

**ПРИВАТНЕ АКЦІОНЕРНЕ ТОВАРИСТВО
«ВИЩИЙ НАВЧАЛЬНИЙ ЗАКЛАД
«МІЖРЕГІОНАЛЬНА АКАДЕМІЯ УПРАВЛІННЯ ПЕРСОНАЛОМ»
ОДЕСЬКИЙ ІНСТИТУТ**

Кафедра загальнонаукових, соціальних та поведінкових дисциплін

«До захисту допущено»

Завідувач

кафедри _____
(підпис)

доктор філос. наук, доцент

Нерубаська Алла Олександрівна

(наукове звання, науковий ступінь,
прізвище та ініціали)

« ____ » _____ 202__ р.

КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА

на здобуття першого (бакалаврського) рівня вищої освіти

на тему: «Гендерні особливості сприйняття комп'ютерних ігор»

Виконала:

студентка групи ІН18-9-22-Б1Пс(4.0д)

Освітньої програми: «Психологія»

Спеціальності: 053 «Психологія»

Віншель Юлія Віталіївна

(підпис студента)

Керівник: доктор філософських наук, доцент

Нерубаська Алла Олександрівна

(підпис наукового керівника)

р.

**ПРИВАТНЕ АКЦІОНЕРНЕ ТОВАРИСТВО «ВИЩИЙ НАВЧАЛЬНИЙ
ЗАКЛАД «МІЖРЕГІОНАЛЬНА АКАДЕМІЯ УПРАВЛІННЯ
ПЕРСОНАЛОМ»
ОДЕСЬКИЙ ІНСТИТУТ**

Кафедра загальнонаукових, соціальних та поведінкових дисциплін
Рівень вищої освіти: перший (бакалаврський) рівень
Освітньої програми: «Психологія»
Спеціальності: 053 «Психологія»

«Затверджую»
Завідувач кафедри

(підпис, ПІБ) «___» _____ 20 р.

Завдання

на кваліфікаційну роботу студентки Віншель Ю.В.

Тема кваліфікаційної роботи «Гендерні особливості сприйняття комп'ютерних ігор»
Керівник кваліфікаційної роботи доктор філософських наук, доцент Нерубасська А.О.

трок подання студентом кваліфікаційної роботи на попередній захист Травень 2026р.

ихідні дані до кваліфікаційної роботи (рекомендовані науковим керівником та відповідним методичним забезпеченням /окремі аспекти роботи, обсяги роботи

Кваліфікаційна робота складається зі вступу, двох розділів, які поділені на підрозділи та загальних висновків, списку використаних джерел (68 найменування). Загальний обсяг роботи - 75 друкованих сторінок, обсяг основної частини роботи складає 69 сторінки.

еобхідний графічний та аналітичний матеріал за темою дослідження. Кваліфікаційна робота містить 1 таблицю та 14 рисунків.

алендарний план виконання кваліфікаційної роботи

№ з/п	Назва етапів виконання кваліфікаційної роботи	Строки виконання		Примітка
		Планові	Фактичні	
	Написання вступу	Листопад	Листопад	
	Написання 1 розділу К.Р. ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ ВИВЧЕННЯ ГЕНДЕРНИХ ОСОБЛИВОСТЕЙ СПРИЙНЯТТЯ КОМП'ЮТЕРНИХ ІГОР	Грудень	Грудень	
	Написання 2 розділу К.Р ЕМПІРИЧНЕ ДОСЛІДЖЕННЯ ГЕНДЕРНИХ ОСОБЛИВОСТЕЙ СПРИЙНЯТТЯ КОМП'ЮТЕРНИХ ІГОР	Січень	Січень	
	Висновки	Квітень	Квітень	

	Оформлення списку використаних джерел	Квітень	Квітень	
	Подання роботи на перевірку керівнику	Квітень	Квітень	
	Попередній захист кваліфікаційної роботи	Травень	Травень	

АНОТАЦІЯ

Віншель Ю.В. «Гендерні особливості сприйняття комп'ютерних ігор» - Рукопис.

Кваліфікаційна робота на здобуття освітньо-кваліфікаційного рівня «бакалавр» - Одеський інститут ПрАТ «ВНЗ «Міжрегіональна Академія управління персоналом». Одеса, 2026.

Актуальність теми дослідження полягає в тому, що в умовах розвитку цифрових технологій комп'ютерні ігри стають важливою складовою сучасної культури, а гендерні відмінності впливають на їх сприйняття та ігрову поведінку.

Мета роботи - теоретично та емпірично дослідити гендерні особливості сприйняття комп'ютерних ігор.

У роботі були використані наступні **методи дослідження**: теоретичний аналіз наукової літератури, метод обстеження та математичної статистики.

Ключові слова: гендер, комп'ютерні ігри, сприйняття, мотивація, ігрова залежність, психологія.

“Gender Differences in the Perception of Computer Games” - It's Manuscript.

ЗМІСТ

ВСТУП.....6

РОЗДІЛ 1

**ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ ВИВЧЕННЯ ГЕНДЕРНИХ ОСОБЛИВОСТЕЙ
СПРИЙНЯТТЯ КОМП'ЮТЕРНИХ ІГОР.....11**

1.1. Поняття комп'ютерної гри як соціально-психологічного феномену та її

вплив на особистість.....	12
1.2. Гендер у дослідженнях щодо гендерних відмінностей у геймінгу.....	20
1.3. Проблема ігрової залежності в психології та основні компоненти особистості, схильної до залежності від комп'ютерних ігор.....	30
РОЗДІЛ 2	
ЕМПІРИЧНЕ ДОСЛІДЖЕННЯ ГЕНДЕРНИХ ОСОБЛИВОСТЕЙ СПРИЙНЯТТЯ КОМП'ЮТЕРНИХ ІГОР.....	
2.1. Опис вибірки та емпіричного методу дослідження.....	47
2.2. Результати та інтерпретація результатів емпіричного дослідження.....	52
ВИСНОВКИ.....	67
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	70

ВСТУП

Сучасне суспільство перебуває у стані активної цифровізації, де комп'ютерні ігри стають однією з ключових форм дозвілля та соціальної взаємодії серед молоді та дорослих. Вивчення гендерних особливостей сприйняття комп'ютерних ігор набуває особливої актуальності, оскільки дозволяє зрозуміти, як різні групи гравців мотивовані до участі у віртуальних середовищах, як формуються їхні стереотипи та поведінкові моделі, а також як взаємодія в ігровому просторі може впливати на психологічний стан. Для

України це питання є надзвичайно важливим, оскільки цифрова культура і геймінг активно розвиваються серед підлітків та молоді, а дослідження гендерних відмінностей допомагає розробляти ефективні програми психологічної підтримки та профілактики залежностей від комп'ютерних ігор.

Актуальність дослідження. Стрімкий розвиток цифрових технологій та індустрії комп'ютерних ігор зумовив їх перетворення на вагомий соціокультурний феномен сучасності. Комп'ютерні ігри впливають на когнітивну сферу, емоційний стан, поведінкові моделі та систему цінностей користувачів, формуючи нові форми комунікації та ідентичності. У цьому контексті особливої актуальності набуває проблема гендерних особливостей сприйняття комп'ютерних ігор, оскільки чоловіки й жінки можуть відрізнятися за мотивацією гри, емоційним реагуванням, ігровими вподобаннями та інтерпретацією ігрового контенту.

Незважаючи на зростання кількості геймерів різної статі, у науковому дискурсі досі зберігаються суперечності щодо характеру гендерних відмінностей у сприйнятті ігрового середовища. Недостатня розробленість цього питання ускладнює створення психологічно безпечного та інклюзивного ігрового простору. Неврахування гендерних особливостей може призводити до формування стереотипів, нерівності представлення та соціальної напруги у цифровому середовищі.

Отже, актуальність теми дослідження зумовлена необхідністю комплексного аналізу гендерних відмінностей у сприйнятті комп'ютерних ігор з метою поглиблення наукового розуміння цього феномену та оптимізації практичних підходів у сфері геймдизайну, медіапсихології та гендерних досліджень.

Стан розробки проблеми. Проблема гендерних особливостей сприйняття комп'ютерних ігор розглядається в межах гендерних студій, соціальної

психології, медіакультурології та досліджень адиктивної поведінки. У вітчизняних дослідженнях Гречихіна С. А. і Крохмаль Н. В. [4] аналізують гендерні стереотипи в геймерському середовищі, Мельник О. [15] - поведінкові відмінності в онлайн-іграх, Гриценко О. [5], Павленко Ю. [19] та Федоренко Л. [30] - гендер у цифровій культурі, а Яременко К. [34] і Романюк В. [25] - медіаспоживання та цифрові практики. Кісь О. Р. [10] формулює теоретичні засади гендерного аналізу як соціально-конструктивістського підходу. Психологічні аспекти ігрової поведінки та її наслідків розглядають Савченко Д. [26], Литвиненко А. [14], а питання цифрової та ігрової залежності - Кротенко, В. І., Міщенко О. Е. [11], Журавльова Т. [7], Коваленко М. [10], Пилипенко Н. [22], Нестеренко Л. [17], Хоменко І. [31], Петренко І. Михайленко С. [16], Ткаченко В. [28], Трач Ю. [29], Шевчук А. [32]. У зарубіжних дослідженнях Connell R. W. [45; 46], Scott J. W. [63], Shaw A. [64], ігрові культури. Психологічні механізми поведінки пояснюються у працях залежності зустрічаються в інформаційних повідомленнях [36;66;67], у роботах Griffiths [52; 53], Kuss і Griffiths [56], Brand, Young K. S., Laier C. [43],

Отже, наукові джерела висвітлюють окремі психологічні, соціальні та гендерні аспекти впливу комп'ютерних ігор, однак їх комплексна інтеграція потребує подальшого дослідження.

Мета дослідження. Метою даного дослідження є виявлення гендерних особливостей сприйняття комп'ютерних ігор та взаємозв'язку ігрової мотивації, особистісних рис та схильності до ігрової залежності серед українських гравців.

Завдання дослідження. Для досягнення поставленої мети визначено такі завдання:

Проаналізувати теоретичні підходи та зарубіжні дослідження з проблематики гендерних відмінностей у геймінгу та впливу ігрової мотивації на психологічне благополуччя.

Дослідити рівень ігрової мотивації та схильності до ігрової залежності серед чоловіків та жінок, використовуючи GAMS, PVP Questionnaire та NEO-FFI.

Виявити взаємозв'язок між особистісними характеристиками, мотивацією до гри та гендерними особливостями сприйняття комп'ютерних ігор.

Об'єкт дослідження. Об'єктом дослідження є психологічні особливості геймерів та їхнє ставлення до комп'ютерних ігор.

Предмет дослідження. Предметом дослідження виступають гендерні відмінності у мотивації, сприйнятті та поведінкових реакціях на комп'ютерні ігри.

Методи дослідження. Відповідно до мети та завдань дослідження було використано комплекс теоретичних та емпіричних методів:

- теоретичні методи: історичний аналіз наукової літератури, систематизація та узагальнення досліджень з проблем гендерних особливостей геймінгу, класифікація і порівняння підходів до вивчення ігрової залежності та мотивації, аналіз нормативних документів та методик психологічного тестування.

Е

м

п

і

р

и

Інформаційною базою дослідження стали:

ч

н

і

м

о

Монографічна література, статті зарубіжних та вітчизняних вчених з проблем гендерних особливостей сприйняття комп'ютерних ігор;

П

Електронні наукові ресурси та бази даних;

Р

є Практичне значення дослідження полягає у можливості використання його теоретичних положень та емпіричних даних для роботи практичних психологів, консультантів та педагогів, а також для розробки профілактичних програм щодо проблемного геймінгу з урахуванням гендерних особливостей. Матеріали дослідження можуть бути застосовані у психологічному консультуванні, у навчальному процесі (під час викладання медіапсихології, гендерної психології, психології особистості), а також у дослідницькій та практичній роботі з користувачами комп'ютерних ігор.

и Структура кваліфікаційної роботи зумовлена сформульованою метою та визначена послідовністю вирішення основних завдань дослідження. Кваліфікаційна робота складається зі вступу, двох розділів, висновків, а також списку використаних джерел та додатків. Загальний обсяг тексту становить 75 сторінок. Основний зміст викладено на 69 сторінках.

Р

Ї

Ж

У

Р

Н

В

Д

И

С

Л

І

Д

У

РОЗДІЛ 1

ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ ВИВЧЕННЯ ГЕНДЕРНИХ ОСОБЛИВОСТЕЙ СПРИЙНЯТТЯ КОМП'ЮТЕРНИХ ІГОР

Упродовж останнього десятиліття ігрова індустрія стає однією з найзначущих для сучасного пересічного громадянина. Діти з ранніх років користуються гаджетами та грають у ігри. Дорослі після роботи дедалі частіше обирають ігри як відпочинок і хобі. Ігри стали невід'ємною частиною сучасної культури.

Для психології це стало новим і раніше ні на що не схожим досвідом: новий об'єкт дослідження - інтерактивний віртуальний простір, який кардинально впливає на поведінку, емоції, мотивацію та комунікативні навички особистості.

Саме тому сьогодні існує чимало великих і середніх наукових досліджень щодо впливу комп'ютерних ігор на когнітивні здібності, мислення, мотивацію та соціальні ролі.

Комп'ютерні ігри є унікальною формою символічної діяльності: вони поєднують у собі художні елементи (сюжет, естетика, музика, графіка, динаміка), технологічні рішення (механіки, інтерфейси, програмний код) та соціальні структури (мотивація, увага, пам'ять, емоційні переживання, прихильність).

На відміну від звичних медіа, де людина є простим глядачем, ігри роблять її активним учасником, від дій якого залежить сам ігровий процес і результат цієї діяльності. Це стає своєрідною новою віртуальною реальністю, де гравець проживає життя найрізноманітніших персонажів, що спричиняє максимальне занурення в гру.

Комп'ютерна гра - це комп'ютерна програма, що слугує для організації ігрового процесу (геймплею), взаємодії з іншими гравцями або сама виступає в ролі партнера по грі. На сучасному етапі у ряді випадків замість терміна «комп'ютерна гра» може використовуватися термін «відеогра».

Історичний розвиток ігрової індустрії суттєво вплинув на соціально-психологічні характеристики ігор. Деякі вчені у своїх фундаментальних працях з історії відеоігор зазначають, що перші аркадні ігри виконували функцію короткочасної сенсомоторної стимуляції і не передбачали глибокого наративного чи соціального занурення [29; 51]. Проте з розвитком технологій ігри поступово трансформувалися у складні інтерактивні системи. Сучасні ігри стали «віртуальними просторами культури», у яких поєднуються сюжет, соціальна взаємодія, можливість самовираження та унікальний візуальний супровід.

Комп'ютерні ігри в сучасному суспільстві займають значне місце як у культурному, так і в соціально-психологічному просторі, що робить їх складним багатовимірним феноменом, який потребує наукового осмислення. Вони формують нові види взаємодії між людьми та створюють унікальні культурні практики. Однією з причин цього є те, що сучасні ігрові середовища об'єднують десятки мільйонів користувачів у спільноти різного рівня - від невеликих гільдій і кланів до глобальних, всесвітньо відомих фандомів, які функціонують поза грою. Фанати комп'ютерних ігор будують комунікацію на обговоренні ігор з іншими, спільному творчості, присвяченому грі (таке як: цифрові малюнки, пісні, художні оповідання, перевдягання в персонажів тощо) [17]. Дослідження показують, що взаємодія з іншими є однією з ключових мотивацій участі у багатокористувацьких онлайн-іграх, адже гравці отримують не лише емоційне задоволення, а й відчуття належності до

конкретної групи. Це має схожі психологічні механізми з уболівальниками спортивних змагань, які також відчують єдність групи та належність до певної команди [1 ; 4; 48].

Окрім формування спільнот, ігри впливають на соціальні норми поведінки. У більшості ігор гравці стикаються з правилами кооперації, необхідністю координувати дії, розподіляти ролі та відповідальність, вміти домовлятися - усе це формує соціальні сценарії, які можуть переноситися у реальне життя [53]. Ігрове середовище часто функціонує як мікросоціум, де з'являються власні системи статусів, лідерства, групові норми та навіть формальні або неформальні санкції за їх порушення. Таким чином, комп'ютерна гра стає простором, де люди навчаються взаємодіяти з іншими та усвідомлювати наслідки своїх дій.

З іншого боку, гра дозволяє прожити соціальні ролі, які в реальному житті є аморальними та соціально засуджуваними. У грі користувач залишається анонімним і може без наслідків для власної репутації проявляти агресію та жорстокість. Більшість психічно здорових людей використовують такий спосіб для зняття напруження і залишаються соціально прийнятними в реальному житті, проте існують приклади, коли нестабільні особистості переймали негативну поведінку з відеоігор і здійснювали злочини в реальному житті [8].

Не менш важливу роль відіграють ігри як інструмент самовираження. Через вибір персонажа, стилю гри, зовнішнього вигляду аватара або створення власного контенту (модифікації, рівні, квести) користувач може демонструвати власну індивідуальність і творчість [33].

Сучасні відеоігри - це не лише продукт споживання, а й соціальна екосистема, що включає форуми, фанатські спільноти у соцмережах, стрімінгові платформи, кіберспорт, культурні події та особисті зустрічі [31].

Багато досліджень підтверджують, що онлайн-ігри виступають альтернативним способом соціалізації для осіб, які мають проблеми з традиційною офлайн-комунікацією [10; 13; 20; 44].

З точки зору психології, комп'ютерна гра - це діяльність, що поєднує когнітивні, емоційні та мотиваційні процеси [30]. Особливе місце в психології ігор займає теорія «потoku» (flow), розроблена М. Чіксентміхайї. Згідно з цією теорією, оптимальний психологічний стан досягається тоді, коли складність завдання відповідає рівню навичок людини, а діяльність приносить задоволення сама по собі [47]. Ігри часто викликають стан потоку - вони адаптивні, структуровані, мають чіткі цілі, негативний зворотний зв'язок та поступове зростання складності, що підтримує оптимальну зацікавленість гравця. Таким чином, дослідження підтверджують, що гра може слугувати механізмом емоційної регуляції, допомагаючи зменшувати рівень стресу, долати негативні переживання та підвищувати психоемоційний тонус [60].

У науковій дискусії вплив комп'ютерних ігор на особистість оцінюється амбівалентно. З одного боку, дослідники зазначають позитивні ефекти. Наприклад, Хофманн В. зазначає, що ігри можуть сприяти розвитку наполегливості, внутрішньої мотивації та здатності навчатися на власних помилках [54]. Ігровий формат дозволяє людині без страху помилок та реальних наслідків експериментувати з рішеннями, відтворювати нові ролі тощо, що є психологічно цінним.

Дослідження щодо психологічного значення різних типів ігор внесло ясність. Автори підкреслюють, що комп'ютерні ігри в жодному разі не можуть розглядатися як однорідне явище, оскільки різні жанри зовсім по-різному впливають на людську психіку: багато сучасних ігор включають складні когнітивні завдання, соціальні взаємодії та емоційно насичені ситуації, що робить їх значущим об'єктом психологічного аналізу. Особлива увага приділяється сюжетним, рольовим і кооперативним іграм, які вимагають від

гравця розуміння мотивів інших персонажів, прогнозування наслідків власних дій і прийняття моральних рішень. Такі ігри здатні розвивати емоційну регуляцію, емпатію та навички розв'язання проблем [23; 26]. Ігровий простір розглядається як «безпечне середовище», де людина може експериментувати з поведінкою, не стикаючись із реальними соціальними наслідками. Крім того, підкреслюється висока важливість ігор у формуванні соціальних зв'язків. Нині зростає тенденція до того, що найкращих друзів об'єднує улюблена відеогра, у яку вони грають онлайн або під час зустрічей. Таким чином, відеоігри стали також «місцем», де можна знайти товаришів або друзів, а іноді навіть романтичні стосунки.

Водночас масштабні дослідження благополуччя та відеоігор, що використали величезну вибірку реальних даних гравців, рішуче спростовують спрощену ідею про те, що «ігри шкодять психіці, зокрема й агресивні». Аналізуючи зв'язок між залученістю до комп'ютерних ігор і психологічним благополуччям, використовуючи об'єктивні дані ігрового часу, надані великими ігровими компаніями, а також досліджуючи показники суб'єктивного благополуччя гравців, дослідники дійшли висновку, що час, проведений за комп'ютерними іграми, сам по собі не є надійним предиктором погіршення психічного стану [55; 57; 63].

Помірна й усвідомлена ігрова активність може бути пов'язана з нейтральними або навіть слабо позитивними показниками суб'єктивного благополуччя. Автори підкреслюють, що психологічний ефект ігор визначається не кількістю часу, а якістю ігрового досвіду, мотивацією гравця та контекстом використання ігор [46].

Особливу увагу приділено автономній і компенсаторній мотивації.

Автономна мотивація - це мотивація, яка виникає з внутрішнього бажання людини, а не через тиск чи втечу від проблем.

Автономна мотивація пов'язана з:

позитивними емоціями;
відчуттям контролю над власною поведінкою;
збереженням психологічного благополуччя;
відсутністю негативних наслідків для психіки.

Наприклад, людина грає після роботи, щоб розслабитися або поспілкуватися з друзями онлайн.

Компенсаторна мотивація - це мотивація, за якої гра використовується як спосіб уникнення реальних проблем або компенсації незадоволених психологічних потреб. У цьому разі гра стає не розвагою, а способом утечі від стресу, самотності чи низької самооцінки.

Компенсаторна мотивація пов'язана з:

- підвищеним ризиком проблемної ігрової поведінки;
- зниженням рівня психологічного благополуччя;
- емоційним вигоранням;
- труднощами в реальному житті.

Наприклад, людина постійно грає, щоб не думати про конфлікти, тривогу чи життєві труднощі.

Таким чином, ігри не розглядаються як причина психологічних труднощів, а радше як дзеркало вже наявних особистісних і соціальних факторів.

Дослідження показують, що відеоігри можуть покращувати швидкість обробки інформації, селективну увагу, візуально-просторову компетентність, логічне мислення та навички багатозадачності. Особливо виражені ці ефекти у гравців, які віддають перевагу складним тактичним або екшен-іграми, що вимагають високої концентрації та стратегічного управління ресурсами [39]. Ігри також позитивно впливають на мотиваційну сферу. Досягнення у грі стимулюють розвиток внутрішньої мотивації, підвищують відчуття компетентності та самоконтролю, зміцнюють віру у власні сили досягати

поставлених цілей. Багато ігор використовують механізми поступового прогресу та винагород, що формує навички планування, терпіння, довгострокового стратегічного мислення та здатності долати труднощі [43].

Після резонансних злочинів (наприклад, Columbine, 1999) у науковому й суспільному середовищі виникла гіпотеза, що жорстокі відеоігри можуть провокувати насильство в реальному житті. Ця ідея спиралася на теорію соціального наuczіння А. Бандури та теорію десенсибілізації.

Вчені намагалися знайти причини й фактори підліткової агресії, пов'язаної зі шкільними стрілянинами.

Згідно з А. Бандурою, теорія соціального наuczіння стверджує, що значна частина людської поведінки формується не через прямий досвід, а через спостереження за поведінкою інших людей і її наслідками. Ключовим елементом теорії є моделювання - процес, за якого індивід переймає поведінкові патерни, спостерігаючи за «моделлю» (реальною людиною або медіаобразом). Бандура виокремлював чотири умови засвоєння поведінки:

- увага до моделі;
- запам'ятовування поведінки;
- здатність її відтворити;
- мотивація до відтворення.

У контексті медіа та відеоігор теорія соціального наuczіння використовувалася для пояснення гіпотези про те, що повторюване спостереження за агресивними діями, особливо якщо вони винагороджуються (перемога, очки, просування за сюжетом), може сприяти засвоєнню агресивних когнітивних схем і поведінкових реакцій. При цьому підкреслюється, що вплив спостережуваної поведінки не є прямим і детермінованим, а опосередковується особистісними, соціальними та ситуаційними факторами [8; 10].

Теорія десенсибілізації [43] припускає, що регулярний контакт із насильницьким контентом може призводити до зниження емоційної та фізіологічної реакції на сцени насильства. Згідно з цією теорією, багаторазовий вплив сцен агресії може зменшувати відчуття тривоги, відрази або співчуття до жертв насильства. Це, своєю чергою, потенційно знижує психологічні «бар'єри» перед агресивною поведінкою або робить насильство суб'єктивно більш прийнятним.

У дослідженні, яке спиралося на теорію десенсибілізації, було показано, що учасники, які грали в жорстокі відеоігри, демонстрували знижену фізіологічну реакцію (частоту серцевих скорочень, шкірно-гальванічну реакцію) під час перегляду реальних сцен насильства порівняно з контрольною групою [42]. Автори інтерпретували це як прояв фізіологічної десенсибілізації.

У психологічних дослідженнях агресії важливе місце займає розгляд комплексної взаємодії особистісних і ситуативних факторів, що впливають на поведінку людини. Для аналізу цієї взаємодії була розроблена General й теорії, включно з теорією соціального наuczіння, когнітивними моделями агресії та теорією десенсибілізації. Суть моделі полягає в тому, що вона розглядає агресію як результат складної взаємодії особистісних, ситуативних, когнітивних, емоційних і фізіологічних факторів, які визначають імовірність прояву агресивної поведінки в конкретній ситуації [56]. Структура GAM включає два рівні процесів:

роксимальні (поточні) процеси - вони пояснюють прояв агресії на рівні окремого епізоду. Вхідні фактори включають: особистісні характеристики (темперамент, риси особистості, установки щодо агресії);

ситуативні фактори (провокація, фрустрація, насильство в медіа, тиск середовища).

Ці фактори формують внутрішній стан людини, що включає когнітивні структури (агресивні думки, сценарії поведінки), емоційні стани (гнів, роздратування) та фізіологічне збудження. Внутрішній стан впливає на оцінку ситуації та прийняття рішення щодо поведінки, яка може бути імпульсивною або контрольованою.

истальні (довгострокові) процеси.

Вони відображають довготривалі особистісні й соціальні фактори (життєвий досвід, виховання, соціальні норми) та формують стійкі когнітивні схеми й сценарії поведінки, впливаючи на майбутні реакції на провокації й стресові ситуації [45].

Тривалий час обговорювалася теорія катарсису, суть якої полягає в тому, що агресивні дії у безпечному середовищі (гра, симулятор) звільняють негативні емоції: гравець «випускає» агресію у віртуальному світі, що сприяє зменшенню агресії в реальному житті. За даними Кристофера Фергюсона [51], насильницькі комп'ютерні ігри мають дуже обмежений вплив на реальну агресію, а ефект значною мірою залежить від особливостей психіки гравця.

Також існують дослідження, які вказують на ризики надмірного ігрового залучення. За даними Американської психіатричної асоціації, ігрова залежність може супроводжуватися соціальною ізоляцією, емоційною нестабільністю та проблемами з самоконтролем [37].

Отже, комп'ютерна гра виступає одночасно соціальним та психологічним феноменом. Як соціальний феномен, вона сприяє формуванню спільнот, встановленню соціальних норм та слугує інструментом комунікації й самовираження.

Сучасні дослідження підкреслюють неоднозначний вплив ігор: просоціальні ігри можуть підвищувати емпатію та соціальні навички, тоді як

наси́льницькі - потенційно знижувати емоційну чутливість до агресії та формувати короткострокові агресивні тенденції [20].

Гендер у дослідженнях щодо гендерних відмінностей у геймінгу

Починаючи із середини ХХ століття, перед науковцями постало нове питання: під стрімким потоком прогресу суспільство та засади, на яких воно ґрунтувалося, змінювалися й перебудовувалися. Представники наукового світу почали помічати, що для пояснення й розв'язання низки соціальних дилем і проблем усталеного розуміння статі вже було недостатньо. Адже біологічна стать із погляду психології та соціології є сукупністю психологічних і соціологічних очікувань, спрямованих на певні групи населення, які розмежовуються між собою на підставі біологічного чинника.

Ці очікування можуть бути різними, однак здебільшого вони стосуються:

- озподілу соціальних ролей;

- ередньої тривалості життя;

- татистичних особливостей психології тієї чи іншої групи [19].

Біологічна стать у системі соціологічних і психологічних досліджень радше нагадувала обмежувальну рамку, оскільки слугувала мірилом статистичних нормативних очікувань щодо певних груп населення. Проте з плином часу в наукових колах дедалі більше утверджувалося переконання, що ця система в тому вигляді, у якому вона існувала, є застарілою. Сьогодні очікування, які раніше вважалися біологічно зумовленими, не працюють і дають збої, адже не враховують соціального підґрунтя відповідних проблем. Науковцям був необхідний новий концепт, здатний запропонувати розв'язання цієї застійної проблеми [13].

Вирішенню цього питання сприяв Джон Мані - американський психолог і сексолог, який у 1955 році запровадив поняття «гендер». Дослідник заклав підвалини для подальшого вивчення цього феномену. Поняття гендеру, за Дж. Мані, - це сукупність соціально зумовлених ролей, моделей поведінки, ідентичності та самосприйняття особистості як чоловіка або жінки, які формуються в процесі виховання й соціалізації та не зводяться безпосередньо до біологічної статі.

Одним із перших етапів розвитку гендерної теорії стали соціально рольові підходи, сформовані в межах соціальної психології та соціології у другій половині XX століття. У цих теоріях гендер розглядався як сукупність соціальних ролей, які індивід засвоює в процесі соціалізації. Відмінності між гендерами трактувалися як результат диференційованого виховання, поділу праці та інституційно закріплених очікувань щодо чоловіків і жінок. Попри вагомий внесок у подолання біологічного детермінізму, соціально-рольові теорії зберігали низку обмежень. Зокрема, вони виходили з припущення про відносну стабільність гендерних ролей і не враховували символічного та історичного контексту [34].

Надалі термін «гендер» набув подальшого розвитку в працях інших дослідників, які згодом чітко розмежували поняття статі та гендеру, закріпивши ідею про те, що стать є біологічною даністю, тоді як гендер - соціальним конструктом. Цей підхід став відправною точкою для численних феміністичних, психологічних і соціологічних досліджень, спрямованих на вивчення гендеру, його походження та нерівностей, що з ним пов'язані.

У другій половині XX століття почали з'являтися численні дослідження, присвячені проблемі гендерної нерівності. Гендерна нерівність являє собою стійку асиметрію в розподілі ресурсів, влади, статусу й можливостей між різними гендерними групами. У той час як одні групи вважалися соціально прийнятними й, відповідно, отримували спрощений доступ до

працевлаштування, соціального схвалення та інших ресурсів, інші, навпаки, зазнавали стигматизації та маргіналізації [5]. Дослідники цього феномену пов'язують його з наслідками соціальних, культурних та інституційних процесів [46; 55].

Нині наукова спільнота чітко розмежовує поняття статі та гендеру. Відмінності між біологічною статтю (sex) і соціальним гендером (gender) є

принциповими й визначаються таким чином: для статі це сукупність анатомічних, хромосомних і фізіологічних характеристик, тоді як для гендеру очікування, що приписуються індивідам залежно від їхньої статі [21].

Українські фахівці також висловлювалися з цього приводу й наголошують, що гендер не може розглядатися як вторинне доповнення до статі, а має постати цілісною категорією, необхідною для аналізу соціальних структур, влади та культурних репрезентацій. У цьому контексті вітчизняні дослідники розглядають гендер як соціальний механізм, за допомогою якого біологічні відмінності наповнюються соціальним змістом [3;6;13].

В українській гендерній теорії дослідники дійшли висновку, що гендерні конструкції формуються й підтримуються завдяки сім'ї, медіа, освіті та повсякденним взаємодіям, унаслідок чого вибудовується стійка соціальна ідентичність [2; 15; 17].

З плином часу в науковому просторі утвердилося розуміння того, що найбільш конструктивний підхід виходить із того, що гендерні відмінності не є унікальними чи незмінними, а, навпаки, вирізняються високою варіативністю. Історичні та культурні дослідження демонструють значне розмаїття й мінливість гендерних норм, ролей і ієрархій, що ставить під сумнів їхній «природний» характер. Виходячи з цього, можна дійти висновку, що гендер є наслідком передусім соціальних практик, інституційних процесів і дискурсивних механізмів [20; 24].

Наближаючись до сучасності, дослідники виробили підхід до застосування гендерної теорії, відповідно до якого вивчається не «різниця між чоловіком і жінкою», а процеси, завдяки яким ця «різниця» виникає та виправдовується. Такий підхід дозволяє уникнути біологічного редукціонізму й зосередитися на соціальних механізмах нерівності та виключення [21].

Сучасні дослідження в межах гендерної теорії характеризуються подальшим ускладненням аналітичних моделей і відмовою від універсальних пояснень. Вагомий вплив на сучасні гендерні студії справила теорія перформативності, запропонована Джудіт Батлер, у межах якої гендер постає як результат повторюваних символічних і тілесних практик, що не мають первинної «сутності». Такий підхід поставив під сумнів бінарне уявлення про гендер і розширив дослідницьке поле шляхом включення до нього небінарних ідентичностей, бо гендер створюється стилізованим повторенням актів (одяг, манери, мова), які суспільство класифікує як «чоловічі» або «жіночі» [29].

Паралельно в сучасний період розвивалися теорії гендерного порядку та множинних маскулінностей, розроблені Р. Коннел. У межах цього підходу гендер розглядається як ієрархічно організована структура соціальних відносин, у якій різні форми маскулінності та фемінінності займають нерівні позиції щодо одна одної. Це дало змогу аналізувати гендер не лише в термінах відмінностей, а й у категоріях влади та домінування [45].

Сучасний етап розвитку гендерних теорій характеризується розширенням теоретичних рамок і охопленням дедалі значущіших соціальних просторів, у межах яких відбувається взаємодія між людьми. Ці теорії застосовуються для дослідження культури, медіа, повсякденного соціального та навіть ділового життя. Водночас упродовж останніх десятиліть дедалі більшої популярності набувають інтернет і відеоігри, які перетворилися на простір, у якому все частіше відбуваються різноманітні гендерні взаємодії. Сучасна наука активно спостерігає за цими процесами й досліджує їх крізь

призму вже наявних теоретичних підходів. Нині гендер перестає сприйматися як категорія, що виключно описує міжособистісні відносини чи інституційні структури; навпаки, дедалі частіше для аналізу використовуються віртуальні середовища, у межах яких соціальні норми не зникають, а набувають нових форм. Уже сьогодні багато теорій застосовуються для вивчення цього складного феномену [11].

Теорія перформативності дає змогу глибше осмислити цифрові процеси, у межах яких гендер не просто існує, а постійно конструюється й модифікується. У контексті відеоігор це, зокрема, проявляється через вибір ігрового аватара, ролей і форм комунікації. Гравці безперервно взаємодіють між собою, приміряючи ті ролі, з якими вони себе ідентифікують. Можливість експериментувати з гендерними образами в цьому середовищі не знімає нормативного тиску, проте дозволяє виявити механізми, за допомогою яких гендерні ролі підтримуються або піддаються сумніву [36].

Іншим прикладом теоретичного підходу, що може бути застосований у цій площині, є теорія гендерного порядку, запропонована Р. Коннел. На відміну від підходів, зорієнтованих на індивіда, цей напрям розглядає гендер як систему соціальних відносин, структура яких вибудована навколо ієрархій влади та домінування. Особлива увага приділяється гегемонній маскулінності, яка описує культурно домінантну модель чоловічої ідентичності, що легітимує нерівність між різними гендерними групами. У контексті дослідження цифрового та відеоігрового середовища ця теорія дає змогу аналізувати розподіл статусу й символічного капіталу всередині ігрових спільнот. Дослідження показують, що змагальні й агресивні моделі поведінки, асоційовані з гегемонною маскулінністю, часто займають привілейоване становище в ігрових культурах, тоді як інші форми ідентичності зазнають тиску й маргіналізації. Такий підхід дозволяє розглядати геймінг не як

нейтральний простір дозвілля, а як середовище, насичене власними ієрархіями.

Сучасні дослідники також активно застосовують інтерсекційний підхід до вивчення цифрових середовищ. Інтерсекційність дозволяє аналізувати гендер не як ізольовану категорію, а в перетині з іншими соціальними вимірами, такими як раса, стать, соціальний клас, вік, культурний та етнічний контексти. Цей підхід дає змогу уникнути універсалізації досвіду окремих груп і враховувати множинність форм гендерної нерівності. У дослідженнях цифрових середовищ його застосовують для аналізу того, яким чином різні соціальні позиції впливають на доступ до ігрових ресурсів, форми участі та досвід взаємодії в онлайн-просторі. Це має особливе значення для геймінгу, у межах якого гендерні відмінності часто переплітаються з віковими, культурними та технологічними чинниками [22].

Сучасні гендерні теорії активно інтегруються в дослідження цифрових медіа, що дозволяє розглядати онлайн-простори як продовження соціальних структур, а не як автономні віртуальні світи. Українські дослідники наголошують, що цифрові медіа транслують гендерні норми через візуальні образи, мовні практики та алгоритмічні механізми, формуючи нові форми соціальної регуляції [4; 11].

Застосування гендерних теорій відкриває широкі можливості для вивчення відеоігор як особливої форми медіапрактики, у якій поєднуються наратив, інтерактивність і соціальна взаємодія. У цьому контексті гендерні теорії допомагають глибше осмислити не лише репрезентації персонажів, а й структуру ігрових механік, комунікацію між гравцями та інституційні особливості ігрових платформ [3;7].

У сучасних гендерних дослідженнях дедалі частіше застосовується структурний підхід, згідно з яким гендер розглядається не лише як індивідуальна ідентичність або сукупність ролей, а як стійка система

соціальних відносин, що відтворюється в інституційних і культурних практиках [21]. У межах цифрових середовищ, зокрема відеоігор, цей підхід дозволяє аналізувати геймінг як простір, у якому гендерні ієрархії не зникають, а трансформуються й набувають нових форм [3]. Ігрове середовище водночас виступає як технологічний і соціальний конструкт: з одного боку, воно пропонує формально рівний доступ до участі, з іншого - відтворює асиметрії, закріплені в ширшому соціальному контексті. Дослідження засвідчують, що гендерні відмінності в геймінгу проявляються не стільки в когнітивних чи поведінкових здібностях гравців, скільки в нормах допустимої участі, очікуваннях і санкціях з боку ігрової спільноти. Емпіричні дослідження також вказують на те, що відмінності в ігрових уподобаннях чоловіків і жінок значною мірою опосередковані соціальними чинниками. Зокрема, дівчата частіше стикаються з обмеженим доступом до ігрових технологій у дитинстві та з негативними оцінками «невідповідної» поведінки, тоді як хлопці отримують соціальне підкріплення за залученість до змагальних і технічно складних ігор [49].

Отже, гендерні відмінності в геймінгу не можуть розглядатися як наслідок біологічної зумовленості, а мають інтерпретуватися в межах соціального навчання та культурної регуляції поведінки.

Однак, переходячи до вивчення гендеру та психології гендеру у межах відеоігор, необхідно усвідомлювати, що в цифрових ігрових практиках існують власні поняття, теорії та правила, релевантні саме цьому середовищу. Переважно психологічні та соціально-психологічні дослідження в цій галузі спрямовані на аналіз мотивації, поведінки та соціальних ефектів ігрової активності. Прикладами таких підходів є, зокрема, Теорія самовизначення, концепція онлайн-дезінгібіції та Загальна модель агресії.

Однією з базових моделей дослідження ігрової мотивації є теорія Самовизначення (Self-Determination theory, SDT), розроблена Е. Десі та Р.

Раяном. Згідно з цією теорією, людська активність регулюється ступенем задоволення трьох універсальних психологічних потреб: потреби в автономії, компетентності та пов'язаності [48].

У контексті геймінгу теорія SDT використовується для пояснення стійкої залученості гравців, відмінностей у мотиваційних стратегіях і суб'єктивного благополуччя. Дослідження свідчать, що ігрова діяльність здатна задовольняти кожную з трьох зазначених потреб, однак способи досягнення цього результату відрізняються залежно від гендеру [44].

Варто також звернути увагу на те, що цей підхід дозволяє аналізувати, яким саме чином соціальні очікування та норми гендерної соціалізації впливають на домінантні мотиваційні патерни чоловіків і жінок [45]. У психології та соціології під гендерною соціалізацією розуміють процес засвоєння індивідом культурних норм, очікувань і моделей поведінки, асоційованих із певним гендером. У контексті відеоігор цей процес розпочинається задовго до безпосереднього залучення до ігрової практики та охоплює сімейне виховання, медіапростір і освітнє середовище.

Для аналізу агресивної поведінки в ігровому середовищі широко застосовується Загальна модель агресії (General Aggression Model, GAM), розроблена К. Андерсоном і Б. Бушманом [38]. Ця модель розглядає агресію як результат взаємодії особистісних чинників (риса характеру, установки та гендерні норми) і ситуативних факторів (ігровий контент, соціальне оточення, змагальність).

не встановлює прямої залежності між відеоіграми та агресією, проте наголошує на ключовій ролі когнітивних і афективних процесів, а також соціального контексту у формуванні подібної поведінки. У межах гендерних досліджень геймінгу ця модель використовується для аналізу відмінностей у сприйнятті агресивного контенту, конкурентних механік і онлайн-комунікацій.

Для поглибленого вивчення агресії у відеоіграх, а також для аналізу послаблення норм соціального контролю, була запропонована концепція онлайн-дезінгібіції. Запропонована Дж. Сулером, вона зосереджується на феномені втрати самоконтролю, що може призводити до більш агресивної, імпульсивної та дискримінаційної поведінки [47]. У гендерних дослідженнях відеоігор ця концепція допомагає зрозуміти причини виникнення гендерно забарвленої ворожості та асиметрії влади [64].

Застосовуючи модель GAM і концепцію онлайн-дезінгібіції, дослідники аналізують гендерні відмінності в комунікативних практиках онлайн геймінгу. Жінки статистично частіше зазнають вербальної агресії, сексуалізованих висловлювань і сумнівів щодо їхньої ігрової компетентності. Такі форми взаємодії істотно впливають на ігрові стратегії жінок, зокрема сприяють униканню голосового спілкування, використанню гендерно нейтральних ідентифікаторів і наданню переваги закритим або кооперативним спільнотам.

Спираючись на теорію самовизначення, сучасні дослідження виявляють стійкі гендерні відмінності в домінантних мотиваційних орієнтаціях гравців. Мета аналізу показують, що чоловіки в середньому частіше орієнтуються на змагальні та досягальні аспекти геймінгу, тоді як жінки демонструють більш виражену орієнтацію на соціальну взаємодію та наративну залученість [31;

Чоловіча ігрова мотивація частіше пов'язана із задоволенням потреби в компетентності через підвищення рейтингів, демонстрацію навичок і участь в ієрархічно організованих змагальних системах.

Жіноча мотивація, своєю чергою, частіше реалізується через задоволення потреби у пов'язаності, що проявляється в наданні переваги кооперативним механікам, сюжетно насиченим світам і соціально підтримувальним ігровим спільнотам [44]. Важливо підкреслити, що ці відмінності не є біологічно детермінованими. Більшість авторів інтерпретує

їх як наслідок гендерної соціалізації та структурних особливостей ігрової індустрії.

Варто також зазначити, що подібні гендерні відмінності в межах геймінгу можуть призводити до пригнічення одних груп іншими, що, своєю чергою, здатне спричиняти різноманітні психологічні проблеми як наслідок соціальних взаємодій у межах ігрових спільнот.

Сучасні систематичні огляди свідчать, що вплив геймінгу на психологічне благополуччя має неоднозначний характер і опосередковується гендером, типом гри та соціальним контекстом. Для жінок негативні ефекти частіше пов'язані не з ігровою активністю як такою, а із соціальним тиском, дискримінацією та браком безпечних ігрових просторів. Водночас підтримувальні ігрові спільноти можуть виступати важливим ресурсом емоційної регуляції та соціальної підтримки [5;6].

Окремий напрям досліджень присвячений аналізу гендерної репрезентації у відеоіграх. Під репрезентацією розуміють спосіб символічного представлення соціальних груп у медіа продуктах, зокрема через візуальні образи, сюжетні ролі та ігрові механіки [45].

Аналітичні огляди демонструють [57], що жіночі персонажі у відеоіграх частіше зображуються в пасивних або сексуалізованих ролях, тоді як чоловічі персонажі асоціюються з владою, контролем і насильством. Такі патерни репрезентації впливають на формування гендерних установок гравців і можуть сприяти нормалізації нерівності в ігровій взаємодії.

З позицій критичної психології ігрове середовище функціонує як простір символічної влади, у якому домінантні гендерні сценарії закріплюються через повторюваність ігрових практик [29;33].

Попри значний масив емпіричних даних, дослідження гендеру в геймінгу стикаються з низкою методологічних обмежень. До них належать використання бінарних гендерних категорій, недостатня увага до небінарних

ідентичностей, а також домінування західних вибірок, що знижує культурну узагальненість отриманих результатів.

Проблема ігрової залежності в психології та основні компоненти особистості, схильної до залежності від комп'ютерних ігор

У сучасній науці ігрова залежність формується як самостійний аналітичний конструкт у межах клінічної психології та психіатрії. Її поява пов'язана з необхідністю чіткого розмежування патологічних, стійко дезадаптивних форм ігрової поведінки та нормативної, адаптивної взаємодії людини з цифровими іграми. Актуальність цього поняття зумовлена його інституалізацією в міжнародних діагностичних класифікаціях, а також активним обговоренням в емпіричних і теоретичних дослідженнях, оскільки ігрова залежність порушує ключові питання діагностики, профілактики й терапії поведінкових адикцій в умовах стрімкої цифровізації середовища [9].

Всесвітня організація охорони здоров'я в межах Міжнародної класифікації хвороб 11-го перегляду (ICD-11) офіційно закріпила поняття поведінкою. Згідно з позицією ВООЗ, йдеться про стійкий патерн ігрової активності, який проявляється у втраті контролю над ігровою поведінкою, систематичному пріоритеті гри порівняно з іншими життєвими сферами та продовженні або посиленні гри попри наявність негативних наслідків. Для встановлення діагнозу необхідно, щоб ці прояви призводили до клінічно значущого порушення соціального, освітнього або професійного функціонування та зберігалися протягом тривалого часу, зазвичай не менше одного року [67].

Американська психіатрична асоціація дотримується обережнішого підходу, включаючи Internet Gaming Disorder (IGD) до DSM-5 як стан, що потребує подальшого наукового вивчення [37]. У цій класифікації ігрова залежність описується через сукупність когнітивних і поведінкових симптомів, концептуально подібних до розладів, пов'язаних із уживанням психоактивних речовин. Для діагностичної оцінки пропонується дев'ять критеріїв, серед яких фіксація на грі, толерантність, симптоми відміни, втрата інтересу до альтернативних видів діяльності, використання гри як способу емоційного уникання та продовження ігрової активності всупереч очевидній шкоді. Підтвердження щонайменше п'яти критеріїв протягом останніх дванадцяти місяців вважається діагностично значущим.

Порівняльний аналіз ICD-11 і DSM-5 виявляє принципові відмінності в концептуалізації ігрової залежності. Якщо DSM-5 спирається на розширений перелік симптомів, то ICD-11 зосереджується на трьох ключових ознаках: порушенні контролю, домінуванні гри та продовженні поведінки попри шкоду. Відмова від таких критеріїв, як толерантність і синдром відміни, відображає прагнення ВООЗ підвищити клінічну специфічність діагностики й зменшити ризик гіперпатологізації інтенсивної, але непатологічної ігрової активності. Це розходження залишається предметом активних наукових дискусій [68].

Критичні позиції щодо включення ігрової залежності до діагностичних систем наголошують на обмеженості емпіричної бази та методологічних складнощах цього концепту. Зазначається, що значна частина діагностичних критеріїв була запозичена з моделей хімічних залежностей, попри відсутність екзогенного нейрохімічного впливу. Крім того, висувається припущення, що проблемна ігрова поведінка може бути вторинним проявом інших психічних станів - депресії, тривожних розладів або хронічного стресу, - а не самостійною нозологічною одиницею.

У психологічних дослідженнях ігрову залежність переважно інтерпретують як форму поведінкової адикції, що супроводжується дефіцитом самоконтролю, зміщенням мотиваційних пріоритетів і вираженими порушеннями життєдіяльності. Когнітивно-поведінкові моделі підкреслюють роль уникання негативних емоцій, закріплення гри як домінантного джерела підкріплення та поступової дезорганізації соціальної й академічної адаптації. Водночас дослідники наголошують на необхідності чіткого розмежування між високою залученістю та клінічно значущою залежністю, що потребує розроблення валідних і чутливих діагностичних інструментів [18; 23].

У клінічній психології ігрова залежність розглядається передусім як поведінковий розлад, що супроводжується дистресом і порушенням адаптації. Діагностичного значення надають не інтенсивності гри як такої, а її стійкості, неконтрольованості та наслідкам для функціонування особистості. Клінічні описи включають нав'язливий потяг до гри, зниження здатності до самоконтролю, емоційні порушення в разі обмеження доступу до гри та прогресивне витіснення альтернативних сфер життя [66].

Когнітивна психологія акцентує увагу на специфічних порушеннях когнітивних процесів. У залежних гравців виявляються когнітивні викривлення, пов'язані з переоцінкою ігрових досягнень, селективною увагою до ігрових стимулів і зниженою когнітивною гнучкістю. Ці особливості сприяють підтриманню адиктивної поведінки та ускладнюють довільне припинення гри [25; 62].

З позицій когнітивно-поведінкового підходу [34] ігрова залежність формується у взаємодії індивідуальних уразливостей і структурних характеристик ігор. Змінні системи винагороди, елементи невизначеності та постійний зворотний зв'язок посилюють асоціативний зв'язок між грою та переживанням задоволення, унаслідок чого ігрова активність починає домінувати в мотиваційній системі особистості.

Соціально-психологічні моделі підкреслюють значення віртуальних спільнот, соціальної ідентичності та норм ігрового середовища. Для осіб із дефіцитом офлайн-контактів ігрові простори стають джерелом визнання й підтримки, що підвищує ризик формування залежності [35]. Соціальна тривожність, самотність і незадоволеність реальними міжособистісними стосунками виступають суттєвими факторами уразливості [38].

Наукове осмислення ігрової залежності супроводжується застереженнями щодо патологізації нормативних форм захоплення. Наголошується, що висока залученість не є тотожною залежності та не завжди супроводжується дезадаптацією. У зв'язку з цим необхідний суворий диференційний аналіз між інтенсивною, але контрольованою поведінкою та клінічно значущими формами адикції [15;18].

У сучасній психологічній теорії дедалі більшого поширення набуває підхід, який розглядає ігрову залежність крізь призму індивідуальної уразливості особистості до адиктивних форм поведінки. Такий ракурс зміщує аналітичну увагу з характеристик ігрової активності як такої на внутрішні психологічні передумови, що зумовлюють відмінності у сприйнятливості людей до формування залежності. Особистісна схильність при цьому розуміється як сукупність відносно стабільних психологічних параметрів, які підвищують імовірність трансформації звичайного ігрового інтересу в дезадаптивну та компульсивну поведінку.

У межах концепції адиктивної особистості схильність до залежності інтерпретується як результат складної взаємодії особистісних рис, емоційних дефіцитів і порушень механізмів саморегуляції. Емпіричні дані свідчать, що ігрова залежність рідко формується в психологічно стійких осіб, які мають розвинений самоконтроль і ефективні стратегії подолання стресу. Натомість наявність особистісних дисфункцій створює умови, за яких ігрова діяльність

починає виконувати компенсаторну функцію, поступово набуваючи ознак адиктивної поведінки [30; 32; 35].

Центральним компонентом особистісної вразливості до ігрової залежності в багатьох дослідженнях визнається порушення саморегуляції. Під саморегуляцією розуміють здатність суб'єкта свідомо керувати власними діями, емоційними реакціями та мотивацією відповідно до довгострокових цілей і соціальних вимог. Результати досліджень указують на те, що недостатня сформованість регуляторних процесів пов'язана з підвищеною ймовірністю втрати контролю над ігровою поведінкою та нездатністю обмежувати тривалість перебування у віртуальному середовищі [9].

Вагомим особистісним предиктором ігрової залежності є імпульсивність, яка в психологічних моделях визначається як схильність до швидких і недостатньо обдуманих реакцій без урахування можливих наслідків. Високий рівень імпульсивності корелює з орієнтацією на негайні винагороди, характерні для ігрових механік, і суттєво ускладнює добровільне припинення гри навіть за усвідомлення її негативного впливу на різні сфери життя [13].

Важливе місце в аналізі особистісної схильності посідає проблема емоційної регуляції. Дослідники підкреслюють, що ризик формування ігрової залежності тісно пов'язаний із труднощами управління негативними емоційними станами, зокрема тривогою, нудьгою, фрустрацією та переживанням самотності. У цьому контексті комп'ютерні ігри виступають доступним засобом короточасного емоційного полегшення, що підвищує їх суб'єктивну значущість і сприяє закріпленню адиктивного патерна поведінки.

Когнітивні характеристики особистості також розглядаються як значущий компонент уразливості до ігрової залежності. Дослідження демонструють, що в осіб зі схильністю до адиктивної поведінки часто спостерігаються фіксація на ігрових цілях, знижена когнітивна гнучкість і

викривлена оцінка значущості ігрових досягнень. Такі когнітивні установки сприяють формуванню стійких уявлень, у межах яких ігрова активність починає сприйматися як провідна сфера самореалізації та особистісного успіху [25].

Окрему увагу в науковій літературі приділено ролі самооцінки та процесам формування ідентичності. Низька або нестабільна самооцінка підвищує ймовірність звернення до віртуального середовища як простору компенсації дефіциту визнання та досягнень. Онлайн-ігри надають можливість конструювання альтернативного образу «Я», наділеного статусом, контролем і соціальним схваленням, що посилює емоційну прив'язаність до ігрового контексту [35].

Мотиваційна організація особистості становить ще один важливий аспект схильності до ігрової залежності. Емпіричні дані свідчать [52], що в залежних гравців домінують мотиви уникнення та втечі від реальності, тоді як мотивація досягнення й пізнавальний інтерес відходять на другий план. За таких умов ігрова діяльність перетворюється на основне джерело внутрішнього підкріплення, поступово витісняючи реальні життєві цілі та знижуючи навчальну й професійну мотивацію.

Соціально-психологічні особливості також відіграють істотну роль у формуванні схильності до ігрової залежності. Обмеженість офлайн комунікації, труднощі встановлення міжособистісних контактів і виражена соціальна тривожність підвищують ймовірність використання віртуальних ігрових спільнот як провідного простору соціальної взаємодії. Це посилює значущість ігрового середовища для задоволення базових соціальних потреб і сприяє закріпленню адиктивної поведінки.

Вагомим модифікувальним чинником є вікова специфіка особистісної вразливості. Підлітковий і юнацький вік характеризуються незавершеністю формування саморегуляції, ідентичності та системи життєвих цілей, що

робить ці вікові групи особливо чутливими до адиктивного потенціалу цифрових ігор. Дослідники підкреслюють [11], що саме поєднання вікових особливостей і особистісних чинників створює сприятливі умови для формування стійких форм ігрової залежності.

Сучасні інтегративні моделі [17] трактують особистісну схильність до ігрової залежності як результат динамічної взаємодії біологічних, психологічних і соціальних детермінант. У межах цього підходу особистість розглядається не як автономне джерело залежності, а як складна система, що реагує на зовнішні стимули відповідно до власних уразливостей і адаптаційних ресурсів. Такий погляд дозволяє уникнути спрощеного редукціоністського розуміння залежності та підкреслює необхідність комплексного психологічного аналізу цього феномена.

У сучасній психології порушення саморегуляції та ослаблення імпульсного контролю розглядаються як ключові функціональні механізми виникнення й закріплення ігрової залежності. На відміну від підходів, що зосереджуються виключно на стійких особистісних рисах, ця перспектива акцентує увагу на дефіцитах регуляції поведінки, які проявляються у нездатності свідомо обмежувати ігрову активність навіть за розуміння її деструктивних наслідків.

Згідно з теоретичними моделями саморегуляції, поведінка людини формується через системи планування, контролю та корекції дій. Порушення функціонування цих механізмів призводить до домінування імпульсивних реакцій над усвідомленим контролем. У контексті ігрової залежності це проявляється в пріоритеті негайного ігрового підкріплення над відстроченими цілями, такими як освітні досягнення чи професійний розвиток. Емпіричні дослідження підтверджують зв'язок між зниженням регуляторних функцій і зростанням частоти компульсивної ігрової поведінки [14; 33].

З нейропсихологічної точки зору порушення саморегуляції при ігровій залежності пов'язують із функціональними змінами в префронтальних ділянках кори головного мозку, які забезпечують виконавчі функції. Дані нейровізуалізаційних досліджень [52] свідчать про зниження активності зон когнітивного контролю в поєднанні з підвищеною реактивністю структур системи винагороди, що створює умови для переважання імпульсивних поведінкових реакцій над усвідомленим вибором.

Важливим компонентом регуляторних порушень є знижена здатність до відстрочення винагороди. Експериментальні дані показують, що особи зі схильністю до ігрової залежності частіше обирають негайне, але менш значуще підкріплення, ігноруючи більш цінну, проте віддалену перспективу. Ігрові платформи, які пропонують часті й швидкі винагороди, підсилюють цю тенденцію, сприяючи поступовому виснаженню регуляторних ресурсів особистості [18; 55; 59].

Процес виснаження саморегуляції розглядається як додатковий чинник, що посилює залежну поведінку. У межах моделі обмежених ресурсів самоконтролю передбачається, що тривале навантаження на регуляторні механізми знижує здатність особи протистояти імпульсам. В умовах хронічного стресу або емоційного напруження ігрова активність починає виконувати функцію автоматизованої поведінки, яка не потребує значних зусиль самоконтролю, що сприяє її подальшому закріпленню [39].

Регуляторні дефіцити також проявляються в послабленні рефлексивних процесів і зниженні здатності прогнозувати наслідки власних дій. Дослідження свідчать, що в осіб з ігровою залежністю спостерігається фрагментарне сприйняття часової перспективи та труднощі у формуванні реалістичних очікувань щодо наслідків тривалої ігрової активності. Це призводить до систематичного заниження потенційної шкоди та підтримує цикл компульсивної поведінки [14].

Окремої уваги заслуговує процес формування автоматизованих поведінкових схем. Повторювана ігрова активність з часом втрачає характер усвідомленого вибору й трансформується у звичку, що запускається без активної участі рефлексивного контролю. За таких умов зниження саморегуляції має не лише кількісний, а й якісний характер, оскільки ініціювання гри відбувається майже автоматично [26].

Віковий чинник суттєво модифікує вираженість регуляторних порушень. Підлітковий і ранній юнацький вік характеризуються незавершеним розвитком виконавчих функцій і підвищеною імпульсивністю, що робить ці вікові групи особливо вразливими до адиктивного потенціалу комп'ютерних ігор. Емпіричні дослідження підтверджують, що недостатня зрілість механізмів самоконтролю є значущим предиктором проблемної ігрової поведінки [47].

Сучасні психологічні концепції [25] підкреслюють динамічний характер порушень саморегуляції при ігровій залежності. Регуляторні дефіцити можуть як передувати формуванню залежності, так і посилюватися внаслідок тривалого ігрового досвіду, що вказує на двоспрямований зв'язок між саморегуляцією та адиктивною поведінкою.

Поряд із регуляторними механізмами важливу роль у формуванні ігрової залежності відіграють особливості емоційної регуляції та когнітивної обробки інформації. Емоційна регуляція розглядається як здатність усвідомлювати, модифікувати та адекватно виражати емоційні стани відповідно до вимог ситуації. Недостатність цієї здатності часто супроводжується пошуком зовнішніх способів зниження емоційного напруження, серед яких комп'ютерні ігри посідають провідне місце [30].

Дослідження показують, що особи з проблемною ігровою поведінкою часто використовують гру як форму ескапізму - спосіб уникнення негативних переживань, фрустрації та соціальних труднощів [27]. Попри короткочасне

зменшення емоційного дискомфорту, така стратегія сприяє формуванню стійких асоціацій між емоційними станами та ігровою активністю, що підвищує ризик розвитку компульсивної поведінки.

Ескапістські стратегії тісно пов'язані з когнітивними викривленнями, притаманними ігровій залежності. До них належать переоцінка значущості ігрових досягнень, селективна увага до позитивних аспектів гри та ігнорування її негативних наслідків. Такі викривлення формують стійку когнітивну структуру, яка підтримує постійну залученість до ігрової діяльності та перешкоджає раціональному обмеженню ігрового часу [25].

Емоційні та когнітивні механізми взаємодіють через систему підкріплення. Ігрова активність забезпечує регулярні та передбачувані позитивні емоційні переживання, формуючи очікування винагороди. Особи з порушеною емоційною регуляцією демонструють підвищену чутливість до таких підкріплень і схильність розглядати гру як основне джерело емоційного задоволення, внаслідок чого когнітивні викривлення інтегруються у стратегії управління внутрішнім напруженням [34].

Додаткову роль відіграють дисфункційні емоційні стани, зокрема тривожність, депресивні прояви та хронічний стрес. Ці чинники підсилюють мотивацію до використання ігрових платформ як засобу емоційної саморегуляції. Дані досліджень свідчать, що високий рівень тривожності пов'язаний із більш вираженими проявами ескапізму та когнітивних викривлень, що прискорює перехід від контрольованої до компульсивної ігрової поведінки [32].

Когнітивний компонент ігрової залежності також охоплює зниження когнітивної гнучкості та формування ригідних схем мислення, орієнтованих переважно на ігрові цілі. Такі схеми сприяють автоматизації ігрової активності, підвищують її пріоритет щодо інших життєвих сфер і підтримують тривале залучення. Дослідження показують, що залежні гравці

зазнають труднощів із перемиканням між завданнями, плануванням і стратегічним прогнозуванням, що підвищує їхню вразливість до компульсивної поведінки [61].

Окремої уваги заслуговує феномен ілюзії контролю, характерний для багатьох ігрових форматів. Особи зі схильністю до залежності мають тенденцію переоцінювати власний вплив на випадкові або ймовірнісні ігрові події, що підтримує мотивацію до продовження гри та ускладнює усвідомлене самообмеження [58].

У межах когнітивно-поведінкового підходу [65] зазначені механізми розглядаються як взаємопов'язаний комплекс: емоційна дисрегуляція стимулює використання гри для зниження дискомфорту, когнітивні викривлення легітимізують продовження ігрової активності, а ригідні схеми мислення ускладнюють зовнішнє втручання. Така система формує циклічну динаміку, що забезпечує стійкість ігрової залежності та ускладнює процеси самокорекції.

Соціально-когнітивні моделі доповнюють цей аналіз [57], підкреслюючи значення віртуального середовища та соціальних взаємодій. Ігровий простір, який надає миттєвий зворотний зв'язок, символічний статус і соціальне визнання, посилює емоційне підкріплення та зміцнює когнітивні переконання щодо значущості гри, що підвищує ризик компульсивного залучення.

Вікові та індивідуальні відмінності виступають важливими модераторами описаних процесів. Підлітки й молоді дорослі, які перебувають на етапі формування когнітивних та емоційних механізмів саморегуляції, є особливо чутливими до дисрегуляторних патернів. Обмеженість копінг-стратегій і підвищена емоційна вразливість створюють сприятливі умови для швидкого формування ігрової залежності [43].

Отже, сукупність порушень емоційної регуляції, ескапістських стратегій і когнітивних особливостей формує складний психологічний механізм, що сприяє виникненню та підтриманню ігрової залежності. Ці чинники створюють стійку систему внутрішньої мотивації й сприйняття гри, яка підтримує компульсивне залучення та істотно ускладнює усвідомлене управління ігровою поведінкою [50].

Мотиваційні детермінанти розглядаються в психології як один із базових чинників формування та стійкості ігрової залежності, оскільки саме вони визначають вектор, інтенсивність і тривалість залученості до ігрової активності. Мотивація трактується як внутрішній регулятор поведінки, що забезпечує спрямованість дій відповідно до актуальних потреб і суб'єктивно значущих цілей особистості. У контексті аналізу ігрової залежності особливого значення набувають два типи мотивації - орієнтація на досягнення та мотивація уникнення. Мотивація досягнення проявляється у прагненні до отримання віртуальних винагород, статусу й символічних успіхів, які виконують функцію позитивного підкріплення. Мотивація уникнення, своєю чергою, виражається у використанні гри як засобу втечі від стресу, тривоги, емоційного неблагополуччя та дефіциту соціальних контактів [43].

Результати емпіричних досліджень свідчать, що саме мотивація уникнення частіше пов'язана з розвитком проблемної ігрової поведінки. Ігрове середовище надає суб'єкту ілюзію контролю, можливість керувати подіями віртуального простору та отримувати негайне емоційне підкріплення, що сприяє формуванню стійких асоціацій між ігровою активністю й регуляцією внутрішнього стану. За таких умов гра починає виконувати компенсаторну функцію, а мотивація досягнення та визнання посилює залежність через постійне підкріплення й повторюваність позитивного досвіду [38].

Соціальний контекст також суттєво впливає на структуру ігрової мотивації. Масові онлайн-ігри формують специфічні віртуальні спільноти, у межах яких гравець отримує соціальне схвалення, статус і можливість конструювання альтернативної ідентичності. Для осіб з обмеженими можливостями офлайн-взаємодії ігрове середовище стає провідним джерелом соціальної підтримки. Дослідження демонструють [40], що значущість віртуальних досягнень і статусних ролей посилює мотивацію до продовження гри та сприяє закріпленню залежного поведінкового патерна.

Формування соціальної ідентичності в ігрових спільнотах відбувається через засвоєння норм, правил і цінностей віртуального простору. Для багатьох учасників такі групи стають джерелом емоційної підтримки та самореалізації, що підвищує суб'єктивну значущість ігрового досвіду. З позицій соціальної психології ігрове середовище може розглядатися як мікросоціальна система, у межах якої закріплюються специфічні когнітивні та поведінкові схеми, що підтримують залежність.

Мотиваційно-соціальні механізми також проявляються через процеси соціального порівняння та конкуренції. Гравці співвідносять власні успіхи з досягненнями інших учасників, що підсилює залученість і формує потребу в регулярній участі в грі. Такі механізми підтримують ігрову поведінку навіть за наявності виражених негативних наслідків для реального життя, зокрема зниження академічної або професійної адаптації [24].

Важливим елементом соціальної мотивації є система зворотного зв'язку. Ігрові платформи забезпечують миттєве заохочення, визнання та підтвердження значущості дій гравця, що посилює емоційне підкріплення та формує стійкі очікування винагороди. У результаті виникає замкнене коло: позитивні емоції та соціальне визнання підвищують мотивацію до продовження гри, що сприяє закріпленню адиктивної поведінки [27].

Вікові особливості істотно модифікують вплив мотиваційних і соціальних чинників. Підлітки та молоді дорослі вирізняються підвищеною чутливістю до соціальних сигналів, визнання й статусу, а також високою емоційною реактивністю. У поєднанні з мотивацією уникання та досягнення це створює підвищену вразливість до формування компульсивної ігрової поведінки. Емпіричні дані підтверджують, що саме в цих вікових групах соціальне підкріплення та ігрова мотивація виступають значущими предикторами інтенсивного залучення й ризику залежності [28].

Особливе значення має вплив структурованих ігрових систем, які містять виражені соціальні компоненти. Командні формати, рейтингові таблиці та колективні винагороди посилюють соціальний тиск і стимулюють повторюваність ігрових сесій. Взаємодія мотивації досягнення із соціальними механізмами формує стійкий поведінковий патерн, за якого віртуальна активність поступово починає домінувати над реальними формами соціальної взаємодії [21].

Інтегративні моделі ігрової залежності підкреслюють тісний взаємозв'язок мотиваційних і соціально-психологічних чинників. Мотивація уникання, потреба у визнанні та стійкі очікування винагороди утворюють динамічну систему, що підтримує компульсивне залучення. Такий підхід дає змогу пояснити відмінності між індивідами, у яких ігрова активність зберігається в контрольованих межах, і тими, у кого вона набуває залежного характеру [17].

Отже, мотиваційні та соціально-психологічні компоненти виступають взаємодоповнювальними механізмами, що формують внутрішню значущість гри та створюють умови для розвитку стійкої ігрової залежності. Комплексний аналіз цих чинників відкриває можливості для розроблення більш адресних профілактичних і корекційних програм, спрямованих на зниження ризику компульсивної ігрової поведінки [16].

У психологічних дослідженнях самооцінка та ідентичність розглядаються як важливі предиктори вразливості до ігрової залежності. Самооцінка визначається як інтегративне когнітивно-емоційне ставлення особистості до власної цінності та соціальної значущості. Низька або нестабільна самооцінка корелює з підвищеною ймовірністю звернення до ігрового простору як джерела компенсації суб'єктивних дефіцитів. Віртуальне середовище дає змогу конструювати альтернативне «Я», наділене статусом, контролем і визнанням, що посилює емоційне підкріплення та формує стійку прив'язаність до гри [12; 38].

Формування віртуальної ідентичності нерідко виконує адаптаційну функцію, особливо в осіб, які зазнають труднощів у реальній міжособистісній взаємодії. Створювані ігрові персонажі відображають бажані якості та соціальні ролі, а успіхи у віртуальному середовищі починають сприйматися як значущі особистісні досягнення. У результаті віртуальне «Я» може поступово посідати центральне місце в структурі ідентичності, посилюючи залученість до гри [44].

Зв'язок самооцінки з емоційною регуляцією проявляється в підвищеній потребі у зовнішньому підтвердженні власної значущості. Регулярне отримання позитивного підкріплення через ігрові досягнення та соціальне визнання формує стійкі когнітивно-емоційні патерни, що підтримують залежну поведінку.

Вік виступає значущим чинником ризику формування ігрової залежності. Підлітковий і юнацький періоди характеризуються незавершеним розвитком механізмів саморегуляції, високою соціальною чутливістю та потребою в належності. У поєднанні з мотивацією уникання та прагненням досягнень це створює умови для швидкого формування компульсивної ігрової поведінки [45].

Гендерні відмінності також відображаються у структурі мотивації та формах залученості. Чоловіки частіше орієнтуються на змагальні аспекти, досягнення та домінування в ігровому процесі, тоді як жінки більшою мірою використовують гру як засіб емоційної компенсації та соціальної взаємодії. Ці відмінності визначають індивідуальні траєкторії залучення й можуть слугувати предикторами різних форм проблемної поведінки [38].

Вікові та гендерні особливості впливають і на вибір ігрових жанрів [10].

Молоді чоловіки частіше віддають перевагу змагальним багатокористувацьким іграм із рейтинговими системами та клановими структурами, тоді як молоді жінки більш схильні до соціальних симуляторів і кооперативних форматів, що по-різному позначається на формуванні когнітивних та емоційних компонентів залежності [31].

Сучасні психологічні дослідження дедалі частіше спираються на інтегративний підхід до аналізу ігрової залежності. У межах біопсихосоціальної моделі [16] вразливість особистості розглядається як результат взаємодії біологічних передумов, когнітивних і емоційних особливостей, а також соціального контексту.

Когнітивно-поведінкові концепції підкреслюють взаємозв'язок когнітивних викривлень, порушень саморегуляції та емоційної дисрегуляції. Ігрова поведінка підтримується механізмами позитивного й негативного підкріплення, формуючи стійке замкнене коло залежності. У цій системі мотивація досягнення та уникання посилюється соціальним зворотним зв'язком, що ускладнює усвідомлений контроль ігрової активності [25].

Біологічний рівень інтегративних моделей охоплює особливості функціонування нейронних систем винагороди. Ослаблення контролю з боку префронтальної кори в поєднанні з підвищеною реактивністю лімбічних структур підвищує ймовірність компульсивної поведінки, посилюючи вплив мотиваційних і когнітивних чинників [24].

Соціальний компонент підкреслює значущість віртуальних спільнот, рейтингових механізмів і символічного визнання. Ігрова активність розглядається як результат взаємодії індивідуальних характеристик особистості та структури соціального середовища, де віртуальна інтеграція посилює емоційне підкріплення й закріплює залежні поведінкові патерни [27].

Інтегративні моделі дають змогу враховувати індивідуальні відмінності, зокрема вік, гендер, рівень самооцінки та специфіку мотиваційної структури. Такий підхід створює підґрунтя для прогнозування ризику ігрової залежності й розроблення комплексних профілактичних і корекційних програм, спрямованих на різні рівні психічного та соціального функціонування [17].

Загалом аналіз ігрової залежності в психологічній науці дає змогу розглядати її як багатофакторне й динамічне явище, що формується під впливом взаємопов'язаних особистісних, когнітивних, емоційних, мотиваційних і соціальних чинників. Отримані дані розширюють розуміння механізмів виникнення та підтримання залежності й слугують теоретичною основою для розроблення ефективних психологічних інтервенцій, спрямованих на корекцію деструктивних форм ігрової поведінки та зниження ризику компульсивного залучення.

РОЗДІЛ 2

ЕМПІРИЧНЕ ДОСЛІДЖЕННЯ ГЕНДЕРНИХ ОСОБЛИВОСТЕЙ СПРИЙНЯТТЯ КОМП'ЮТЕРНИХ ІГОР

Другий розділ дипломної роботи присвячений емпіричному дослідженню гендерних особливостей сприйняття комп'ютерних ігор. Актуальність проведення емпіричного аналізу зумовлена необхідністю практичної перевірки теоретичних положень, викладених у першому розділі, а також потребою поглибленого вивчення психологічних чинників взаємодії особистості з ігровими цифровими середовищами.

Комп'ютерні ігри виступають значущим соціально-психологічним феноменом сучасності, що впливає на мотиваційну сферу, емоційні стани та поведінкові прояви користувачів. Водночас особливої уваги потребує аналіз гендерних відмінностей у сприйнятті ігрового процесу, оскільки чоловіки та жінки можуть відрізнятися за мотивами залучення до ігор, рівнем ігрової активності та ставленням до ігрової діяльності.

Метою емпіричного дослідження є виявлення гендерних особливостей сприйняття комп'ютерних ігор і визначення психологічних характеристик, пов'язаних з ігровою мотивацією та проблемним ігровим поведінкою. У розділі подано опис організації дослідження, характеристику вибірки, обґрунтування методів та загальні підходи до аналізу отриманих результатів.

Опис вибірку та емпіричного методу дослідження

Емпіричне дослідження особливостей гендерного сприйняття комп'ютерних ігор було організоване з урахуванням мети, завдань та

загальних методологічних вимог до проведення психологічних досліджень. Дослідження мало порівняльний характер і було спрямоване на виявлення відмінностей у сприйнятті, мотивації та поведінкових особливостях взаємодії з комп'ютерними іграми у представників чоловічої та жіночої статі. Такий підхід дозволив не лише зафіксувати загальні тенденції ігрової активності, але й проаналізувати їх у контексті гендерних психологічних відмінностей.

Організація емпіричного дослідження здійснювалася поетапно. На першому етапі було проведено ґрунтовну теоретичну підготовку, яка передбачала аналіз наукових джерел з проблематики гендеру, ігрової діяльності, психологічних механізмів сприйняття комп'ютерних ігор, а також феномену ігрової залежності. Теоретичне опрацювання проблеми дало змогу уточнити концептуальні положення дослідження, сформулювати гіпотезу, визначити основні змінні та обґрунтувати вибір психодіагностичного інструментарію.

Другий етап був присвячений формуванню вибірки дослідження. До участі залучалися респонденти, які мали досвід користування комп'ютерними іграми різних жанрів, що було необхідною умовою для забезпечення валідності отриманих результатів. Участь у дослідженні була добровільною, анонімною та відповідала етичним нормам психологічної науки. Усі учасники були поінформовані про мету та завдання дослідження, а також надали усвідомлену згоду на участь.

Загалом у дослідженні взяли участь 40 осіб, з яких 20 респондентів чоловічої статі та 20 респондентів жіночої статі. Віковий діапазон учасників становив від 18 до 25 років. Усі респонденти мали досвід взаємодії з комп'ютерними іграми різних жанрів, зокрема екшн-іграми, рольовими іграми, симуляторами, стратегіями тощо. Формування вибірки здійснювалося за принципом доступності та добровільної участі, що є типовим для досліджень у соціально-психологічній площині.

Третій етап дослідження передбачав безпосередній збір емпіричних даних. Дослідження проводилося у формі анкетування, яке здійснювалося як в очному форматі, так і з використанням онлайн-платформ. Такий підхід дозволив розширити можливості залучення респондентів та забезпечити комфортні умови для заповнення діагностичних матеріалів. Самостійне заповнення опитувальників сприяло мінімізації впливу дослідника на відповіді учасників і підвищенню об'єктивності результатів.

Емпіричне дослідження проводилося з дотриманням етичних принципів психологічної науки, зокрема принципів добровільності, анонімності та конфіденційності. Отримані дані використовувалися виключно в узагальненому вигляді з науковою метою.

Для збору та аналізу емпіричних даних було використано комплекс взаємодоповнювальних методів, а саме: анкетування, психологічні опитувальники та методи математико-статистичної обробки результатів. Такий методичний підхід дозволив забезпечити багатовимірний аналіз досліджуваного феномену.

З метою оцінки особливостей ігрової активності та виявлення ознак проблемної ігрової поведінки у дослідженні був використан опитувальник виявлення як поведінкових, так і психологічних аспектів взаємодії з комп'ютерними іграми.

є стандартизованим інструментом для діагностики проблемної відеоігрової поведінки. Методика базується на принципі самооцінки та охоплює ключові симптоми ігрової залежності, зокрема нав'язливе прагнення до гри, зниження контролю над тривалістю ігрових сесій, ігнорування альтернативних видів діяльності та появу негативних емоційних станів у разі обмеження ігрового процесу. Бальна система оцінювання дозволяє кількісно визначити рівень вираженості проблемної ігрової поведінки. Показники кореляцій з

альтернативними критеріями ігрової активності підтверджують конструктивну валідність методики.

Для дослідження мотиваційних аспектів ігрової діяльності респондентів у роботі застосовувалася шкала мотивації до геймінгу (Gaming self-determination) та дозволяє проаналізувати ігрову активність крізь призму різних типів мотивації.

Принцип шкали GAMS полягає в оцінці шести основних мотиваційних компонентів, які відображають причини та психологічні механізми залучення особистості до комп'ютерних ігор.

Внутрішня мотивація (Intrinsic Motivation) характеризує участь у грі заради задоволення, інтересу, позитивних емоцій та самого процесу гри. Така мотивація є найбільш автономною і пов'язана з позитивним ігровим досвідом.

Інтегрована регуляція (Integrated Regulation) відображає включення ігрової діяльності в систему особистісних цінностей та життєвих цілей гравця.

У цьому випадку гра сприймається як частина самореалізації та ідентичності.

Ідентифікована регуляція (Identified Regulation) передбачає усвідомлене визнання користі ігрової діяльності, наприклад як засобу розвитку когнітивних навичок, стратегічного мислення або соціальної взаємодії.

Інтроєктована регуляція (Introjected Regulation) пов'язана з внутрішнім психологічним тиском, почуттям провини або сорому у разі відмови від гри. Така мотивація має менш автономний характер і може супроводжуватися емоційним напруженням.

Зовнішня регуляція (External Regulation) зумовлена впливом зовнішніх чинників, зокрема прагненням до соціального визнання, отримання нагород, статусу або схвалення з боку інших.

Амотивація (Amotivation) характеризується відсутністю чіткої мотивації до ігрової діяльності, зниженням інтересу та пасивним залученням до гри.

У дослідженні для оцінки особистісних характеристик респондентів використовувався опитувальник NEO-FFI (NEO Five-Factor Inventory) - стандартизована психодіагностична методика, розроблена в межах п'ятифакторної моделі особистості, відомої як модель «Великої п'ятірки» (Big широко застосовуваних у сучасній диференціальній психології.

Принцип методики полягає у кількісній оцінці п'яти глобальних особистісних факторів, які відображають відносно стійкі поведінкові, емоційні та когнітивні особливості індивіда:

Нейротизм (Neuroticism) характеризує схильність особистості до переживання негативних емоційних станів, таких як тривожність, емоційна нестабільність, дратівливість, напруженість та депресивні реакції. Високі показники нейротизму свідчать про підвищену чутливість до стресових факторів і труднощі в емоційній саморегуляції, що може впливати на характер залученості до ігрової діяльності.

Екстраверсія (Extraversion) відображає рівень соціальної активності, комунікабельності, життєвої енергії та позитивної емоційності. Особи з високими показниками екстраверсії зазвичай схильні до активної взаємодії з іншими, пошуку стимуляції та соціального визнання, що може зумовлювати специфіку вибору ігрових жанрів і форм ігрової взаємодії.

Відкритість до досвіду (Openness to Experience) характеризує прагнення до новизни, інтелектуальної допитливості, творчого мислення, уяви та естетичної чутливості. Високий рівень відкритості пов'язаний з інтересом до складних, сюжетно насичених або інноваційних ігор, які передбачають дослідження та креативність.

Добросовісність (Conscientiousness) відображає ступінь організованості, самодисципліни, відповідальності, цілеспрямованості та здатності до планування. Особи з високими показниками цього фактору зазвичай краще контролюють власну поведінку, що може виступати захисним чинником щодо формування проблемного ігрового поведінки.

Доброзичливість (Agreeableness) характеризує орієнтацію на співпрацю, альтруїзм, емпатійність, довіру та готовність до компромісу. Цей фактор може впливати на характер соціальної взаємодії в ігровому середовищі, зокрема у командних або кооперативних іграх.

Результати та інтерпретація результатів емпіричного дослідження

У дослідженні взяли участь 20 біологічних чоловіків і 20 біологічних жінок. Із них один чоловік визначив себе як небінарна персона, а другий - як трансгендерна людина.

У представленій таблиці (табл.2.1.) та рисунку (рис.2.1) можна побачити результати опитування щодо жанрових уподобань учасників дослідження. Згідно з отриманими даними, у вибірці домінують три основні жанри:

ригидницький жанр - 22 респонденти;

анр шутерів - 20 респондентів;

ольовий жанр - 19 респондентів.

Варто звернути увагу на те, що респонденти обирали не один найулюбленіший жанр, а загалом ті жанри, які їм подобаються.

1.4. Яким жанрам відеоіграм ви надаєте перевагу?
40 відповідей

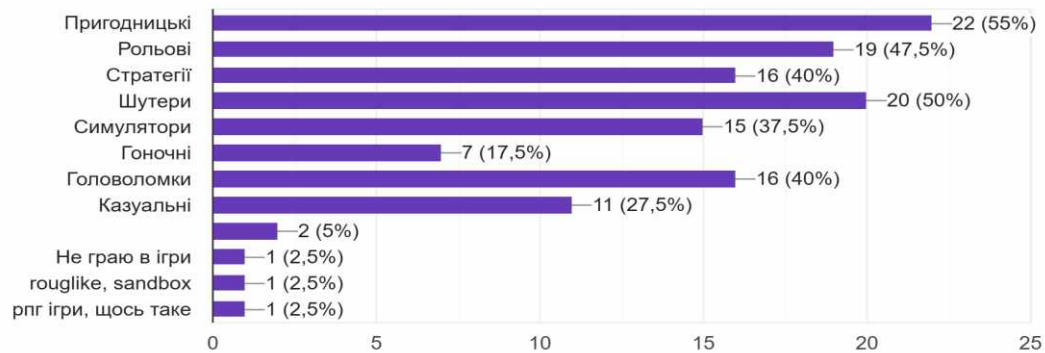


Рис.2.1. Переваги респондентів у комп’ютерних іграх (загальні
гендерні показники)

Таблиця 2.1

Уподобання респондентів у комп’ютерних іграх (жіночий та чоловічий
гендери)

Жанр	Кількість виборів	від жінок
ОЛ ОВ ОЛ ОМ КИ		
ри го		

дн иц ьк і		
ол ьо ві		
тр ат егі ї		
аз уа ль ні		
ут ер и		
он оч ні		

е гр а ю в іг ри		
ос ь ін ш е		

Продовження табл. 2.1

Ж а н р	Кількість виборів	від чоловіків
ут ер и		
ри го дн		

иц ьк і		
тр ат егі ї		
ол ьо ві		
он оч ні		
аз уа ль ні		
ол ов ол ом ки		

е гр а ю в іг ри		
ос ь ін ш е		

Аналіз жанрових уподобань показує, що ігрова активність чоловіків і жінок у межах досліджуваної вибірки має різну спрямованість. У жінок найбільш популярними виявилися головоломки (70%), пригодницькі ігри (60%) і рольові ігри (50%). У чоловіків, навпаки, домінують шутери (75%), стратегії

Ці відмінності дозволяють припустити різну структуру ігрового досвіду. Жінки частіше обирають жанри, що передбачають сюжетний розвиток, дослідження ігрового світу, розв'язання завдань і поступове просування. Чоловіки частіше орієнтовані на динамічні та змагальні формати, де важливими є швидкість реакції, конкуренція та досягнення результату.

Слід підкреслити, що пригодницькі та рольові ігри залишаються популярними в обох групах, що вказує на наявність спільної платформи ігрових інтересів незалежно від статі. Таким чином, відмінності проявляються

не в самому залученні до ігрової культури, а у формах взаємодії з грою, яким надається перевага.

Отже, на рівні жанрових уподобань можна спостерігати змішаний профіль ігрової активності: учасники обирають як формати, що потребують логічного мислення та дослідження, так і ігри, пов'язані з динамікою та змаганням. Це дозволяє розглядати вибірку як досить різноманітну за ігровим досвідом, що є важливим для подальшого зіставлення психологічних характеристик.

Графічне представлення жанрів додатково показує, що більшість учасників надають перевагу поєднанню кількох жанрів, а не обмежуються одним типом ігор. Це підтверджує сучасну тенденцію гнучкої ігрової поведінки, коли користувач адаптує вибір ігор під різні емоційні або соціальні потреби.

1.3. Скільки годин у тиждень ви витрачаєте на комп'ютерні або мобільні ігри?

40 відповідей

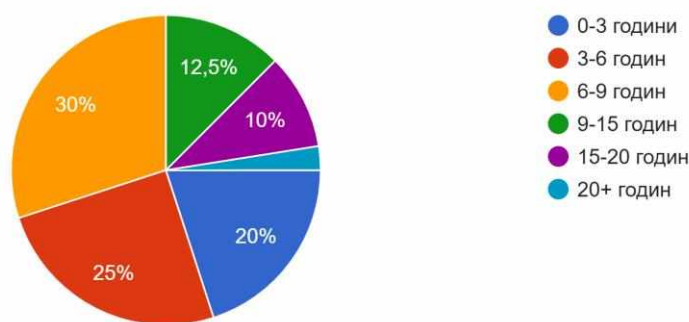


Рис. 2.2. Розподіл респондентів за кількістю годин гри на тиждень

Більшість жінок у вибірці грають помірно - найчастіше в межах 3-6 годин на тиждень. Це відповідає більш спокійній та епізодичній моделі ігрової поведінки, тоді як чоловіки проводять за іграми майже вдвічі більше часу.

Розподіл зміщений у бік триваліших ігрових сесій (зокрема в діапазонах 9-15 та 15-20 годин).

У даному дослідженні також використовувався опитувальник PVP. Його результати допомагають побачити пряму залежність, пов'язану з геймінгом, між представленими гендерними групами.

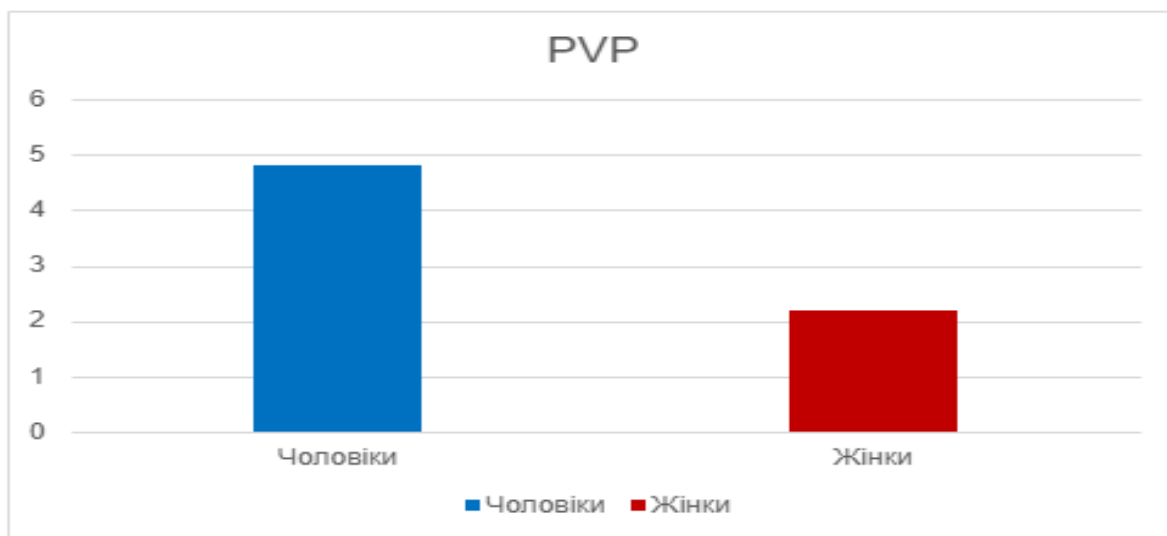


Рис 2.3. Порівняльний аналіз результатів опитувальника PVP серед чоловіків і жінок

Отримані дані демонструють виражену різницю між групами:

Чоловіки - 4,8 бала;

Жінки - 2,2 бала.

Різниця більш ніж удвічі свідчить про значно вищий рівень ознак проблемної ігрової поведінки у чоловічій групі.

Високий середній показник у чоловіків може вказувати на більш інтенсивне емоційне та поведінкове включення в ігровий процес. Це проявляється у:

більшій складності контролю ігрового часу;

схильності продовжувати гру попри інші обов'язки;

більшому емоційному значенні ігрових досягнень.

Жіноча група демонструє значно нижчий рівень ризиків, що свідчить про більш гнучкий і контрольований характер взаємодії з іграми.

Тепер, після вивчення результатів другого дослідження, варто перейти до наступного етапу - аналізу відповідей за опитувальником GAMS. Аналіз проводиться на основі шести шкал оцінювання:

- внутрішня мотивація;
- інтегрована регуляція;
- ідентифікована регуляція;
- інтроєктована регуляція;
- зовнішня регуляція;
- відсутність мотивації.



Рис. 2.4. Порівняльний аналіз результатів опитувальника GAMS
(Внутрішня мотивація) серед чоловіків і жінок

Середні показники за першою шкалою практично збігаються:

Чоловікі - 3,68 бала;

Жінки - 3,53 бала.

Це свідчить про те, що базове задоволення від ігрового процесу є універсальним мотивом. Незалежно від статі, гра сприймається як приємна й цікава діяльність.

Даний результат має важливе дослідницьке значення, оскільки спростовує уявлення про принципово різну природу чоловічої та жіночої участі в геймінгу. Основний емоційний інтерес до гри виявляється співставним.



Рис 2.5. Порівняльний аналіз результатів опитувальника GAMS (Інтегрована регуляція) серед чоловіків і жінок

Наступний показник відображає ступінь включення гри в систему цінностей людини:

Чоловіки - 3,28 бала;

Жінки - 2,76 бала.

Різниця тут більш помітна. Чоловіки частіше сприймають ігрову активність як значущу частину свого життя або ідентичності. Гра стає не просто розвагою, а елементом способу життя.

У жінок цей показник нижчий, що може свідчити про більш гнучке ставлення до гри - як до форми дозвілля, але не центральної частини самовизначення.

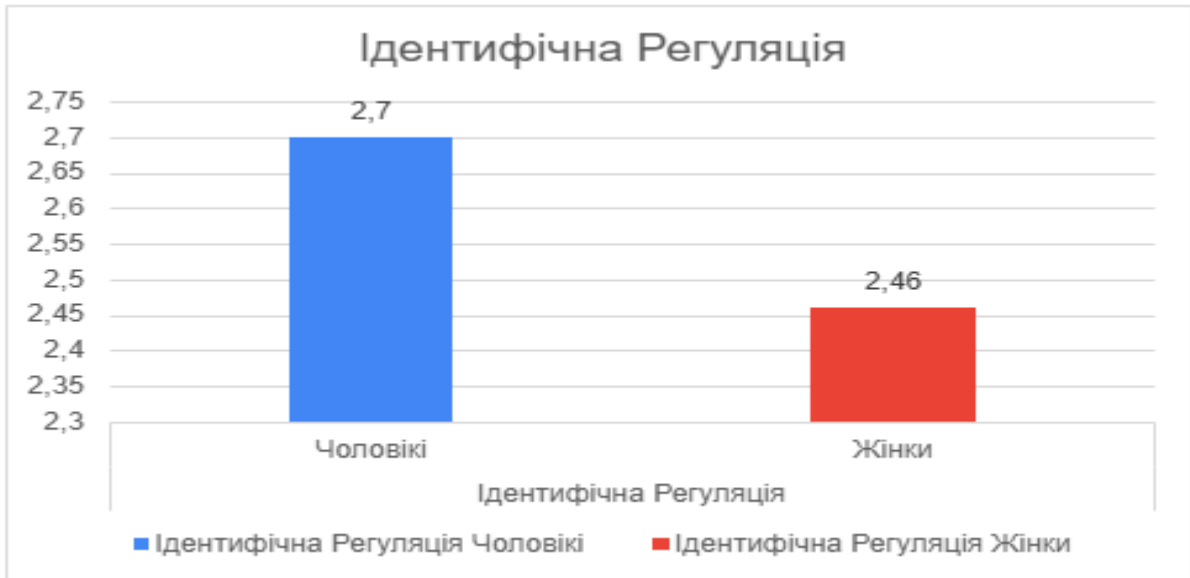


Рис. 2.6. Порівняльний аналіз результатів опитувальника GAMS (Ідентична регуляція) серед чоловіків і жінок

Показники усвідомленої регуляції також вищі у чоловіків:

Чоловіки - 2,70 бала;

Жінки - 2,46 бала.

Це означає, що чоловіки частіше бачать у грі конкретну цінність - розвиток навичок, досягнення цілей або особистісне задоволення через прогрес.



Рис. 2.7. Порівняльний аналіз результатів опитувальника GAMS

Одне з найбільш виражених розходжень спостерігається за цією шкалою:

Чоловіки - 3,38 бала;

Жінки - 2,04 бала.

Високе значення у чоловіків демонструє наявність внутрішнього відчуття необхідності грати. Це може бути пов'язано з бажанням підтримувати компетентність, статус гравця або прогрес.

У жінок показник значно нижчий, що свідчить про меншу залежність ігрової поведінки від відчуття обов'язку чи внутрішнього тиску.



Рис. 2.8 Порівняльний аналіз результатів опитувальника GAMS
(зовнішня регуляція) серед чоловіків і жінок

Особливо яскраво відмінності проявляються у наступній шкалі:

Чоловіки - 3,07 бала;

Жінки - 1,73 бала.

Вищі значення у чоловіків вказують на більшу роль зовнішніх стимулів спільноти.

Жінки, навпаки, менш орієнтовані на зовнішні винагороди, що узгоджується з більш різноманітними жанровими вподобаннями та меншою змагальною спрямованістю.

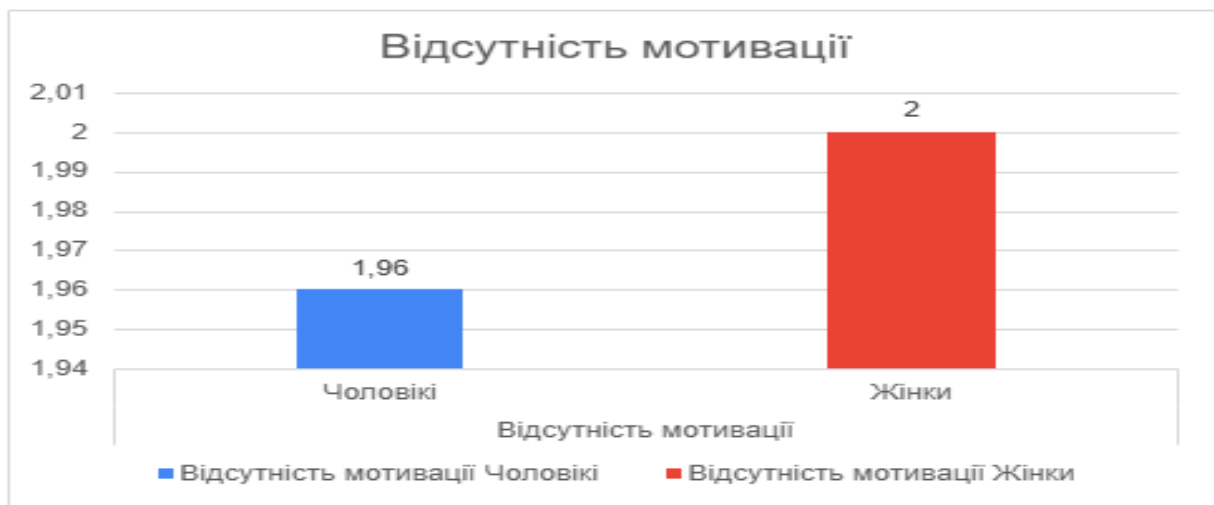


Рис. 2.9. Порівняльний аналіз результатів опитувальника GAMS (відсутність мотивації) серед чоловіків і жінок

Показники відсутності мотивації практично однакові:

Чоловіки - 1,96 бала;

Жінки - 2,00 бала.

Це свідчить про те, що обидві групи зберігають стабільний інтерес до ігрового процесу і не демонструють ознак втрати його значущості.

У результаті проведеного дослідження можна зробити висновок, що ігровий досвід чоловіків і жінок загалом має певні відмінності. У чоловіків спостерігаються: вища інтеграція гри в особисту ідентичність; виражена орієнтація на зовнішні стимули; наявність внутрішнього тиску продовжувати ігрову активність; більш структурований і цілеспрямований характер участі в грі.

Цей профіль відповідає жанровим уподобанням, де домінують шутери та стратегії - ігри, що передбачають змагальність, прогрес і високу залученість.

У жінок ігровий досвід має інші характеристики: високий рівень внутрішнього інтересу при меншому впливі зовнішніх факторів; більш вільне

ставлення до ігрової активності; відсутність вираженого відчуття обов'язковості гри; орієнтація на процес і дослідження ігрового простору.

Такий профіль узгоджується з популярністю головоломок, пригодницьких і рольових ігор.

Заключною частиною дослідження стане вивчення респондентів за допомогою опитувальника NEO-FFI, який дозволить визначити їхній усереднений психологічний профіль та його співвідношення з ігровими вподобаннями. Аналіз проводиться на основі п'яти шкал оцінювання: Нейротизм; Екстраверсія; Відкритість до досвіду; Доброзичливість; Сумлінність.

У даному пункті різниця між чоловіками та жінками є помірною, проте показник у жіночій групі дещо вищий. Це може свідчити про більшу емоційну сприйнятливість і чутливість до переживань.



Рис. 2.10 Порівняння рівня нейротизму у чоловіків і жінок

У контексті ігрової діяльності такий результат може означати: більш виражене емоційне занурення в сюжет; сильнішу реакцію на атмосферу гри та взаємодію з персонажами; орієнтацію на емоційно насичений ігровий досвід.

Порівнюючи ці дані з жанровими вподобаннями, можна помітити, що високий інтерес жінок до пригодницьких і сюжетно орієнтованих ігор відповідає підвищеній емоційній залученості.

Розглянемо порівняння рівня екстраверсії у чоловіків і жінок.



Рис. 2.11. Порівняння рівня екстраверсії у чоловіків і жінок

Це одне з найбільш помітних розходжень у структурі особистості учасників дослідження. Вищий рівень соціальної активності у жінок може вказувати на більшу орієнтацію на взаємодію; інтерес до спільних або комунікативних елементів ігрового процесу; схильність розглядати гру як форму соціального досвіду.

Незважаючи на поширені уявлення про високу соціальну залученість чоловіків у змагальних іграх, результати показують, що жінки демонструють більш виражену загальну спрямованість на соціальну взаємодію.

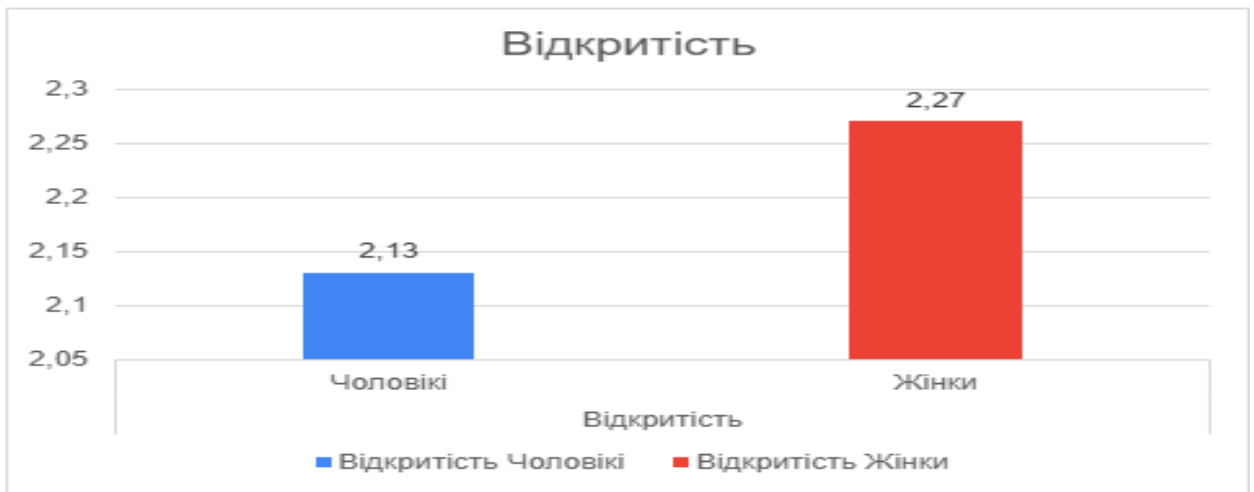


Рис. 2.12 Порівняння рівня відкритості до досвіду у чоловіків і жінок

Вищий показник у жінок свідчить про більшу готовність до дослідження нових ігрових механік, жанрів і сюжетних форматів.

Ця тенденція добре узгоджується з різноманітністю жанрових вподобань: жінки частіше обирають пригодницькі ігри, головоломки та рольові ігри, які передбачають дослідження, експериментування та творчу взаємодію з ігровим світом.

Таким чином, відкритість новому досвіду може виступати однією з причин більшої жанрової варіативності у жіночій частині вибірки.

Рис. 2.13 Порівняння рівня доброзичливості у чоловіків і жінок

Різниця є незначною, однак чоловіки демонструють дещо вищі значення. Це може бути пов'язано з особливостями командних ігрових жанрів, таких як стратегії та шутери, де координація дій і спільне досягнення цілей є важливою складовою процесу.

Варто зазначити, що цей показник відображає радше готовність до взаємодії в межах структури гри, а не загальний рівень комунікабельності.

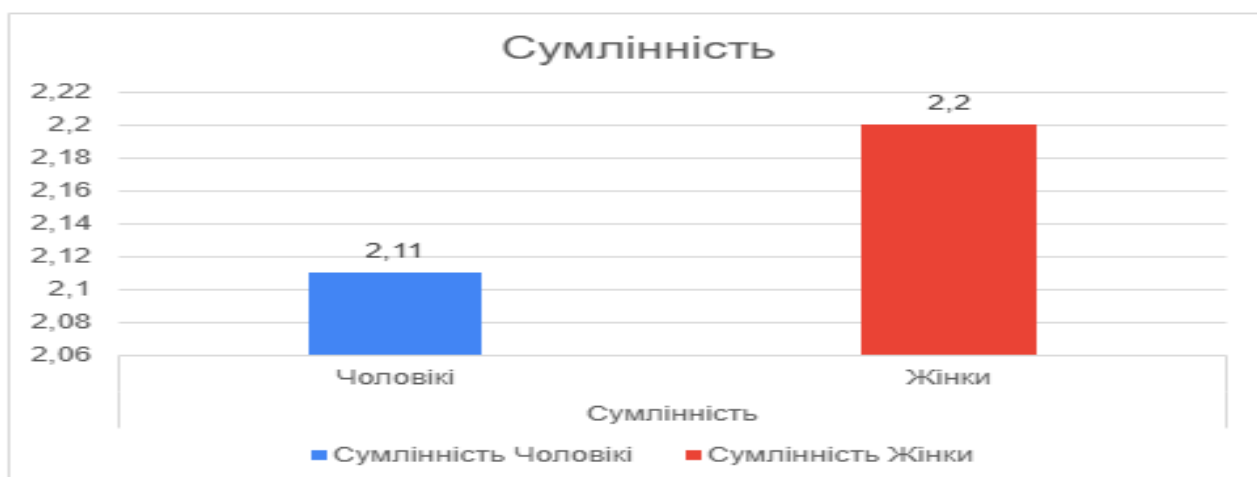


Рис. 2.14. Порівняння рівня сумлінності у чоловіків і жінок

Відмінності мінімальні, що дозволяє говорити про схожий рівень самодисципліни та здатності до планування в обох групах.

Це свідчить про те, що відмінності в ігровому часі та мотивації навряд чи пояснюються різним рівнем організованості.

Беручи до уваги результати даного дослідження, можна сформувати узагальнену картину середньостатистичного чоловіка та жінки-геймера, яка виглядає таким чином.

Жіночий психологічний профіль характеризується: дещо вищою емоційною чутливістю; вираженою соціальною спрямованістю; високим інтересом до нового досвіду; гнучкістю у виборі ігрових форматів.

Чоловічий психологічний профіль характеризується: більш помірною емоційною реактивністю; дещо меншою орієнтацією на соціальні аспекти; співставним рівнем організованості; тенденцією до структурованої взаємодії.

Отже, проведене дослідження підтвердило, що комп'ютерні ігри є значущим фактором впливу на формування гендерних уявлень та поведінкових установок молоді. Отримані результати можуть бути використані у подальших психологічних дослідженнях, у сфері

медіапсихології, а також при розробці рекомендацій щодо створення гендерно чутливого ігрового контенту.

ВИСНОВКИ

У ході дослідження було систематизовано сучасні теоретичні підходи до вивчення гендерних особливостей сприйняття комп'ютерних ігор. Теоретичний аналіз показав, що чоловіки та жінки відрізняються за мотиваційними пріоритетами та психологічним сприйняттям ігрового процесу: чоловіки більш орієнтовані на досягнення, суперництво та агресивні

аспекти, тоді як жінки віддають перевагу соціальній взаємодії та просоціальній поведінці. Практичне застосування цих теоретичних положень забезпечило формування емпіричного дослідження та обґрунтування вибору методик оцінки мотивації та ігрової залежності.

Емпірична частина роботи, виконана із застосуванням PVP та схильність до ігрової залежності серед чоловіків та жінок, а також виявити взаємозв'язок між особистісними характеристиками, мотивацією до гри та гендерними особливостями. Результати підтвердили, що особистісні риси, такі як екстраверсія, невротизм і відкритість до досвіду, є значущими предикторами проявів ігрової поведінки та ризику формування залежності. Практичний аспект дослідження полягає у можливості використання отриманих даних для профілактики ігрової залежності та психологічного консультування, а також для розробки адаптивних ігрових стратегій та навчальних програм з урахуванням гендерних особливостей.

Проведений аналіз літератури та методик засвідчив їхню наукову обґрунтованість і практичну значущість. Зарубіжні джерела надали концептуальну основу для оцінки мотиваційних профілів та впливу ігрової поведінки на психоемоційний стан гравців. Використання GAMS дозволило кількісно оцінити мотиви гри, PVP Questionnaire - визначити схильність до залежності, а NEO-FFI - особистісні характеристики. Аналіз отриманих результатів показав, що використані методики є достовірними та дозволяють комплексно оцінювати взаємозв'язок між особистістю, мотивацією та гендерними особливостями у сприйнятті комп'ютерних ігор.

Одночасно було встановлено, що більшість зарубіжних досліджень концентрується на окремих аспектах (наприклад, агресивність або мотивація досягнення), тоді як комплексного підходу до взаємодії гендеру, мотивації та особистісних рис недостатньо. Виконана робота заповнила цю прогалину у

вітчизняній психології та дозволила уточнити особливості сприйняття комп'ютерних ігор серед українських гравців.

Отримані результати дозволяють сформулювати рекомендації щодо практичного використання:

Для психологів та педагогів: застосовувати мотиваційні та особистісні профілі для ранньої діагностики ризику формування ігрової залежності; використовувати гендерно-орієнтовані методики психологічного консультування.

Для розробників освітніх та профілактичних програм: враховувати гендерні відмінності у мотивації до гри та пропонувати адаптовані стратегії навчання та ігрової взаємодії.

Для науковців: продовжувати дослідження взаємозв'язку особистісних характеристик та мотивації у різних жанрах ігор та вікових категоріях, що дозволить поглибити розуміння механізмів ігрової поведінки.

Для державних та освітніх установ: використовувати матеріали дослідження при розробці програм профілактики ігрової залежності та впровадженні рекомендацій у навчальний процес.

Таким чином, виконана робота дозволила досягти поставленої мети, вирішити наукові завдання та отримати нові дані щодо гендерних особливостей сприйняття комп'ютерних ігор, їх мотиваційних механізмів та зв'язку з особистісними рисами гравців. Практичне застосування результатів забезпечує можливість профілактики ризиків ігрової залежності, оптимізації ігрового та навчального процесу та врахування індивідуальних психологічних особливостей гравців.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

- езчотнікова А. С. Комп'ютерні та відеоігри як соціально-комунікаційний феномен // Діалог: медіастудії. 2015. Вип. 20. С. 246-255.
- Анага О., Петровська Т. Вплив комп'ютерних ігор на стиль життя студентської молоді // Sport Science Spectrum. - 2024. - №1. - С. 129–135
- ондюль О. Ігрові технології в сучасній медіакультурі // Наукові праці М
- Асчихіна С. А., Крохмаль Н. В. Гендерні стереотипи як прояв девіантної поведінки у геймерстві // Вісник Габітус. - 2025. - Т. 12, № 3. - С. 78-86.
- Миценко О. Гендерні аспекти цифрової культури // Культурологічний альманах. - 2022. - № 4. - С. 101-109.
- втушенко Н. Соціальні практики комп'ютерних ігор серед молоді // Молодь і ринок. - 2023. - № 6. - С. 55-61.
- Зравльова Т. Кіберзалежність як форма адиктивної поведінки // Психологічні науки. - 2022. - № 2. - С. 33-40.
- ванова С. Гендер у цифрових медіапрактиках // Наукові записки НаУКМА. - 2021. - Т. 234. - С. 120-128.
- ісь О. Р. Гендер як категорія соціального аналізу // Основи теорії гендеру
- оваленко М. Адиктивна поведінка у цифровому середовищі // Педагогіка і психологія. - 2023. - № 3. - С. 91-98.
- ротенко, В. І., Міщенко О. Е. Трансформація поняття інтернет-залежності як форми адиктивної поведінки в контексті діджиталізації сучасного суспільства // Науковий часопис. Серія 19 : Корекційна педагогіка та спеціальна психологія: зб. наук. праць. – Київ : Вид-во НПУ імені М. П. Драгоманова, 2022. – Вип. 43. – С. 105-115. – DOI:

озлов В. Геймерська поведінка як соціальний феномен // Соціологія: теорія, методи, маркетинг. - 2022. - № 4. - С. 44-51.

ругляк М. Е., Петрожалко В. В. Сексизм у комп'ютерних іграх // Вісник НТУУ «КПІ». - 2021. - № 2. - С. 134-141.

итвиненко А. Психологічні наслідки ігрової активності // Психологічний журнал. - 2022. - № 1. - С. 70-77.

ельник О. Гендерні особливості поведінки в онлайн-іграх // Соціальні технології. - 2022. - № 5. - С. 59-66.

ихайленко С. Комп'ютерні ігри як чинник соціалізації молоді // Освіта і розвиток обдарованої особистості. - 2021. - № 8. - С. 23-30.

естеренко Л. Ігрова залежність у підлітків // Вісник ХНУ. - 2021. - № 2. С. 40-47.

лійник Т. Цифрові ігри як фактор формування поведінкових моделей // Вісник ЛНУ. - 2023. - № 3. - С. 82-89.

авленко Ю. Гендер і цифрова культура сучасності // Культурологічний альманах. - 2021. - № 2. - С. 110-117.

етренко І. Ігрова адикція: причини та наслідки // Психологія і суспільство. - 2022. - № 4. - С. 50-58.

илипенко Н. Соціальні наслідки комп'ютерної залежності // Соціальна психологія. - 2021. - № 3. - С. 62-70.

рийменко В. Діти, які грають в ігри, або Комп'ютерна залежність // Психолог. Шкільний світ. – 2006. – № 46. – С. 13–15.

інчук В. М. Становлення та розвиток жіночого кіберспорту: кваліфікаційна робота на здобуття освітнього ступеня магістра: спец. 017 - «Фізична культура і спорт», освітньою програмою «Кіберспорт (eSports)» / В. М. Пінчук. - Київ: НУФВСУ, 2023. - 66 с.

исаренко І. О. Проблема гендерної рівності в кіберспорті:

кваліфікаційна робота на здобуття освітнього ступеня магістра: спец. 017 - «Фізична культура і спорт», освітньою програмою «Кіберспорт (eSports)» / І. О. Писаренко. - Київ: НУФВСУ, 2023. - 77 с.

оманюк В. Гендерні аспекти цифрової поведінки молоді // Наукові записки університету ім. Шевченка. - 2022. - Т. 289. - С. 98-106.

авченко Д. Психологія комп'ютерної ігрової поведінки // Психологічний журнал. - 2021. - № 2. - С. 45-53.

идоренко О. Адиктивна поведінка у молоді // Вісник педагогіки. - 2023. № 1. - С. 66-73.

каченко В. Комп'ютерні ігри як форма дозвілля молоді // Молодь і ринок.

рач Ю. Комп'ютерні ігри як складова сучасної культури // Вісник НАКККиМ. - 2021. - № 4. - С. 31-38.

едоренко Л. Гендерні ролі у віртуальному середовищі // Соціологічні студії. - 2022. - № 2. - С. 75-82.

оменко І. Кіберзалежність: психологічний аналіз // Вісник психології. -

евчук А. Соціальні аспекти геймерської культури // Наукові праці МАУП. - 2023. - № 5. - С. 90-97.

ковенко Д. Цифрові ігри та поведінкові моделі молоді // Психологія і суспільство. - 2024. - № 1. - С. 41-49.

ременко К. Гендерні аспекти медіаспоживання у цифровому середовищі тенденції, перспективи. Збірник тез за матеріалами Міжнародної наукової конференції (м. Тернопіль, 16-17 червня 2023 року) / Тернопіль: Тернопільський національний педагогічний університет імені Володимира Гнатюка, 2023. 175 с. - С. 77-84.

h

t

tp.

p

s

:

/

/

d

084 p.

190 p.

P. 1-8.

ö

Psychiatr Res. 2014 N. 58. P. 7-11 doi: 10.1016/j.jpsychires.2014.07.005.

h

a

1

0

ö

m

h

ö

07. P.144-152

e

a

p

p

i

:

b

c

G

197 p.

m

“gaming disorder” in ICD-11. Geneva: WHO, 2018. (Інформаційне повідомлення)

Інформаційне повідомлення)

a

t

t

h

e

E

d

g

e

:

S

e

x

u

a

l

i

t

y

s