

УДК 159.923-047.37:004

**Peculiarities of conducting research in the psychology of computer games based on
analyzing problems of digital addiction and virtual violence**

**Особливості проведення досліджень в психології комп'ютерних ігор
на прикладі аналізу проблем цифрової адикції та віртуального
насильства**

Andrii Kyrylov

Postgraduate student of the specialty "Psychology"

Кирилов Андрій

Аспірант спеціальності

«Психологія» [https://orcid.org/0000-](https://orcid.org/0000-0001-9659-2132)

0001-9659-2132

andreyodinochka@gmail.com

Faculty of Psychology and Social Work of Nizhyn Gogol State University.
Ukraine, Nizhyn, 16600, Graftska, 2 str.

Факультет психології та соціальної роботи Ніжинського державного
університету імені М. Гоголя. Україна, м. Ніжин, 16600, вул. Графська, 2.

Abstract

The purpose of the article is to highlight the problem of establishing cause-and-effect relationships in the psychology of computer games, as well as to emphasize the "danger" of potential simplification of research results.

Research methods. Theoretical and methodological analysis of the problem.

The results. An overview of the ideas of the theoretical understanding of the process of interaction between the human psyche and the gaming computer interface

was made. Special attention is paid to anonymity, simplicity of gaming virtual experience;

issues of identity, compensation and the process of creating images. Some methodological problems of research in the psychology of computer games are clarified using the example of virtual violence and gaming addiction. Namely: the difficulty of establishing cause- and-effect relationships in studies of the impact of information systems when using classical methodological models such as K. Anderson's "general model of aggression", the lack of consideration of the context of an individual's life in research. Methodological recommendations for conducting experimental and correlational studies are described.

Conclusions. The article examines one of the forms of interaction between the human psyche and the digital interface - a computer game, which by its very nature is also a mediation tool. To some extent, the availability of satisfaction in digital games has led to the widespread distribution of this form of leisure. In society and in the scientific world, there are many prejudices about the influence of certain information technologies on the psyche of people. The article demonstrates that the interpretations of scientists that do not take into account certain features of the complex process of interaction between the individual and the virtual world can lead to the consolidation of harmful myths in society, which hinder the development of effective practical recommendations for the process of helping with problems of addiction, depression, violence, etc. It is shown that the most important factors in psychological research of computer games are intrinsic motivational factors, the context of the subject's life, which are often ignored in research due to the complexity of implementation.

Keywords: computer game, virtual violence, computer game addiction, motivational and need sphere of personality, methodology, general model of aggression.

Анотація

Мета статті – висвітлити проблему встановлення причинно-наслідкових зв'язків в психології комп'ютерної гри, а також підкреслити «небезпеку»

потенційного спрощення отриманих результатів дослідження.

Методи дослідження. Теоретико-методологічний аналіз проблеми.

Результати. Зроблено огляд ідей теоретичного розуміння процесу взаємодії людської психіки та ігрового комп'ютерного інтерфейсу. Особливу увагу приділено анонімності, простоті ігрового віртуального досвіду; питанням ідентичності, компенсації та процесу створення образів. Прояснено деякі методологічні проблеми досліджень в психології комп'ютерних ігор на прикладі віртуального насилля та ігрової залежності. А саме: складність встановлення причинно-наслідкових зв'язків у дослідженнях впливу інформаційних систем при використанні класичних методологічних моделей таких як «загальна модель агресії» К. Андерсона, відсутність врахування контексту життя особистості в дослідженнях. Описано методологічні рекомендації до проведення експериментальних та кореляційних досліджень.

Висновки. В статті розглянуто одну із форм інтерактивної взаємодії людської психіки та цифрового інтерфейсу – комп'ютерну гру, яка за своєю природою також є інструментом опосередкування. Певною мірою простота отримання задоволення від цифрової гри привела до широкого розповсюдження цієї форми проведення дозвілля. В суспільстві та в науковому світі існує багато упереджень з приводу впливу тих чи інших інформаційних технологій на психіку людей. У статті продемонстровано, що інтерпретації вчених, які не враховують певних особливостей складного процесу взаємодії особистості й віртуального світу можуть приводити до закріплення в суспільстві шкідливих міфів, які заважають виробленню ефективних практичних рекомендацій по допомозі з проблемами залежності, депресивності, насилля тощо. Показано, що найважливішими в психологічних дослідженнях комп'ютерної гри є внутрішньо мотиваційні фактори, контекст життя досліджуваного, які часто ігноруються в дослідженнях через складність реалізації

Ключові слова: комп'ютерна гра, віртуальне насилля, комп'ютерна ігрова аддикція, мотиваційно-потребова сфера особистості, методологія, загальна модель агресії.

Вступ

Згідно з останніми даними, у світі налічується приблизно 3,09 мільярдів активних гравців у відеоігри (Howarth, 2024). Лише за сім років ця цифра зросла більш ніж на 1 мільярд (це збільшення на 32%). У Великій Британії, наприклад, 58% популяції це активні гравці. За прогнозами, до 2027 року відсоток гравців у багатьох країнах світу досягне відмітки 60-70%.

Комплексні дослідження відеоігор у психологічній та психіатричній літературі з'явилися лише після 1980-х років. Тобто через 10 років після виходу перших комерційних ігор. На початку 1980-х років Росс, Файнстоун і Лавін (Ross, Finestone & Lavin, 1982) повідомили про три випадки «одержимості Космічних Загарбників» (Space Invaders obsession), а Нілс (Nilles, 1982) описав подібне явище, але назвав його «комп'ютерною кататонією». Джонс говорив про можливість використовувати відеоігри для проведення психологічних тестів (Jones, 1984). У 1985 році Ш. Тьокл (Sh. Turkle) описала такі наслідки гри в комп'ютерні ігри: виникнення ігрової залежності; формування специфічних характеристик мислення; розвиток зорово-моторної координації (Turkle, 1985). Перші експериментальні дослідження продемонстрували вплив ігор на просторові здібності (Dorval & Pépin, 1986).

Але за 40 років досліджень ключові питання психології комп'ютерних ігор все ще залишаються актуальними та складними для експериментальних досліджень. Однією з можливих причин складності і якоюсь мірою невичерпного потенціалу досліджень даного напрямку є різноманіття жанрів і структурна варіативність цих ігор: вони відрізняються особливостями сюжету, дизайном ігрового простору, характером поставлених перед гравцем завдань та доступних дій. Варіативність геймплею (компонент гри, який відповідає за взаємодію ігрового інтерфейсу і гравця) – власне «суть гри», і варіативність художніх компонентів гри, наприклад, музика, графічний дизайн, роблять комп'ютерну гру найскладнішим (з найбільшою кількістю внутрішніх компонентів) видом інформаційних систем. У будь-якого дослідника може виникнути відчуття деякої спантеличеності при дослідженні геймерів, які

грають у файтинги (англ. Fighting games – жанр комп'ютерних ігор, в якому віртуальні персонажі б'ються на екрані; має досить складні правила гри побудовані навколо 60-кадрового відображення інформації на екрані; є одним із найскладніших для освоєння жанрів) і візуальної новели (англ. Visual novel – жанр комп'ютерних ігор, форма цифрової інтерактивної фантастики, яка по своїй суті може нагадати інтерактивну книгу; основний компонент гри – це сюжет). Ці жанри за своєю структурою настільки різні, що проведення гіпотетичного дослідження в напрямку психології комп'ютерних ігор, яке включає лише одну із категорій гравців буде невалідним і нерелевантним. В той самий час, у цих гравців є індивідуальні особливості, які можуть проявити себе лише в рамках взаємодії з конкретним жанром, наприклад, агресивність «легко» досліджувати у гравців, які грають у шутери від першої особи (англ. First-person shooter – жанр комп'ютерних ігор, в центрі яких перестрілки та інші бойові дії із застосуванням вогнепальної зброї від першої особи, де гравець переживає ігрову ситуацію безпосередньо очима головного героя). А як щодо дослідження агресивності у людей, які грають в ігри в жанрі містобудівництва (англ. City building – це жанр відеоігор-симуляторів, у яких гравці діють як генеральні планувальники та керівники міста чи містечка, дивлячись на нього згори та відповідальні за його розвиток і стратегію управління. Гравці обирають розташування будівель і особливості управління містом, такі як зарплати та пріоритети роботи, і місто розвивається відповідно)? Часто в таких іграх навіть не має внутрішнього ігрового ворога, проти якого може бути направлена «досліджувана агресія». Таким чином ви ніколи не побачите в науково-інформаційному просторі дослідження агресивності дітей, які грають в серію ігор Sims (гра в жанрі симулятор життя, де гравці слідкують за потребами віртуальних людей та допомагають їм задовольняти потреби), але без проблем знайдете дослідження серії ігор Call of Duty (шутер від першої особи), і те, як ці ігри занижують рівень сприйняття болю та насилля над іншими, роблячи людей більш жорстокими. (Miedzobrodzka, Hooff, Konijn & Krabbendam, 2022).

Метою статті є прояснення ключових питань в рамках психологічних

досліджень комп'ютерних ігор. В першу чергу складність встановлення причинно-наслідкових зв'язків та амбівалентний підхід до вивчення феномену. Також, ми хотіли б підкреслити відсутність контекстуальних досліджень у психології віртуальної реальності загалом. Зробити огляд ідей теоретичного розуміння процесу взаємодії людської психіки та ігрового інтерфейсу. **Завдання** дослідження: 1) здійснити теоретичний аналіз літературних джерел з проблеми психології комп'ютерних ігор. 2) представити теоретичне бачення процесу взаємодії людської психіки та комп'ютерного ігрового інтерфейсу. 3) прояснити деякі методологічні проблеми досліджень в психології комп'ютерних ігор на прикладі віртуального насилля і ігрової залежності.

Методи дослідження

Основними методами теоретичного аналізу проблеми досліджень у психології комп'ютерних ігор стали аналіз, синтез, узагальнення, систематизація результатів теоретичних й експериментальних досліджень у вітчизняній і зарубіжній науковій літературі.

Результати та дискусії

Спочатку ми хотіли б розглянути деякі поширені ідеї в науковому світі щодо даної проблеми. Багато дослідників (Han, Lee, Na, Ahn, Chung, Daniels, Haws & Renshaw, 2009; Islam, Biswas & Khanam, 2020; Lérida-Ayala, Aguilar-Parra, Collado- Soler, Alférez-Pastor, Fernández-Campoy & Luque-de la Rosa, 2023) підкреслюють неможливість розгляду захоплення комп'ютерними іграми як корисного та нешкідливого способу організації дозвілля дитини. Віртуальність «знімає» багато заборон, які обмежують дитину в повсякденному житті, створює ілюзію контролю, анонімності, веде у світ фантазії, мрії. Віртуальні ігрові ситуації простіші ніж

складності реального життя, тому таку редуковану до окремих ознак реальність можна оцінити, як більш привабливу.

В одному з досліджень стверджується, що використання комп'ютера та Інтернету з самого раннього віку суттєво змінює всю ментально-психічну

структуру суб'єкта, переорієнтовує її з традиційно-життєвого досвіду на принципово інший, далекий від того, з яким цей суб'єкт мав справу в найближчому минулому. Активна та постійна участь дітей у рольових комп'ютерних іграх веде до деформації образу і виникненню додаткових форм ідентифікації: рольовий персонаж гри – це той образ, який може надавати зворотний вплив на формування особистості його користувача та його ідентифікацію. (Bassiouni, Dina & Hackley, 2016)

Віртуальна реальність дає можливість користувачеві створювати безліч масок – персоналізованих проєкцій, які, будучи різними проявами однієї й тієї ж особистості, стають проєкціями її несвідомих потягів. Внаслідок тривалого часу перебування за комп'ютерною грою та прийняття реальності гри за «реальну» реальність у гравців починає формуватися ще одна ідентичність, яка спочатку має форму інтродекту. Можливо так відбувається через те, що віртуальна реальність комп'ютерної гри знову моделює стадію дзеркала за Ж. Лаканом. Віртуальні характеристики комп'ютерних персонажів можуть стати частиною самосвідомості гравця за допомогою поділу зовнішнього та внутрішнього: зовнішнє Я – на дисплеї, а внутрішнє Я – у суб'єкта гри. Об'єкт у грі – це образ реального об'єкта, який суб'єкт інтегрує у собі за механізмом інтродекції, надаючи йому статус фантазму (Peović, 2014).

Класичною є також ідея компенсації – створення «віртуальної особистості» є компенсацією будь-яких складнощів користувача в реальному світі: комп'ютерна гра виступає засобом подолання глибинних конфліктів, що лежать у сфері соціальних відносин. (Ballou, Deterding, Iacovides & Helsby 2022).

Це безпосередньо зв'язано з комп'ютерною віртуальною реальністю. Так, саме в даному аспекті ми говоримо про «занурення» у віртуальний світ, про його імерсивну природу. Наприклад, граючи в комп'ютерну гру свідомість індивіда частково «відривається» від фізичної реальності та перебуває у віртуальній реальності. Таким чином, людина одночасно присутня у двох реальностях.

Ми дотримуємося наступного теоретичного бачення феномену

комп'ютерної гри: ця форма цифровізованої діяльності є нічим іншим, як опосередкованим за допомогою символно-знакової системи процесом задоволення ігрової потреби. Або, у випадку сильного заміщення інших видів діяльності ігровою – інструментом опосередкування процесу розвитку ціннісно-сміслової сфери особистості. Також у випадку гри в онлайн ігри та включеності у віртуальні спільноти, комп'ютерна гра може опосередкувати соціальне поле особистості. Але, хоча програмна архітектура комп'ютерної гри у формі символно-знакової системи є центральною, всі ігри існують як набір цифрових образів. А значить когнітивна складова потребує особливої уваги.

Французький психоаналітик і філософ С. Тиссерон, який займається дослідженнями впливу інформаційних систем, в тому числі й комп'ютерних ігор, на психіку дітей та підлітків, зазначав, що образ є відтворенням і, одночасно, дзеркалом сприймально-чуттєвої реальності, так само, як писемність є дзеркалом та відтворенням мови. Відповідно виникає ризик, що ми можемо прийняти образ об'єкта за сам об'єкт, який він лише репрезентує, в той час, як образ є уявною присутністю речі за її відсутності в об'єктивній реальності. Зведення кількох образів на одне ціле перевищує зміст кожного окремого образу, а можливість з'єднання образів у щось єдине пов'язане з психічною діяльністю кожного індивіда. Ця можливість сприймання образів загалом породжує враження присутності в уявній дійсності (Tisseron, 1996).

Однак образ є не лише відтворенням об'єктів сприймально-чуттєвої реальності, образ символічний. Бачити, чути, чіпати об'єкти, яких не існує, йти по

простору без місця і без часу, в компанії людини, якої не існує, все це є доказом перебування в іншій реальності. Якоюсь мірою це означає одночасно «бути і не бути».

При створенні образів індивід намагається надати своїм враженням структуру – образи є символічною реалізацією суб'єктивного досвіду особистості. При цьому, конструюючи образи та показуючи їх іншим, ми підсвідомо віримо, що інші бачать у них те саме. Насправді це не так. Кожен

бачить не те, що він хоче, а те, що відповідає його життєвому досвіду, спогадам, вихованню і т. д. Отже, одні й ті самі образи можуть справляти зовсім різне враження, і, таким чином, спонукати до зовсім різних дій. Ця логіка важлива для розуміння психології комп'ютерної гри. Розробники відеоігор це люди зі своїми індивідуальними особливостями, та своїм баченням реалізації потреб гравця, які й створюють систему таких образів. Але гравці своєю чергою можуть знаходити власну систему задоволення від гри, яка буде відповідати їх досвіду, та особливостям психічної реальності. В **одній і тій же грі**, якщо вона надає такі можливості, є гравці, які сконцентруються лише на проходженні сюжетної кампанії, тобто «**без інших**»; гравці, які зайдуть грати **кооперативно** з друзями із реального життя і лише так; гравці, які зайдуть лише для участі у змагальному режимі гри, тобто «**проти інших**» і лише так. Таким чином, для експериментальних досліджень у психології комп'ютерних ігор важливим є контекст життя досліджуваного та його індивідуальні особливості. Геймери, по-перше, певною мірою самі визначають вплив гри, якому будуть піддаватися, а по-друге, отримані закономірності для одних видів ігор та гравців можуть виявитися незастосовними до інших.

При аналізі емпіричних робіт також необхідно враховувати й розбіжності у теоретичних та методологічних позиціях самих учених. В основі багатьох досліджень впливу насильства на агресивність гравців в комп'ютерні ігри лежить запропонована К. Андерсоном загальна модель агресії, що базується на теорії соціального навчання А. Бандури. Модель передбачає, що агресивна поведінка є

вивченою та засвоюється через спостереження (Anderson & Bushman, 2002). Інші дослідники, зі свого боку, пропонують альтернативні принципи проведення досліджень, наприклад, психоаналітичний підхід в рамках якого комп'ютерні ігри виступають об'єктом заміщення. Тому агресивна енергія гравців, в цьому випадку, знаходить свою розрядку в процесі гри, а не накопичується (Santos & Carlos, 2012).

Деякі обмеження накладаються і загальними принципами наукового

пізнання: так, проведення контрольованих експериментальних досліджень у кіберпсихології утруднено великою кількістю побічних змінних (Boot, Blakely & Simons, 2011) надлишковий контроль яких так само веде до зниження екологічної валідності (Olson & Kutner, 2015).

Насилля в комп'ютерних іграх та його вплив на агресивну поведінку гравців, поряд із проблемами залежності від комп'ютерних ігор викликає найбільшу кількість дискусій серед дослідників. В рамках даної статті, ми хотіли б зупинитися на розгляді цих двох проблем.

Найчастіше обговорюваною у суспільстві проблемою комп'ютерних ігор є залежність, яка також має назву комп'ютерна ігрова адикція (Spekman, Konijn, & Griffiths, 2013). У червні 2018 року Всесвітня організація охорони здоров'я включила залежність від комп'ютерних ігор до 11-го переліку міжнародної класифікації хвороб, який набув чинності 1 січня 2022 року.

Саме онлайн ігри, які розраховані на багато користувачів (ММОГ) і оцінюються психологами, як найбільш адиктогенні (Collins Freeman & Chamarro- Premuzic, 2012), у тому числі – через їх мотиваційну привабливість і зв'язок з переживанням «потіку». Поняття «потік» введено в психологію М. Чиксентміхай для позначення стану, що виникає за повного занурення в якусь діяльність (Csikszentmihalyi, 2014). Критерії виникнення досвіду потоку відомі: це відповідність навичок вимогам завдання, наявність зворотного зв'язку, відчуття контролю тощо.

Різноманітність інших форм мотивації гри не дозволяють стверджувати, що основним чинником виникнення залежної поведінки є прагнення до ескапізму, легкого успіху тощо (Yee, 2007).

Діяльність гравців в комп'ютерні ігри полімотивована (Dauriat, Zermatten, Billieux, Thorens, Bondolfi & Zullino, 2011), а мотивація окремих ігрових спільнот може відрізнятись від «типової» для тієї чи іншої гри (Reid, 2012).

Значний внесок у розвиток сучасних уявлень про комп'ютерну ігрову залежність роблять нейрофізіологічні та нейропсихологічні дослідження. Наприклад, у дослідженні Вайнштайна підкреслюється зв'язок високої

психічної виснажливості підлітків схильних до інтернет-залежності зі здатністю комп'ютерних ігор тимчасово підвищувати вироблення нейромедіатора дофаміну як «порочне коло», що сприяє формуванню адиктивної поведінки (Weinstein, Livny & Weizman, 2017).

Дослідження активності нейронів мозку за допомогою функціональної магнітно-резонансної томографії показали структурні зміни в зонах, відповідальних за вироблення нейромедіатора дофаміну, що бере участь у процесі підкріплення та прийняття ризикованих рішень в активних геймерів, аналогічні тим, що виникають у патологічних азартних гравців (Yuan, Qin & Yu, 2016)

У той самий час, невірно стверджувати, що захоплення комп'ютерними іграми саме собою неодмінно веде до розвитку залежності. Так, дослідження виявили наявність у залежних геймерів особистісних особливостей, що відрізняють їх як від випробуваних, що не грають, так і від гравців у комп'ютерні ігри без ознак адикції (Collins Freeman & Chamarro-Premuzic, 2012).

Деякі дослідження показують наявність власної когнітивної та особистісної специфіки в активних геймерів у порівнянні з «помірними» (Potard, Henry, Boudoukha, Courtois & Laurent, 2020)

Все більше вчених погоджуються, що час, проведений у грі сам собою, не можна вважати показником залежності (Spekman, Konijn & Griffiths, 2013).
Висока

коморбідність комп'ютерної ігрової залежності з іншими видами адикцій свідчить про те, що початкова причина залежної поведінки лежить у самій людині (психіці та нейрофізіології), тоді як подальший розвиток залежності може посилюватися характером адиктивної поведінки.

Що стосується віртуального насилля, то, незважаючи на кількість проведених досліджень з теми, дослідники не можуть дійти консенсусу щодо справжніх наслідків гри у жорстокі відеоігри (Quandt, Van Looy, Vogelgesang, Elson, Ivory, Consalvo & Mäyrä, 2015). Багато вчених продовжують

стверджувати що жорстокі відеоігри підвищують рівень агресивності у реальному світі, тоді як інші вчені відкидають такі заяви, посиляючись на методологічні проблеми (Sauer, Drummond & Nova, 2015) і упередженість публікації (Segev, Rovner, Appel, Abrams, Rotem & Bloch, 2016).

Загальна модель агресії (ЗМА) – популярна серед дослідників модель для аналізу агресивної поведінки, в тому числі в психології віртуальної реальності. ЗМА складається з двох основних систем: система розвитку особистості (дистальні процеси) і система соціальної взаємодії (проксимальні процеси). Проксимальні процеси пояснюють окремі епізоди агресії за допомогою трьох стадій: 1) одинарне (індивідуальне) сприйняття агресивної ситуації впливає на внутрішні стани (пізнання, афект і збудження), 2) які, своєю чергою, впливають на процеси оцінки та прийняття рішень, 3) які, своєю чергою, впливають на результати агресивної та неагресивної поведінки. Кожен цикл проксимальних процесів стає когнітивним слідом для навчання, який створює структуру знань агресивної поведінки після багатьох повторень. Дистальні процеси детально описують, як біологічні та стійкі екологічні фактори впливають на особистість через зміни в структурах знань (агресивні переконання та ставлення, агресивні схеми сприйняття, схеми агресивних очікувань, сценарії агресивної поведінки, десенсибілізація агресії) та структурах мозку. Зі свого боку особистість циклічно впливає на особисті та ситуаційні фактори (Allen, Anderson & Bushman, 2018). Комп'ютерні ігри в рамках

даної моделі розглядаються, по-перше, як середовище виникнення окремого епізоду агресії, який є першою стадією проксимальних процесів; по-друге, як фактор зовнішнього середовища, який впливає на структуру знань особистості (дистальні процеси). Дана модель широко використовується дослідниками в процесі аналізу впливу відеоігор з елементами жорстокості на агресивну поведінку людей (Gentile, Lynch, Linder & Walsh, 2004; Greitemeyer, 2018; Teng, Nie, Guo, Zhang, Liu & Bushman, 2019; Velez, Greitemeyer, Whitaker, Ewoldsen & Bushman, 2016; Markey & Markey 2010; Verheijen, Burk, Stoltz, Berg & Cillessen, 2018; Montag, Weber, Trautner, Newport, Markett, Walter & Reuter,

2012).

Разом з тим, ЗМА все частіше піддається критиці дослідників. Основною проблемою називають ігнорування різниці впливу реальної і віртуальної жорстокості на особистість.

В ЗМА суттєво не розрізняються насильство, яке відбувається в реальному світі (жорстоке поводження з дітьми, спостереження домашнього насильства), і те, що відбувається у вигаданих структурах (фільми-бойовики, мультфільм «Том і Джеррі», шутери від першої особи тощо). В даній моделі агресія завжди «погана». Крім того, прихильники ЗМА стверджують, що наслідки «образного» насильства впливають на всіх людей, а не лише на тих, хто має апіорну сприйнятливість. Певною мірою останнє ствердження говорить про те, що агресія є причиною більшої агресії, незалежно від природи «агресії-першопричини». Таким чином, ЗМА стверджує, що вплив будь-якого насильства, навіть вигаданого насильства, призводить до появи широко розповсюджених дезадаптивних наслідків. Що на думку багатьох вчених є серйозним спрощенням і в деяких випадках моралізаторством складного явища без релевантної емпіричної бази. (Детальніше про критику ЗМА дивитись Ferguson, Copenhaver, & Markey, 2020).

До того ж ми вважаємо, що логіка закладена у даній моделі часто використовується як базова у дослідженнях психології комп'ютерних ігор загалом, незалежно від тематики (напрямку). Одинарне сприйняття віртуальної ситуації в

певному циклі, як вихідна точка процесу формування внутрішніх структур, часто зустрічається у дослідженнях (Billieux, Linden, Achab, Khazaal, Araskevopoulos & Zullino, 2013; Festl, Scharnow & Quandt, 2013; Jeong, & Kim. (2011).

Тобто критика ЗМА, на нашу думку, є критикою не лише даної моделі, а всього методологічного підходу.

Окрім сказаного вище, ми хотіли б підкреслити ще один важливий недолік даної моделі в розумінні психології комп'ютерної гри. **Геймери самі**

обирають ігри в які вони будуть грати. Це диктується власне архітектурою комп'ютерного забезпечення. Відповідно гра, яка їм сподобається на момент «нульового запуску», уже якоюсь мірою з'єднана із мотиваційно-потребовою сферою гравця. Це означає, що особистість, яка обирає шутер (перестрілка від першої особи) з елементами віртуального насильства, реалізує якусь свою потребу. Без емпіричних досліджень, які враховують загальний контекст життя досліджуваного та особливості його психологічного онтогенезу, ствердження про те, що насилля, у вибраній конкретною особистістю, конкретній комп'ютерній грі може підвищувати агресивність в реальному житті, є на нашу думку некоректним. В ЗМА окремий епізод віртуальної агресії, прирівнюється до окремого випадку реальної агресії. Але, по-перше, всі гравці певною мірою можуть усвідомити факт ігрової ситуації (те що це вигадка), як мінімум тому, що комп'ютерна графіка все ще далека від реальності. По цій логіці можна було б говорити про те, що дитячі ігри у

«розбійників» приводять до підвищення агресії, тому що вони містять елементи віртуального насильства. По-друге, в практичній психології прийнято, що агресивність може мати несвідомі причини, іншими словами, при вході в гру з елементами жорстокості, людина використовує цю гру як об'єкт розрядки, по принципу психологічної техніки роботи з агресією, при якій клієнт «викидає» негативну енергію на оточуючий об'єкт: б'ючи подушку, кидавшись іграшками, чи рвавши лист паперу. І незважаючи на простоту даної ідеї, вона ігнорується

більшістю дослідників даного напрямку, бо з урахуванням останньої, рівень складності проведення емпіричних досліджень сильно підвищиться.

Далі ми хотіли б описати деякі рекомендації організації досліджень, які могли б врахувати методологічні недоліки ЗМА.

В умовах експерименту учасники контрольної і експериментальної групи не повинні піддаватися впливу неконтрольованих змінних, які включені в умови самої гри. Тобто всі інші елементи геймплею і в цілому жанр ігор, повинні бути максимально схожими за всіма особливостями, окрім тієї, яка досліджується.

Наприклад, в дослідженні в якому незалежною змінною виступає складність гри, і яка за гіпотезою є каталізатором агресивної поведінки (залежна змінна), важливо контролювати умови ігор в обох групах таким чином, щоб вони були максимально схожі за всіма параметрами, окрім складності гри. Лише ця логіка побудови досліджень дозволить ізолювати контент з елементами насилля від інших випадкових умов. Власне через це дослідження, в якому, в контрольній групі взагалі не має комп'ютерної гри настільки неефективні. Тому що це залишає простір для появи «невидимих» для дослідників змінних, які напряду впливають на результати. Фактично, порівнюючи ігри з елементами насилля до «взагалі нічого» – дуже складно концептуалізувати, що порівнюється. Таким чином, якщо порівнювати ігри з елементами насилля і без них, то часто інші змінні (темп гри, складність гри, сюжет, змагальний компонент тощо) погано контролюються (Adachi & Willoughby, 2011).

В лонгітюдних кореляційних дослідженнях потрібно контролювати теоретично важливі треті змінні: сімейне оточення, історію психічного здоров'я, оточення ровесників. Рівень насилля комп'ютерної гри, яка використовується для дослідження, повинен бути визначеним вченими або незалежними рейтинговими радами. Бо в більшості випадків цей параметр фіксується самостереженням і самозвітами досліджуваних. Мотиваційно-потребова сфера особистості повинна

завжди враховуватися вченими при формуванні висновків дослідження, яке стосується проблем комп'ютерних ігор.

І хоча поки що не існує загальноприйнятої методології, яка враховувала б несвідомі процеси в дослідженнях, в ідеальному варіанті цей фактор повинен враховуватися. Бо завжди можуть бути варіанти, наприклад, при яких дитина починає грати в відеоігри не для ескапізму в цілому, а для втечі від взаємодії зі своїми батьками.

Висновки

Інтерес вчених до комп'ютерної ігрової діяльності значною мірою визначається припущенням, що ігровий досвід здатний впливати на психіку

захоплених гравців. Відомо безліч теорій, які пояснюють механізми такого впливу, проте далеко не завжди вони можуть бути емпірично перевірені.

І навіть у тому випадку, якщо експериментальна перевірка можлива, перед дослідниками постає проблема інтерпретації отриманих даних, яка, своєю чергою, можлива лише в рамках певної теоретичної методології, а також вразлива до установок з боку самого дослідника, наукової спільноти або соціуму загалом. Суперечності та дискусії про психологічні наслідки комп'ютерної гри є яскравим прикладом.

Насправді може виявитися, що комп'ютерні ігри самі собою мало впливають на психіку гравців, як позитивно, так і негативно. Або, що ймовірніше, цей вплив не є безпосереднім, і визначається не тільки й не стільки самою грою, скільки психологічними особливостями, мотиваційною та смисловою сферою самих гравців, їх повсякденним оточенням.

У цьому випадку сформовані в когнітивній та необіхевіористській психології критерії та методи досліджень можуть виявитися недостатніми для розкриття сутності впливу комп'ютерної ігрової діяльності на психічні процеси та особистість геймерів.

На підставі проведеного аналізу досліджень та критичних робіт, можна зробити такі висновки:

Більшість експериментальних досліджень впливу комп'ютерних ігор на психіку гравців недооцінюють роль внутрішніх чинників: мотивація діяльності, значення ігрового досвіду гравця, психофізіологічні особливості. Роль цих чинників підкреслювалася ще у ранніх роботах з психології комп'ютеризації, проте практична реалізація подібного підходу ускладнюється труднощами діагностики мотивації гравців, і недостатньою розробленістю психологічних моделей комп'ютерних ігор різних жанрів і типів.

Сучасні нейрофізіологічні та нейропсихологічні дослідження дозволяють більш точно визначати причинно-наслідкові зв'язки між комп'ютерною грою та психічними особливостями геймерів, однак інтерпретація результатів досліджень, як і раніше, значною мірою визначається методологічними

установками та теоретичними припущеннями авторів досліджень. Це необхідно враховувати не тільки під час проведення подальших досліджень, але й при популяризації кіберпсихологічних знань у суспільстві.

References

1. Adachi, P.J., & Willoughby, T. (2011). The Effect of Video Game Competition and Violence on Aggressive Behavior: Which Characteristic Has the Greatest Influence? *Psychology of Violence, 1*, 259-274. <https://doi.org/10.1037/a0024908>
2. Allen, J. J., Anderson, C. A., & Bushman, B. J. (2018). The General Aggression Model. *Current Opinion in Psychology, 19*, 75-80. <https://doi.org/10.1016/j.copsyc.2017.03.034>
3. Anderson, C. A., & Bushman, B. J. (2002). Human aggression. *Annual review of psychology, 53*, 27-51. <https://doi.org/10.1146/annurev.psych.53.100901.135231>
- Ballou, N., Deterding, S., Iacovides, I., & Helsby, L. (2022). Do People Use Games to Compensate for Psychological Needs During Crises? A Mixed-Methods Study of Gaming During COVID-19 Lockdowns. *Proceedings of the 2022 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*. <https://doi.org/10.1145/3491102.3501858>
4. Bassiouni, D.H. & Hackley, C. (2016). Video games and young children's evolving sense of identity: a qualitative study. *Young Consumers, 17*(2), 127-142. <https://doi.org/10.1108/YC-08-2015-00551>
5. Billieux, Joel & Van der Linden, Martial & Achab, Sophia & Khazaal, Yasser & Paraskevopoulos, Laura & Zullino, Daniele & Thorens, Gabriel. (2013). Why do you play World of Warcraft? An in-depth exploration of self-reported motivations to play online and in-game behaviours in the virtual world of Azeroth. *Computers in Human Behavior, 29*, 103-109. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2012.07.021>.
6. Boot, W. R., Blakely, D. P., & Simons, D. J. (2011). Do action video games improve perception and cognition? *Frontiers in psychology, 2*, 226. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2011.00226>
7. Collins, Emily & Freeman, Jonathan & Chamarro-Premuzic, Tomas. (2012).

Personality traits associated with problematic and non-problematic multiplayer online role playing game use. *Personality and Individual Differences*, 52, 133-138. <https://doi.org/10.1016/j.paid.2011.09.015>.

8. Csikszentmihalyi, M. (2014). *Flow and the Foundations of Positive Psychology: The Collected Works of Mihaly Csikszentmihalyi*. Dordrecht: Springer.

9. Dorval, M., & Pépin, M. (1986). Effect of Playing a Video Game on a Measure of Spatial Visualization. *Perceptual and Motor Skills*, 62(1), 159-162. <https://doi.org/10.2466/pms.1986.62.1.159>

10. Ferguson, C. J., Copenhaver, A., & Markey, P. (2020). Reexamining the Findings of the American Psychological Association's 2015 Task Force on Violent Media: A Meta- Analysis. *Perspectives on psychological science. A journal of the Association for Psychological Science*, 15(6), 1423-1443. <https://doi.org/10.1177/1745691620927666>

11. Festl, R., Scharkow, M., & Quandt, T. (2013). Problematic computer game use among adolescents, younger and older adults. *Addiction*, 108(3), 592-599. <https://doi.org/10.1111/add.12016>

12. Gentile, D. A., Lynch, P. J., Linder, J. R., & Walsh, D. A. (2004). The effects of violent video game habits on adolescent hostility, aggressive behaviors, and school performance. *Journal of adolescence*, 27(1), 5-22. <https://doi.org/10.1016/j.adolescence.2003.10.002>

13. Greitemeyer, T. (2018). The spreading impact of playing violent video games on aggression. *Computers in Human Behavior*, 80, 216-219. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2017.11.022>

14. Han, D. H., Lee, Y. S., Na, C., Ahn, J. Y., Chung, U. S., Daniels, M. A., Haws, C. A., & Renshaw, P. F. (2009). The effect of methylphenidate on Internet video game play in children with attention-deficit/hyperactivity disorder. *Comprehensive psychiatry*, 50(3), 251-256. <https://doi.org/10.1016/j.comppsy.2008.08.011>

15. Howarth, J. (2024). How Many Gamers Are There? (New 2024 Statistics). *Exploding Topics*. Retrieved from: <https://explodingtopics.com/blog/number-of-gamers>

16. Islam, M. I., Biswas, R. K., & Khanam, R. (2020). Effect of internet use and electronic game-play on academic performance of Australian children. *Scientific reports*, 10(1), 21727. <https://doi.org/10.1038/s41598-020-78916-9>
17. Jeong, E. J., & Kim, D. H. (2011). Social activities, self-efficacy, game attitudes, and game addiction. *Cyberpsychology, behavior and social networking*, 14(4), 213-221. <https://doi.org/10.1089/cyber.2009.0289>
18. Jones, M. B. (1984). Video Games as Psychological Tests. *Simulation & Games*, 15(2), 131-157. <https://doi.org/10.1177/0037550084152001>
19. Krahé, B. (2014). Media violence use as a risk factor for aggressive behaviour in adolescence. *European Review of Social Psychology*, 25(1), 71-106. <https://doi.org/10.1080/10463283.2014.923177>
20. Lériida-Ayala V, Aguilar-Parra JM, Collado-Soler R, Alférez-Pastor M, Fernández- Campoy JM, Luque-de la Rosa. (2023). A. Internet and Video Games: Causes of Behavioral Disorders in Children and Teenagers. *Children*. 10(1), 86. <https://doi.org/10.3390/children10010086>
21. Markey, P. M., & Markey, C. N. (2010). Vulnerability to violent video games: A review and integration of personality research. *Review of General Psychology*, 14(2), 82-91. <https://doi.org/10.1037/a0019000>
22. Miedzobrodzka, E., van Hooff, J. C., Konijn, E. A., & Krabbendam, L. (2022). Is it painful? Playing violent video games affects brain responses to painful pictures: An event-related potential study. *Psychology of Popular Media*, 11(1), 13-23. <https://doi.org/10.1037/ppm0000290>
23. Montag, C., Weber, B., Trautner, P., Newport, B., Markett, S., Walter, N. T., Felten, A., & Reuter, M. (2012). Does excessive play of violent first-person-shooter-video-games dampen brain activity in response to emotional stimuli? *Biological psychology*, 89(1), 107-111. <https://doi.org/10.1016/j.biopsycho.2011.09.014>
24. Nilles, J. M. (1982). *Exploring the world of the personal computer*. New York : Prentice-Hall.
25. Olson, C. K., & Kutner, L. (2015). Viewpoints and flashpoints in the study of video game violence and aggression. *Zhurnal Visshei shkoli ekonomiki* [Journal of the

Higher School of Economics], 12(1), 13-28.

26. Peović, K. (2014). Virtual worlds and Lacan. Transference in computer games. *Phaenomena*, 88, 45-68. Retrieved

from: https://www.academia.edu/8319374/Virtual_worlds_and_Lacan_Transference_in_computer_games

27. Potard, C., Henry, A., Boudoukha, A.-H., Courtois, R., Laurent, A., & Lignier, B. (2020). Video game players' personality traits: An exploratory cluster approach to identifying gaming preferences. *Psychology of Popular Media*, 9(4), 499-512.

<https://doi.org/10.1037/ppm0000245>

28. Quandt, T., Van Looy, J., Vogelgesang, J., Elson, M., Ivory, J. D., Consalvo, M., & Mäyrä, F. (2015). Digital games research: A survey study on an emerging field and its prevalent debates. *Journal of Communication*, 65(6), 975-996.

<https://doi.org/10.1111/jcom.12182>

29. Reid, G.C. (2012). Motivation in video games: a literature review. *The Computer Games Journal*, 1, 70-81. <https://doi.org/10.1007/BF03395967>

30. Ross, D. R., Finestone, D. H., & Lavin, G. K. (1982). Space Invaders obsession. *JAMA*, 248(10), 1177. <https://doi.org/10.1001/jama.1982.03330100017009>

31. Santos A., & Carlos L. (2012). Possibilities of encounter between Psychoanalysis and videogames: thinking with Freud and Lacan. *Tecnologias da Inteligência e Design Digital, Brasil*. Retrieved from:

https://sbgames.org/sbgames2012/proceedings/papers/cultura/C_F2.pdf

32. Sauer, J. D., Drummond, A., & Nova, N. (2015). Violent video games: The effects of narrative context and reward structure on in-game and postgame aggression. *Journal of Experimental Psychology: Applied*, 21(3), 205-214.

<https://doi.org/10.1037/xap0000050>

33. Segev, A., Rovner, M., Appel, D. I., Abrams, A. W., Rotem, M., & Bloch, Y. (2016). Possible Biases of Researchers' Attitudes Toward Video Games: Publication Trends Analysis of the Medical Literature (1980-2013). *Journal of medical Internet research*, 18(7), 196. <https://doi.org/10.2196/jmir.5935>

34. Spekman, Marloes & Konijn, Elly & Roelofsma, Peter & Griffiths, Mark.

(2013). Gaming addiction, definition and measurement: A large-scale empirical study. *Computers in Human Behavior*, 29, 2150-2155. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2013.05.015>.

35. Teng, Z., Nie, Q., Guo, C., Zhang, Q., Liu, Y., & Bushman, B. J. (2019). A longitudinal study of link between exposure to violent video games and aggression in Chinese adolescents: The mediating role of moral disengagement. *Developmental psychology*, 55(1), 184-195. <https://doi.org/10.1037/dev0000624>

36. Tisseron S. (1996). *Le bonheur dans l'image*. Synthélabo.

37. Turkle Sh. (1985) *The Second Self: Computers and the Human Spirit*. New York: Simon & Schuster.

38. Velez, J. A., Greitemeyer, T., Whitaker, J. L., Ewoldsen, D. R., & Bushman, B. J. (2016). Violent video games and reciprocity: The attenuating effects of cooperative game play on subsequent aggression. *Communication Research*, 43(4), 447-467. <https://doi.org/10.1177/0093650214552519>

39. Verheijen, G. P., Burk, W. J., Stoltz, S. E. M. J., van den Berg, Y. H. M., & Cillessen, A. H. N. (2018). Friendly fire: Longitudinal effects of exposure to violent video games on aggressive behavior in adolescent friendship dyads. *Aggressive behavior*, 44(3), 257-267. <https://doi.org/10.1002/ab.21748>

40. Weinstein, A., Livny, A., & Weizman, A. (2017). New developments in brain research of internet and gaming disorder. *Neuroscience and biobehavioral reviews*, 75, 314-330. <https://doi.org/10.1016/j.neubiorev.2017.01.040>

41. Yee N. (2007). Motivations for play in online games. *Cyberpsychology & behavior the impact of the Internet, multimedia and virtual reality on behavior and society*, 9(6), 772-775. <https://doi.org/10.1089/cpb.2006.9.772>

42. Yuan, K., Qin, W., Yu, D., Bi, Y., Xing, L., Jin, C., & Tian, J. (2016). Core brain networks interactions and cognitive control in internet gaming disorder individuals in late adolescence/early adulthood. *Brain structure & function*, 221(3), 1427-1442. <https://doi.org/10.1007/s00429-014-0982-7>

43. Zanetta Dauriat, F., Zermatten, A., Billieux, J., Thorens, G., Bondolfi, G., Zullino, D., & Khazaal, Y. (2011). Motivations to play specifically predict excessive

involvement in massively multiplayer online role-playing games: evidence from an online survey. *European addiction research*, 17(4), 185-189.
<https://doi.org/10.1159/000326070>

Ця робота ліцензується відповідно до Creative Commons Attribution 4.0 International License.

Авторське право (с) 2024 Кугулов Андрій Кирилов Андрій

Отримано: 10.02.2024

Відрецензовано: 26.02.2024

Опубліковано: 03.04.2024

DOI: <https://doi.org/10.31108/3.2024.8.1.6>