

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
КИЇВСЬКИЙ СТОЛИЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ІМЕНІ БОРИСА ГРІНЧЕНКА
Факультету психології, соціальної роботи та спеціальної освіти
Кафедра практичної психології

**ПСИХОЛОГІЧНІ ОСОБЛИВОСТІ
СТУДЕНТІВ-ГЕЙМЕРІВ**

Бакалаврська робота

Шифр групи: КПб1-21-4.0д.

НАТАЛІЯ ЩЕРБАТЮК

Науковий керівник

викладач кафедри практичної
психології

ЯРОСЛАВ КОРКОС

Київ - 2025

ЗМІСТ

ВСТУП.....	3
РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИКО МЕТОДОЛОГІЧНИЙ АНАЛІЗ ВЗАЄМОЗВ'ЯЗКУ ЦІЛЕСПРЯМОВАНOSTІ ТА ОСОБИСТІСНИХ РИС СТУДЕНТА	6
1.1. Риси особистості як психологічний конструкт	6
1.2. Особистісні риси студентів-геймерів.....	11
Висновок до 1-го розділу.....	22
РОЗДІЛ 2. ЕМПІРИЧНЕ ДОСЛІДЖЕННЯ ПСИХОЛОГІЧНИХ ОСОБЛИВОСТЕЙ ОСОБИСТІСНИХ РИС СТУДЕНТІВ-ГЕЙМЕРІВ	24
2.1. Характеристика вибірки та методів дослідження	24
2.2. Кореляційний аналіз результатів дослідження.....	26
Висновок до 2-го розділу.....	36
ВИСНОВКИ.....	38
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	40
ДОДАТКИ	46

ВСТУП

Актуальність: У сучасному світі соціальні явища та технологічні досягнення постійно модифікують спосіб життя молоді, зокрема студентів. Серед різноманітних аспектів їхнього існування, особливу увагу привертає активне залучення до ігор, що стало не лише формою відпочинку, але й важливим елементом соціалізації. Студенти-геймери, представляють собою цікаву соціальну групу з певними психологічними рисами, які потребують глибшого вивчення.

У межах кримінальної психології та психології оперативно-розшукової діяльності вітчизняними науковцями, серед яких В.Г. Андросюк, В.П. Казміренко, Л.І. Казміренко, М.В. Костицький, С.Д. Максименко, В.С. Медведєв, О.М. Морозов, Л.І. Мороз, О.Є. Моїсєєва, І.М. Охріменко, В.В. Рибалко, В.М. Синьов, С.І. Яковенко та інші, досліджувалися різноманітні аспекти впливу агресивних комп'ютерних ігор на формування правової свідомості громадян.

У західноєвропейських країнах психологічні аспекти впливу комп'ютерних ігор на становлення правової свідомості громадян отримали значний розвиток як у теоретичній, так і в прикладній сферах. Лідируючі позиції в цій галузі займає американський досвід, де вагомий внесок у розробку фундаментальних принципів впливу комп'ютерних ігор на правову свідомість громадян зробили такі дослідники, як Е. Бернайз, Д. Груніг, Р. Харлоу, С. Катліб, А. Сентер, Г. Брум, Д. Доті, Дж. Бергер, Л. Кортленд, І. Сендідж, В. Фрайбургер, К. Ротцол, У. Уеллс, Дж. Бернет, С. Маріарті, Ф. Котлер, Е. МакКарті та інші (Орлов & Ірхін, 2014)

Дослідження психологічних особливостей особистісних рис студентів-геймерів є актуальним з кількох причин. По-перше, зростання популярності відеоігор і онлайн-ігор впливає на взаємодію молоді та формує їх світогляд, цінності та соціальні навички. По-друге, важливо зрозуміти, як геймери справляються зі стресом та емоційними труднощами, оскільки ігри можуть виступати як методи релаксації або, навпаки, погіршувати психологічний стан.

Крім того, вивчення особистісних рис цієї категорії студентів може допомогти в розробці ефективних психологічних програм, спрямованих на поліпшення їх

психічного здоров'я та соціальної адаптації. Оскільки молодь є важливою частиною суспільства, розуміння їх психологічних потреб і особливостей ґрунтується на потребі створення комфортного освітнього середовища, що сприятиме особистісному розвитку і формуванню позитивних комунікаційних навичок.

Таким чином, мета даної роботи полягає у дослідженні психологічних особливостей особистісних рис студентів-геймерів, що в свою чергу дозволить виділити ключові аспекти їхнього психологічного стану та розробити рекомендації для практичної діяльності в психології.

Мета дослідження: теоретично обґрунтувати та емпірично дослідити психологічні особливості особистісних рис студентів-геймерів.

Об'єкт дослідження: особистісні риси студентів-геймерів.

Предмет дослідження: психологічні особливості особистісних рис студентів-геймерів.

Завдання:

1. Провести теоретико-методологічний аналіз наукової літератури з тематики особистісних рис;

2. Теоретично узагальнити та систематизувати особливості прояву особистісних рис студентів-геймерів;

3. Емпірично дослідити взаємозв'язок між особистісними рисами та схильністю до відеоігр студентів.

Методи дослідження:

а) теоретичні – аналіз, синтез, класифікація та узагальнення наукової інформації;

б) емпіричні – Короткий п'ятифакторний опитувальник особистості (Р. Маккраї, П. Коста в адаптації М. Кліманської, І. Галецької), методика дослідження акцентуації характеру (К. Леонгарда, Г. Шмішека), коротка версія опитувальника особистісного нарцисизму (адаптація Н. Пилат, О. Сеник, І. Кривенко);

в) математико-статистичні – критерій рангової кореляції Спірмена, U критерій Манна-Уїтні, критерій нормальності розподілу Шапіро-Уїлка.

База дослідження: Вибірка складалась з 64-ох осіб віком від 18 до 21 року. За критерієм статті у вибірку увійшло 12 чоловіків і 52 жінки, що є студентами Київського столичного університету імені Бориса Грінченка, Державного університету інформаційно-комунікаційних технологій, Київського національного університету будівництва і архітектури та інших навчальних закладів.

Структура роботи: Бакалаврська робота складається з титульної сторінки, змісту, вступу, основної частини, яка складається з двох розділів (теоретичної та емпіричної частини), 1 таблиці, висновків, списку літературних джерел та п'яти додатків.

РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИКО МЕТОДОЛОГІЧНИЙ АНАЛІЗ ВЗАЄМОЗВ'ЯЗКУ ЦІЛЕСПРЯМОВАНOSTІ ТА ОСОБИСТІСНИХ РИС СТУДЕНТА

1.1. Риси особистості як психологічний конструкт

У сучасній психологічній науці налічується значна кількість різноманітних класифікаційних систем, кожна з яких відображає певні відмінності між індивідами або їхніми психічними атрибутами (особливостями, характеристиками). Як зазначає С. Б. Бараник, ці класифікації варіюються за рівнем узагальнення, ступенем внутрішньої консистентності, критеріями поділу тощо (Бараник, 2024).

Еволюція психологічного класифікування відбувалася у контексті взаємодії двох основних наукових підходів: типологічного та рисового. З плином часу спостерігалася тенденція до конвергенції цих напрямів, де психологія типів прагнула до глибшого розуміння структури психічних властивостей у межах кожного типу, а психологія рис – до ширших і системніших узагальнень.

Загалом, риси особистості є фундаментальними характеристиками, що визначають стійкі поведінкові тенденції індивіда в різних ситуаціях. Різні психологічні школи пропонують власні підходи до визначення та класифікації цих рис. Деякі з них описані в навчальному посібнику О. Б. Столяренко.

Риси особистості мають ряд ключових характеристик, що визначають їх як важливий психологічний конструкт:

1. Стійкість. Риси є відносно стабільними та послідовними в часі, проявляючись у поведінці індивіда протягом тривалих періодів.

2. Узагальненість. Одна риса може проявлятися у широкому спектрі поведінкових актів у різних ситуаціях.

3. Ієрархічність. Деякі риси можуть бути більш домінуючими та впливовими, організовуючи та спрямовуючи прояв інших, менш значущих рис.

4. Вимірюваність. Риси можуть бути оцінені та виміряні за допомогою стандартизованих психологічних тестів та опитувальників.

5. Формування. Формування рис особистості є результатом складної взаємодії генетичних факторів та впливу соціального середовища (Столярченко, 2012).

Риси особистості виконують важливу функцію регуляції поведінки в типових ситуаціях. Вони забезпечують стабільні моделі реагування, що дозволяє індивіду передбачувати діяти у схожих обставинах. Наприклад, екстраверсія як риса сприяє активній соціальній поведінці, тоді як високий рівень нейротизму асоціюється з емоційною нестабільністю. Таким чином, риси відіграють роль своєрідних «внутрішніх регуляторів» соціальної активності та адаптації.

Крім того, риси особистості мають прогностичну функцію щодо соціальної адаптації та психічного здоров'я. Дослідження показують, що високий рівень доброзичливості та емоційної стабільності корелює з кращими соціальними зв'язками та нижчим ризиком психічних розладів (Павленко, 2019; Каргіна, 2018; Wehner, Schils, Borghans, 2016; Goktan та ін., 2022; Kang та ін., 2023).

Риси також відображають індивідуальні способи взаємодії з середовищем, виступаючи своєрідними стратегіями поведінки, які людина обирає залежно від особистого досвіду і схильностей. Наприклад, люди з високою сумлінністю більш схильні до організованої та відповідальної поведінки (Hidayati & Ramadhani, 2024). Тоді як відкритість до нового обумовлює прагнення до креативних рішень (Robert R. McCrae, 1987).

У психологічній науці риси особистості розглядаються як конструкти – абстрактні, але емпірично верифіковані характеристики особистості. Вони не є безпосередньо спостережуваними, проте проявляються через поведінку, емоційні реакції та когнітивні патерни. Це дозволяє вивчати риси за допомогою наукових методів та інструментів.

Для дослідження рис особистості широко використовуються психометричні методи, зокрема опитувальники та тести. Найбільш поширеними є методики, побудовані на моделі «Великої п'ятірки» (англ. *Big Five*), такі як NEO-PI-R та короткі версії BFI. Також застосовуються опитувальники Айзенка (EPI) та 16-факторний

опитувальник Кеттелла, які дозволяють виявити індивідуальні профілі особистісних характеристик.

Розуміння визначень та характеристик рис особистості в різних психологічних школах дозволяє глибше усвідомити природу людської поведінки та індивідуальних відмінностей, що є важливим у психологічних дослідженнях та практичній діяльності. Г. Олпорт розглядав риси як базові одиниці особистості, що є реальними та вимірюваними структурами, які впливають на поведінку. Він поділяв риси на три категорії: а) кардинальні риси – домінуючі риси, які пронизують усі сфери життя людини та є досить рідкісними; б) центральні риси – основні характеристики особистості, що є загальними для багатьох людей та описують їхню сутність; в) вторинні риси – ситуативні переваги та ставлення, які проявляються лише в певних обставинах (Столяренко, 2012).

Психоаналітичний підхід, представлений З. Фрейдом, на відміну від акценту на свідомих рисах, зосереджується на динамічній взаємодії несвідомих мотивацій та внутрішніх конфліктів (Ід, Его, Суперего), які формують особистість. Риси особистості, з цієї точки зору, є результатом складних психологічних процесів, спрямованих на задоволення глибинних потреб та адаптацію до соціальних норм (Максименко, Зливкова, Кузікова, 2015). З іншого боку, гуманістичний підхід К. Роджерса розглядає риси особистості як такі, що розвиваються в процесі прагнення до самоактуалізації та особистісного зростання, підкреслюючи унікальність кожної людини.

Г. Айзенк запропонував ієрархічну модель особистості, що включає три основні біологічно зумовлені суперрис (виміри):

- Психотизм (Р): характеризується схильністю до агресії, імпульсивності, асоціальної поведінки та відсутності емпатії.
- Екстраверсія (Е) – Інтроверсія: континуум, що відображає спрямованість особистості на зовнішній світ (товариськість, активність) або на внутрішній (замкнутість, стриманість).

- Нейротизм (N) – Емоційна стабільність: континуум, що відображає рівень емоційної стійкості, тривожності та схильності до негативних переживань.

Ці риси Айзенк вважав біологічно обумовленими. Він також розробив опитувальники EPI (Eysenck Personality Inventory) і EPQ (Eysenck Personality Questionnaire) для вимірювання цих рис (Eysenck & Eysenck, 1964).

Не менш популярна класифікація Р. Кеттелла. Він, використовуючи факторний аналіз, виділив 16 первинних факторів (або рис) особистості, які, на його думку, є основними будівельними блоками особистості. Він розробив для їхнього вимірювання відомий 16PF (Sixteen Personality Factor Questionnaire). Основні 16 факторів Кеттелла включають такі шкали (часто описуються біполярно):

1. Тепло́та (англ. *warmth*): Товариський, доброзичливий – Відсторонений, холодний.
2. Інтеле́кт (англ. *reasoning*): Розумний, абстрактний – Менш розумний, конкретний.
3. Емо́ційна стабі́льність (англ. *emotional stability*): Спокійний, рівноважений – Знервований, емоційно нестабільний.
4. Доміна́нтність (англ. *dominance*): Напористий, конкурентний – Поступливий, покірний.
5. Імпульсивність (англ. *impulsivity*): Ентузіастський, безтурботний – Обережний, розважливий.
6. Конфо́рмність (англ. *conformity*): Сумлінний, обов'язковий – Нонконформний, вільний.
7. Сміли́вість (англ. *boldness*): Сміливий, авантюрний – Сором'язливий, стриманий.
8. Сенти́ментальність (англ. *sensitivity*): Чутливий, емоційний – Раціональний, об'єктивний.
9. Підозрі́лість (англ. *suspiciousness*): Довірливий, прийнятний – Підозріливий, скептичний.
10. Уя́ва (англ. *imagination*): Уява, мрійливість – Практичний, реалістичний.

11. Хитрість (англ. *shrewdness*): Проникливий, соціально свідомий – Прямолинійний, щирий.

12. Тривожність (англ. *apprehension*): Схильний до тривоги, напружений – Впевнений у собі, безтурботний.

13. Радикалізм (англ. *radicalism*): Відкритий до змін, експериментальний – Консервативний, традиційний.

14. Самодостатність (англ. *self-sufficiency*): Незалежний, самостійний – Залежний, потребуєчий.

15. Самоконтроль (англ. *self-control*): Дисциплінований, контрольований – Неконтрольований, імпульсивний.

16. Напруженість (англ. *tension*): Напружений, збуджений – Розслаблений, спокійний.

Кеттелл також виділяв вторинні (глобальні) фактори, які є результатом взаємодії первинних факторів і забезпечують більш широке розуміння особистості, наприклад, екстраверсія, тривожність, жорсткість тощо (Cattell, 1957; Conn & Rieke, 1994). Інший популярний підхід до класифікації рис – модель "Великої п'ятірки" (англ. *Big Five*), що був розроблений американськими психологами Р. Маккраї та П. Коста, виділяє п'ять основних факторів особистості:

1. Екстраверсія (англ. *extraversion*) – товариськість, активність, напористість, позитивні емоції.

2. Доброзичливість (англ. *agreeableness*) – співчуття, доброта, довірливість, поступливість.

3. Сумлінність (англ. *conscientiousness*) – організованість, відповідальність, старанність, самоконтроль.

4. Нейротизм (англ. *neuroticism*) – тривожність, дратівливість, схильність до негативних емоцій, емоційна нестабільність.

5. Відкритість до досвіду (англ. *openness to experience*) – уява, інтелект, допитливість, незалежність суджень.

Кожен з цих факторів охоплює широкий спектр пов'язаних рис, що описують стійкі поведінкові схильності індивіда (Варій, 2008; Learning, 2018). Риси особистості характеризуються відносною стабільністю впродовж життя, проте вони не є абсолютно незмінними. Дослідження свідчать, що особистісні риси можуть змінюватися під впливом життєвого досвіду, вікових трансформацій та соціальних умов. Наприклад, у період юнацтва та ранньої дорослості спостерігається зростання сумлінності та емоційної стабільності, що сприяє кращій адаптації до дорослого життя (Панок & Рудь, 2006).

Соціальні фактори, такі як освітнє середовище, міжособистісні стосунки та професійна діяльність, також впливають на формування та зміну рис особистості. Це підкреслює динамічний характер особистості та важливість вивчення рис у контексті різних життєвих етапів, зокрема у студентському середовищі, де ці зміни найбільш виражені.

1.2. Особистісні риси студентів-геймерів

Термін «геймер» (англ. *gamer*) увійшов до наукового дискурсу філософії, психології та педагогіки в другій половині минулого століття, позначаючи виключно тих, хто захоплюється відеоіграми (Горпинич & Жадан, 2020а).

Геймери являють собою спільноту шанувальників комп'ютерних ігор, для яких ігрова діяльність набуває центрального значення в житті. Формування цієї субкультури є відносно недавнім явищем, що стало можливим завдяки появі комп'ютерних ігор та подальшому розвитку Інтернету, який забезпечив молоді простір для активної онлайн-комунікації (Золотушенко, 2019; Іванченко. 2016).

Поняття «геймінг» (англ. *gaming*) охоплює процес участі в іграх, варіюючись від азартних розваг до професійної ігрової діяльності, відомої як кіберспорт (Лугова & Блажко, 2018).

Д. Пилюченко та Ф. Бевзо зазначають, що за останні десятиліття спільнота геймерів пройшла значну еволюцію, трансформувавшись від перших користувачів мережі до професійних кіберспортсменів і стримерів. Ця динаміка є закономірною у зв'язку зі зростаючою тенденцією переміщення дозвільної діяльності у віртуальний

простір. Станом на середину 2020 року кількість геймерів у світі перевищила 3,1 мільярда осіб. При цьому найбільш динамічно зростає сегмент мобільних геймерів. Серед загальної кількості гравців лише 8% є власниками спеціалізованих ігрових консолей, проте саме ця група демонструє найвищі витрати на одного споживача. Ринок геймінгу є перспективною платформою для впровадження нових продуктів і супутніх товарів та послуг, створюючи міждисциплінарний простір. Це свідчить про значний попит, який поки що недостатньо задоволений пропозицією, що прогнозує подальше зростання ринку в найближчі роки (Пилученко & Бевзо, 2022).

Крім того, дослідження О. В. Стукаль вказує на те, що ставлення до геймерів серед студентів є неоднозначним. Деякі респонденти нейтрально ставляться до геймерів, вважаючи це особистим вибором кожного, тоді як інші висловлюють занепокоєння щодо можливого негативного впливу надмірного захоплення іграми на реальне життя, зокрема на соціальні взаємодії та професійний розвиток (Стукаль, 2021).

На думку М. Мизь, суттєвою рисою комп'ютерних ігор є здатність до створення віртуального середовища, яке може варіюватися від абстрактного до максимально наближеного до дійсності. Реалізація цієї можливості відбувається завдяки комплексному використанню графічних елементів, звукового супроводу, текстової інформації, відеовставок («кат-сцен») та тактильного зворотного зв'язку, що забезпечується ігровими пристроями.

Різноманіття жанрів, ігрових платформ, існуючих класифікацій та видів відеоігор ускладнює їх чітке визначення. Серед них виокремлюють однокористувацькі, багатокористувацькі та масові багатокористувацькі ігри, які, своєю чергою, поділяються на онлайн та офлайн формати. Залежно від платформи, ігри доступні на персональних комп'ютерах, консолях, портативних пристроях і мобільних телефонах. Крім того, комп'ютерні ігри можуть мати кооперативний або змагальний характер. Щодо жанрової різноманітності, існує велика кількість класифікацій, що залежать від автора та часу їх створення. Окремої уваги заслуговує

дослідження відеоігор, що використовують технології доповненої та віртуальної реальностей.

М. Д. Мизь також наголошує на відсутності загальноприйнятого визначення понять «комп'ютерні ігри» або «відеоігри» в сучасній науковій літературі. Також не існує уніфікованої класифікації, а також узгодженого розуміння ролі та місця відеоігор у суспільстві (Мизь, 2024).

Згідно з дослідженням Н. Р. Золотушенко, виділяються наступні категорії геймерів:

1. Казуальний геймер – особа, яка віддає перевагу простим відеоіграм, що не потребують значних часових інвестицій та є легкими в освоєнні. Жанр гри не є визначальним фактором при виборі. Варто зазначити, що всі, хто захоплюється відеоіграми, на початковому етапі були казуальними гравцями. Казуальні геймери не виявляють особливого інтересу до індустрії відеоігор, розглядаючи їх лише як один із способів проведення дозвілля.

2. Громадські геймери-діячі – це відносно невелика, але значуща група. Для них відеоігри є засобом самовираження та налагодження соціальних контактів. Вони надають перевагу мережевим проектам, розрахованим на велику кількість учасників.

Громадського геймера можна ідентифікувати за такими ознаками: а) більшість його соціального оточення складають інші геймери; б) ігри слугують інструментом подолання психологічного дискомфорту; в) окрім відеоігор, він також бере участь в інших видах ігор; г) гра є для нього способом зустрічей з друзями.

Громадські геймери-діячі відіграють важливу роль у розвитку ігрової індустрії, сприяючи популяризації багатокористувацьких проектів і виступаючи рушійною силою для ігрової промисловості.

3. Тру-геймери (справжні геймери) – це найпоширеніший тип геймерів. Тругеймери часто еволюціонують з казуальних гравців, хоча іноді індивід може одразу проявляти характеристики тругеймера.

Для цього типу геймерів характерні наступні риси:

– охоче витрачають кошти на придбання кількох ігор щомісяця;

- регулярно проводять ночі за відеоіграми;
- під час робочого дня їх часто відвідують думки про нову гру, яка чекає на них вдома.

З психологічної точки зору, ігрову поведінку тру-геймерів можна описати як «пасивну радість»: відчуючи втому від реального життя, вони з задоволенням відпочивають у віртуальному світі, а після гри повертаються до повсякденних справ. Відеоігри для тру-геймерів є серйозним захопленням, але залишаються лише хобі. Саме на прихильність тру-геймерів орієнтуються розробники ігор, прагнучи до масових продажів своєї продукції.

4. Якщо захоплення відеоіграми перестає бути для індивіда лише хобі та набуває домінуючого значення, він трансформується в «зосередженого геймера». Цей процес починається з поступового підпорядкування всіх інших сфер життєдіяльності бажанню грати. Перехід до стану зосередженого геймера відбувається поступово, з часом відеоігри стають для нього дедалі привабливішими, і він починає присвячувати їм все більше часу.

Характерні риси зосередженого геймера:

- 1) індивід починає пропускати навчання або роботу, імітуючи хворобу, щоб мати можливість грати;
- 2) значну частину файлів на його комп'ютері становлять ігри;
- 3) витрачає більшу частину свого бюджету на придбання нових ігор, ніж на першочергові потреби (харчування, одяг тощо);
- 4) зосереджені геймери виявляють особливий інтерес до ігор, що потребують значних часових інвестицій, таких як складні рольові ігри та глобальні стратегії. Досягнувши майстерності в ігровому процесі, освоївши всі тактики та віднайшовши всі приховані елементи, вони відчують задоволення.

5. Хардкорні геймери – це гравці, які приділяють грі значну кількість часу та активно спілкуються на різноманітних онлайн-платформах. Їх відрізняють такі ознаки:

- Іноді плутає своє справжнє ім'я з кіберспортивним нікнеймом, називаючи себе то одним, то іншим;

- Відмічає у календарі дати всіх кіберспортивних змагань;

- Може пропустити заплановану зустріч через термінову поїздку на кіберспортивний турнір.

6. Прогеймер – це геймер, який грає з метою отримання прибутку. Більшість його часу займають тренування, спрямовані на підготовку до участі у змаганнях з відеоігор. Основна відмінність між прогеймером та хардкорним гравцем полягає у рівні фінансової залежності від ігрової діяльності. Професійні геймери укладають спонсорські контракти, які покривають їхні витрати на змагання в обмін на рекламу. У деяких країнах прогеймери навіть отримують заробітну плату (Золотушенко, 2019).

Отже, згідно з класифікацією Н. Р. Золотушенко, виокремлюють шість типів геймерів: а) казуальні, що розглядають ігри як легку розвагу; б) громадські геймеридіячі, для яких гра є засобом соціалізації та самовираження; в) тру-геймери, для яких відеоігри – це серйозне хобі, що не перешкоджає іншим аспектам життя; г) зосереджені геймери, у яких ігровий процес поступово починає домінувати над іншими сферами; д) хардкорні геймери, які присвячують іграм значний час та активно залучені до ігрових спільнот і кіберспорту; ж) прогеймери, що перетворили відеоігри на професійну діяльність та джерело доходу.

В інших класифікаціях також виділяють такі категорії гравців:

- Нуби (англ. *newbies*) – сленгове позначення новачків у конкретній грі або у відеоіграх загалом. Варто зазначити існування двох похідних термінів: «новачок» (англ. *newb*), що вказує на гравця-початківця, відкритого до навчання, та «нуб» (англ. *noob*), яке є зневажливим прізвиськом для недосвідченого користувача відеоігор.

- Прості гравці (жарг. казуали, англ. *casual gamers*) – особи з помірним інтересом до відеоігор. Цей тип геймерів не присвячує іграм багато часу, зазвичай використовує лише одну ігрову платформу та віддає перевагу нескладним відеоіграм.

- Хардкорні геймери (сленгова назва – хардкорники, англ. *hardcore gamers*) – категорія гравців, що протиставляється казуальним геймерам. Для них характерне

значне часове інвестування у відеоігри, переважний вибір складних ігор або встановлення високого рівня складності. Вони відзначаються глибоким досвідом у відеоіграх різноманітних жанрів, а іноді володіють навичками програмування чи іншими комп'ютерними спеціальностями, що дає їм змогу розробляти власні модифікації до ігор. Як правило, вони використовують декілька ігрових платформ та прагнуть до повного проходження ігор із отриманням усіх внутрішньоігрових нагород.

– Прогеймери (англ. *pro-gamers*) – професійні гравці, які заробляють гроші завдяки грі. Основним джерелом доходу прогеймерів є призові кошти та заробітні плати за участь у кіберспортивних змаганнях. Прогеймери фінансово залежні від відеоігор, і час, проведений за ними, не вважається вільним, а може навіть приносити менше задоволення, оскільки гра для них – це робота. У країнах Азії, зокрема в Південній Кореї та Японії, прогеймерів підтримують великі компанії, які також організовують кіберспортивні турніри.

– Ретрогеймери (англ. *retro gamer*) – геймери, які переважно грають лише у старі відеоігри, використовуючи для цього старі ігрові консолі. Цей тип геймерів часто використовує емулятори різних ігрових платформ (Горпинич & Жадан, 2020b).

Для глибшого розуміння розподілу різних типів геймерів за ігровими жанрами, необхідно здійснити аналіз характерних особливостей цих жанрів.

Жанр Екшн (англ. *action*). Цей жанр відзначається присутністю всіх типів геймерів, починаючи від казуалів і закінчуючи хардкорниками та прогеймерами. У межах цього жанру постійно розробляються нові ігри, що включають різноманітні ігрові механіки, здатні зацікавити широке коло гравців. Ігри жанру Екшн досить часто використовуються в кіберспорті, а для комфортної гри підходить більшість сучасних ігрових платформ.

Жанр «файтинг». Цей жанр переважно популярний серед казуалів та хардкорників. Казуальні гравці цінують його за видиму простоту та відносно низький поріг входження в ігровий процес. Хардкорні геймери ж люблять файтинги за наявність ігор зі складним геймплеєм, що вимагає тривалого та глибокого вивчення

ігрової механіки. Прогеймери не виявляють значного інтересу до цього жанру через відсутність на даний момент ігор з чіткою орієнтацією на змагання та кіберспортивну діяльність.

Жанр «стратегія». Цей жанр зазвичай приваблює обмежене коло геймерів, переважно хардкорників та прогеймерів. Його характерною особливістю є специфічний геймплей, що вимагає значних часових витрат на опанування ігрових механік для досягнення ефективної гри. Крім того, наявність кіберспортивних дисциплін у цьому жанрі робить його цікавим для професійних гравців та організаторів змагань з великими грошовими винагородами.

Жанр «аркада». В аркадних іграх найчастіше зустрічаються казуальні геймери. Для цього типу гравців головним є не складний ігровий процес, а можливість швидко та невимушено провести час. Цей жанр не потребує дорогого ігрового обладнання, і в аркадні ігри можна грати на багатьох ігрових пристроях попередніх поколінь.

Жанр RPG. У рольових іграх можна зустріти представників усіх типів геймерів. Велика різноманітність ігрового процесу, можливості налаштування гри та широкий вибір аматорських модифікацій приваблюють гравців з різними уподобаннями.

Симулятор. Цей жанр дещо відрізняється від інших. Симулятори часто є не лише відеоіграми, а й навчальними програмами, що імітують різні види професійної діяльності (військові симулятори, бізнес-симулятори тощо).

Протягом історії розробки відеоігор для підвищення іграбельності та залучення ширшої аудиторії розробники часто комбінували різні жанри. На сьогоднішній день можна зустріти ігри, що поєднують елементи двох і більше ігрових жанрів.

Значуще місце у формуванні картини світу індивіда займає образ власного "Я" – система уявлень про себе. Занурюючись у віртуальне середовище комп'ютерних ігор, гравець отримує новий ідентифікатор, що символізує початок його "віртуального існування". Трансформуючи свій образ "Я", геймер інтегрує у своїй свідомості два різні простори – віртуальний та реальний, і відповідно, два різних образи – себе як реальної особистості та, наприклад, свого ігрового персонажа. Цей процес ініціює нову соціалізацію, засвоєння специфічних норм і цінностей

віртуального світу, що сприяє як підтримці індивідуального світогляду геймерів, так і відтворенню геймерської субкультури в цілому (Горпинич & Жадан, 2020b).

Гендерні відмінності та стереотипи у геймінгу при цьому можуть мати значний вплив на мотивацію, вибір ігор та особистісний розвиток гравців. Дослідження, в тому числі і дослідження Н. Ю. Мавродій, показують, що чоловіки та жінки можуть мати різні мотиви для участі у відеоіграх. Чоловіки частіше обирають ігри з елементами змагання та агресії, тоді як жінки надають перевагу іграм, що сприяють соціальній взаємодії та співпраці. Ці відмінності можуть впливати на розвиток різних навичок та аспектів особистості. Наприклад, чоловіки можуть розвивати стратегічне мислення та реакцію, тоді як жінки — комунікативні та емпатійні здібності (Мавродій, 2022).

Гендерні стереотипи значною мірою впливають і на те, як розробники зображують персонажів. Жіночі персонажі у відеоіграх часто зображуються безпорадними та такими, що потребують порятунку, що підсилює гендерні стереотипи. Або навпаки, занадто сексуалізувати. Такі стереотипи можуть знижувати самооцінку та впливати на сприйняття власних можливостей. З іншого боку, чоловіки також можуть відчувати тиск відповідати образу сильного та агресивного гравця, що також обмежує їхній вибір та може впливати на особистісний розвиток.

Дослідження показують, що надмірне захоплення відеоіграми може призводити до проблем із соціальною адаптацією та міжособистісною взаємодією. Зокрема, в роботі Т. В. Татарченко зазначається, що інтенсивне використання інтернету та відеоігор може негативно впливати на рівень соціально-психологічної адаптації студентів, знижуючи їхню здатність до ефективної комунікації та адаптації в реальному світі (Татарченко, 2021).

Відеоігри можуть впливати на розвиток креативності, навичок вирішення проблем та соціальних навичок. Дослідження показують, що відеоігри можуть стимулювати креативність. Зокрема, ігри, що вимагають від гравців створення нових стратегій або вирішення нестандартних завдань, сприяють розвитку творчого мислення. Наприклад, у своїй статті О.Б. Вовк, Р.Т. Гасько та Р.О. Голощук

зазначають, що комп'ютерні ігри як форма інтерактивної розваги можуть розвивати креативність користувачів.

Відеоігри, особливо ті, що містять головоломки або стратегічні елементи, можуть покращувати навички вирішення проблем. Гравці вчаться аналізувати ситуації, розробляти стратегії та приймати рішення в умовах обмеженого часу. У зазначеній вище статті також підкреслено, що користувачі вдосконалюють навички вирішення проблем, навчаючись вирішувати головоломки методом "проб та помилок" (Вовк та ін., 2017).

Онлайн-ігри, що передбачають взаємодію з іншими гравцями, можуть сприяти розвитку соціальних навичок, таких як співпраця, комунікація та лідерство. А. Волинець зазначає, що відеоігри можуть бути використані як засіб ІКТ в освіті, впливаючи на формування сучасного освітнього середовища та сприяючи розвитку соціальних навичок (Волинець, 2023).

Відеоігри можуть значно сприяти розвитку креативності, вирішення проблем і соціальних навичок. Вплив ігор варіюється залежно від їх жанру та характеру, але загалом вони можуть стати ефективним інструментом для вдосконалення цих важливих особистісних рис.

Деякі дослідження вказують на те, що відеоігри можуть сприяти розвитку емпатії. Зокрема, використання ігрових технологій у медіа для підвищення емпатії серед аудиторії розглядається як перспективний напрямок. У своїй статті О. Гондюл зазначає, що ігрові технології можуть підвищувати залученість, інтерактивність та емпатію серед аудиторії (Гондюл, 2023).

Але з іншого боку, існують дослідження, які вказують на можливий негативний вплив відеоігор, що містять сцени насильства, на емоційну сферу гравців. У своїй статті Ю. Ю. Орлов та Ю. Б. Ірхін зазначають, що ігри, що містять сцени насильства та жорстокості, можуть знижувати рівень емпатії та підвищувати агресивність (Орлов & Ірхін, 2014).

У межах кримінальної психології та психології оперативно-розшукової діяльності вітчизняними науковцями, серед яких В.Г. Андросюк, В.П. Казміренко,

Л.І. Казміренко, М.В. Костицький, С.Д. Максименко, В.С. Медведєв, О.М. Морозов, Л.І. Мороз, О.Є. Моїсєєва, І.М. Охріменко, В.В. Рибалко, В.М. Синьов, С.І. Яковенко та інші, досліджувалися різноманітні аспекти впливу агресивних комп'ютерних ігор на формування правової свідомості громадян.

У західноєвропейських країнах психологічні аспекти впливу комп'ютерних ігор на становлення правової свідомості громадян отримали значний розвиток як у теоретичній, так і в прикладній сферах. Лідуючі позиції в цій галузі займає американський досвід, де вагомий внесок у розробку фундаментальних принципів впливу комп'ютерних ігор на правову свідомість громадян зробили такі дослідники, як Е. Бернайз, Д. Груніг, Р. Харлоу, С. Катліб, А. Сентер, Г. Брум, Д. Доті, Дж. Бергер, Л. Кортленд, І. Сендідж, В. Фрайбургер, К. Ротцол, У. Уеллс, Дж. Бернет, С. Маріарті, Ф. Котлер, Е. МакКарті та інші (Орлов & Ірхін, 2014).

Поряд з цим, надмірне захоплення відеоіграми може призводити до формування ігрової залежності, що негативно впливає на соціальну адаптацію та психологічний розвиток особистості. Дослідження вчених показує, що така залежність може призводити до серйозних проблем у поведінці, порушення соціальних зв'язків, труднощів з емоційним станом і когнітивними функціями. Підлітки, які захоплюються іграми, часто стикаються з проблемами адаптації в реальному житті, зокрема в школі та сім'ї (Мавродій, 2022).

Надмірне захоплення відеоіграми, або ігрова залежність, є серйозною проблемою, яка може суттєво впливати на різні аспекти життя людини. Ігрова залежність має схожі психологічні механізми з іншими видами залежностей, такими як наркоманія, алкоголізм, паління цигарок чи азартні ігри. Людина, що страждає від цієї залежності, починає віддавати перевагу іграм над іншими життєвими аспектами, зокрема навчанням, роботою, соціальними взаємодіями та фізичним здоров'ям.

Соціальна адаптація таких людей зазнає значних ускладнень, оскільки вони часто уникають реальних контактів з оточуючими, замінюючи їх на віртуальні зв'язки або взаємодії з персонажами ігор. Це може призводити до зниження соціальних

навичок і виникнення труднощів у реальному спілкуванні. Зокрема, у підлітків така ізоляція може стати причиною конфліктів з однолітками, вчителями та батьками.

Психологічний розвиток особистості також зазнає впливу. У підлітків, що надмірно захоплюються іграми, спостерігаються зниження академічної успішності, проблеми з емоційною регуляцією, такі як тривожність і депресія, а також прояви агресивної поведінки. Постійне занурення у віртуальний світ може негативно впливати на концентрацію уваги, мотивацію до досягнення реальних цілей і самооцінку.

Але чи може тоді геймінг бути інструментом психотерапії та розвитку при цьому? Так, може. Використання ігрових технологій у статті Н. Дубашидзе допомагає клієнтам розвивати комунікативні навички та знижувати емоційну напругу. Застосування ігрових методик у КПТ сприяє ефективному навчанню прийнятних форм вираження емоцій та розвитку соціальної взаємодії (Дубашидзе, 2018).

Трансформаційні ігри використовуються в практичній психології для опрацювання внутрішніх конфліктів та страхів, створюючи безпечне середовище, де клієнти можуть експериментувати з новими моделями поведінки, що сприяє подоланню страхів та особистісному зростанню, як зазначають в своїй статті К. Г. Наумік-Гладка та О. В. Скориніна-Погребна (Наумік-Гладка & Скориніна-Погребна, 2018).

Настільні психологічні ігри та мотиваційні щоденники використовуються для розвитку різних аспектів особистості, включаючи підвищення самооцінки. Вони сприяють самопізнанню та усвідомленню власних ресурсів, що позитивно впливає на самооцінку та мотивацію до особистісного розвитку, було підсумовано у статті О. Ю. Овчаренко (Овчаренко, 2023).

Деякі ігри можуть бути корисними для людей з різними психологічними проблемами. Наприклад, ігри, що вимагають співпраці та командної роботи, можуть допомогти знизити рівень тривожності в соціальних ситуаціях, покращуючи навички спілкування та взаємодії. Ігри з позитивним підкріпленням та мотиваційними елементами можуть підвищити настрій та мотивацію, сприяючи виходу з

депресивних станів. Також кіберспорт може бути засобом подолання стрес-асоційованих станів у військовослужбовців, що може бути корисним для осіб з посттравматичним стресовим розладом (ПТСР). Все це підсумували у своїй роботі О. А. Шинкарук, Д. М. Давидов, М. В. Дутчак та О. Яковенко. Таким чином, геймінг, за умови правильного підбору та застосування, може бути ефективним інструментом у психотерапії для розвитку соціальних навичок, подолання страхів та підвищення самооцінки (Шинкарук та ін., 2024).

Таким чином, особистісні риси студентів-геймерів формуються під впливом як індивідуальних особливостей, так і соціального оточення. Захоплення відеоіграми може мати як позитивні, так і негативні наслідки для розвитку особистості, залежно від інтенсивності та контексту використання. Подальші дослідження в цій галузі можуть сприяти глибшому розумінню впливу відеоігор на особистісний розвиток студентської молоді та розробці рекомендацій для оптимального поєднання віртуальної та реальної активності.

Висновок до 1-го розділу

Підсумовуючи розглянутий матеріал, можна стверджувати, що особистісні риси є фундаментальними психологічними конструктами, які визначають індивідуальність людини та її стійкі поведінкові тенденції. Різноманітні теоретичні підходи, від класичних типологій до сучасних факторних моделей, таких як "Велика п'ятірка", пропонують різні способи категоризації та розуміння цих рис. Важливо підкреслити їхню відносну стабільність, узагальненість, ієрархічність, вимірюваність та складний процес формування під впливом генетичних і соціальних факторів. Риси особистості відіграють ключову роль у регуляції поведінки, соціальній адаптації та навіть прогнозуванні психічного здоров'я.

Феномен геймінгу, представлений різноманітними типами гравців – від казуальних до професійних кіберспортсменів – є значущим соціальним явищем, особливо серед студентської молоді. Відеоігри, як специфічна форма віртуальної активності, мають складний і багатогранний вплив на особистісний розвиток. З одного боку, вони можуть сприяти розвитку креативності, навичок вирішення

проблем, соціальної взаємодії та навіть емпатії. З іншого боку, надмірне захоплення іграми несе ризики формування ігрової залежності, проблем із соціальною адаптацією та негативного впливу агресивного контенту.

Дослідження гендерних відмінностей та стереотипів у геймінгу також виявляє важливі аспекти впливу соціальних конструктів на мотивацію, вибір ігор та потенційний особистісний розвиток гравців різної статі.

Таким чином, вивчення особистісних рис студентів-геймерів є актуальним і важливим завданням. Розуміння взаємозв'язку між стійкими характеристиками особистості та залученістю до віртуального ігрового середовища дозволить глибше проникнути в механізми соціалізації, адаптації та психологічного благополуччя цієї соціальної групи. Подальші емпіричні дослідження, спрямовані на виявлення специфічних особистісних профілів студентів-геймерів та аналіз впливу різних жанрів і стилів гри на їхній розвиток, матимуть значну теоретичну та практичну цінність для психології особистості, соціальної психології та педагогіки. Отримані знання можуть бути використані для розробки рекомендацій щодо збалансованого поєднання віртуальної та реальної активності, профілактики ігрової залежності та сприяння гармонійному особистісному зростанню студентської молоді.

РОЗДІЛ 2. ЕМПІРИЧНЕ ДОСЛІДЖЕННЯ ПСИХОЛОГІЧНИХ ОСОБЛИВОСТЕЙ ОСОБИСТІСНИХ РИС СТУДЕНТІВ-ГЕЙМЕРІВ

2.1. Характеристика вибірки та методів дослідження

Вибірка складалась з 64-ох осіб віком від 18 до 21 року. За критерієм статті у вибірку увійшло 12 чоловіків і 52 жінки, що є студентами Київського столичного університету імені Бориса Грінченка, Державного університету інформаційно-комунікаційних технологій, Київського національного університету будівництва і архітектури та інших навчальних закладів.

Для проведення емпіричного дослідження нами використано низку опитувальників: Короткий п'ятифакторний опитувальник особистості (Р. Маккраї, П. Коста в адаптації М. Кліманської, І. Галецької), методика дослідження акцентуації характеру (К. Леонгарда, Г. Шмішека), коротка версія опитувальника особистісного нарцисизму (адаптація Н. Пилат, О. Сеник, І. Кривенко).

П'ятифакторний опитувальник особистості, широко відомий як модель "Великої п'ятірки", був розроблений американськими психологами Р. Маккраї та П. Коста. Подальша його розробка призвела до створення остаточної версії, представленої опитувальником NEO PI (що розшифровується як "Нейротизм, екстраверсія, відкритість - особистісний опитувальник") (Шинкарук та ін., 2024).

Методика ТІРІ належить до інструментів, спрямованих на ідентифікацію та оцінку фундаментальних психологічних рис особистості. П'ять базових вимірів, що використовуються для опису та оцінки особистості – екстраверсія, доброзичливість, сумлінність, емоційна стабільність та відкритість до нового досвіду – розглядаються як універсальні, транскультурні та наддемографічні характеристики, що забезпечують повне та всебічне розуміння особистості (Кокун та ін., 2021). Автори моделі стверджують, що виділені на основі факторного аналізу п'ять незалежних змінних є достатніми для адекватного опису психологічного профілю особистості (Звягіна, 2024).

Опитувальник для визначення типу акцентуації особистості був розроблений Г. Шмішеком (Schmieschek Fragebogen) на основі концепції К. Леонгарда та вперше опублікований у 1970 році. За його допомогою діагностуються десять типів акцентуації: гіпертимний, збудливий, емотивний, дистимічний (депресивний), тривожно-боязкий (невротичний), афективно-екзальтований (інтродуктивний), афективно-лабільний (циклотимічний), паранойяльний (застрагаючий), ригідний (педантичний) та демонстративний (Марцінкевич, 2022).

Опитувальник особистісного нарцисизму (NPI) призначений для вимірювання нарцисизму як особистісної риси та є інструментом дослідження індивідуальних відмінностей у її прояві. Базуючись на багатоаспектній концептуалізації нарцисизму, автори NPI виокремили сім складових у структурі цієї риси: авторитетність, самодостатність, вищість, ексгібіціонізм, експлуатативність, марнославство та винятковість. Ці показники пізніше було зведено до чотирьох факторів: лідерство/авторитет, вищість/зарозумілість, самозаглиблення/самозахоплення та експлуатативність/винятковість (Gentile та ін., 2013).

Подальші наукові розвідки засвідчили певну нестабільність чотирифакторної моделі, що спонукало Акермана та його наукових співробітників до розробки трифакторної структури зазначеної методики: лідерство/авторитет, грандіозний ексгібіціонізм та винятковість/ експлуатативність (Ackerman та ін., 2011). Два фактори, а саме лідерство/авторитет та грандіозний ексгібіціонізм, корелюють з такими особистісними характеристиками, як екстраверсія, наполегливість у досягненні цілей та рівень самооцінки. Натомість фактор винятковість/експлуатативність демонструє зв'язок із більш негативними особистісними рисами, включаючи низький рівень емпатії, занижену самооцінку, агресивність, нейротизм, макіавеллізм та антисоціальні схильності (Пилат та ін., 2021).

Отже, для емпіричного дослідження особистісних рис студентської молоді віком 18-21 року було сформовано вибірку з 64 осіб, переважну більшість якої складали жінки. З метою діагностики використовувався комплекс стандартизованих

психометричних інструментів, а саме: Короткий п'ятифакторний опитувальник особистості, методика дослідження акцентуації характеру Г. Шмішека та коротка версія Опитувальника особистісного нарцисизму. Застосування зазначених методик, які базуються на визнаних теоретичних моделях особистості, дозволить отримати комплексні дані щодо прояву "Великої п'ятірки" рис, типів акцентуації характеру та рівня нарцисизму в досліджуваній групі. Отримані результати стануть основою для подальшого аналізу особливостей особистісної сфери студентів.

2.2. Кореляційний аналіз результатів дослідження

Для вибору коректного критерію кореляції нами було здійснено перевірку даних на нормальність (див. Додаток А та Додаток Б). Результати вказують, що переважна частина змінних має асиметричний розподіл, що суттєво відрізняється від нормального. Враховуючи це, для пошуку кореляцій нами було вибрано критерій рангової кореляції Спірмена через надійність його оцінок в умовах розподілів, що суттєво відрізняються від нормального.

Результати кореляційного аналізу вказують, що вік респондентів корелює з їх тривожністю ($r_s = 0,28$; $p < 0,05$), що може вказувати на те, що студенти старших курсів більш тривожні. Можливо, це пов'язано зі зростанням відповідальності дорослого життя, стресових факторів через навчання, а для когось можливо і пошуку роботи.

Було виявлено, що стать респондентів пов'язана з кількістю часу, який вони витрачають на відеоігри ($r_s = 0,29$; $p < 0,05$). Це може свідчити про те, що представники однієї статі проводять за іграми більше часу, ніж інші. Також було виявлено кореляцію між статтю та зацікавленістю новинами про відеоігри ($r_s = 0,31$; $p < 0,05$), що може свідчити про більш активне залучення чоловічої статі у геймерське середовище.

Спостерігається негативний зв'язок між статтю та рівнем екстраверсії ($r_s = -0,26$; $p < 0,05$), що може свідчити про вищий рівень екстраверсії серед жінок у порівнянні з чоловіками. Було виявлено позитивний зв'язок між статтю та емоційною

стабільністю ($r_s = 0,26$; $p < 0,05$), що може свідчити про те, що чоловіки демонструють трохи вищий рівень емоційної стабільності.

Також спостерігається негативна кореляція між статтю та тривожністю ($r_s = -0,29$; $p < 0,05$), що свідчить про вищий рівень тривожності серед жінок. Виявлено, що залучення до відеоігор корелює з тим, чи грають респонденти наодинці чи з друзями ($r_s = 0,29$; $p < 0,05$), що свідчить про зв'язок між геймерською активністю та соціальними аспектами ігор. Більшість тих хто грає у відеоігри взагалі грають в тому числі завдяки тому, що грають не самі.

Спостерігається сильний позитивний зв'язок між тим, чи грає людина у відеоігри, та частотою гри на тиждень ($r_s = 0,41$; $p < 0,001$), що логічно вказує на те, що гравці грають частіше. Також виявлено позитивний зв'язок між грою у відеоігри та загальним часом, витраченим на них за тиждень ($r_s = 0,48$; $p < 0,001$). Позитивна кореляція спостерігається між грою у відеоігри та інтересом до новин і оновлень у сфері відеоігор ($r_s = 0,48$; $p < 0,001$). Негативна кореляція виявлена між грою у відеоігри та емоційністю ($r_s = -0,36$; $p < 0,01$), що свідчить про дещо нижчу емоційність серед гравців. Між частотою гри та загальним часом, витраченим на відеоігри, встановлено сильний позитивний зв'язок ($r_s = 0,55$; $p < 0,001$). Позитивна кореляція також спостерігається між частотою гри та інтересом до новин у сфері відеоігор ($r_s = 0,38$; $p < 0,01$). Виявлено негативний зв'язок між частотою гри та добросовісністю ($r_s = -0,31$; $p < 0,05$), що свідчить про те, що частіша гра пов'язана з дещо нижчим рівнем добросовісності. Негативна кореляція спостерігається між частотою гри та гіпертимним типом акцентуації ($r_s = -0,29$; $p < 0,05$), що може свідчити про меншу активність та оптимізм серед тих, хто грає частіше.

Позитивна кореляція була знайдена між частотою гри та збудливим, неврівноваженим типом акцентуації ($r_s = 0,29$; $p < 0,05$), що свідчить про підвищену імпульсивність серед активних гравців. Також був встановлений сильний негативний зв'язок між частотою гри та емоційністю ($r_s = -0,43$; $p < 0,001$), що свідчить про те, що чим частіше люди грають у відеоігри, тим нижчий у них рівень емоційності.

Можливо, регулярне залучення до ігрового процесу пов'язане зі зниженням емоційної чутливості або використовується як спосіб уникнення емоційних переживань.

Виявлено позитивний кореляційний зв'язок між кількістю часу, витраченого на відеоігри, та інтересом до новин і оновлень ігрової індустрії ($r_s = 0,48$; $p < 0,01$). Це логічно свідчить про те, що чим більше респондент грає, тим більше він зацікавлений бути в курсі ігрових новин, оновлень та нових релізів. Відеоігри стають для таких осіб значущим елементом їхнього дозвілля та, можливо, частиною особистісної ідентичності.

Встановлено негативний кореляційний зв'язок між кількістю часу на ігри та добросовісністю ($r_s = -0,31$; $p < 0,01$). Це означає, що респонденти з вищим рівнем добросовісності — тобто відповідальні, дисципліновані та організовані особи — витрачають менше часу на ігри. Можливо, через те, що вони надають пріоритет виконанню обов'язків і цілей, а не розважальним активностям.

Помірну негативну кореляцію між кількістю часу, витраченого на відеоігри, та емотивністю респондентів ($r_s = -0,37$; $p < 0,01$) було нами виявлено. Це свідчить про те, що люди, які проводять більше часу за відеоіграми, як правило, демонструють нижчий рівень емотивності. Можливо, залучення до віртуальних світів відеоігор може слугувати формою емоційної розрядки або відволікання, що призводить до зниження вираженості емоційних реакцій у повсякденному житті. Це означає, що чим більше часу людина присвячує відеоіграм, тим менше в неї проявляються емоційні реакції.

Результати кореляції також показують помірну позитивну кореляцію між екстраверсією та відкритістю новому досвіду ($r_s = 0,38$; $p < 0,01$). Це означає, що люди, які є більш екстравертованими, як правило, також більш схильні до нового досвіду, цікавляться новими ідеями, є більш уявними та інтелектуально допитливими. Екстраверсія, що характеризується товариськістю та пошуком стимуляції, може природно поєднуватися з бажанням досліджувати нові можливості та ідеї.

Далі бачимо помірну позитивну кореляцію між екстраверсією та гіпертимністю ($r_s = 0,40$; $p < 0,001$). Це свідчить про те, що екстравертовані особистості частіше

демонструють гіпертимний темперамент, який характеризується високим рівнем енергії, оптимізмом, активністю та товариськістю. Ці риси добре узгоджуються з основними характеристиками екстраверсії.

Окрім цього, було виявлено помірну негативну кореляцію між екстраверсією та дистимічністю ($r_s = -0.46$; $p < 0.001$). Це означає, що люди, які є більш екстравертованими, як правило, менш схильні до дистимічного настрою, який характеризується хронічною пригніченістю, песимізмом та низьким рівнем енергії. Активна та соціальна природа екстраверсії може слугувати захисним фактором проти розвитку дистимічних тенденцій.

Окрім вищезазначених взаємозв'язків, було виявлено помірну позитивну кореляцію між екстраверсією та демонстративністю ($r_s = 0.35$; $p < 0.01$). Отримані дані свідчать про те, що особистості з високим рівнем екстраверсії також схильні демонструвати більш виражену демонстративну поведінку, яка може проявлятися у прагненні до уваги, емоційності та театральності у вираженні почуттів.

Також, аналіз виявив значну позитивну кореляцію між дружелюбністю та добросовісністю ($r_s = 0.60$; $p < 0.001$). Це вказує на те, що респонденти, які характеризуються високим рівнем дружелюбності, як правило, також є більш добросовісними, відповідальними, організованими та орієнтованими на досягнення мети. Цей зв'язок може відображати соціальну гармонію, де доброзичливі люди також прагнуть бути надійними та сумлінними у своїх діях.

Крім того, спостерігається слабка позитивна кореляція між дружелюбністю та емотивністю ($r_s = 0.28$; $p < 0.05$). Отримані результати показують, що особистості з вищим рівнем дружелюбності можуть бути дещо більш емотивними, тобто схильними до більш інтенсивних емоційних реакцій. Однак, зважаючи на слабкість кореляції, цей зв'язок не є визначальним.

Далі було виявлено значну негативну кореляцію між емоційною стабільністю та тривожністю ($r_s = -0.42$; $p < 0.001$). Дані свідчать про те, що респонденти з високим рівнем емоційної стабільності, які характеризуються спокоєм, впевненістю та стійкістю до стресів, демонструють значно нижчий рівень тривожності. Цей

зворотний зв'язок підкреслює важливість емоційної стійкості як потенційного захисного фактора проти виникнення тривожних станів.

Слід зазначити, що виявлено слабку негативну кореляцію між емоційною стабільністю та дистимічністю ($r_s = -0.29$; $p < 0.05$). Це вказує на те, що особистості з вищим рівнем емоційної стабільності дещо менш схильні до проявів дистимічного настрою, який характеризується хронічною пригніченістю та песимізмом.

Крім того, спостерігається слабка негативна кореляція між емоційною стабільністю та педантичністю ($r_s = -0.32$; $p < 0.05$). Отримані результати свідчать про те, що емоційно стабільніші респонденти можуть проявляти дещо нижчий рівень педантизму, який включає надмірну вимогливість до себе та інших, а також схильність до перфекціонізму.

Аналогічно, виявлено слабку негативну кореляцію між емоційною стабільністю та емотивністю ($r_s = -0.31$; $p < 0.05$). Це означає, що особистості з вищим рівнем емоційної стійкості можуть бути дещо менш емотивними, тобто менш схильними до інтенсивних емоційних реакцій.

Також, встановлено слабку негативну кореляцію між емоційною стабільністю та циклотимічністю ($r_s = -0.29$; $p < 0.05$). Отримані дані показують, що емоційно стабільніші респонденти можуть рідше проявляти ознаки циклотимічного темпераменту, що характеризується періодичними коливаннями настрою від піднесеного до пригніченого.

Було виявлено помірну негативну кореляцію між емоційною стабільністю та екзальтованістю ($r_s = -0.48$; $p < 0.001$). Це свідчить про те, що особистості з високим рівнем емоційної стабільності значно менш схильні до екзальтованого типу темпераменту, який характеризується надмірною емоційністю, імпульсивністю та бурхливими реакціями на зовнішні події.

Слід зазначити, що спостерігається помірна позитивна кореляція між відкритістю новому досвіду та гіпертимністю ($r_s = 0.43$; $p < 0.001$). Отримані дані вказують на те, що особистості, які характеризуються високою відкритістю до нового досвіду, схильні також проявляти гіпертимний темперамент, що відзначається

високим рівнем енергії, оптимізмом та активністю. Ймовірно, цікавість до нового та прагнення до різноманітних вражень можуть бути пов'язані з енергійним та позитивним світоглядом.

Крім того, було виявлено слабку негативну кореляцію між відкритістю новому досвіду та дистимічністю ($r_s = -0.28$; $p < 0.05$). Це свідчить про те, що особистості, більш відкриті до нового досвіду, можуть бути дещо менш схильними до проявів дистимічного настрою, який характеризується хронічною пригніченістю та песимізмом. Можливо, їхня допитливість та інтерес до життя можуть слугувати своєрідним буфером проти розвитку тривалих станів зниженого настрою.

Встановлено помірну позитивну кореляцію між відкритістю новому досвіду та демонстративністю ($r_s = 0.40$; $p < 0.01$). Отримані результати показують, що респонденти з високим рівнем відкритості до нового досвіду також можуть бути схильні до демонстративної поведінки, що проявляється у бажанні привертати увагу та емоційності у вираженні себе.

Виявлено слабку позитивну кореляцію між відкритістю новому досвіду та нарцисизмом ($r_s = 0.28$; $p < 0.05$). Це вказує на те, що особистості, які є більш відкритими до нового досвіду, можуть мати дещо вищий рівень нарцисичних рис, таких як почуття власної значущості та потреба у захопленні. Однак, зважаючи на слабкість кореляції, цей зв'язок потребує подальшого вивчення.

Спостерігається слабка негативна кореляція між гіпертимністю та дистимічністю ($r_s = -0.27$; $p < 0.05$). Дані свідчать про те, що особистості з високим рівнем гіпертимності, що характеризуються енергійністю та оптимізмом, можуть бути дещо менш схильними до проявів дистимічного настрою. Ці два темпераменти, здається, знаходяться на протилежних полюсах емоційного спектру.

Було зафіксовано помірну позитивну кореляцію між гіпертимністю та демонстративністю ($r_s = 0.50$; $p < 0.001$). Отримані дані свідчать про те, що особистості з вираженим гіпертимним темпераментом, який характеризується високим рівнем енергії та оптимізмом, також схильні проявляти демонстративну поведінку, що може включати прагнення до уваги та емоційність у самовираженні.

Крім того, встановлено помірну позитивну кореляцію між гіпертимністю та нарцисизмом ($r_s = 0.44$; $p < 0.001$). Це вказує на те, що особистості з гіпертимними рисами, такими як висока енергійність та самовпевненість, можуть також мати тенденцію до нарцисизму, що проявляється у завищеному почутті власної значущості та потребі у захопленні.

Окрім цього, виявлено слабку позитивну кореляцію між тривожністю та дистимічністю ($r_s = 0.27$; $p < 0.05$). Отримані результати показують, що респонденти з вищим рівнем тривожності можуть бути дещо більш схильними до проявів дистимічного настрою, що характеризується хронічною пригніченістю. Можливо, постійне відчуття занепокоєння може сприяти розвитку тривалого стану зниженого настрою.

Спостерігається слабка позитивна кореляція між тривожністю та педантичністю ($r_s = 0.31$; $p < 0.05$). Дані свідчать про те, що особистості з вищим рівнем тривожності можуть проявляти дещо більшу схильність до педантизму, що включає надмірну вимогливість до себе та інших, а також прагнення до досконалості. Можливо, це є спробою контролювати невизначеність, яка часто супроводжує тривогу.

Також, було виявлено слабку позитивну кореляцію між тривожністю та емотивністю ($r_s = 0.30$; $p < 0.05$). Це означає, що особистості з вищим рівнем тривожності можуть бути дещо більш емотивними, тобто схильними до більш інтенсивних емоційних реакцій. Підвищена нервозність може супроводжуватися загальною емоційною вразливістю.

Слід зазначити, що виявлено помірну позитивну кореляцію між тривожністю та циклотимічністю ($r_s = 0.37$; $p < 0.01$). Отримані дані вказують на те, що респонденти з вищим рівнем тривожності можуть бути більш схильними до проявів циклотимічного темпераменту, що характеризується періодичними коливаннями настрою. Постійне відчуття тривоги може сприяти емоційній нестабільності.

Крім того, встановлено помірну позитивну кореляцію між тривожністю та екзальтованістю ($r_s = 0.40$; $p < 0.01$). Це свідчить про те, що особистості з вищим

рівнем тривожності також можуть проявляти екзальтований тип темпераменту, що характеризується надмірною емоційністю та бурхливими реакціями. Тривожність може посилювати емоційну збудливість.

Було виявлено слабку негативну кореляцію між дистимічністю та демонстративністю ($r_s = -0.33$; $p < 0.01$). Отримані результати показують, що особистості з вищим рівнем дистимічності, яка характеризується хронічною пригніченістю, як правило, менш схильні до демонстративної поведінки, що включає прагнення до уваги та емоційність у самовираженні. Знижений настрій може призводити до меншої потреби у зовнішньому вираженні емоцій.

Присутня помірна негативна кореляція між дистимічністю та нарцисизмом ($r_s = -0.39$; $p < 0.01$). Отримані дані свідчать про те, що особистості з вищим рівнем дистимічності, яка характеризується хронічною пригніченістю, як правило, менш схильні до проявів нарцисизму, таких як завищене почуття власної значущості. Знижений настрій може перешкоджати формуванню грандіозних уявлень про себе.

Встановлено помірну позитивну кореляцію між педантичністю та збудливістю, неврівноваженістю ($r_s = 0.37$; $p < 0.01$). Це вказує на те, що особистості з вищим рівнем педантизму, що включає вимогливість та схильність до контролю, також можуть бути більш схильними до збудливості та емоційної нестійкості. Можливо, прагнення до порядку та перфекціонізму може призводити до роздратування при зіткненні з недосконалістю.

Виявлено слабку позитивну кореляцію між педантичністю та емотивністю ($r_s = 0.28$; $p < 0.05$). Отримані результати показують, що особистості з вищим рівнем педантизму можуть бути дещо більш емотивними, тобто схильними до інтенсивніших емоційних реакцій. Ймовірно, високі стандарти та вимогливість можуть супроводжуватися більшою емоційною вразливістю.

Також, спостерігається помірна позитивна кореляція між педантичністю та застряглістю, ригідністю ($r_s = 0.35$; $p < 0.01$). Дані свідчать про те, що особистості з вищим рівнем педантизму також проявляють більшу схильність до застрягості

мислення та ригідності поведінки, тобто труднощів у зміні думок та адаптації до нових ситуацій.

Було виявлено помірну позитивну кореляцію між збудливістю, неврівноваженістю та циклотимічністю ($r_s = 0.47$; $p < 0.001$). Це означає, що особистості, схильні до збудливості та емоційної нестійкості, також частіше демонструють циклотимічний темперамент з періодичними коливаннями настрою.

Крім того, виявлено слабку позитивну кореляцію між збудливістю, неврівноваженістю та екзальтованістю ($r_s = 0.27$; $p < 0.05$). Це вказує на те, що особистості, схильні до збудливості, також можуть проявляти екзальтований тип темпераменту, що характеризується надмірною емоційністю та бурхливими реакціями.

Виявлено слабку позитивну кореляцію між застряглістю, ригідністю та циклотимічністю ($r_s = 0.26$; $p < 0.05$). Отримані дані свідчать про те, що особистості з вищою схильністю до застряглого мислення та труднощами у зміні думок можуть також дещо частіше проявляти ознаки циклотимічного темпераменту з періодичними коливаннями настрою.

Спостерігається слабка позитивна кореляція між застряглістю, ригідністю та нарцисизмом ($r_s = 0.27$; $p < 0.05$). Це вказує на те, що особистості з більшою ригідністю мислення можуть мати дещо вищий рівень нарцисичних рис, таких як почуття власної значущості. Однак, зважаючи на слабкість кореляції, цей зв'язок потребує подальшого вивчення.

Окрім цього, встановлено помірну позитивну кореляцію між демонстративністю та нарцисизмом ($r_s = 0.55$; $p < 0.001$). Отримані результати показують, що особистості, схильні до демонстративної поведінки, що включає прагнення до уваги, також часто демонструють нарцисичні риси, такі як завищене самооцінювання та потреба у захопленні.

Насамкінець, виявлено помірну позитивну кореляцію між циклотимічністю та екзальтованістю ($r_s = 0.53$; $p < 0.001$). Це означає, що особистості з циклотимічним темпераментом, що характеризується коливаннями настрою, також частіше

проявляють екзальтований тип темпераменту з надмірною емоційністю та бурхливими реакціями.

Отже, проведений кореляційний аналіз серед студентів-геймерів виявив низку значущих взаємозв'язків між особистісними рисами та акцентуаціями характеру, зокрема позитивні кореляції між екстраверсією та відкритістю, гіпертимністю й демонстративністю, а негативну – з дистимічністю. Дружелюбність була пов'язана з добросовісністю та емотивністю, тоді як емоційна стабільність обернено корелювала з тривожністю та іншими негативними емоційними станами. Відкритість до нового досвіду також виявила позитивні зв'язки з гіпертимністю та демонстративністю. Крім того, були встановлені кореляції між різними типами акцентуацій, такими як гіпертимність з демонстративністю та нарцисизмом, тривожність з дистимічністю та циклотимічністю, а також між педантичністю, збудливістю та застряглистю. Ці результати розширюють розуміння психологічних особливостей студентів, які захоплюються відеоіграми, демонструючи складні взаємозв'язки між різними аспектами їхньої особистості та емоційного стану.

Таблиця 2.1

**Міжстатеві відмінності в ігровій поведінці студентів
(U критерій Манна-Уїтні)**

Питання	U-значення	P-значення
Чи граєте Ви у відеоігри?	211.5	0.06
Частота (днів в тиждень)	268.5	0.42
Скільки часу Ви в середньому витрачаєте на відео-ігри за тиждень?	183	0.02
Чи слідкуєте Ви за новинами та оновленнями у світі відеоігор?	194	0.02

З метою дослідження міжстатевих особливостей нами використано U тест Манна-Уїтні. Результати аналізу зображено у табл. 2.1. За наведеними даними виявлено статистично значимі міжстатеві відмінності у часі, який респонденти витрачають на відеоігри та слідкуванням за оновленнями у світі відеоігор. Так, чоловіки більше грають у відеоігри та моніторять ігрові новини, що означає що

чоловіки є більш залученими до відеоігрової культури, ніж жінки, принаймні у контексті витраченого часу та інтересу до ігрових новин. Ці відмінності можуть відображати гендерні стереотипи щодо дозвілля, різний рівень інтересу до технологій або соціальні норми, що склалися у геймерській спільноті. Подальші якісні дослідження могли б глибше розкрити мотиваційні та соціальні аспекти цих міжстатевих відмінностей у залученості до відеоігор.

Висновок до 2-го розділу

Підсумовуючи результати проведеного емпіричного дослідження, слід наголосити на виявленні статистично значущих кореляційних зв'язків між низкою ключових особистісних характеристик студентів та особливостями їхньої геймерської активності. Аналіз отриманих даних засвідчив наявність взаємозв'язку між статтю респондентів, рівнем їхньої тривожності, показниками екстраверсії та емоційної стабільності, а також інтенсивністю залучення до віртуальних ігор. Емпірично встановлені в межах даного розділу значущі взаємозв'язки між особистісними рисами студентів та їхньою геймерською поведінкою мають важливе теоретичне та практичне значення.

Отримані емпіричні свідчення підкреслюють виражену соціально-психологічну складову феномену геймінгу. Це вказує на потенційний амбівалентний вплив ігрової діяльності на особистість, що може проявлятися як у сприянні певним аспектам розвитку, так і в ймовірності зростання рівня тривожності або емоційної нестабільності. Зокрема, виявлені кореляції між гендерною приналежністю, рівнем тривожності, екстравертованістю, емоційною стійкістю та ступенем залученості до віртуальних ігор наочно демонструють соціально-психологічну обумовленість геймінгу.

Таким чином, результати дослідження не лише підтверджують наукову актуальність поглибленого вивчення психологічного профілю студентів, які захоплюються відеоіграми, але й створюють емпіричну базу для майбутніх прикладних досліджень, спрямованих на розробку превентивних і корекційних

психологічних інтервенцій. Відтак, результати проведеного дослідження обґрунтовують необхідність подальших наукових розвідок у сфері психології студентів-геймерів та відкривають перспективи для розробки та впровадження практично орієнтованих психологічних програм профілактичного та підтримувального спрямування.

ВИСНОВКИ

Теоретичне та емпіричне дослідження психологічних особливостей особистісних рис студентів-геймерів дозволяє зробити такі висновки відповідно до поставлених нами завдань:

1. У науковому дискурсі домінує концепція, згідно з якою особистісні диспозиції є визначальними детермінантами індивідуальності, що прогнозують поведінкові патерни у різноманітних життєвих контекстах. При цьому інтенсивність експресії особистісних рис є ситуаційно залежною. З огляду на це, емпіричне дослідження зазначеного аспекту зберігає свою актуальність і може сприяти розкриттю механізмів інтеракції ендогенних особливостей особистості з екзогенним середовищем.

2. Виявлено статистично значущі кореляції між рівнем залученості студентів до відеоігрової діяльності (щодо часу та частоти гри) та певними особистісними конструктами (такими як емотивність, сумлінність) і акцентуаціями характеру (зокрема, гіпертимністю, збудливістю). Ці взаємозв'язки можуть вказувати на потенційний вплив ігрової поведінки на афективну та поведінкову сферу студентів-геймерів, що є критичним аспектом для розуміння їхньої психологічної адаптації.

3. Встановлено низку значущих кореляцій між особистісними рисами та акцентуаціями, що свідчить про комплексний психологічний профіль студентів-геймерів. Зокрема, виявлено взаємозв'язки між екстраверсією та такими змінами, як відкритість досвіду, гіпертимність та дистимічність, а також між емоційною стабільністю та тривожністю. Ці інтрапсихічні кореляції відображають інтегровану систему особистісних атрибутів, що детермінують поведінку та емоційний статус студентів-геймерів у різних контекстуальних умовах.

Ідентифіковано міжстатеві відмінності у рівні залученості до відеоігрової діяльності та моніторингу ігрових новин, що свідчить про вищу репрезентацію чоловіків у відеоігровій культурі порівняно з жінками, принаймні у вимірі часових витрат та когнітивного інтересу до ігрового контенту. Ці емпіричні відмінності можуть віддзеркалювати соціокультурні стереотипи щодо дозвілєвих практик,

диференційований рівень зацікавленості у технологіях або імplementовані соціальні норми у геймерській спільноті. Подальші якісні дослідження могли б сприяти поглибленому розкриттю мотиваційних та соціокогнітивних аспектів цих міжстатевих розбіжностей у залученості до інтерактивних розваг.

Отримані результати мають практичне значення для розуміння психологічних особливостей студентів-геймерів та можуть бути використані для виявлення потенційних зон ризику або потреб у психологічній підтримці. Розуміння цих взаємозв'язків може сприяти розробці профілактичних та інтервенційних стратегій, спрямованих на оптимізацію психологічного благополуччя цієї групи студентів. Подальші дослідження в цій галузі можуть бути спрямовані на поглиблене вивчення причинно-наслідкових зв'язків та вивчення впливу специфічних аспектів ігрової діяльності на психологічні характеристики студентів.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Бараник, С. В. (2024). Залежність стану самотності від індивідуальнотипологічних та характерологічних особливостей індивіда [Бакалаврська робота, Вищий навчальний приватний заклад «Дніпровський гуманітарний університет», Навчально-науковий інститут]. <http://info.dgu.edu.ua/bitstream/123456789/1403/1/Бараник%20Сніжана%20Володимирівна.pdf>
2. Варій, М. Й. (2008). Психологія особистості. Центр учбової літератури. <https://psychologdcpp.in.ua/wp-content/uploads/2019/10/biblioteka/file7.pdf>
3. Вовк, О., Гасько, Р., & Голощук, Р. (2017). Комп'ютерні ігри як форма інтерактивної інформаційної системи. Математичні машини і системи, (4), 98–103. http://www.immsp.kiev.ua/publications/articles/2017/2017_4/04_2017_Vovk.pdf
4. Волинець, А. (2023). Використання відеоігор як засобу ІКТ в освіті. Вітчизняний і зарубіжний досвід розвитку освіти, (22(178)), 14–21. <https://visnyk.chnpu.edu.ua/index.php/visnyk/article/view/162/174>
5. Гондюл, О. (2023). Використання ігрових технологій у медіа для досягнення глобальних цілей сталого розвитку (на прикладі авторської гри «Unicorn Media Camp»). Інтегровані комунікації, 1(15), 42–49. <https://doi.org/10.28925/2524-2644.2023.156>
6. Горпинич, О., & Жадан, А. (2020). Субкультура геймерів як соціальний феномен сучасності. Габітус Секція 2 Соціальні структури та соціальні відносини, (20), 26–30. <https://doi.org/10.32843/2663-5208.2020.20.3>
7. Дубашидзе, Н. (2017). Використання ігрових технологій в когнітивно-поведінковій терапії [Дипломна робота, Український інститут когнітивно-поведінкової терапії]. <https://i-cbt.org.ua/wp-content/uploads/2018/01/Дубашидзе-Н.-Використання-ігрових-технологій-у-КІПТ.pdf>
8. Звягіна, Т. Г. (2024). Індивідуально-психологічні особливості переживання самотності жінками [Магістерська робота, Запорізький національний

університет]. <https://dspace.znu.edu.ua/jspui/bitstream/12345/24996/1/Звягіна%20Т.Г..pdf>

9. Золотушенко, Н. (2019). Вплив молодіжних субкультур готів й геймерів на моральне формування підлітків [Магістерська робота, Український католицький університет]. <https://er.ucu.edu.ua/server/api/core/bitstreams/bbbca78c-2103-45dc-95c9-855fdbb9e7f5/content>

10. Іванченко, Л. І. (б. д.). Молодіжні субкультури в сучасному світі. 201–210. <https://er.chdtu.edu.ua/bitstream/ChSTU/657/1/Іванченко%20Л.І.%20стаття.pdf>

11. Каргіна, Н. В. (2018). Ресурси та чинники психологічного благополуччя особистості [Дис. канд. психол. наук, Південноукраїнський національний педагогічний університет імені К. Д. Ушинського]. <http://dspace.pdpu.edu.ua/bitstream/123456789/1248/3/Дисертація%20Каргіна%20Наталья.pdf>

12. Кокун, О., Мороз, В., Лозінська, Н., & Пішко, І. (2021). Збірник психодіагностичних методик для професійно-психологічного відбору кандидатів на військову службу за контрактом у Збройних силах України. Видавничий дім “Освіта України”. https://lib.iitta.gov.ua/id/eprint/725767/1/ПОСІБНИК%20ПІВ_ISBN.pdf

13. Лугова, Т., & Блажко, О. (2018). Проектування комп’ютерних ігор для навчання. <http://dspace.opu.ua/jspui/bitstream/123456789/9287/1/Підручник%20Designing%20computer%20games%20for%20learning.pdf>

14. Мавродій, Н. Ю. (2022). Вплив комп’ютерних ігор на психологічний розвиток особистості підлітка [Бакалаврська робота, Чорноморський національний університет імені Петра Могили]. https://krs.chmnu.edu.ua/jspui/bitstream/123456789/2271/1/Мавродій_%20диплом.pdf

15. Максименка, С. Д., Зливкова, В. Л., & Кузікової, С. Б. (Ред.). (2015). Особистість у розвитку: Психологічна теорія і практика. СумДПУ імені А.С. Макаренка. <https://core.ac.uk/download/pdf/32309683.pdf>

16. Марцінкевич, С. В. (2022). Сучасні підходи до подолання стресових станів у військовослужбовців [Магістерська робота, Луганський національний університет імені Тараса

Шевченка]. <https://dspace.luguniv.edu.ua/xmlui/bitstream/handle/123456789/9188/Марцінкевич%20С..pdf?sequence=1&isAllowed=y>

17. Мизь, М. Д. (2024). Комп'ютерні ігри як соціально-культурний феномен сучасності [Бакалаврська робота, Чорноморський національний університет імені Петра

Могили]. <https://krs.chmnu.edu.ua/jspui/bitstream/123456789/3393/1/кваліфікаційна%20робота%20Мизь.pdf>

18. Наумік-Гладка, К. Г., & Скориніна-Погребна, О. В. (2018). Трансформаційні ігри та їх роль в практичній психології. Науковий вісник Херсонського державного університету, 1(3), 89–94. <https://pj.journal.kspu.edu/index.php/pj/article/view/330/308>

19. Овчаренко, О. Ю. (2023). Особливості використання настільної психологічної гри та мотиваційного щоденника в організації соціалізації студентів в умовах дистанційного навчання. Вчені записки ТНУ імені В.І. Вернадського. Серія: Психологія, 34 (73)(6), 11–16. <https://doi.org/10.32782/2709-3093/2023.6/03>

20. Орлов, Ю., & Ірхін, Ю. (2014). Вплив комп'ютерних ігор, що містять сцени насильства та жорстокості, на психіку дитини. Криміналістичний вісник, 1(21), 17–25. <https://elar.naiu.kiev.ua/server/api/core/bitstreams/5d2c267d-f107-4d09-b917-d136287293c4/content>

21. Павленко, Г. (2019). Сучасні українські дослідження спсихологічного благополуччя. https://www.researchgate.net/publication/374164350_Sucasni_ukrainski_doslidzenna_psihologicnogo_blagopolucca

22. Панок, В., & Рудь, Г. (2006). Психологія життєвого шляху особистості. Ніка-Центр. <https://lib.iitta.gov.ua/id/eprint/724267/1/Психологія%20життєвого%20шляху%20особистості.pdf>

23. Пилат, Н. І., Сеник, О. М., & Кривенко, І. С. (2021). Українськомовна адаптація короткої версії опитувальник особистісного нарцизму (НПІ-16): Аналіз психометричних показників. Наукові студії із соціальної та політичної психології, (48 (51)), 76–

89. https://www.researchgate.net/publication/358434646_Ukrainskomovna_adaptacia_korotkoi_versii_opituvalnika_osobistisnogo_narcisizmu_NPI-16_Analiz_psihometricnih_pokaznikov

24. Пилюченко, Д., & Бевзо, Ф. (2022). Геймінг: Відеоігри змінюють цифрову економіку. У Цифрова трансформація та цифрова економіка в умовах воєнного стану: Аспекти інтелектуальної власності (с. 172–175). Науково-дослідний інститут інтелектуальної власності НАПрН України. https://oklander.info/wp-content/uploads/2022/06/237_doclad.pdf

25. Столяренко, О. Б. (2012). Психологія особистості. Центр учбової літератури. <https://filos.lnu.edu.ua/wp-content/uploads/2020/03/Psykholohia-osobystosti.-Stoliarenko-O.-B..pdf>

26. Стукал, О. В. (2021). Конструкти толерантності у свідомості української молоді: Досвід емпіричного дослідження [Дис. канд. соціол. наук, Національна академія наук України]. <https://isnasu.org.ua/assets/files/specrada/StukalCand/disertaciya-stukal-na-sajt-kopiya.pdf>

27. Татарченко, О. (2021). Психологічні аспекти користування інтернет-мережею студентською молоддю [Магістерська робота, Херсонський державний університет]. https://ekhsuir.kspu.edu/bitstream/handle/123456789/15994/Tatarchenko_fpis_2021.pdf

28. Шинкарук, О. А., Давидов, Д. М., Дутчак, М. В., & Яковенко, О. (2024). Стрес-асоційовані стани у військовослужбовців та обґрунтування шляхів їх подолання засобами кіберспорту. Спортивна медицина, фізична терапія та ерготерапія, (1), 221–233. <https://doi.org/10.32652/spmed.2024.1.221-233>

29. Ackerman, R. A., Witt, E. A., Donnellan, M. B., Trzesniewski, K. H., Robins, R. W., & Kashy, D. A. (2010). What does the narcissistic personality inventory really measure? *Assessment*, 18(1), 67–87. <https://doi.org/10.1177/1073191110382845>
30. Cattell, R. B. (1957). *Personality and motivation structure and measurement*. World Book Company
31. Conn, S. R., & Rieke, M. L. (1994). *The 16PF sixth edition: Technical manual*. Institute for Personality and Ability Testing
32. Eysenck, H. J., & Eysenck, S. B. G. (1964). *Manual of the Eysenck Personality Inventory*. Educational Testing Service
33. Gentile, B., Miller, J. D., Hoffman, B. J., Reidy, D. E., Zeichner, A., & Campbell, W. K. (2013). A test of two brief measures of grandiose narcissism: The narcissistic personality inventory–13 and the narcissistic personality inventory–16. *Psychological Assessment*, 25(4). <https://doi.org/10.1037/a0033192>
34. Goktan, A. J., Weston, S. J., Luo, J., Graham, E. K., & Mroczek, D. K. (2022). Personality traits and mental health care utilization: Longitudinal findings from the MIDUS. *Journal of Research in Personality*. <https://doi.org/10.1016/j.jrp.2022.104260>
35. Hidayati, U., & Ramadhani, R. (2024). Nexus conscientiousness on employee performance. *Conference Proceedings*, 75(2), 315–316. https://doi.org/10.2991/978-94-6463-400-6_66
36. Kang, W., Steffens, F., Pineda, S., Widuch, K., & Malvaso, A. (2023). Personality traits and dimensions of mental health. *Scientific Reports*, 13(1). <https://doi.org/10.1038/s41598-023-33996-1>
37. Learning, L. (2018). *Introduction to psychology*. State University of New York Oer Services. <https://oerfiles.s3-us-west-2.amazonaws.com/Psychology/Introduction+to+Psychology.pdf>
38. McCrae, R. R. (1987). Creativity, divergent thinking, and openness to experience. *Journal of Personality and Social Psychology*, 52(6), 1258–1265. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.52.6.1258>

39. Wehner, C., Schils, T., & Borghans, L. (2016). Personality and mental health: The role and substitution effect of emotional stability and conscientiousness. Discussion Paper Series, 39. <https://doi.org/10.2139/ssrn.2864838>

ДОДАТКИ

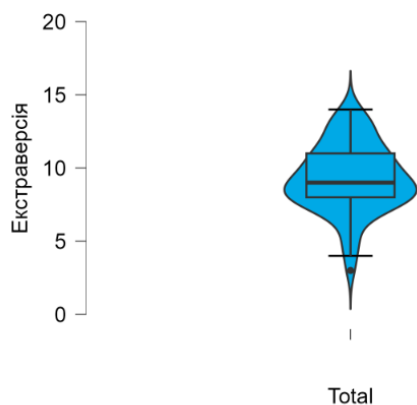
Додаток А

Описова статистика результатів дослідження

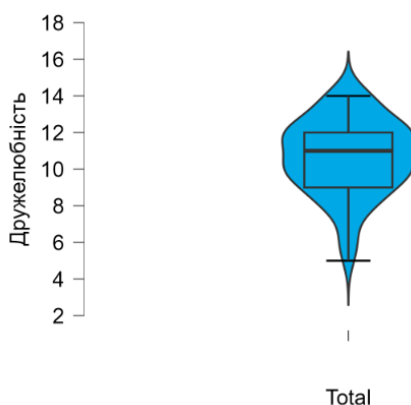
	<i>Median</i>	<i>Mean</i>	<i>Std. Deviation</i>	<i>Shapiro-Wilk</i>	<i>P-value of Shapiro-Wilk</i>
Екстраверсія	9.000	9.281	2.326	0.968	0.095
Дружелюбність	11.000	10.641	2.058	0.956	0.023
Добросовісність	10.000	9.719	2.786	0.948	0.009
Емоційна стабільність	7.000	7.719	2.573	0.975	0.212
Відкритість новому досвіду	10.000	10.156	2.632	0.950	0.012
Гіпертимний	15.000	14.719	4.802	0.927	0.001
Тривожний	9.000	10.500	5.372	0.949	0.011
Дистимічний	12.000	11.719	4.589	0.951	0.013
Педантичний	11.000	11.438	4.415	0.962	0.045
Збудливий, невірноважений	15.000	13.688	4.305	0.913	< .001
Емотивний	18.000	16.406	4.597	0.928	0.001
Застяглий, ригідний	12.000	12.969	3.065	0.946	0.008
Демонстративний	12.000	12.781	3.978	0.968	0.096
Циклотимічний	15.000	14.578	6.021	0.950	0.011
Екзальтований	12.000	13.781	6.649	0.911	< .001
Нарцисизм	4.000	4.438	2.905	0.961	0.042

**Скрипковий графік розподілів респондентів за шкалами
використаних методик**

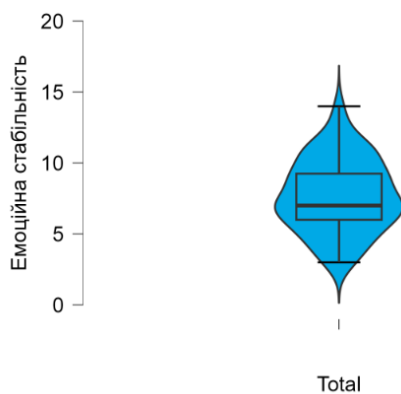
Екстраверсія



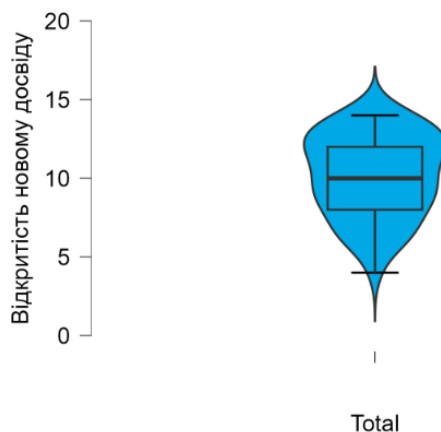
Дружелюбність



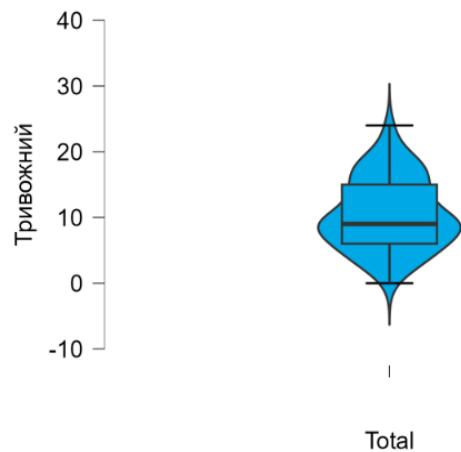
Емоційна стабільність



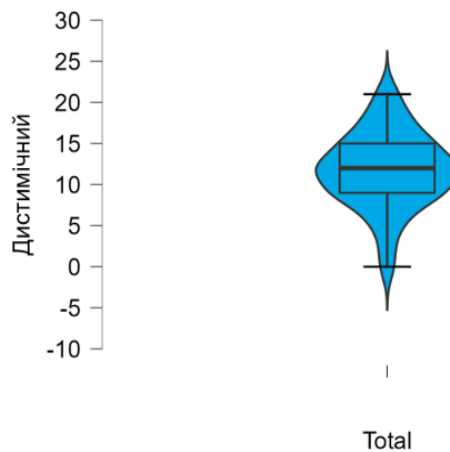
Відкритість новому досвіду

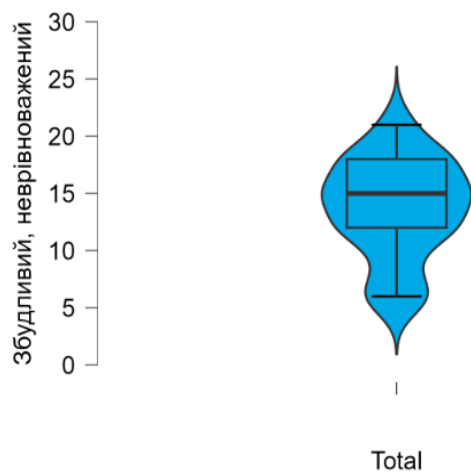
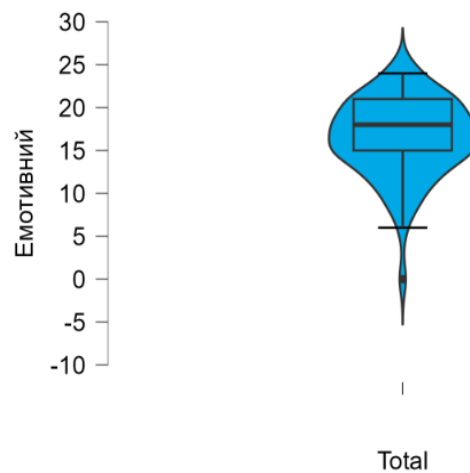
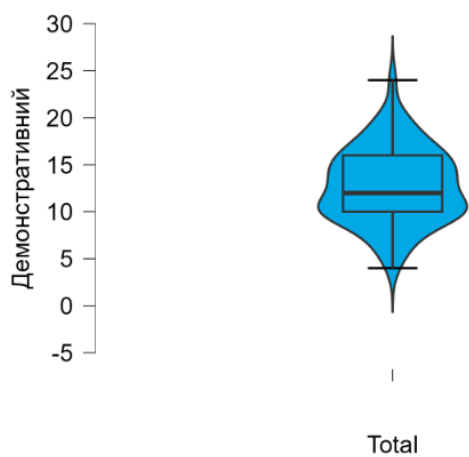
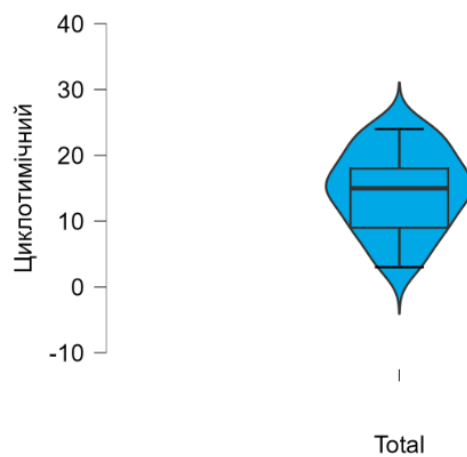
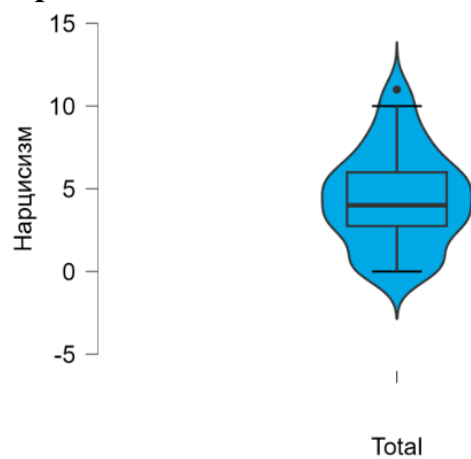


Тривожний



Дистимічний



Збудливий, нерівноважений**Емотивний****Демонстративний****Циклотимічний****Нарцисизм**

**«Короткий п'ятифакторний опитувальник особистості TIPI (TIPI-UKR) в
адаптації М. Кліманської, І. Галецької»**

Ім'я:

Вік:

Стать:

ВУЗ:

Інструкція: Нижче наведено перелік якостей, які можуть бути, або можуть не бути характерними особисто для Вас. Поставте, будь ласка, навпроти кожного твердження позначку у відповідній клітинці реєстраційного бланку, визначившись, наскільки Ви погоджуєтесь із кожним із них. Оцініть, в якій мірі запропонована пара характеристик стосується Вас особисто, навіть якщо одна з них підходить Вам більше, ніж друга.

Текст опитувальника

Бачу себе як людину, яка є		Абсолютно не згоден	Не згоден	Швидше не згоден	Важко сказати	Швидше згоден	Згоден	Абсолютно згоден
		1	2	3	4	5	6	7
1	Товариська, активна							
2	Критична, конфліктна*							
3	Сумлінна, дисциплінована							
4	Тривожна, схильна переїматися *							
5	Відкрита до нового, різностороння							
6	Стримана, тиха*							
7	Тактовна, співчутлива, приятна							
8	Неорганізована, легковажна*							
9	Спокійна, емоційно стабільна							

10	Не любить змін і пошуку нових рішень*							
----	---------------------------------------	--	--	--	--	--	--	--

“Ключ”

1. Екстраверсія: 1, 6*
2. Дружелюбність: 2*, 7
3. Добросовісність: 3, 8*
4. Емоційна стабільність: 4*, 9
5. Відкритість новому досвіду: 5, 10*

Обробка та інтерпретація результатів

Заповнення опитувальника потребує близько хвилини часу.

Кожен із пунктів оцінюється за 7-бальною шкалою від 1 (абсолютно не згоден) до 7 (абсолютно згоден). Пункти, позначені *, рахують з інверсією.

**«Методика дослідження акцентуації характеру
(опитувальник К. Леонгарда - Г. Шмішека)»**

Ім'я:

Вік:

Стать:

ВУЗ:

Інструкція: Запропоновані запитання стосуються різних сфер Вашого життя. На кожне запитання потрібно відповідати «так» або «ні». Кожна відповідь має віддзеркалювати Вашу думку про себе. Це не дослідження розуму чи здібностей, тому тут немає ні поганих, ні гарних відповідей. Не затримуйтеся довго на одному питанні. Фіксуйте першу відповідь, яка спала Вам на думку.

Текст опитувальника

1. Ви зазвичай спокійний, веселий?
2. Чи легко Ви ображаєтеся, засмучуєтеся?
3. Чи легко Ви можете розплакатися?
4. Чи багато разів Ви перевіряли наявність можливих помилок у Вашій роботі?
5. Чи були Ви в дитинстві таким самим відважним, як і Ваші ровесники?
6. Чи легко Ви переходите від радості до смутку і навпаки?
7. Чи любите Ви головувати у грі?
8. Чи бувають дні, коли Ви безпричинно на все злитеся?
9. Чи серйозна Ви людина?
10. Чи завжди Ви прагнете ретельно виконувати завдання викладачів?
11. Чи підприємливий Ви?
12. Чи скоро Ви забуваєте, якщо когось образили?
13. Чи вважаєте Ви себе м'якосердечним, чи вмієте співчувати?
14. Кинувши листа до поштової скриньки, перевіряєте Ви рукою, чи не затримався він у прорізі?

15. Чи прагнете Ви бути найкращим у навчанні, в гуртку, у спортивній секції?
16. Коли Ви були маленьким, чи боялися грози, собак?
17. Чи вважають Вас занадто старанним і акуратним?
18. Чи залежить Ваш настрій від домашніх і навчальних справ?
19. Чи можна сказати, що більшість Ваших знайомих Вас люблять?
20. Чи буває у Вас неспокійно на душі?
21. Вам зазвичай трошки сумно?
22. Чи доводилося Вам, переживаючи горе, ридати?
23. Вам важко затримуватися на одному місці?
24. Чи боретеся Ви за свої права, коли з Вами чинять несправедливо?
25. Чи доводилося Вам коли-небудь стріляти з рогатки в котів?
26. Чи дратує Вас, коли фіранка або скатертина висить (лежить) нерівно?
27. Коли Ви були маленьким, чи боялися залишитися один вдома?
28. Чи буває так, що Вам весело або сумно без причин?
29. Ви – один із найкращих студентів у групі?
30. Чи часто Ви веселитесь?
31. Чи легко Ви можете розізлитися?
32. Чи відчуваєте Ви себе деколи дуже щасливим?
33. Чи вмієте Ви розвеселяти друзів?
34. Чи можете Ви просто сказати комусь усе, що про нього думаєте?
35. Чи боїтеся Ви вигляду крові?
36. Чи охоче Ви виконуєте громадські доручення?
37. Чи заступаєтеся Ви за тих, із ким вчинили несправедливо?
38. Вам моторошно увійти в порожню темну кімнату?
39. Вам більше до душі повільна і точна робота, ніж швидка і не така точна?
40. Чи легко Ви знайомитеся з людьми?
41. Чи охоче Ви виступаєте на урочистих зібраннях, вечірках?
42. Ви коли-небудь утікали з дому?

43. Ви коли-небудь засмучувався через суперечку з однокурсниками, викладачами настільки, що йти потім до університету не хотілося?
44. Чи здається Вам життя складним?
45. Чи можете Ви навіть у разі невдачі кепкувати з себе?
46. Чи прагнете Ви помиритися, якщо суперечка сталася не з Вашої вини?
47. Чи любите Ви тварин?
48. Ідучи з дому, чи доводилося Вам повертатися, щоб перевірити, чи не сталося чогось?
49. Чи здається Вам часом, що з Вами або Вашими рідними має статися щось лихе?
50. Чи залежить Ваш настрій від погоди?
51. Чи важко Вам відповідати на заняттях, навіть коли Ви знаєте відповідь?
52. Чи можете Ви, якщо Вас образять, почати битися?
53. Чи подобається Вам бути в компанії?
54. Якщо Вам не таланить, чи можете Ви впасти у розпач?
55. Чи можете Ви організувати гру, роботу?
56. Чи вперто Ви прагнете до мети, навіть якщо на шляху трапляються перешкоди?
57. Чи плакали Ви коли-небудь під час перегляду кінофільму, читання сумної книги?
58. Чи буває Вам важко заснути через якісь проблеми?
59. Чи підказуєте Ви, чи даєте списати?
60. Чи побоялися б Ви пройти ввечері сам через кладовище?
61. Чи слідкуєте Ви за тим, щоб кожна річ лежала на своєму місці?
62. Чи буває так, що Ви лягаєте спати з одним настроєм, а прокидаєшся з іншим?
63. Чи легко Ви звикаєте до нових ситуацій?
64. Чи турбує Вас головний біль?
65. Чи часто Ви смієтеся?
66. Якщо Ви не поважаєте людину, то чи можете поводитися з нею так, щоб вона цього не помітила?
67. Чи можете Ви зробити багато різних справ за один день?
68. Чи часто до вас ставляться несправедливо?

69. Чи любите Ви природу?
70. Виходячи з дому або лягаючи спати, перевіряєте, чи зачинені двері, чи вимкнене світло?
71. На Вашу думку, Ви боягуз?
72. Чи змінюється Ваш настрій за святковим столом?
73. Чи берете Ви участь у драматичному гуртку, чи любите читати вірші зі сцени?
74. Чи буває в Вас без особливої причини похмурий настрій, коли ні з ким немає бажання розмовляти?
75. Чи трапляється, що Ви думаєте про майбутнє зі смутком?
76. Чи бувають у Вас несподівані переходи від радості до печалі?
77. Чи вмієте Ви розважати гостей?
78. Чи довго Ви ображаєтеся?
79. Чи сильно Ви переживаєте, якщо горе сталося у Ваших друзів?
80. Чи часто Ви, коли були школярем, через помилку, виправлення переписували на аркуші в зошиті?
81. Чи вважаєш Ви себе недовірливим?
82. Чи часто Вам сняться сні жахів?
83. Чи виникало в Вас бажання вистрибнути у вікно або кинутися під машину?
84. Чи стає Вам веселіше, якщо всі довкола веселяться?
85. Якщо в Вас неприємності, то чи можете Ви тимчасово забути про них, не думати про них постійно?
86. Чи здійснюєте Ви під впливом алкоголю раптові, імпульсивні вчинки?
87. Зазвичай Ви небагатослівний, мовчазний?
88. Чи могли б Ви, беручи участь у театральному видовищі, настільки увійти в роль, що забули би, хто Ви є насправді?

«Коротка версія опитувальника нарцисизму українською мовою (NPI-14)»

Ім'я:

Вік:

Стать:

ВУЗ:

Інструкція: З кожної пари тверджень оберіть одне, що найбільше підходить Вам. Якщо жодне із тверджень Ви не можете співвіднести із собою, оберіть одне, яке менш неприйнятне.

Текст опитувальника

1	Люди, схоже, завжди визнають мій авторитет. Для мене не так важливо бути авторитетом.	1 0
2	Мені справді подобається бути в центрі уваги. Мені дискомфортно бути в центрі уваги.	1 0
3	Я думаю, що я особлива людина. Я не кращий(-а) і не гірший(-а), ніж більшість людей.	1 0
4	Мені легко маніпулювати людьми. Мені не подобається, коли я зауважую, що маніпулюю людьми.	1 0
5	Я сподіваюся, що стану успішним. Я збираюся стати великою людиною.	0 1
6	Я здібніший(-а) від інших. Є багато речей, яких я можу навчитися від інших.	1 0
7	Іноді я розповідаю непогані історії. Усім подобається слухати мої розповіді.	0 1
8	Я не проти виконувати розпорядження. Мені подобається мати владу над людьми.	0 1
9	Іноді я не впевнений(-а) у тому, що роблю. Я завжди знаю, що роблю.	0 1
10	Іноді люди вірять у те, що я їм говорю. Я можу змусити будь-кого повірити в те, що хочу.	0 1
11	Я намагаюся не хизуватися і не випендрюватися. Я можу й повипендрюватися, коли є нагода.	0 1
12	Я знаю, що я хороший(-а), бо всі мені це повторюють. Коли мені роблять компліменти, я іноді можу засоромитися.	1 0
13	Я виняткова людина. Я в цілому такий(-а), як усі інші.	1 0
14	Я волію розчинятися в натовпі. Я люблю бути в центрі уваги.	0 1