулювання	5,08	4,13	5,23	5,66	4,19	5,00	6,00
Гедонізм	8,65	8,65	9,47	8,90	7,88	8,23	7,4
Досягнення	8,70	8,00	9,52	9,76	8,92	8,82	9,2
Влада	4,51	3,73	5,82	4,66	4,30	3,88	6,4
Безпека	10,19	10,39	12,41	10,95	9,88	13,29	8,20

Конформність	5,78	6,13	5,23	6,52	6,57	7,88	5,60
Традиції	1,53	1,52	1,47	3,00	1,92	4,00	4,00
Прихильність	7,25	7,91	9,11	8,95	8,69	9,05	7,40
Самоорієнтація	13,04	11,13	14,64	14,14	11,9	14,35	10,40

Вище наведені результати нашого дослідження, де бачимо, що для кожної підгрупи опитуваних є загальна тенденція найбільш високих цінностей: самоорієнтація, саморегуляція та безпека (виділено сірим). Зеленим виділено найвищі результати по кожній цінності серед усіх груп опитуваних. Кожну окрему групу ми будемо детальніше розглядати у розділі 2.2.

Методика дослідження ціннісних орієнтацій (the Value survey), створена М. Рокичем включає в себе відомий опитувальник (RVS), і була нами обрана для аналізу цінностей «термінальних» та «інструментальних» молоді серед геймерів.

У формуванні підходу М. Рокича до концептуалізації та вибору методики значну роль зіграли визначення ціннісних орієнтацій К. Клакхона та соціолога Р. Вільямсона, які розглядали цінності як стандарти й критерії бажаного, що впливають на дії, оцінювання, вибір та мотивацію. Методика Рокича спрямована на вивчення ієрархії особистісних цінностей, дозволяючи описувати систему цінностей у групі за допомогою статистичного аналізу рангів. За Р. Вільямсоном,

цінності відрізняються від соціальних норм, які являють собою зовнішні вимоги до поведінки, тоді як цінності є особистісними стандартами, незалежними від конкретної ситуації, універсальними у застосуванні.

Отримані в результаті дослідження індивідуальної ієрархії цінностей можуть бути розділені на три рівні групи:

- бажані цінності, значущі (ранги з 1 по 6);
- індиферентні, байдужі (7-12);
- відкидаємо, незначущі (13-18 ранг ієрархії).

Отримані для кожної з 36-ти цінностей їх ранги відображають значимість цінності для опитуваних, допомагають виявити відмінності в групах. Також були використані для аналізу взаємозв'язків ціннісних орієнтацій з іншими психологічними феноменами.

Таблиця 2.4

Результати опитування Термінальних цінностей.

	Рольові	Екшн	Симулятори	Пригодницькі	Стратегічні	Пазли	Спортивні
Активне діяльне життя	3. Значущі	4. Значущі		5. Значущі		6. Значущі	1. Значущі
Життєва мудрість	4. Значущі	3. Значущі		3. Значущі	3. Значущі	4. Значущі	2. Значущі
Здоров'я	1. Значущі	1. Значущі	1. Значущі	1. Значущі	1. Значущі	1. Значущі	6. Значущі
Цікава робота			4. Значущі	4. Значущі	5. Значущі		3. Значущі
Краса природи і мистецтва							
Любов	2. Значущі	2. Значущі	2. Значущі	2. Значущі	2. Значущі	2. Значущі	4. Значущі
Матеріально забезпечене життя	6. Значущі		5. Значущі	6. Значущі	6. Значущі	5. Значущі	
Наявність		5.					

хороших і вірних друзів		Значущі					
Суспільне визнання							
Пізнання							
Продукти вне життя							
Розвиток							
Свобода	5. Значущі	6. Значущі	6. Значущі				5. Значущі
Щасливе сімейне життя							
Щастя інших							
Творчість							
Впевненість в собі			3. Значущі		4. Значущі	3. Значущі	
Задоволення							

Бачимо, що для всіх груп опитуваних найбільш значущими цінностями виявились: здоров'я, любов, життєва мудрість, активне діяльне життя і матеріально забезпечене життя. Натомість, щастя інших та суспільне визнання набрали найменшої значимості. Ця тенденція також відповідає тому, про що писав Боришевський, що сучасна молодь відходить від духовних цінностей та тяжіє до матеріального благополуччя. Цінність любові у цьому випадку може розглядатись як індивідуалістична, направлена всередину [10].

Таблиця 2.5

Результати опитування Інструментальних цінностей.

	Рольові	Екшн	Симулятори	Пригодницькі	Стратегічні	Пазли	Спортивні
Акуратніс		5.					

ть		Значущі					
Вихованість				5. Значущі			4. Значущі
Високі запити							
Життєрадісність	1. Значущі	1. Значущі	3. Значущі	2. Значущі	1. Значущі	1. Значущі	2. Значущі
Старанність		3. Значущі		4. Значущі	6. Значущі	4. Значущі	5. Значущі
Незалежність	2. Значущі	2. Значущі	1. Значущі	1. Значущі	2. Значущі	2. Значущі	3. Значущі
Непримиренність до недоліків у собі та інших							
Освітченість	4. Значущі				3. Значущі	6. Значущі	
Відповідальність	3. Значущі	4. Значущі	5. Значущі		4. Значущі	3. Значущі	6. Значущі
Раціоналізм	5. Значущі		4. Значущі	6. Значущі	5. Значущі		
Самоконтроль		6. Значущі				5. Значущі	
Сміливість у відстоюванні своєї думки							
Чуйність			6. Значущі				
Терпимість							
Широта поглядів							
Тверда воля							
Чесність	6.		2.	3.			1.

	Значущі		Значущі	Значущі			Значущі
Ефективність в справах							

Серед Інструментальних цінностей найбільш бажаними для усіх опитуваних стали життєрадісність (оптимізм, почуття гумору), незалежність (здатність діяти самостійно, рішуче) і відповідальність (почуття обов'язку, вміння тримати своє слово). Тобто це спосіб, яким сучасна молодь обирає доходити до своїх цілей, серед яких також відмічаємо, що переважають індивідуалістичні. Це відповідає епосі метамодерну ХХІ століття. Ця культура поєднує іронію з щирістю, раціональність із емоційністю, ідеалізм із реалістичним прийняттям сучасних викликів. Метамодерн відкидає крайнощі постмодерністської абсурдності, шукаючи сенс і глибину у поєднанні протилежностей. Він орієнтований на активне творення нових форм смислу, пошук автентичності та гармонії між індивідуальністю і спільнотою, пріоритетом особистісного розвитку, емпатії та колективної відповідальності [87].

Наступний представлений опитувальник – п'ятифакторний особистісний опитувальник «Велика п'ятірка».

Він активно використовувався в дослідженнях особистісних рис у різних контекстах — зокрема, для оцінки адаптаційних можливостей та міжособистісних взаємодій. Його також застосовували в освітніх і кадрових установах для покращення командної взаємодії та індивідуального розвитку. До п'яти факторів входять: Екстраверсія – Інтроверсія; Нейротизм – Емоційна стійкість; Відкритість новому досвіду – Обмеженість; Сумлінність – Безтурботність; Доброзичливість – Ворожість.

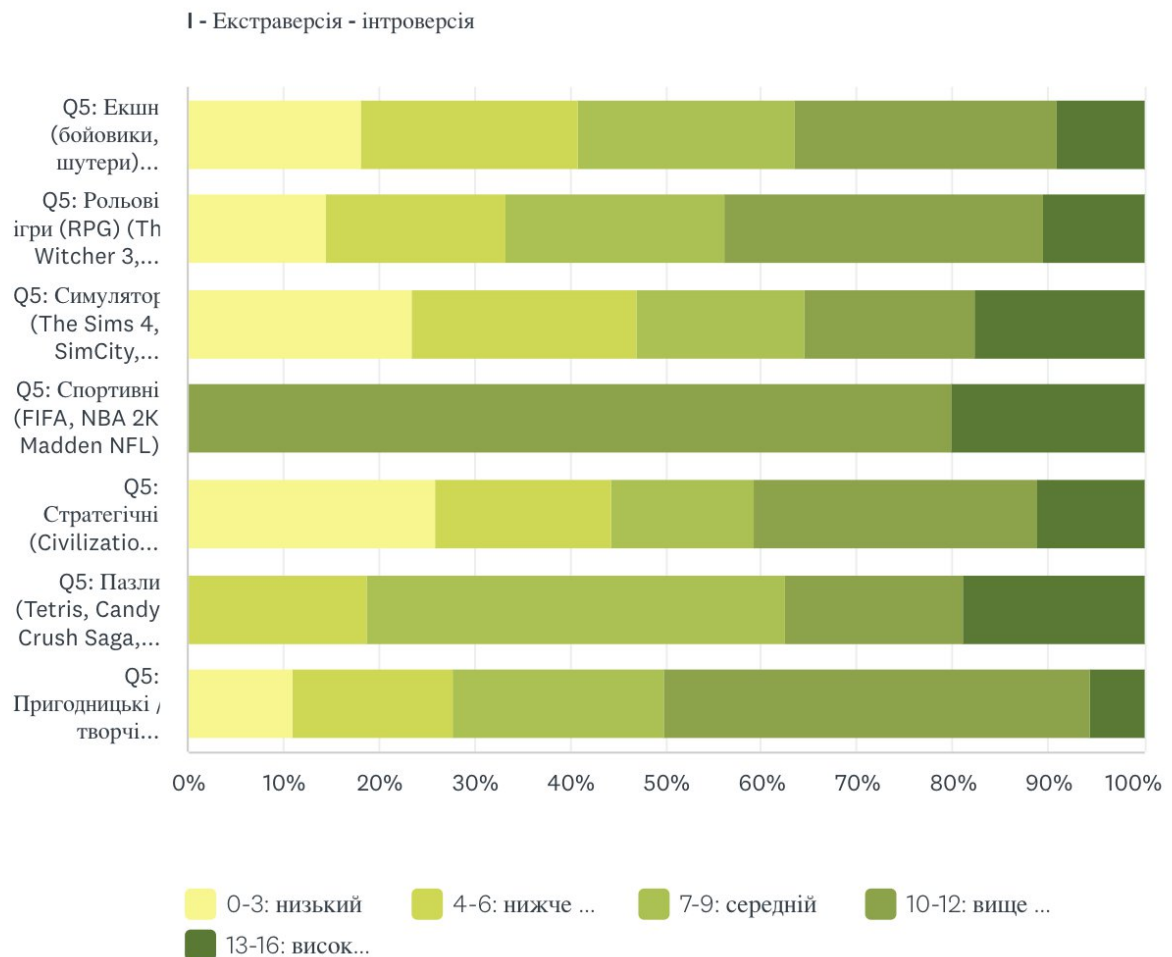


Рис. 2.4 Показники "Екстраверсія - інтроверсія"

Це характеристика особистісної орієнтації, яка визначає спрямованість людини на зовнішній або внутрішній світ. У разі переважної орієнтації на зовнішній світ індивід проявляє товарищівість, оптимізм, активність, схильність до розваг і ефективніше виконує завдання в соціальному середовищі, ніж наодинці. Натомість орієнтація на внутрішній світ характеризується стриманістю, критичним мисленням, відчуженістю, зосередженістю на діяльності, а не на комунікації. Такі особи віддають перевагу індивідуальній роботі та почуваються менш комфортно в колективі. Чим вищий показник, тим більш вираженою є екстраверсія.

Серед опитуваних найбільших показників екстраверсії набрали гравці у спортивні ігри, а найбільше інтровертивних характеристик отримали гравці у Симулятори та Стратегічні ігри. Для нашого дослідження це означає кореляцію між типом особистості та видом ігор, які вони обирають.

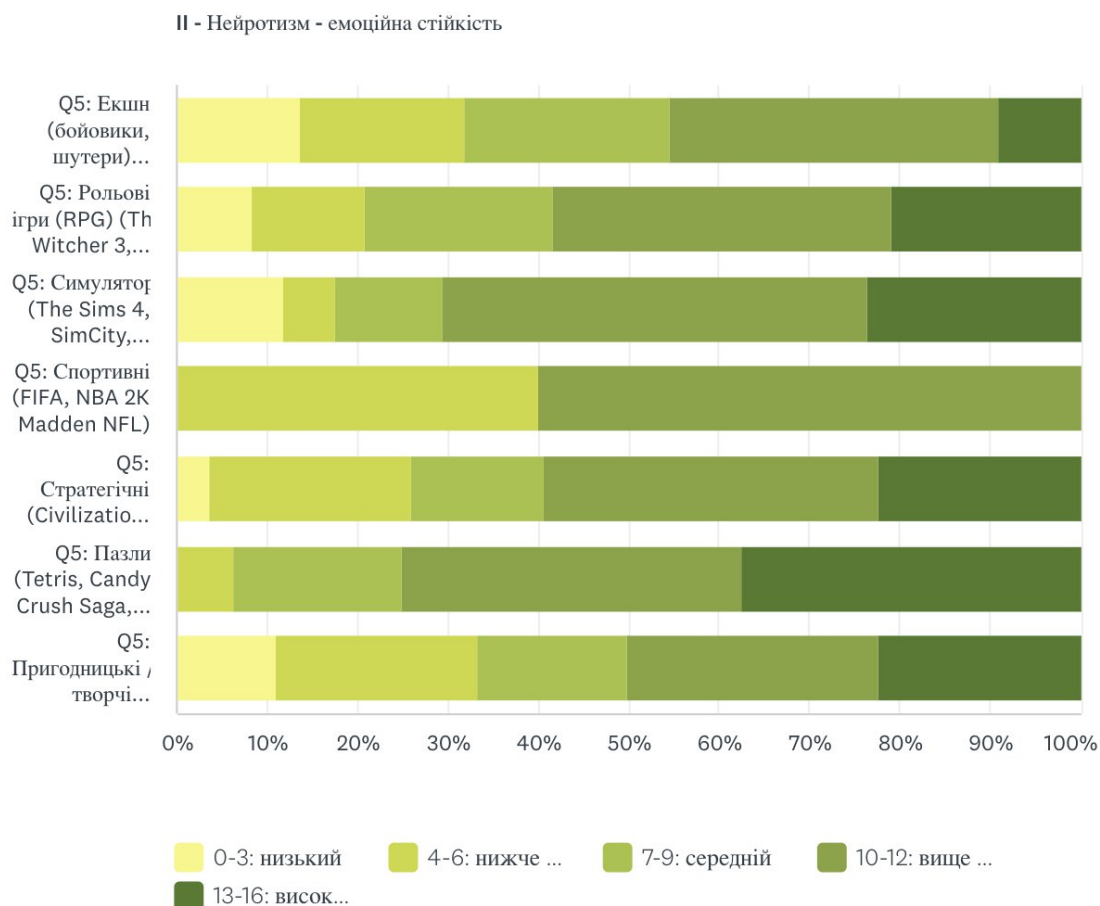


Рис. 2.5 Показники “Нейротизм - емоційна стійкість”

Цей показник відображає рівень емоційної стійкості особистості. Особи з високим рівнем емоційної стабільності демонструють впевненість, спокій та стриманість у вираженні емоцій, вирізняються високою стресостійкістю та здатністю ефективно діяти в напружених ситуаціях. Натомість індивіди з вираженим нейротизмом схильні до емоційної чутливості, підвищеної реактивності на життєві події та зниженого рівня стресостійкості. Водночас вони відзначаються емпатією та динамічністю. Вищі показники за цим критерієм свідчать про вираженість нейротизму. Згідно з результатами дослідження, найвищий рівень емоційної стійкості демонструють гравці, які надають перевагу жанру «Екшн», тоді як гравці, що обирають жанр «Пазли», виявляють підвищений рівень нейротизму. Детальніше взаємозв'язок цих показників буде розглянуто в підрозділі 2.2., де проведено аналіз кожної окремої групи.

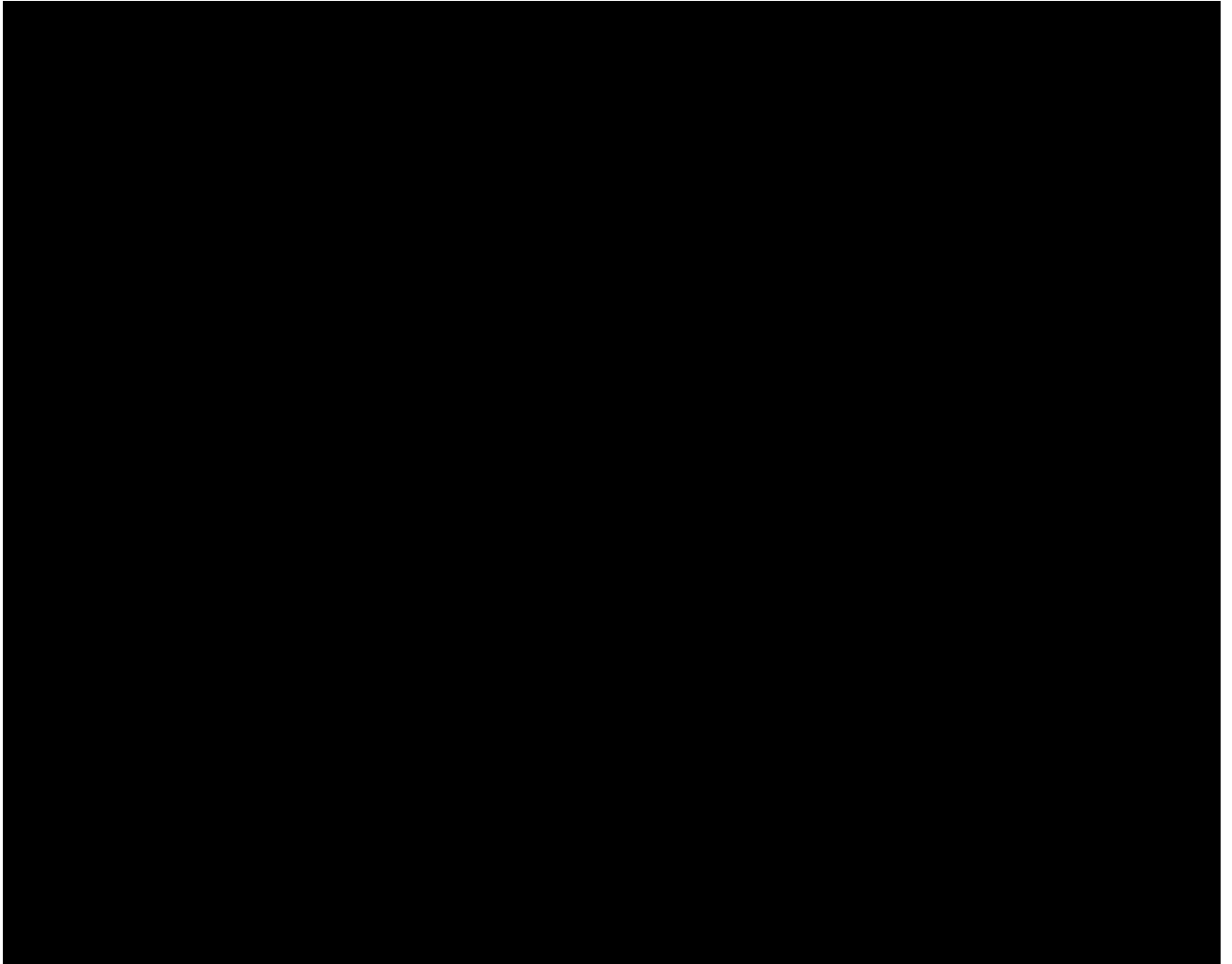


Рис. 2.6 Показники “Відкритість новому досвіду – обмеженість”

У першому випадку особистість легко сприймає нові явища та зміни в оточенні, демонструє допитливість, гнучкість і відкритість до змін, а також схильність до творчої діяльності. Проте така відкритість може супроводжуватися певною нестійкістю переконань і інтересів, а також поверхневим підходом до сприйняття інформації. У другому випадку людина з обережністю ставиться до нових і несподіваних ситуацій, віддає перевагу стабільності, дотримується усталених принципів і важко адаптується до змін. Такі особи віддають перевагу передбачуваності та прагнуть зберігати сталість у своєму житті. Вищі показники за цим параметром свідчать про відкритість до нового досвіду. Згідно з результатами дослідження, найбільшу відкритість до нового досвіду продемонстрували гравці, що надають перевагу спортивним іграм. Водночас усі досліджувані групи отримали відносно високі показники, що свідчить про

широкий спектр інтересів і відсутність груп із низьким рівнем відкритості.

IV - Сумлінність - безтурботність

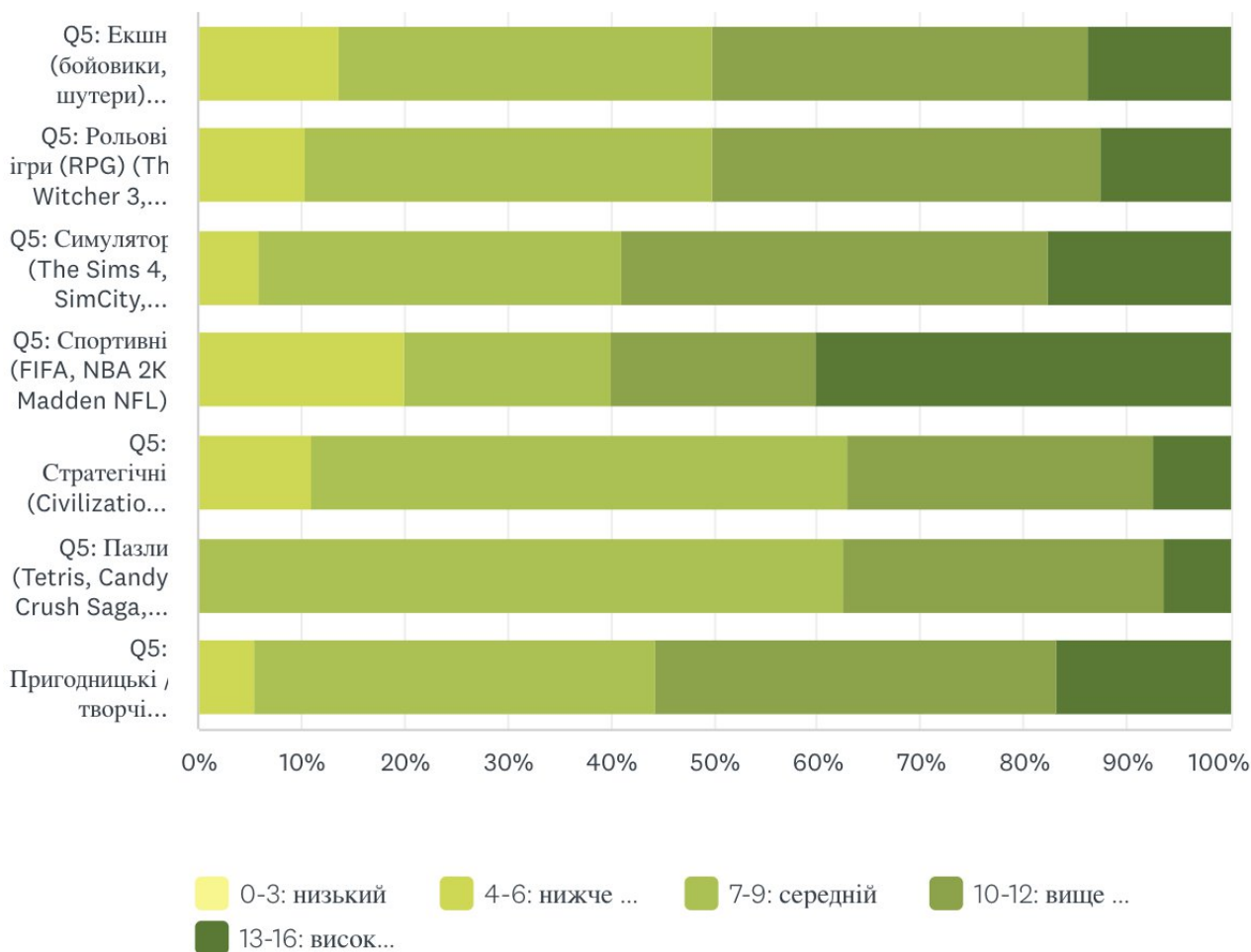


Рис. 2.7 Показники “Сумлінність - безтурботність”

Сумлінні особи зазвичай характеризуються старанністю, пунктуальністю, цілеспрямованістю, надійністю, честю та наполегливістю. Проте такі риси можуть супроводжуватися схильністю до надмірного контролю, упертістю та підвищеним відчуттям відповідальності за власні реальні або уявні помилки. Протилежний полюс цього континууму представлений особистостями, яким властиві безтурботність, недбалість, слабка воля, лінощі та прагнення до задоволень. Водночас такі люди зазвичай більш розслаблені, життєрадісні, приємні в спілкуванні та легше сприймають труднощі та невдачі. Вищі показники за цим критерієм свідчать про виражену сумлінність.

Щодо рівня сумлінності, результати дослідження показали, що низьких значень не зафіксовано, проте високі бали продемонстрували переважно гравці, які

обирають спортивні ігри. Основна частина опитаних знаходиться на середньому рівні між сумлінністю та безтурботністю.

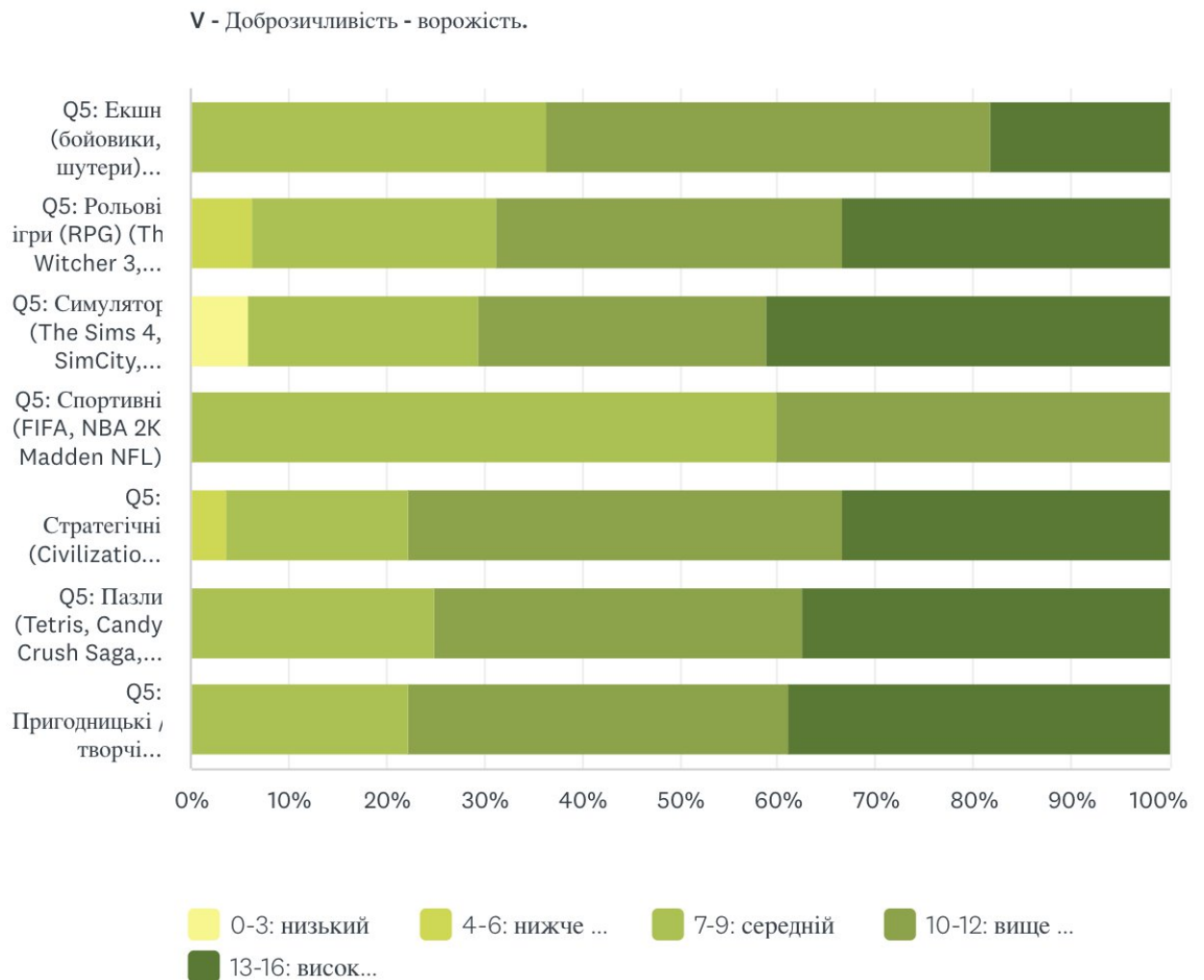


Рис. 2.8 Показники “Доброзичливість - ворожість”

У першому випадку особистість характеризується доброзичливістю, довірливістю та готовністю надавати допомогу без очікування винагороди. Такі риси сприяють встановленню позитивних стосунків з оточенням, однак існує ризик того, що інші можуть зловживати цією безкорисливістю, перекладаючи на таку людину свої обов’язки. У протилежному випадку особистість вирізняється настороженістю, недовірою та схильністю розглядати оточуючих як потенційних конкурентів. Вона обережно підходить до взаємодії, уникаючи маніпуляцій з боку інших, проте її підозрілість може ускладнювати встановлення соціальних контактів і призводити до соціальної ізоляції. Вищі показники за цією шкалою свідчать про виражену доброзичливість.

Результати дослідження показують, що більшість груп продемонстрували високий рівень доброзичливості. Винятком є гравці, які надають перевагу жанру «Спортивні» ігри, оскільки їх показники за цим критерієм є нижчими, що може бути пов'язано з підвищеною змагальністю, властивою цьому жанру.

2.3. Практичні рекомендації щодо формування цінностей молоді засобами відеоігор

Результати проведеного емпіричного дослідження підтверджують, що відеоігри є вагомим чинником впливу на формування ціннісних орієнтацій сучасної молоді. Вони не лише відображають існуючі соціокультурні тенденції, але й активно формують нові моделі поведінки, установки та світоглядні орієнтири. У зв'язку з цим особливої актуальності набуває питання розробки практичних рекомендацій, спрямованих на використання відеоігор як ресурсу розвитку, а не джерела потенційних ризиків.

Передусім слід наголосити на необхідності формування *медіакомпетентності молоді*, яка включає здатність критично оцінювати контент, усвідомлювати його вплив та робити свідомий вибір. Молоді люди повинні розуміти, що відеоігри не є нейтральним середовищем: вони містять певні ціннісні наративи, моделі поведінки та соціальні установки. З огляду на це важливо розвивати навички аналізу ігрового контенту, зокрема здатність визначати, які саме цінності транслює гра, які моделі взаємодії вона пропонує та які поведінкові стратегії заохочує.

Другим важливим напрямом є *усвідомлений підбір жанрів відеоігор відповідно до бажаних ціннісних орієнтацій*. Як показали результати дослідження, різні жанри ігор по-різному впливають на особистість. Зокрема:

- рольові та пригодницькі ігри сприяють розвитку емпатії, моральної рефлексії та відповідальності;

- стратегії формують аналітичне мислення, передбачливість і організованість;
- кооперативні онлайн-ігри розвивають навички співпраці, комунікації та взаємодії;
- симулятори сприяють формуванню відповідальності та соціальних ролей;
- змагальні ігри стимулюють мотивацію досягнення, самоствердження та конкурентність.

Таким чином, доцільним є цілеспрямований підбір ігрового контенту залежно від виховних або розвивальних цілей, що дозволяє використовувати відеоігри як інструмент формування конкретних якостей і цінностей.

Третім важливим аспектом є *дотримання балансу між віртуальною та реальною діяльністю*. Надмірне занурення у віртуальне середовище може призводити до зниження якості соціальних контактів, емоційного вигорання та зміщення життєвих пріоритетів. Водночас помірне використання відеоігор може виконувати компенсаторну та розвивальну функції. У цьому контексті важливо формувати у молоді навички саморегуляції, планування часу, усвідомлення власних потреб та меж.

Особливої уваги заслуговує *розвиток критичного мислення щодо ігрових наративів*. Багато сучасних відеоігор містять складні моральні дилеми, які можуть бути використані як основа для рефлексії. Рекомендується стимулювати молодь до обговорення таких аспектів:

- оцінка моральних рішень персонажів;
- аналіз наслідків вибору;
- співвіднесення ігрових ситуацій із реальними життєвими обставинами;
- усвідомлення альтернативних стратегій поведінки.

Такий підхід дозволяє перетворити ігровий досвід із пасивного споживання на активний процес осмислення та формування власної системи цінностей.

Важливим напрямом є також *використання відеоігор для розвитку емоційного інтелекту та інтерсуб'єктності*. Ігри з розвиненим наративом, глибокими персонажами та емоційними сюжетами можуть сприяти розвитку емпатії, здатності до співпереживання та розуміння інших. Особливо ефективними є:

- сюжетні RPG та пригодницькі ігри;
- кооперативні ігри з необхідністю взаємодії;
- ігри, що моделюють соціальні ситуації.

Доцільним є також використання післяігрової рефлексії, яка передбачає обговорення пережитого досвіду, власних емоцій і поведінкових реакцій.

Для освітнього середовища актуальною є рекомендація щодо *інтеграції відеоігор у навчально-виховний процес*. Відеоігри можуть використовуватися як інструмент:

- розвитку критичного мислення;
- формування морального судження;
- моделювання соціальних ситуацій;
- розвитку навичок командної роботи;
- підвищення мотивації до навчання.

Особливо перспективним є використання гейміфікації та освітніх ігор, які поєднують навчальний зміст із інтерактивною формою подачі матеріалу.

Для батьків важливою є рекомендація щодо *активного супроводу ігрової діяльності молоді*. Це передбачає:

- інтерес до ігрових уподобань;
- обговорення змісту ігор;
- встановлення адекватних часових обмежень;
- формування довіри та відкритого діалогу.

Такий підхід дозволяє не лише контролювати, але й спрямовувати вплив відеоігор у конструктивне русло.

Окремо слід підкреслити значення *врахування індивідуально-психологічних особливостей гравців*. Один і той самий ігровий контент може мати різний вплив залежно від:

- рівня емоційної зрілості;
- когнітивного розвитку;
- особистісних рис;
- попереднього досвіду;
- соціального оточення.

Тому важливо застосовувати індивідуальний підхід до оцінки впливу відеоігор та їх використання.

Важливою рекомендацією є також *формування культури цифрової гігієни*, що включає:

- усвідомлене споживання контенту;
- обмеження часу гри;
- уникнення токсичних онлайн-середовищ;
- захист особистих даних;
- здатність розпізнавати маніпулятивний контент.

Це особливо актуально в умовах сучасного інформаційного перевантаження та зростання впливу цифрових медіа.

Крім того, доцільно розвивати *рефлексивні практики*, які допомагають молоді усвідомлювати власні цінності. Це може включати:

- ведення щоденників вражень від гри;
- обговорення ігрових ситуацій у групах;
- психологічні тренінги;
- аналіз власних рішень у грі.

Такі практики сприяють інтеграції ігрового досвіду в реальне життя та формуванню більш усвідомленої системи цінностей.

Отже, відеоігри можуть виступати ефективним інструментом формування цінностей за умови їх свідомого, критичного та цілеспрямованого використання. Вони здатні сприяти розвитку емпатії, відповідальності, самостійності,

соціальних навичок, критичного мислення та емоційної компетентності. Водночас їхній вплив може бути і деструктивним у разі відсутності контролю, критичного осмислення та балансу з реальним життям.

Таким чином, ключовим завданням є формування культури усвідомленого використання відеоігор, що передбачає активну участь самої молоді, батьків, педагогів і фахівців у сфері психології. Лише за таких умов відеоігри можуть стати не лише засобом розваги, але й потужним ресурсом особистісного розвитку та формування позитивних ціннісних орієнтацій.

У другому розділі було представлено емпіричне дослідження впливу відеоігор на ціннісні орієнтації молоді, а також обґрунтовано методичне забезпечення й організацію дослідницької роботи. Для досягнення мети дослідження було застосовано комплекс психодіагностичних методик, що дозволило виявити взаємозв'язок між жанровими вподобаннями у відеоіграх, ціннісними орієнтаціями, рівнем інтерсуб'єктності та окремими особистісними характеристиками респондентів.

Емпірична частина дослідження охопила 69 респондентів віком від 17 до 35 років, які мають досвід гри у відеоігри та регулярно взаємодіють із медіасередовищем відеоігор. Застосування авторського опитувальника геймерів дало змогу визначити соціально-демографічні особливості вибірки, частоту ігрової активності, жанрові вподобання, рівень залученості у сюжет та суб'єктивне оцінювання впливу відеоігор на особисті погляди й цінності. Було встановлено, що найбільш популярними серед опитаних є рольові ігри, стратегічні та екшн-ігри, а значна частина респондентів приділяє увагу сюжетній складовій гри та частково або повністю визнає її вплив на власні погляди на життя.

Результати методики діагностики інтерсуб'єктності М. М. Наконечної засвідчили, що у більшості опитаних переважає середній рівень інтерсуб'єктності, що свідчить про помірно виражену здатність до взаєморозуміння, врахування позиції іншого, прагнення бути почутим і залучатися до комунікації. Водночас зафіксовано певні відмінності між групами респондентів залежно від жанрових уподобань. Найвищі показники інтерсуб'єктності було виявлено серед тих, хто надає перевагу симуляторам і стратегічним іграм, тоді як серед гравців у екшн, спортивні ігри та пазли домінував середній рівень без виражених високих показників. Це дає підстави припустити, що жанри, пов'язані з моделюванням соціальних процесів, плануванням та врахуванням складних взаємозв'язків, більшою мірою пов'язані з розвитком міжособистісної чутливості.

За результатами опитувальника Ш. Шварца встановлено, що незалежно від жанрових уподобань, для більшості респондентів найбільш вираженими є цінності самоорієнтації, саморегуляції та безпеки. Це вказує на прагнення сучасної молоді до самостійності, особистої автономії, внутрішньої організованості та стабільності. Водночас окремі жанри продемонстрували відмінності у вираженості певних цінностей. Так, у гравців у симулятори та пригодницькі ігри виявлено вищі показники самоорієнтації та саморегуляції, у прихильників пазлів — особливо високий рівень безпеки, а у гравців у спортивні ігри — вищі показники стимулювання та влади. Це свідчить про наявність зв'язку між жанровими уподобаннями та домінуючими ціннісними тенденціями.

Аналіз результатів за методикою М. Рокича дав змогу виявити, що серед термінальних цінностей для всіх груп респондентів найбільш значущими є здоров'я, любов, життєва мудрість, активне діяльне життя та матеріально забезпечене життя. Менш значущими виявилися суспільне визнання, щастя інших, творчість і краса природи та мистецтва. Це дозволяє зробити висновок про переважання у сучасної молоді орієнтації на особисте благополуччя, емоційну близькість, активність та життєву стабільність. Серед інструментальних цінностей найбільш бажаними виявилися життєрадісність, незалежність і відповідальність, що характеризує прагнення молоді до самостійного, оптимістичного й водночас обов'язкового способу досягнення життєвих цілей.

Результати п'ятифакторного особистісного опитувальника засвідчили наявність певних відмінностей між групами гравців за окремими рисами особистості. Зокрема, гравці у спортивні ігри продемонстрували найвищі показники екстраверсії, відкритості до нового досвіду та сумлінності, що може бути пов'язано зі змагальним характером цього жанру та його орієнтацією на активну взаємодію. Натомість гравці, які надають перевагу симуляторам і стратегіям, виявили більш інтровертивні риси. Найвищий рівень емоційної стійкості було виявлено у групі гравців в екшн-ігри, тоді як гравці у пазли виявили вищий рівень нейротизму. Більшість груп також продемонстрували

високий рівень доброзичливості, за винятком прихильників спортивних ігор, у яких цей показник був нижчим, що може бути пов'язано з більш вираженою конкурентністю.

На основі проведеного дослідження було розроблено практичні рекомендації щодо формування цінностей молоді засобами відеоігор. Їх зміст ґрунтується на необхідності формування медіакомпетентності, розвитку критичного мислення, усвідомленого підбору ігрового контенту, підтримання балансу між віртуальною і реальною діяльністю, розвитку емоційного інтелекту, інтерсуб'єктності та цифрової гігієни. Також було підкреслено важливість участі батьків, педагогів і психологів у супроводі ігрової діяльності молоді.

Отже, результати другого розділу підтверджують, що відеоігри справді пов'язані з формуванням і трансформацією ціннісних орієнтацій молоді, а різні жанри мають відмінні психологічні та ціннісні акценти. Отримані дані дозволяють вважати висунуту гіпотезу про те, що різні жанри відеоігор мають відмінний вплив на формування ціннісних орієнтацій молоді.

ВИСНОВКИ

У бакалаврській роботі було здійснено теоретичне та емпіричне дослідження медіасередовища відеоігор як чинника формування ціннісних орієнтацій молоді. Актуальність теми зумовлена зростанням ролі відеоігор у житті сучасної молоді, поширенням цифрових форм комунікації, розвитком інтерактивних наративів і посиленням впливу медіапродуктів на світогляд, моральні орієнтири та соціальну поведінку особистості.

У процесі теоретичного аналізу було встановлено, що молодий вік є періодом активного формування системи цінностей, моральної свідомості, життєвих пріоритетів та моделей соціальної взаємодії. Ціннісні орієнтації молоді формуються під впливом складної взаємодії внутрішніх і зовнішніх чинників, серед яких важливе місце займають сім'я, освіта, соціальне оточення, культурний контекст і сучасне медіасередовище. Відеоігри у цьому контексті виступають не лише формою дозвілля, а й середовищем переживання значущого досвіду, прийняття моральних рішень, емоційного включення та соціальної взаємодії.

У першому розділі було проаналізовано психологічні особливості молоді в контексті формування цінностей, з'ясовано сутність понять «цінності», «ціннісні орієнтації» та «ціннісні уявлення», а також визначено основні теоретичні підходи до їх дослідження. Встановлено, що найбільш актуальними для сучасної молоді є цінності самостійності, безпеки, досягнення, саморозвитку, відповідальності, емоційної близькості та особистого благополуччя. Також було з'ясовано, що різні жанри відеоігор можуть бути пов'язані з актуалізацією різних цінностей: рольові ігри — з моральною рефлексією й емпатією, стратегії — з плануванням і відповідальністю, симулятори — із соціальними ролями й турботою, екшн-ігри — з досягненням та емоційною стійкістю, онлайн-ігри — зі співпрацею та конкурентністю.

У другому розділі було організовано та проведено емпіричне дослідження за участі 69 респондентів віком від 17 до 35 років, які регулярно взаємодіють із медіасередовищем відеоігор. Для збору та аналізу даних застосовано авторський опитувальник геймерів, методику діагностики інтерсуб'єктності М. М.

Наконе́чної, адаптований опитувальник ціннісних орієнтацій Ш. Шварца, методику дослідження ціннісних орієнтацій М. Рокича та п'ятифакторний особистісний опитувальник «Велика п'ятірка».

За результатами дослідження встановлено, що найбільш поширеними серед респондентів є рольові, стратегічні та екшн-ігри. Значна частина опитаних вказала на зацікавленість сюжетною складовою ігор та визнала повний або частковий вплив відеоігрових сюжетів і персонажів на власні погляди. Це підтверджує значущість наративного аспекту відеоігор у процесі формування цінностей молоді.

Емпіричні дані показали, що для більшості респондентів характерні високі показники самоорієнтації, саморегуляції та безпеки за методикою Ш. Шварца. За методикою М. Рокича серед термінальних цінностей провідними виявилися здоров'я, любов, життєва мудрість, активне діяльне життя та матеріальна забезпеченість, а серед інструментальних — життєрадісність, незалежність і відповідальність. Це дозволяє зробити висновок, що сучасна молодь, яка взаємодіє з відеоіграми, переважно орієнтується на особисте благополуччя, самостійність, стабільність і практичну самореалізацію.

Було також виявлено, що різні жанрові вподобання пов'язані з певними психологічними особливостями. Гравці у спортивні ігри виявили вищі показники екстраверсії, відкритості до нового досвіду та сумлінності; прихильники симуляторів і стратегій — більш інтровертивні риси; гравці в екшн-ігри — вищу емоційну стійкість; а гравці у пазли — вищий рівень нейротизму. Щодо інтерсуб'єктності, у більшості респондентів переважає середній рівень, однак вищі показники були зафіксовані серед тих, хто надає перевагу симуляторам, стратегіям та частково рольовим іграм.

Таким чином, результати дослідження дають підстави стверджувати, що відеоігри справляють вплив на ціннісні орієнтації молоді, проте цей вплив не є однаковим і залежить від жанру гри, ступеня залученості в сюжет, характеру соціальної взаємодії у грі та індивідуально-психологічних особливостей гравця.

Висунута гіпотеза про те, що різні жанри відеоігор мають відмінний вплив на формування ціннісних орієнтацій молоді, у цілому знайшла своє підтвердження.

Практичне значення дослідження полягає в тому, що його результати можуть бути використані психологами, педагогами, консультантами у сфері ментального здоров'я, а також батьками для більш усвідомленого підходу до вибору й супроводу відеоігор у житті молоді. На основі отриманих результатів було сформульовано практичні рекомендації, спрямовані на розвиток медіакомпетентності, критичного мислення, цифрової гігієни, емоційного інтелекту, інтерсуб'єктності та культури свідомого використання відеоігор.

Перспективи подальших досліджень вбачаються у розширенні вибірки, поглибленому аналізі гендерних і вікових відмінностей, вивченні впливу окремих ігрових механік і сюжетних типів на цінності молоді, а також у дослідженні довготривалого впливу відеоігор на моральний розвиток, міжособистісну взаємодію та психологічне благополуччя особистості.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Астремська І.В., Шелешей О.Г. Розвиток емоційної компетенції дітей старшого дошкільного віку. Габітус. 2021. № 31. С. 172-177.
2. Береза, В. О. Формування ціннісних орієнтацій у студентської молоді як одна з важливих умов розвитку критичного мислення – Вісник Черкаського університету. – Черкаси. – 2009. –С. 110–115.
3. Берегова Н. П., Джигун Л. М., Ігумнова О. Б. Психологічні особливості ціннісних орієнтацій особистості юнацького віку. Вчені записки ТНУ імені В.І. Вернадського. Серія: Психологія. – 2022. – Т. 33 (72) № 3. С. 54-58.
4. Белінська О. П. Сучасні розслідування віртуальної комунікації : проблеми, гіпотези : дис. канд. філос. Наук. – Київ : Національна академія наук України – 2018. – 165 с.
5. Белякова С. М., Макаревич І. Р., Психологічні особливості формування ціннісних орієнтацій у студентської молоді в умовах сучасних викликів / Белякова Світлана Миколаївна, Макаревич Ірина Романівна – № 10(52): Наукові перспективи – 2024.
6. Бех І. Д. Духовне становлення особистості: сучасні виховні реалії – Інститут проблем виховання НАПН України, м. Київ <https://doi.org/10.32405/2308-3778-2019-23-1-4-15>
7. Бех І.Д. Духовний пошук: сучасні наукові межі / І.Д. Бех // Педагогіка і психологія. – 2016. – № 1 (90). – С. 5–14.
8. Бойчук, О. (2020). Взаємозв'язок комп'ютерної залежності та соціального виключення в процесі соціалізації молоді. Цифрова платформа: інформаційні технології в соціокультурній сфері, 3(1), 69–78. <https://doi.org/10.31866/2617-796x.3.1.2020.206110>
9. Бондарчук Н.Б. Цифрові медіа та їх вплив на дітей підліткового віку / Н. Б. Бондарчук, С. В. Гордійчук, В. Й. Шатило, О. В. Горай, С. Д. Поплавська – Вісник соціальної гігієни та організації охорони здоров'я України. 2023. № 1 (95) – Житомир – 2023. – С 53-57.

10. Боришевський М. Й. Виховання духовної особистості, навчально-методичний посібник – Національна Академія Педагогічних Наук України, Інститут психології імені Г.С. Костюка – Київ – 2013 – 103 с.
11. Бубнова С. С. Ціннісні орієнтації особистості як багатовимірна нелінійна система // Психологічний журнал, 1999. – т. 20. – № 5. – З. 38-44.
12. Буров О. Ю. Технології використання мережевих ресурсів для підготовки молоді до дослідницької діяльності : Монографія / О. Ю. Буров, В. В. Камишин, Н. І. Поліхун, А. Т. Ашерев; За ред. О. Ю. Букова. – К. : ТОВ «Інформаційні системи». – 2012. – 416 с.
13. Вакуленко Д. Пропаганда в “Minecraft”. Як росіяни намагаються в іграх та соцмережах промивати мізки нашим дітям. Укрінформ. – 2023. – URL: <https://www.ukrinform.ua/rubric-factcheck/3802763-propaganda-v-minecraft-ak-rosiani-namagautsa-v-igrah-ta-socmerezah-promivati-mizki-nasim-ditam.html>
14. Васютинський В. О. Ціннісно-орієнтаційні площини сучасного українського суспільства / Проблеми загальної та педагогічної психології: Зб. наук. праць Ін-ту психології ім. Г. С. Костюка АПН України / За ред. С. Д. Максименка. – К., 2006. – Т. 8. – Вип. 6. – С. 40-45.
15. Власенко О.М. , Березюк О.С. , Осадча З.А. Ред. Проблема духовності сучасної молоді: реалії та перспективи // Матеріали Міжрегіональної науково – практичної конференції молодих дослідників, 8 листопада 2007 р. – Житомир: Вид-во ПП Сахневич, 2007. – 210 с.
16. Вовк О. Б., Гасько Р. Т., Голощук Р.О. Комп’ютерні ігри як форма інтерактивної інформаційної системи // ММС. 2017. №4. URL: <http://dspace.nbuv.gov.ua/bitstream/handle/123456789/131989/06-Vovk.pdf?sequence=1> (дата звернення: 11.12.2024).
17. Гівчак К.Л. Геймдев та культура відеоігор – Маріупольський державний університет економіко-правовий факультет кафедра системного аналізу та інформаційних технологій – Маріуполь. – 2023. – 74 с.

18. Гейзінга Й. Homo Ludens. Досвід визначення ігрового елемента культури / Пер. з англ. О.Мокровольського. –Київ: «Основи», 1994. – 250 с.
19. Гордієнко А. В. Психологічні позитивні ефекти впливу відеоігор // Наукові записки НаУКМА. Серія: Педагогічні, психологічні науки та соціальна робота. – 2019. – Т. 2. – С. 31–35.
20. Городяненко В. Сучасне суспільство: філософське дослідження актуальних проблем : монографія / ред. В. Городяненко. – Київ : Алетра – 2019. – 544 с.
21. Гнасевич Н. В., Рудакевич О. М. Вплив політичної пропаганди в інформаційнопсихологічних операціях: принципи, форми та засоби впливу / Н. В. Гнасевич; О. М. Рудакевич // Україна в умовах реформування правової системи: сучасні реалії та міжнародни досвід: [Матеріали II Міжнародної науково-практичної конференції, м.Тернопіль, Тернопільський національний економічний університет, 21-22 квітня 2017р.]. – Тернопіль: Економічна думка, 2017 – 379 с.
22. Гончарук Т. В. Світоглядні та соціокультурні засади формування модерної української нації: монографія / Гончарук Т. В., Гнасевич Н. В., Гурик М. І., Рудакевич О. М., Томахів В. Я., Чигур Р. Ю., Шумка М. Л.; кер. авт. кол. О. М. Рудакевич. – Тернопіль : ТНЕУ, 2015. – 255 с.
23. Горпинич О. В., Жадан А. Р. Субкультура геймерів як соціальний феномен сучасності. Науковий журнал з політології та соціології «Габітус». 2020. Вип. 20. С. 26–30.
24. Гурлева Т.С., Онищенко Г.І. Особливості та умови становлення смислу життя в підлітковому та юнацькому віці // 36. наук, праць Інституту психології ім. Г.С. Костюка АПН України. – К., В. 6,2009. – С. 157-168.
25. Дзьобань О. П. Засоби масової комунікації в культурі суспільства постмодерну. Інформація і право. 2011. №3 (3) С. 93-101.
26. Дзюба Т. М., Коваленко О. Г. Психологія дорослості з основами геронтопсихології. Навчальний посібник для студентів вищих навчальних закладів / Т.М. Дзюба, О.Г. Коваленко; за ред. проф. В. Ф. Моргуна. – П., 2013. – 172 с.

27. Єрмакова С. С. Аксіологія від А до Я в початковій школі: навчальний посібник. Одеса: ПНЦ АПН України. – 2003. – С. 196.
28. Жидачин А. Я., Ткаченко Н. В. Ціннісний профіль та сенсожиттєві орієнтації молоді зі здібностями до лідерства. Міжнародний науковий журнал «Грааль науки» № 23. – Вінниця – 2022. – С. 407-414.
29. Зазимко О., Формування життєвих цінностей у юнацькому віці: психологічні особливості – issn 1727-9313. вісник КНТЕУ. № 4 – 2012.
30. Закон України «Про національну програму інформатизації» від 04.02.1998р. №74/98-ВР.
31. Закон України № 1414-IX від 27.04.2021 "Про основні засади молодіжної політики" <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/1414-20#n356>
32. Історія відеоігор. Кібермайстерня. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=qaB6PohI9zk> (дата звернення: 05.10.2024).
33. Кауфман С. — За межами піраміди потреб. Новий погляд на самореалізацію – Лабораторія – 2021. – 400 с.
34. Козелецкий Ю. Человек многомерный: Пер. с польск. – К.: Либідь, 1991. – 288 с.
35. Комар М. М. Особистість в умовах інформатизації освіти (соціальнофілософський аспект): Автореф. дис. .. канд. філософ. наук: 09.00.03 / М. М. Комар ; Південноукр. держ. пед. ун-т ім. К.Д.Ушинського. – О., 2007. – 19 с. – укр.
36. Лайон Д. Інформаційне суспільство: проблеми та ілюзії. Сучасна зарубіжна соціальна філософія. – Київ – 1996. – С. 362-380.
37. Максименко С. Д. Проблеми загальної та педагогічної психології Збірник наукових праць Інституту психології імені Г.С. Костюка Національної АПН України / За ред. С.Д. Максименка. Т.ХІІІ, част. 4. - К., 2011. – 444 с.
38. Максимова О.О. Навчання і виховання дітей дошкільного і молодшого шкільного віку: актуальні питання теорії і методики : збірник науково-

методичних праць / за заг. ред. О.О.Максимової, М.А.Федорової. – Житомир: ФОП Левковець, 2016. – У 2-х ч.- Ч.ІІ.- 201 с.

39. Михайлишин Уляна Богданівна Ціннісні орієнтації в структурі особистості – Особистість, суспільство, закон: психологічні проблеми та шляхи їх розв'язання. – Харків. – 2017 – с. 50-51
40. Нагорняк К. М. Уточнена теорія базових цінностей Ш. Шварца: попередні результати адаптації методики PVQ-57 в Україні / Нагорняк К. М. // Наукові записки НаУКМА. Соціологічні науки. - 2017. - Т. 196. - С. 24-31.
41. Наконечна М. М. Створення та стандартизація «Методики діагностики інтерсуб'єктності» / Інститут психології імені Г.С. Костюка Psychological journal № 3 (23) - 2019 - С. 55-73. <https://doi.org/10.31108/1.2019.3.23>
42. Новосад С. Вплив інформаційних технологій на формування цінностей української молоді – Соціокультурні та політичні пріоритети української нації в умовах глобалізації" – Тернопіль – 2017. – С. 149-152
43. Олійник Н. Діагностика та розвиток ціннісних життєвих орієнтацій у старшокласників //Психолог. - №17, 2004 - С.7-12.
44. Олійник Є. Комп'ютерні ігри: небезпека, забавка чи мистецтво? Радіо свобода. URL: <https://www.radiosvoboda.org/a/24898990.html> (дата звернення: 03.11.2024).
45. Павелків Р.В. Проблема морального розвитку особистості у психологічній науці – актуальні проблеми наукового й освітнього простору в умовах поглиблення євроінтеграційних процесів // Р.В.Павелків – Збірник тез доповідей за матеріалами Міжнародної науково-практичної конференції ТОМ 2 – Мукачево – 2015 р. – 146-147 с.]
46. Павлик Н. В. Динаміка ціннісних орієнтацій в процесі особистісного становлення в юнацькому віці – Інститут психології імені Г.С. Костюка – 2018 – С. 5-8.
47. Петровська Інга Ростиславівна Психодіагностика. навчально-методичні рекомендації до самостійної роботи здобувачів вищої освіти за спеціальністю 053 Психологія – Львів – 2021 – 62 с.

48. Підгайна Є. Ігрова індустрія в цифрах: скільки українці витрачають на відеоігри | Mind.ua – 2021 – URL: <https://mind.ua/publications/20222353-igrova-industriya-v-cifrah-skilki-ukrayinci-vitrachayut-na-videoigri>
49. Пірен М., Цілюрик О. Ціннісні орієнтації молоді в українському суспільстві на сучасному етапі. Автор: Марія Пірен, Олена Цілюрик – Український науковий журнал "ОСВІТА РЕГІОНУ", с.213 – Номер журналу: №4 2011 – <https://social-science.uu.edu.ua/article/648>
50. Перепилиця А. Проблема комп'ютерних ігор як альтернатива реальності. Актуальні проблеми психології: методологія і теорія психології. 2019. №4. С. 264-278.
51. Пиголенко І. В. Інтернет-технології як засіб формування ціннісних орієнтацій студентства на шляху до інформаційного суспільства (на прикладі НТУУ «КПІ»): Автореф. дис. .. канд. філософ. наук: 09.00.10 / І. В. Пиголенко; Нац. пед. ун-т ім. М. П. Драгоманова. – К., 2007. – 20 с. – укр.
52. Рибалко О. Доповідь на Міжнародній конференції «Безпечний онлайн 2020: Сучасні виклики». URL: <https://www.ukrinform.ua/rubric-society/3174845-v-ukraini-za-rik-kilkist-gejmeriv-zroslo-do-5-miljoniv-ekspert.html>
53. Сілаєва Т. Філософія: курс лекцій. – Тернопіль: СМП Астон, – 2013. – С. 200-208.
54. Слюсаревський М.М. Основи соціальної психології: навчальний посіб. / За ред. М. М. Слюсаревського. Київ: Міленіум. – 2008. – 495 с.
55. Снітко М. А. Вплив Інтернет-мережі на формування цінностей підлітків / М. А. Снітко // Людські цінності і толерантність у сучасному світі: міжконтинентальний діалог інтелектуалів. / М. А. Снітко., 2011. – С. 159–160.
56. Срібний М. П. Гейміфікація медіа як фактор залучення молоді аудиторії / М.П. Срібний – Міністерство освіти і науки України Національний університет «Києво-Могилянська академія» Факультет соціальних наук та соціальних технологій Могилянська школа журналістики – Київ. – 2020. – 66 с.

57. Тищенко С. П., Психологія виховного впливу сім'ї на дитину. // Педагогічна серія, №11. – 1982. – 48 с.
58. Фатунова В. М. Інтернет-середовище як фактор психологічного розвитку комунікативного потенціалу особистості: Автореф. дис. .. канд. психол. наук: 19.00.07 / В. М. Фатунова ; Ін-т психології ім. Г. С. Костюка АПН України. – К., 2004. – 21 с.
59. Франкл В. Людина в пошуках справжнього сенсу. Психолог у концтаборі — Харків, 2016.; — 160 с.
60. Фурман В. В. Формування цінностей фізичної культури студентів педагогічних закладів вищої освіти: гендерний аспект – Криворізький державний педагогічний університет – Кривий Ріг. – 2023.
61. Хавіна І. В. Життєві цінності студентів під час навчання. Science, innovations and education: problems and prospects. Proceedings of the 11th International scientific and practical conference. CPN Publishing Group. Tokyo, Japan. – 2022. – P. 614-622.
62. «Ціннісні орієнтації» – суть та аналіз методики М. Рокіча – URL: <https://freestyle.in.ua/cinnisni-oriyentaci%D1%97-sut-ta-analiz-metodiki-m-rokicha/> (дата звернення 12.09.2024)
63. Чайка Г. В. Новий культурологічний чинник: комп'ютерні ігри – Актуальні проблеми навчання та виховання людей з особливими потребами Збірник наукових праць – Номер: № 3(5) 2007 – УДК 303.064 – URL: <https://ap.uu.edu.ua/article/262>
64. Шайгородський Ю. Ціннісні орієнтації особистості: формалізована модель цілісного, багатоаспектного аналізу / Ю. Шайгородський // Соціальна психологія. – 2010. – № 1 (39). – С.94–106.
65. Шевяхова Н. Virtual Politics: політична пропаганда в комп'ютерних іграх. MediaSapiens. URL: <https://ms.detector.media/onlain-media/post/16474/2016-04-22-virtual-politics-politychna-propaganda-v-kompyuternykh-igrakh/> (дата звернення: 20.10.2024).

66. Шеломовська О. М. Особливості сучасних ігрових комп'ютерних практик. – Вісник Харківського національного університету ім. В. Н. Каразіна – 2017. – с. 253-262.
67. Щербина В. Субкультура геймерських онлайн-спільнот – складова культуротворення в середовищі нових медіа. Культурологічна думка. 8, 2015, с.164–167.
68. Яценко Т. В., Шкляєва Г. О. Особливості формування ціннісних орієнтацій студентської молоді України в умовах війни. Габітус. 2023. – Вип. 51. С. 126-131.
69. Allport G.W. The person in Psychology: selected essays – Beacon press – Boston – 1968. – P. 440.
70. Apperley T. H. Genre and game studies: Toward a critical approach to video game genres / T. H. Apperley // Simulation & Gaming. – 2006. – Vol.37 – No. 1,-- P.6-23.
71. Crawford C. A. Taxonomy of Computer Games / C.A.Crawford // Crawford C. The Art of Computer Game Design Reflections of a Master Game Designer. – Berkeley, California, Osborne: McGraw-Hill, 1984,- P. 19-40.
72. Edenfield-Nielsen S. Understanding Videogames. The Essential Introduction / S. Edenfield-Nielsen, J. H. Smith, S.P.Tosca.- New York: Routledge, 2008.- 304 p.
73. Erikson E. H. Identity and the Life Cycle / Erik H. Erikson – W. W. Norton & Company – 1994. – P. 192.
74. Király, O., Billieux, J., King, D. L., Urbán, R., Koncz, P., Polgár, E., & Demetrovics, Z. (2022). A comprehensive model to understand and assess the motivational background of video game use: The Gaming Motivation Inventory (GMI). Journal of Behavioral Addictions, 11(3), 796–819. <https://doi.org/10.1556/2006.2022.00048>
75. Mahoney JL, Stattin H, Lord H (2004) Unstructured youth recreation centre participation and antisocial behaviour development: Selection influences and the moderating role of antisocial peers. International Journal of Behavioral Development 28: 553–560. <https://doi.org/10.1080/01650250444000270>

76. Milton R. The nature of human values / Rokeach, Milton – New York, Free Press – 1973 – P. 438 URL: <https://archive.org/details/natureofhumanval00roke>
77. Parsons T., The social system / Talcott Parsons – Glencoe, Ill. : Free Press – 1951 – URL: <https://archive.org/details/socialsystem00pars>
78. Perron B. The Video Game Theory / B. Perron, M. Wolf.- New-York: Routledge, 2009.- 430 p.
79. Poole St. Trigger Happy: the inner life of videogames/St. Poole.- London: Fourth Estate, 2000 - 262 p.
80. Rokeach M. The Nature of Human Values. – New York: The Free Press – 1973. – p. 438.
81. Schwartz, S. H. Universals in the content and structure of values: Theoretical advances and empirical tests in 20 countries. Advances in Experimental Social Psychology, 25, – 1992 – P. 1–65.