

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
УКРАЇНСЬКИЙ КАТОЛИЦЬКИЙ УНІВЕРСИТЕТ**

На правах рукопису

ШАБАНОВА Ілона Владиславівна

**ОСОБЛИВОСТІ ПСИХІЧНОГО ЗДОРОВ'Я ЛЮДЕЙ, СХИЛЬНИХ
ДО ФОРМУВАННЯ ІГРОВОЇ ЗАЛЕЖНОСТІ ВІД MMORPG**

Спеціальність 053 - Психологія

Магістерська робота на здобуття кваліфікації магістра

Кафедра клінічної психології

Науковий керівник

Аврамчук Олександр Сергійович,

доцент кафедри клінічної психології УКУ,

кандидат психологічних наук

/Підпис наукового керівника/

Львів – 2021

Вищий навчальний заклад «Український католицький університет»

Факультет наук про здоров'я

Кафедра клінічної психології

Пояснювальна записка

до магістерської роботи

магістр

(освітній ступінь)

на тему:

«Особливості психічного здоров'я людей, схильних до формування ігрової залежності від MMORPG»

Виконала:

студентка 6 курсу групи ЗПК 19/М

спеціальності 053 «Психологія»

Шабанова І.В.

Керівник: доцент кафедри клінічної психології

УКУ, кандидат психологічних наук

Аврамчук О. С.

Рецензент: доцент кафедри психології ЛНУ імені І.

Франка, кандидат психологічних наук

Сеник О.М.

Львів – 2020

Вищий навчальний заклад «Український католицький університет»

Факультет наук про здоров'я
Кафедра клінічної психології
Освітній ступінь **магістр**
Спеціальність **053 Психологія**

Освітня програма **Клінічна психологія з основами когнітивно-поведінкової терапії**

ЗАТВЕРДЖУЮ

В.о. завідувача кафедри

Аврамчук О.С.

“ ____ ” _____ 2021 року

**З А В Д А Н Н Я
НА МАГІСТЕРСЬКУ РОБОТУ СТУДЕНТУ**

Шабановій Ілоні Вдалиславівні

(прізвище, ім'я, по батькові)

1. Тема роботи Особливості психічного здоров'я людей, схильних до формування ігрової залежності від MMORPG

керівник роботи Аврамчук Олександр Сергійович, канд. психологічних наук, доцент кафедри клінічної психології УКУ,

*затверджені Вченою Радою факультету від “ ____ ” _____ 2021 р.
№ протоколу ____*

2. Строк подання студентом роботи _____

3. Вихідні дані до роботи: *У структуру роботи входить вступ, I, II, III розділи, висновки до кожного з розділів, загальні висновки, список використаних джерел, додатки*

4. Зміст розрахунково-пояснювальної записки (перелік питань, які потрібно розробити): *Провести теоретико-методологічний аналіз та розкрити зміст поняття "ігрова залежність". Провести теоретико-методологічний аналіз відмінностей ігор жанру MMORPG від інших жанрів комп'ютерних ігор. Дослідити у емпіричний спосіб психічні особливості гравців, які надають перевагу MMORPG та іншим жанрам комп'ютерних ігор. Виокремити аспекти для порівняння психічних особливостей гравців MMORPG та гравців інших жанрів комп'ютерних ігор з психічними особливостями людей, які не грають у комп'ютерні ігри. Проаналізувати отримані результати.*

5. Перелік графічного матеріалу (з точним зазначенням обов'язкових креслень): *Магістерське наукове дослідження містить рисунок теоретичної моделі дослідження, рисунки результатів порівняльного аналізу та таблиці значень порівняльного та дисперсійного аналізів, таблиці значень та рисунки результатів кореляційного аналізу даних, таблиці значень регресійного аналізу даних.*

6. Консультанти розділів роботи

Розділ	Прізвище, ініціали та посада консультанта	Підпис, дата	
		завдання видав	завдання прийняв

7. Дата видачі завдання _____

КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН

№ з/п	Назва етапів дипломної роботи	Строк виконання етапів роботи	Примітка

Студентка



(підпис)

Шабанова І.В

(прізвище та ініціали)

Керівник роботи

Аврамчук О.С.

ЗМІСТ

ВСТУП.....	6
РОЗДІЛ I ТЕОРЕТИЧНІ АСПЕКТИ ДОСЛІДЖЕННЯ ОСОБЛИВОСТЕЙ ПСИХІЧНОГО ЗДОРОВ'Я ЛЮДЕЙ, СХИЛЬНИХ ДО ФОРМУВАННЯ ІГРОВОЇ ЗАЛЕЖНОСТІ ВІД MMORPG.....	9
1.1. Психосоціальні виміри ігрової діяльності та теорії ігор.....	9
1.2 Віртуальна ігрова діяльність як предмет наукових досліджень.....	13
1.3 Особливості ігрової діяльності у MMORPG у контексті психічного здоров'я.....	23
1.4 MMORPG та виклики психічного здоров'я.....	27
Висновки до I розділу.....	41
РОЗДІЛ II ОРГАНІЗАЦІЯ ТА ПРОВЕДЕННЯ ЕМПІРИЧНОГО ДОСЛІДЖЕННЯ.....	43
2.1 Дизайн дослідження та характеристика груп досліджуваних.....	43
2.2 Обґрунтування методів дослідження.....	45
2.3 Етапи дослідження та виклики у організації дослідницького проекту.....	51
Висновки до II розділу.....	53
РОЗДІЛ III АНАЛІЗ РЕЗУЛЬТАТІВ ЕМПІРИЧНОГО ДОСЛІДЖЕННЯ	54
3.1 Порівняльна характеристика особливостей психічного здоров'я досліджуваних груп.....	54
3.2 Взаємозв'язки особливостей психічного здоров'я людей, які грають у MMORPG і людей, які надають перевагу іншим жанрам комп'ютерних ігор.....	63
Висновки до III розділу	75
ВИСНОВКИ ДО РОБОТИ.....	77
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	79
ДОДАТКИ.....	86

ВСТУП

Актуальність. У сучасному світі різноманітні цифрові технології є невід'ємною частиною нашого теперішнього сьогодення і зараз уявити життя без них вже майже неможливо. Останні роки кількість людей, які користуються глобальною мережею "Інтернет" росте у геометричній прогресії. Наведемо деякі загальні дані, взяті зі звіту We Are Social (креативне агентство, яке має команду понад 700 людей з чотирьох континентів світу) та Hootsuite (платформа з 16 мільйонами клієнтів для управління соціальними мережами і SMM (Social Media Marketing) – просування профілів на різних майданчиках) (Global Digital Overview, 2020) за 2020 рік:

- кількість інтернет-користувачів у світі зросла до 4,54 мільярда, що на 7% більше торішнього значення (+ 298 мільйонів нових користувачів у порівнянні з даними на січень 2019 року);
- у січні 2020 року в світі налічувалося 3,80 мільярда користувачів соціальних мереж, аудиторія соціальних медіа виросла на 9% в порівнянні з 2019 роком (це 321 мільйон нових користувачів за рік);
- сьогодні більш ніж 5,19 мільярда осіб користуються мобільними телефонами – приріст на 124 мільйони (2,4%) за останній рік.

Пандемія COVID-19, яка трапилася у 2020 році, прискорила та посилила тенденцію росту кількості користувачів "Інтернету" так само, як і збільшила кількість годин, яку люди проводять у мережі (Global Digital Overview, 2020; Global Digital Overview, 2021). Це стосується як користувачів соціальних медіа, так і прихильників різноманітних ігрових платформ, яких існує наразі досить багато на просторах Інтернету.

Незважаючи на те, що Інтернет та пов'язана з ним діяльність міцно увійшли в наше повсякденне та соціальне життя, його вплив на психічне здоров'я та добробут людини все ще недостатньо вивчений і викликає багато суперечок у наукових колах спеціалістів з психології, психіатрії та деяких соціально направлених наук. Про це може свідчити принаймні той факт, що укладачі п'ятої версії американського Діагностичного та статистичного посібника з психічних розладів (DSM-5, 2013) включили залежність від комп'ютерних ігор до переліку станів, які потрібно більш детально вивчити перед тим, як прийняти рішення про те, чи вважати їх офіційно розладами, разом із вживанням кофеїну та схильністю до само ушкодження (DSM-5, 2013). Також у 2018 році, коли обговорювалося включення ігрової залежності (gaming disorder) до одинадцятого видання Міжнародної класифікації хвороб (МКХ-11), більше тридцяти спеціалістів психологічної сфери написали звернення до Всесвітньої організації охорони здоров'я, де зокрема йшлося про нестачу серйозних валідних досліджень та переконливих доказів, які необхідні для формалізованого визнання розладу (van Rooij at al., 2018).

Отже дослідження, які стосуються ігрової діяльності і можливої залежності від комп'ютерних ігор, є актуальними та необхідними. Так само вивчення психічних особливостей людей, схильних до розвитку ігрової залежності від MMORPG, дає нам можливість поглянути на цей феномен з точки зору багатогранності особистості та у майбутньому послужити основою для розробки рекомендацій для допомоги тим, хто бажає позбутися залежності від масових багатокористувацьких онлан-ігор.

Мета дослідження: дослідити особливості психічного здоров'я людей, схильних до формування ігрової залежності від MMORPG.

Об'єкт дослідження: психічне здоров'я людей, які грають в онлан ігри.

Предмет дослідження: схильність до ігрової залежності людей, які грають у MMORPG.

Гіпотеза 1: існує зв'язок між схильністю людей до формування ігрової залежності від MMORPG та високим рівнем соціальної тривожності;

Гіпотеза 2: існує зв'язок між високою міжособистісною сензитивністю та схильністю людей до формування ігрової залежності від MMORPG.

Завдання:

- провести теоретико-методологічний аналіз та розкрити зміст поняття "ігрова залежність";
- провести теоретико-методологічний аналіз відмінностей ігор жанру MMORPG від інших жанрів комп'ютерних ігор;
- дослідити у емпіричний спосіб психічні особливості гравців, які надають перевагу MMORPG та іншим жанрам комп'ютерних ігор;
- виокремити аспекти для порівняння психічних особливостей гравців MMORPG та гравців інших жанрів комп'ютерних ігор з психічними особливостями людей, які не грають у комп'ютерні ігри;
- проаналізувати отримані результати.

РОЗДІЛ І ТЕОРЕТИЧНІ АСПЕКТИ ДОСЛІДЖЕННЯ ОСОБЛИВОСТЕЙ ПСИХІЧНОГО ЗДОРОВ'Я ЛЮДЕЙ, СХИЛЬНИХ ДО ФОРМУВАННЯ ІГРОВОЇ ЗАЛЕЖНОСТІ ВІД MMORPG

1.1 Психосоціальні виміри ігрової діяльності та теорії ігор

Розглядаючи вплив комп'ютерних ігор на сучасних людей важливо зрозуміти, що таке "гра" в загальному розумінні і чому вона присутня в житті людини та чому важлива.

У своїй ґрунтовній всеохоплюючій праці 1978 року "Психология игры" (Эльконин, 1978) про походження та зміст такого цікавого явища, як гра, Ельконін Данило Борисович наводить цитату з роботи німецького лікаря, фізіолога та психолога Вільгельма Вундта, яка була видана ще у 1887 році (Вундт, 1887). Не зважаючи на те, що це досить об'ємна цитата, ми звернемося до неї, тому що вона пропонує багатогранне уявлення про гру, як психологічне явище і демонструє те, що дослідники цікавилися цим явищем ще на досить ранньому етапі розвитку науки як такої. Вундт перш за все звертає увагу на те, що саме поняття про "гру" різняться у культурі різних народів. Скажімо у стародавніх греків це слово означало дії, які притаманні дітям, і висловлювало те, що сьогодні ми розуміємо, як "поводитися по-дитячому, бешкетувати". У євреїв слову "гра" було надане значення, що відповідало за жарт та сміх. В римлян було слово "ludo", що означало радість та веселощі. На санскриті "кляда" означало гру та радість. Древньогерманське слово "spilan" мало значення легкого, плавного руху, що нагадував хитання маятника, який давав велике задоволення. Пізніше у всіх європейських мовах словом "гра" стали позначати такі різноманітні людські дії, які з одного боку не були тяжкою працею, а з іншого – дарували людям веселощі та задоволення. Отже до цього широкого кола у сучасних реаліях включили майже всі поняття, починаючи від дитячої гри у солдатики до трагічного відтворення героїв на сцені театру, від дитячої

гри на горіхи до біржової гри на великі гроші, від стрибання верхи на жердинці до неперевершеного мистецтва скрипаля тощо (Вундт, 1887).

Участь гри у розвитку та становленні особистості людини важко переоцінити. Майже з перших днів життя дитині вішають над ліжком яскраві іграшки, які мусять привертати її увагу та сприяти її розвитку. Коли дитина стає спроможною тримати щось у руці – їй дають брязкальце. Розвиток ігрової діяльності дуже тісно пов'язаний з плином розвитку дитини. Кожному етапу розвитку дитини притаманні свої ігри, які допомагають дитині освоїти нові життєві та соціальні навички (Ельконин, 1978).

Багато хто з дослідників, які вивчають теми, пов'язані з ігровою діяльністю людини, звертаються до робіт Роже Кайуа (Кайуа, 2007), котрий вивчав та описував феномен ігри з різних сторін та ракурсів. Ми теж скористаємося його описом та класифікацією ігор для кращого розуміння цього явища. У контексті нашого дослідження теорія Р. Кайуа яскраво демонструє, що існує можливість вибору людиною того чи іншого типу гри відповідно до власних психічних особливостей і бажання задовольнити потреби, які саме можуть виникати завдяки наявності в людини своєрідних психічних особливостей. Це буде видно далі при розгляді класифікації ігрових типів, створених дослідником. Концепція Роже Кайуа описує фундаментальні якості гри у людській культурі. В одній із своїх найбільш відомих праць "Ігри та люди" (Кайуа, 2007) Кайуа бере за основу визначення Йоганна Гейзинги (нідерландський історик, теоретик культури 1872 – 1945р.р.), яке навіть у теперішній час досить часто вважається класичним, критикує та доповнює його. Основна незгода Р.Кайуа з голландським дослідником полягає у визначенні гри як діяльності, яка знаходиться поза будь-яким матеріальним інтересом. Й. Гейзинги був впевнений, що гра безпосередньо не задовольняє потреби

та пристрасті і що її цілі не переслідують матеріальний інтерес. Р.Кайуа у свою чергу наводить приклади того, як люди збагачуються або втрачають все майно, приймаючи участь в азартних іграх. Головною якістю та відмінністю гри від праці та мистецтва Р.Кайуа вважає те, що гра нічого не виробляє. У грі може мати місце перерозподіл наявних цінностей як частини змагання, випадку або чогось іншого, але не створення нових цінностей. Можна описати ще ці процеси таким чином, що у грі дещо таки створюється, але це дещо не несе ніякої практичної або художньої цінності (Аликин, 2016).

Р. Кайуа поділяє ігри на чотири види в залежності від того, якому людському інстинктові яка гра відповідає. Відповідна гра має дати людині можливість з одного боку реалізувати один з інстинктів, які формують підвалини соціального та індивідуального буття людини, а з іншого боку – звільнитися від небезпеки завдати шкоду самій людині, її оточенню або ж суспільству в цілому. Отже маємо наступні категорії: змагальні ігри (*agon*) (відповідають інстинкту прагнення перемоги завдяки особистій заслугі); ігри, які мають за основу випадковість (*alea*) (відноситься до інстинкту зректися власної волі та пасивно-тривожно очікувати вироку долі); симулятивні ігри (*mimicry*) (відповідають інстинктові бажання приміряти іншу (чужу) особистість); також ігри запаморочення (*ilinx*) (базуються на інстинкті прагнення до запаморочення) (Кайуа, 2007). Гра має здатність вивільняти інстинкти людини завдяки тому, що у ній ці інстинкти мають можливість реалізуватися в штучно створених умовах, цілком відгороджених від справжнього життя. Будь які ризиковані наслідки того, що ірраціональна енергія людини вихлюпнеться, зникнуть у ту ж саму мить, коли зникне або закінчиться сама гра. Також гра має ще одну надзвичайно важливу місію – вона згуртовує людей. Об'єднання відбувається завдяки пережитому спільному досвіду свободи, творчості,

нестриманого прояву інстинктів. Це відбувається тоді, коли люди стають згуртованим колективом, споріднені між собою актуальними спільними переживаннями та непорушними обов'язками, замість того, щоб бути лише слабко структурованою сукупністю індивідів (Аликин, 2016). Це можна порівняти зі станом "перебування в потоці". Поняття "поток" ввів у психологічну науку американський психолог Міхайя Чіксентміхайі у 1997 році. Це поняття представляє такий психічний стан, який супроводжується душевним та творчим підйомом і у побуті називається "натхненням" або "куражем" (Чіксентміхайі, 2011). Дослідник С. Белозеров відмічає, що саме віртуальні світи MMORPG дають можливість регулярно входити в потоковий стан досвідченим користувачам у групі друзів, що, в свою чергу, є одним із найбільш ефективних інструментів зміцнення міжособистісних стосунків (Белозеров, 2015 (II)).

Додатково до тих чотирьох типів ігор, про які мова йшла вище, Р.Кайуа виокремив ще один тип гри. Але він не дав цьому типові гри чіткого визначення. Він описав цей тип, як "псевдо ігри", які випадають із загальної класифікації і у яких немає або, принаймні, може не бути змагання, азарту, наслідування або запаморочення. Вони створені лише для того, аби в буквальному сенсі "вбивати час" (Кайуа, 2007).

Виникає логічне питання: "Яким могло би бути існування людей за відсутності гри?" Р.Кайуа теж задавався подібними питаннями. І, намагаючись відповісти на них, він, власне, зробив досить цікаві висновки. На його думку за відсутності гри господарями людського життя мали би стати інстинкти. І це призвело би до того, що людське життя втратило би впорядкованість, передбачуваність та безпеку. Таким чином інстинкт бажання змагатися, виходячи за рамки гри, перетворюється у прагнення перемагати за всяку ціну; інстинкт підпорядкування долі перетворюється у віру в безглузді забобони та передбачення; інстинкт наслідування інших

особистостей провокує втрату власної справжньої особистості серед безмежної кількості штучних ролей; прагнення до запаморочення перетворюється на безглузде нехтування цінністю життя заради різноманітних сильних відчуттів, які можна отримати від наркотиків, алкоголю або екстремальних захоплень (Кайуа, 2007).

1.2 Віртуальна ігрова діяльність як предмет наукових досліджень

У сучасній реальності маємо можливість спостерігати за тим, як техногенний прогрес в епоху постмодерну по суті знецінив поняття та сутність гри, як такої. Він допоміг усвідомити та виокремити її вторинність, штучність та фіктивність. Симулюючи ігрові форми у віртуальній реальності сьогодні ми маємо можливість поєднувати цей процес із своєю вільною творчою сутністю та мінімізувати витрату зусиль на створення ідеально-реальних форм ігрової діяльності. Виходить так, що віртуальна реальність за своєю сутністю стає умовою, фактом і атрибутом існування гри в історично новому форматі. (Новикова, 2018) До того ж важливо відзначити, що завдяки віртуальній середі сформувався новий тип комунікації – віртуальна комунікація, яку можна розуміти, як мережеву взаємодію і яка не може належати цілковито сфері суб'єкта чи то сфері об'єкта. При цьому вона стійко функціонує, але її майже неможливо представити концептуально (Елхова, 2010).

Коли ми досліджуємо феномен ігрової віртуальної культури, у центрі якої знаходиться людина, що грає, ми знову маємо можливість опертися на соціокультурний підхід Й. Гейзинги та Р. Кайуа. У своїй роботі "Homo ludens. Опыт исследования игрового элемента в культуре" Й. Гейзинги відзначає, що фундаментом ігрової діяльності є свобода вибору та підпорядкування встановленим правилам, які визначають хід і

послідовність ігрових дій; відірваність від реальності і суб'єктивне проживання ігрової ситуації, ігнорування матеріального інтересу і прагнення до перемоги. У ігровому процесі ризик та напруга можуть змінюватися на стан розслаблення; повторюваність дій має місце одночасно з пошуком новаторських ходів; прагнення змагатися підтримується бажанням отримати задоволення. Гра стає способом спілкування з самим собою, з іншими учасниками ігрової спільноти або навіть із самою грою (Хейзинга, 1997). Важливо звернути увагу на те, що ця класична теорія гри, яка розглядає гру, як невід'ємну частину культури і як таку, що має перелічені вище особливості, відповідає тому стану речей, який існував до початку цифрової ери. У сучасних же реаліях велика частина творчого, інтелектуального, комунікативного та рекреаційного потенціалу людини формується та реалізується у віртуальному просторі, однією зі сфер якого є комп'ютерно-ігрова діяльність. Традиційні ігри фактично замінилися на їх комп'ютерні аналоги, у яких інтерактивність, ілюзорність та символічність створюють унікальний ігровий світ, який формує ілюзію нової реальності у віртуальних мережах (Новикова, 2018). На наш погляд це і є однією з основних причин того, чому комп'ютерно-ігрова діяльність викликає сьогодні суттєвий науковий інтерес. Сучасний навколишній світ переповнений технічними засобами, які надають можливість доступу у віртуальну реальність майже у будь-який час та майже у будь-якому місці. Люди починають взаємодіяти у віртуальних світах у досить ранньому дитячому віці, надаючи перевагу саме такому виду взаємодії, замість того, щоб зустрічатися та проводити час за грою у реальному світі.

На сьогодні гра може займати значну частину життя не тільки дітей, а й досить великого відсотку дорослих людей, які можуть звикати до приємних результатів, які вони отримують завдяки ігровій діяльності.

Отримуючи цей позитивний досвід дорослі набувають схильність звертатися до гри як сталої форми буття, за допомогою якої можна "зміцнити, підтримати та заспокоїти себе у цьому непередбаченому та страшному світі, що розпадається" (Апинян, 2008). Гра моделює майбутнє тим, що стає заданою впорядкованістю причин та наслідків. Людина отримує задоволення від ладу, який розбудовує гра та від наміру виконувати дії, що дають гарантію стабільності та системності особистого життя (Новикова 2018).

Я. Богост пише про відеоігри, що "це завжди щось більше", ніж лише система правил, ігрові механіки, ігрова платформа, нарратив, цифровий код та інше (Bogost, 2009). У віртуальній грі народжуються множинні світи, які вибудовуються відповідно до власних просторових та часових законів і тримають у фокусі віртуальні об'єкти та персонажів, що мотивовані особистими цінностями та морально-етичним підґрунтям (Ветушинский, 2017).

Повертаючись до класифікації Р.Кайуа мусимо звернути увагу на те, що віртуальна реальність суттєво змінила всі ігрові процеси у різноманітних видах ігрової діяльності. Що, скоріш за все, мусить мати тотальний вплив на розвиток соціальної взаємодії в суспільстві і потребує більш детального дослідження. Скажімо, традиційні ігри "agon" у просторі віртуальної реальності втратили свою змагальну сутність і перетворилися на видовищні розваги, у яких фактор особистої участі замінено на статус глядача та вболівальника. Тобто агональна гра у реаліях віртуальної реальності має симулятивний характер і не потребує особистої участі гравця. Тематика взаємодії в ігровому процесі залишилася не змінною, у той час коли ступень участі гравця у процесі, форма фізичного та психологічного включення власної особистості суттєво трансформувалися. Якщо, до прикладу, взяти класичну традиційну гру "Сніжки" і порівняти її

з її віртуальним аналогом, то ми не зможемо не побачити різницю. Класичний варіант цієї гри передбачає активний процес руху та взаємодії з друзями на свіжому повітрі. Має бути наявна якась територія, природне оточення, сніг, інші засоби для гри. Гравці отримують потужний емоційний заряд від власної фізичної активності, влучності, вміння відхилятися від сніжних снарядів та власного стратегічного мислення і змагального азарту у процесі живого спілкування. На відміну від всього цього у віртуальній грі гравець виконує мінімальну кількість рухів – він лише рухає комп'ютерну мишу та натискає кнопки на клавіатурі. І успіх його у даній ситуації залежатиме лише від швидкості реакції і точності кидка. Гравець знаходиться у штучно створеному віртуальному просторі, який імітує навколишнє середовище за допомогою художніх засобів. І навіть живі люди для такої гри не потрібні, адже віртуальна реальність так само створює друзів або суперників, які можуть бути героями міфів або казок. Таким чином гравець заміщує себе так званим "аватаром", своєрідним образом героя, який має можливість розвиватися і отримувати нові здібності завдяки правильним діям, і стає квазіактивним співучасником процесу. Таким чином бажання визнання власної винятковості, яке гравець прагне отримати у чесному протистоянні у класичній грі, у віртуальному світі заміщується емоційним переживанням, спостереженням за чужою боротьбою і супроводжується тим, що гравець порівнює та визнає свою винятковість як іншого. Також спілкування у грі відбувається від особи іншого, а емоції гравець вибирає орієнтуючись на рольовий фактор свого персонажу (Новикова , 2018).

У контексті нашого дослідження нас не цікавить те, яким чином змінюється взаємодія гравців у іграх alea (азартних) у просторі віртуальної реальності.

Ігри типу *mimicry* (наслідувальні) на початку пов'язувалися з бажанням гравців вжитися в чужій образ, відчутти себе кимось іншим. У просторі віртуальної реальності вони починають реалізовувати стратегічно пророблену модель презентації себе. Людина має можливість віртуально створити новий власний образ (аватару, сконструйованого героя, який уособлює гравця) і завдяки йому змусити повірити себе та інших, що він може бути кимось іншим, можливо прикрашеним або навіть набагато кращим, наділеним якостями, відсутніми в реальному житті. Такі ігрові жанри придбали на якийсь час майже найбільшу популярність в сучасній дійсності, через те, що функціонально здійснюють симуляцію реальності. Людина створює себе в віртуальному світі за образом і подобою якогось героя або персонажа, свідомо вибудовує себе як когось іншого. Саме завдяки цьому рольові ігри, які взяли початок з ігор наслідування (*mimicry*), можуть запропонувати гравцеві варіанти вибору з тисяч ролей, образів та можливостей скоштувати чиєсь інше життя. Такі ігрові жанри мають попит саме завдяки тому, що надають можливість відчутти себе одним цілим із своїм персонажем та самостійно створювати його долю у ігровому просторі, переживати пригоди як свої власні. Зазвичай в таких іграх існує можливість розвивати або нівелювати особистісні якості обраного персонажу, що надає відчуття реальності того, що відбувається. Такі віртуальні ігри володіють колосальним потенціалом демонструвати різні типові моделі поведінки і таким чином корегувати внутрішній світ людини, виокремлюючи недоліки і розвиваючи чесноти. У процесі ігрової діяльності гравець залучається до колективних та індивідуальних взаємодій, керуючись при цьому характером обраного героя та власними переконаннями. Він починає сприймати оточуючий віртуальний світ як реальний, відчуває справжні емоції і почуття. Також зазвичай ігри цього жанру дають можливість побачити та застосувати потенціал власних можливостей (інтелектуальних, креативних, етичних, естетичних тощо).

Такі відкриття можуть навіть впливати та змінювати реальне життя людини через те, що формування цілей ігрової ролі базується інколи на ідеалізованих формах культурних зразків (стереотипний образ героя, лиходія, красуні, чудовиська та інш.). У віртуальних рольових іграх людина має можливість власне на собі випробувати в дії якусь конкретну роль, корегуючи її відповідно до власної особистості та актуальних потреб з урахуванням свого творчого потенціалу. І найголовніше – це те, що людина, програючи різні моделі поведінки і спілкування, має можливість досягти стану задоволеності і особистої значущості. У цьому аспекті дуже важливими є ціннісні характеристики рольових зразків, які вибирає гравець і які він прагне наслідувати (Новикова, 2018).

Дослідник С. Белозеров стверджує, що потенціал таких ігрових світів є суттєвим, особливо з точки зору боротьби з соціальними проблемами дорослих людей. Він вважає, що цілком можливо перекваліфікувати існуючі віртуальні світи у спеціалізовані соціально-терапевтичні середовища, але це потребує серйозної роботи щодо посилення позитивних наслідків діяльності через аватарів та послаблення її негативних сторін (Белозеров, 2015 (II)).

Ну й нарешті ігри типу *linx* (запаморочення, головокружіння) створені для того, аби викликати у людини перебільшені відчуття небезпеки та драйву, отримувати особливу напругу емоцій та пристрастей. Гравці мають можливість отримати весь цей особливий досвід залишаючись на одному місці (в себе вдома) в реальності і одночасно пережити у віртуальній реальності цілий шквал емоцій від швидкісної їзди, ковзання, стрибка, від того, що може перенестися в будь-яку точку земної кулі і в неіснуючі світи та середовища. Фізично перебуваючи у цілковитій безпеці людина відчуває страх, який може переживатися як значущий екзистенційний стан і ставати чимось на зразок шокової терапії, спричиняти почуття «оглушення», відчайдушності, вседозволеності і

всесильності. Речі, які у реальному житті мали би бути безпосередньо пов'язані з небезпекою, подоланням фізичних та психологічних труднощів, досягненням досить високо рівня майстерності, в віртуальному світі сприймаються і проживаються досить легко та безпечно. Отже, інформаційні технології можуть створювати псевдореалістичний, ілюзорний світ симуляцій, де людина має можливість отримати бажані, омріяні блага без особливих зусиль та перешкод (Новикова, 2018) .

Сучасні дослідники вважають, що ступінь впливу комп'ютерних ігор на людей у першу чергу залежить від типу або жанру комп'ютерної гри (Романова, Шубин, 2017; Аветисова, 2020; Кыштымова, Тимофеев, 2019, Иванов, 2004, тощо). Ми опишемо дуже загальну класифікацію сучасних відеоігор відповідно до їх типу, яка може бути представлена наступним чином. За основу ми брали класифікацію, яку наводять у своїй статті "Психологическое влияние компьютерных и консольных видеоигр в молодёжной среде" Романова і Шубін.

Екшн ігри (від англ.: Action – дія) – як правило екшн-ігри пов'язані із агресивними діями щодо противників і/або оточення – сюди ми можемо віднести шутери (від першої та третьої особи, 3D-шутери та інші, наприклад Doom 4), аркади (англ. Arcade, де ігровий процес може бути коротким за часом, але достатньо інтенсивним), файтинги (від англ.: Fighting – бій, бійка, поєдинок, боротьба, наприклад Mortal Kombat X), слешери (від англ.: Slash – рубати, різати), стелс-ігри (англ. Stealth action), перегони (англ. Racing, такі, як Need for Speed Edge) платформери, лабіринти, тощо.

Стратегії (англ. Strategy) – сенс стратегічних ігор полягає в плануванні дій та виробленні певної стратегії для досягнення якоїсь конкретної мети, наприклад, перемоги у військовій операції. Гравець керує окремими загонами, арміями або цілими народами. Існують покрокові, стратегії (Turn-Based Strategy – TBS) і стратегії, в яких гравець керує

загонами або арміями в реальному часі (Real Time Strategy – RTS). Також до цього типу ігор можна віднести ігри Tower Defense (відповідно захист вежі, де гравці мають перемогти хвилі ворогів за допомогою веж та їхньої вогневої сили), МОБА (де ігровий процес представляє собою матч між двома командами, кожна з яких повинна домогтися знищення головної будівлі команди суперника і захистити свою власну головну будівлю), MMORTS (різновид комп'ютерних ігор, що поєднує геймплей стратегії в реальному часі з великою кількістю гравців, які мають можливість доєднатися за допомогою мережі Інтернет), варгейми (що покликані імітувати у вигляді гри військові конфлікти: як реальні, так і вигадані), глобальні стратегії, ігри в бога, тощо. Сучасні стратегічні ігри можуть мати одиночний або багатокористувацький режим (Command & Conquer, WarcraftIII, Starcraft, Civilization, Warhammer 40.000 Dawn of War, Total War Rome III та інші).

Ігри-симулятори – відеоігри, призначені для складання уявлення про дійсність за допомогою відображення певних реальних явищ та властивостей у віртуальному середовищі – сюди можна віднести технічні (управління складними технічними пристроями), аркадні (відрізняються від аркад наявністю спрощеної фізичної моделі), спортивні, економічні, побачень, пісочниці, де треба будувати щось або ламати, та інші. Відмінною особливістю цього жанру є максимальна реалістичність і правдоподібність того, що відбувається, часто на шкоду іграбельності (GranTurismo, WarThunder, DCS Ka-50: Чорна акула, Total Club Manager 2005 та інші).

Пригодницькі ігри або адвенчури (англ. Adventure) – гравець керує ігровим персонажем, який рухається по сюжету та виконує зумовлені сценарієм завдання, покладаючись на свою уважність та логіку, здійснює пошуки підказок і вирішує загадки. До цього типу можна віднести інтерактивну літературу, інтерактивні фільми, візуальні романи, тощо

Інді-ігри – це досить прості відеоігри, створені, як правило, маленькою студією, що складається з одного, максимум трьох осіб. Їх популярність забезпечується за допомогою швидкості доступу і унікальності ідей (The Path, Papers, Please, Flappy Bird, Five Nights at Freddy's та інші).

Інші види ігор, такі як електронні реалізації настільних ігор, логічні ігри (такі, як шахи), ігри на швидкість реакції (OSU), на кмітливість (розважальні аналоги тесту IQ), ігри-імітатори ігрових автоматів, танцювальні та музичні ігри (Guitar Hero), головоломки, паззли, пасьянси, пошук предметів та інше подібне.

І нарешті рольові ігри (англ.: Role-Playing Game (RPG)) – де гравець асоціюється з конкретним персонажем або лідером команди, які діють відповідно до правил своїх ролей, наприклад, лицар не може того, що чарівник, кожна роль має свої особливості, а часом від неї залежить і розвиток сюжету. Сюди можемо віднести Action-RPG, тактичні рольові ігри, MUD, Hack and slash ігри та інші. Наприклад: Diablo, Dungeon Siege, Titan Quest, Sacred, Elder Scrolls, Gothic, The Witcher, Ark survival evolved тощо (Романова, Шубин, 2017).

Тут вважаємо важливим звернути увагу на те, що дослідниця Аветісова, одним з аспектів кола наукових інтересів якої є дослідження саме психічних особливостей гравців у комп'ютерні ігри, зазначає, що у російській психологічній науці досі є актуальною та розповсюдженою класифікація комп'ютерних ігор А. Шмельова, яка заснована на характеристиці психічних функцій, залучених у процес гри (Аветісова, 2020). Наведемо цю класифікацію для кращого розуміння того, яким чином може бути пов'язаний вибір жанру гри та психічні особливості гравця:

1. ігри, що характеризуються стимулюванням формально-логічного і комбінаторного мислення, тобто комп'ютерні варіанти шахів і шашок;
2. азартні ігри, які характеризуються прийняттям інтуїтивних, ірраціональних рішень;
3. ігри, що характеризуються тренуванням сенсомоторної координації, уваги, швидкості реакції, наприклад, комп'ютерні спортивні ігри;
4. військові ігри та ігри-єдиноборства, які часто містять елементи жорстокого єдиноборства або насильства, можуть сприяти розвитку емоційної стійкості, служать в якості соціально прийняттого способу розрядки агресивних імпульсів;
5. гри типу переслідування-уникнення, де для ігрового процесу часто характерний інтуїтивний компонент мислення і емоційно-чуттєвого сприйняття;
6. авантюрні гри з двома підкласами: ігри типу "зоровий лабіринт" (наочно-дієве мислення, локомоторні навички), в яких геймер бачить все ігрове поле, і ігри типу "діорамний лабіринт" (абстрактне моделювання, залученість оперативної пам'яті), в яких зорове поле звужене до розмірів реального;
7. ігри-тренажери, які важко описати з точки зору будь-якої домінуючої психічної характеристики, залученої у ігровий процес (Шмелев, 1988).

Бачимо, що не всі сучасні типи ігор включені в цю класифікацію, а саме не враховуються, принаймні, рольові ігри і стратегічні.

На сьогоднішній день існує дуже мало досліджень геймерів у контексті того, яким типам ігор вони надають перевагу, і нам не вдалося отримати доступ до опису таких досліджень, але Аветисова у своїй роботі говорить про те, що такі вчені, як Procci та ін. і Schutter отримали у 2011

році схожі результати, які показали, що чоловіки схильні обирати комп'ютерні ігри з активним сюжетом, а саме стратегії, рольові ігри, шутери, спортивні ігри, а жінки віддають перевагу більш простим іграм, спрямованим на відпочинок та отримання задоволення – аркадам, симуляторам, карточним іграм (Аветисова, 2020).

1.3 Особливості ігрової діяльності у ММОРПГ у контексті психічного здоров'я

Що ж стосується безпосередньо поняття "залежності від комп'ютерних ігор", то тут ми маємо звернутися до визнаного спеціалістами з психічного здоров'я всього світу Діагностичного статистичного посібника з психічних розладів DSM-5 (Diagnostic and Statistical Manual of mental disorders). Тільки після майже двох десятиріч досліджень Американська психіатрична асоціація офіційно визнала розлад ігрової діяльності в Інтернеті (власний переклад від Internet Gaming Disorder – IGD (у емпіричній частині нашої роботи ми називаємо його "ігрова залежність від комп'ютерних ігор" через те, що не всі комп'ютерні ігри, про які йде мова у нашій роботі розташовані саме в Інтернеті; для того, щоб мати можливість грати у деякі з них не обов'язково мати діючий Інтернет-зв'язок) умовою, яка потребує подальшого дослідження клініцистами та того, щоби з нею рахувалися. У червні 2013 року в додатку до оновленої версії DSM-5 вперше з'явився IGD (розлад ігрової діяльності в Інтернеті). Його розташували саме поряд з єдиною іншою поведінковою залежністю, а саме патологічними азартними іграми, надавши чітке визначення того, що цей розлад належить до діагностичної категорії розладів, пов'язаних із залежністю від вживання речовин. Розлад ігрової діяльності в Інтернеті у цьому сенсі випередив інші види поведінки, які можуть викликати формування залежності, такі як фізичні вправи, робота

та шоппінг (придбання надмірної кількості товарів у магазинах) (Kuss, 2013).

Навіть до недавнього часу дослідники розуміли залежність від Інтернету або розлад ігрової діяльності в Інтернеті як такі, що дуже схожі до розладів імпульс-контролю в цілому, або, зокрема, до патологічних азартних ігор та залежності від вживання речовин або комбінації цих двох розділів. Результатом такої ситуації стало виникнення безлічі психометричних інструментів, кожен з яких вимірює різноманітні аспекти, пов'язані з проблемами ігрової поведінки в Інтернеті та формуванням залежності. Багатоманітність концепцій, які сформувалися в процесі досліджень і використовувалися для опису та обговорення IGD (розладу ігрової діяльності в Інтернеті) призвела до парадоксальної діагностичної ситуації, що змусила деяких дослідників взагалі сумніватися у існуванні цього розладу. Таким чином спеціалісти мусили знайти спільну згоду щодо критеріїв, які мусять зміцнити надійність досліджень та захистити адекватне й ефективне лікування. Відповідно до нової структури DSM-5 розлад ігрової діяльності в Інтернеті (IGD) відноситься до такого виду поведінки, коли людина "постійно та періодично використовує Інтернет для того, щоби приймати участь в іграх, часто з іншими гравцями, що призводить до клінічно значущих порушень або переживань, що можливо визначити за наявності п'яťох (або більшої кількості) критеріїв на протязі періоду 12 місяців". Діагностичними критеріями мають вважатися наступні: залученість особи до ігрового процесу; симптоми відміни (при спробі відмовитися від гри); зростання толерантності до ігрового процесу (тобто збільшення кількості часу, який витрачається на ігри); відсутність достатньої можливості контролю; втрата інших інтересів; ігнорування негативних наслідків від продовження звичної ігрової поведінки; брехня щодо кількості часу, проведеного у ігровому процесі; корекція власного

настрою за допомогою гри; а також втрата стосунків, роботи та подібних важливих аспектів життя через надмірну кількість часу, затраченого на ігровий процес (Kuss, 2013).

У своєму аналітичному огляді російських досліджень у сфері психології інтернет-залежності та безпосередньо залежності від комп'ютерних ігор Н. Кочетков описує можливі причини ігрової залежності, характеристики гравців у комп'ютерні ігри, групи ризику людей, схильних до формування залежності від ігор. Серед можливих причин ігрової залежності російські дослідники звертають увагу зокрема на ескапізм, незадоволеність соціальним статусом, відігравання власної соціальної ролі; нереалізованість потреб взагалі та в самостійності і свободі зокрема; отримання незвичайних вражень; потреба в релаксації. Сучасна краса та реалістичність ігор суттєво посилює їх привабливість (Кочетков, 2020).

Що стосується психологічних характеристик геймерів відповідно російським дослідженням, то тут бачимо підвищену тривожність; циклотимічно-гіпертивно-емотивний тип характеру; перепади настрою; відсутність вмотивованості дій; нестійкість інтересів; невідповідність соціальним нормам; переоцінка власних можливостей; підвищена чутливість і вразливість; можливі невротичні зміни; зовнішній локус контролю; низький рівень рефлексії; відсутність віри у власні сили; незадоволеність собою; скритність; екстраверсія; гедонізм; низький рівень емпатії; менша орієнтованість на співпрацю; практичність; протиріччя в структурі рольової ідентичності. Також можна відмітити, що дорослі, які грають більше 12 годин на тиждень, мають гнучкий когнітивний контроль та полenezалежні (полenezалежність – це здатність людини не підкорятися впливу контексту), при чому спостерігається гендерна відмінність, тобто чоловіки будуть більш схильні до ризику, тоді як жінки мають більшу

інтолерантність до невизначеності. Гравцям, які грають менше 12 годин на тиждень, скоріш за все будуть притаманні раціональність і рефлексивний когнітивний стиль. Ну і в загальному люди, які грають в комп'ютерні ігри, більш раціональні; схильні до ризику; мають зовнішній локус контролю і високу мотивацію до досягнень; не агресивні. Існують відмінності, які залежать від віку, статі, часу, затраченого на гру протягом тижня, тоді як ігровий стаж не впливає на особливості гравців (Аветісова, 2020).

Стосовно групи ризику людей, схильних до формування залежності від комп'ютерних ігор, – до неї відносяться бездітні холості студенти і школярі (ігрова активність старшокласників при цьому вище, ніж студентів), які перебувають на утриманні батьків або мають самостійний прибуток нижче прожиткового мінімуму. Досить часто люди витрачають на гру реальні гроші. Близько 20% від загальної кількості гравців грали раніше на ігрових автоматах або в казино. Залежність від комп'ютерних ігор має деякі коморбідності, наприклад із зловживанням алкоголем (30%), вживанням наркотиків (13%), приблизно у 21% опитаних гравців час від часу з'являються суїцидальні думки. Цікавим є той факт, що кількість курців в середовищі геймерів менше, але, якщо розглядати загальні тенденції відношення до здоров'я, то в цілому здоровий спосіб життя, як правило, не входить в систему цінностей гравців. І, якщо вже говорити про здоров'я, слід звернути увагу на те, що 52% гравців скаржаться на безсоння (Аветісова, 2020).

Дослідження залежності від комп'ютерних ігор мають деякі суттєві складності. У першу чергу вчені стикаються з питанням операціоналізації досліджуваного поняття. Спроби досліджувати залежність від комп'ютерних ігор через самозвіт не є об'єктивними, у той же час спеціалізованих діагностичних методик для дослідження цієї залежності вкрай мало, тоді як єдиної теорії немає взагалі. Якщо ж намагатися детермінувати аддикцію через кількість проведеного у грі часу, то виникає

інша проблема – адже майже неможливо обговорювати залежність від комп'ютерних ігор і не брати до уваги специфіку гри. Специфіка проявляється в характері ігор – і у сучасній дійсності, як ми вже зазначали раніше, існує безліч ігрових жанрів, кожен з яких може по-різному впливати на особистість людини, яка надає йому перевагу. Також вік гравця – є ще одним фактором, який досить часто дослідники ігнорують. Можна припустити, що в дорослому віці психологічних ризиків в рази менше, а ресурсний потенціал значно більший, ніж в будь-який сенситивний період дитячого віку (Кочетков, 2020).

1.4. ММОРПГ та виклики психічного здоров'я

Багато хто з дослідників сходяться на тому, що ігри жанру RPG найбільш інтенсивно впливають на психіку людини і мають майже найбільший адекватний потенціал, що пов'язано з особливостями даного жанру. Наприклад І. Колотилова у своїй роботі досліджує психологічні та фізіологічні критерії так званого феномену "надмірної захопленості" рольовими комп'ютерними іграми. Вона звертає увагу на наступні психологічні критерії цього феномену: «виникнення "ефектів гри" поза ігровою діяльністю; продумування стратегії поведінки ігрового персонажу, моделювання ігрових кроків поза грою; емоційна залученість: переживання за героя, за процес і результат гри, схильність гравця відстежувати власні успіхи та невдачі у грі; відчуття "злиття" з персонажем під час гри; бажання бути схожим на героя гри; перенесення запланованих справ на час після гри; складності з перемиканням, зосередженням на неігровій діяльності; порушення самоконтролю поведінки; гарне самопочуття або ейфорія під час гри та/або в процесі роздумування про гру; підвищення настрою безпосередньо перед грою; порушення соціальної адаптації. » (Колотилова, 2009). М. Іванов взагалі розділяє всі комп'ютерні ігри на рольові і не рольові. Дослідник доводить,

що надмірна кількість часу, проведена у рольовій комп'ютерній грі може призводити до ефекту, коли ігровий персонаж стає для геймера важливою частиною його життя, гравець взагалі може прийти до того, що буде ототожнювати себе із своїм персонажем. Подібні властивості дослідник приписує виключно рольовим відеоігорам (RPG). На його думку цей ігровий жанр може мати на психіку гравців особливий, глибинний вплив, природа якого поки що вивчена недостатньо (Іванов, 2004).

Звернемо увагу на основні особливості ігри, які дозволяють віднести її до жанру рольових ігор. У таких іграх має бути наявна можливість розвивати та поліпшувати свого персонажа або аватара за допомогою підвищення рівнів, збільшення його характеристик, таких як сила, спритність, інтелект, запас здоров'я та/або за допомогою вбивання з монстрів, придбання різноманітної екіпіровки, що додає міць герою. У багатьох рольових іграх також присутні «класи», які дозволяють «спеціалізуватися» гравцеві на якійсь певній ролі – воїна, лучника, мага та інших. Так само у рольових іграх зазвичай має бути присутнім великий ігровий світ, у якому існує можливість вільного переміщення і який наповнений різноманітними істотами та неігровими персонажами, які допомагають розвивати сюжет ігри. Також важливим елементом може бути система квестів – спеціальних завдань, – виконуючи які гравець отримує різні ігрові винагороди та переваги. Якість графіки та звуковий супровід ігри мають не абияке значення. Вони створюють особливу атмосферу присутності у грі та реалістичності і є однією з тих складових, що спонукають геймерів проводити у ігровому просторі більшу кількість часу (Романова, Шубин, 2017).

Абсолютно особливими у цьому контексті є ігри жанру MMORPG, що є більш розвинутою та цікавою версією RPG і до всіх вище згаданих особливостей вони надають можливість гравцям взаємодіяти в ігровому контексті з іншими живими людьми у режимі реального часу. Саме

MMORPG ігри вважаються сучасними дослідниками такими, що мають найбільший вплив на формування залежності від комп'ютерних ігор у геймерів.

Для того, щоби перейти безпосередньо до аналізу MMORPG, спочатку трохи розглянемо виникнення такого явища, як рольові ігри. Рольові ігри – зовсім не нове поняття. Принаймні у сфері психології такий термін як «role game» застосовують вже досить довгий час – зазвичай так називають ігри, які моделюють різноманітні ситуації у побуті, на виробництві та у міжособистісних стосунках. Так само до сьогодні існують і зовсім не старіють прями попередники комп'ютерних ігор з реального світу – настільні рольові ігри. Їх сутність зводиться до того, що компанія друзів грає за столом відповідно до прописаного сюжету у героїв, лиходіїв та монстрів. Для такої гри необхідними атрибутами є кубики (від 4 до 100-гранних), карта фантастичного світу і «Керівництво гравця» – детальна інструкція-твір, яка у всіх подробицях описує світо-устрій даної гри і можливі варіанти дій гравців. Кожен з персонажів (які є в наявності для вибору гравців) має якусь певну прописану кількість життєвих ресурсів, свої характерні уміння та властивості і, що найголовніше, має певний унікальний характер, у відповідності з яким гравець і повинен діяти (Иншаков, 2011).

Традиція «настільних» RPG зародилася у Англії та США. Саме народження жанру фентезі та швидкий розвиток літературної і кінематографічної фантастики стали поштовхом для народження та впровадження в життя так званих "самодіяльних пригод". Перші клуби настільних ігор виникли в 60-70-і роки XX століття. Такі відомі та розвинуті RPG пізніше стали базою для створення популярних комп'ютерних ігор (Иншаков, 2011).

Також досить відомим є інший вид RPG, який на Заході називають LARP, а у нас його знають, як "полігонні або "польові" ігри. Цей незвичний вид RPG завоював особливу любов на території пострадянського простору. Виглядає це приблизно так: декілька квадратних кілометрів простору у лісі або в степу або на іншому зручному природному ландшафті розташовується пара сотень (а іноді навіть і до тисячі) молодих людей в середньовічних костюмах, маючи при собі мечі, сокири, луки, гітари та багато іншої атрибутики. Вони грають якійсь власний спектакль, куди можуть входити елементи побутових сцен або великомасштабні баталії, для самих себе, не зважаючи на можливих здивованих глядачів. Цей ігровий рух виник на стику "епідемії хіпі" та захоплення знаменитою фентезійною літературною епопеєю англійського професора Дж. Р. Р. Толкієна "Володар кілець", шанувальники якої організували десятки товариств і клубів по всій земній кулі. Молоді люди, зачаровані надзвичайним світом літературного витвору мистецтва, почали інсценувати епізоди з "культової", майже священної для них книги. Ентузіасти створювали костюмовані вистави, вивчали техніку історичного бою, виготовляли середньовічну зброю з величезним азартом. Коли ж, нарешті, західна хвиля захоплення RPG почала стихати – трилогію професора Толкієна прочитали в СРСР і популярність рольових ігор зросла з новою силою (Иншаков, 2011).

Таким чином, коли достатній розвиток отримали цифрові та мережеві технології, принципи взаємин в RPG проникли у віртуальний простір. Так з'явилися такі проекти, як MMOG – Mass Multiplayer Online Games. Ігри такого типу саме поєднують у собі такий принцип Інтернету, як вільне і швидке спілкування між людьми, і принцип "Ігри" – тобто дають людині можливість потрапити у світ, вигаданий розробниками ігор, і взаємодіяти там один з одним та з ігровими об'єктами (Иншаков, 2011).

Безперечно поява MMORPG завдячує у першу чергу технічному розвитку суспільства та безпосередньо тому факту, що графічні та обробні можливості сучасного персонального комп'ютера зростали, а доступ до Інтернету став широко доступним. Гра Ultima Online, яка була запущена у 1997 році, визнана першою MMORPG – тобто іншими словами – стійким, графічним, онлан-середовищем, яке дозволило одночасно увійти в систему тисячам користувачів. Друга MMORPG, Ever Quest, запущена в 1999 році, швидко досягла стабільної бази користувачів у 400 000 і станом речей на 2004 рік залишалася найпопулярнішою MMORPG у Північній Америці (Yee, 2006).

Вже у 2014 році існувало кілька десятків додатків, чії віртуальні території в тій чи іншій мірі відповідали ознакам віртуального світу. Найбільш популярними серед них були (і в принципі залишаються до сьогоднішнього дня): World of Warcraft (WoW) – 7.6 млн активних користувачів (статистичні дані за 2014 рік); Aion – 2.4 млн; Lineage (I і II) – 1.8 млн; Star Wars: The Old Republic – більш 1.3 млн; RuneScape – 1.1 млн; Second Life – 0.8 млн. Загальна кількість лише тільки офіційно зареєстрованих активних користувачів таких світів на початок 2014 року перевищувала 18 мільйонів людей. Всі перераховані додатки, за винятком Second Life, відносяться до групи MMORPG. Second Life розроблялася, як додаток загального призначення, і не має якоїсь особливої спеціалізації, тому її можна віднести до класу програм ММОА (походить від англ.: massive multi-user online application і має значення масові багатокористувацькі мережеві програмні додатки). Сучасні найкращі MMORPG мають у своєму розпорядженні надзвичайно розвинені і функціональні світи, що дає можливість без особливих труднощів використовувати їх віртуальні території для багатьох інших цілей, окрім ігрових (Белозеров, 2015 (I)).

Наслідуючи традиції настільних RPG природне, техногенне та соціальне середовище в віртуальному світі, так само як і фізичні, магичні та соціальні закони його функціонування, намагаються робити максимально правдоподібними. Світ не лише має виглядати матеріальним, але будь-яка діяльність в ньому (що реалізується за рахунок аватара або персонажа) повинна давати можливість створення і видобутку цінних предметів, бути необхідною умовою приросту віртуального добробуту. Без сумлінної та відданої праці в MMORPG майже неможливо досягти якихось більш менш значимих результатів. Саме ці якості суттєво відрізняють віртуальні світи MMORPG від світів іншого типу, і це ж обумовлює їх велику привабливість. Такий принцип "все наче по-справжньому" змушує розробників MMORPG додавати багато зайвих речей у свої віртуальні світи, таких, що зовсім не потрібні для ігрового процесу або досягнень у грі. Сюди можна віднести різноманітні деталі побуту, внутрішнього інтер'єру будівель, безліч незвичних тварин, птахів та комах. У найкращих MMORPG можна помітити, що істоти, що мешкають на віртуальних просторах імітують не тільки зовнішній вигляд різноманітних ссавців, а і поведінку, тобто вони можуть гратися, спати, споживати їжу, полювати, охороняти, битися один з одним. Хижаки нападають на слабких істот, а ті, у свою чергу, намагаються втекти. Воїни ворогуючих армій битимуться між собою поки не переможуть або загинуть і навіть інколи можуть намагатися врятувати себе спробувавши втекти з поля битви. Такі начеб то непомітні дрібниці збільшують правдоподібність віртуального світу та підвищують виразність ефекту присутності у цьому світі (Белозеров, 2015 (I)).

Як ми вже зазначали раніше аватари у MMORPG зазвичай називають персонажами. Будь-яке особисте віртуальне майно користувач має здобувати аватар-опосередкованою працею – наприклад, за допомогою професії (різноманітного крафту), бойових дій, виконання різноманітних

завдань, торгівлі на аукціоні. Досягнення певного рівня віртуального добробуту, підвищення характеристик персонажа і розширення його умінь є обов'язковою умовою придбання у віртуальному світі прийняттого соціального статусу (Белозеров, 2015 (I)).

Важливо звернути увагу на те, що надзвичайною особливістю віртуального світу MMORPG є те, що необхідними товарами і грошовою масою його наповнюють виключно користувачі безпосередньою працею через власних персонажів. І той факт, що в одному віртуальному світі можуть одночасно жити кілька десятків або сотень тисяч користувачів, робить таку ремісничу та бійцівську працю продуктивною. Це означає, що у MMORPG створювані ремеслом або перемогою над мобами (ігровими істотами) предмети мають певну споживчу вартість, яку можна рахувати не тільки у внутрішній валюті конкретної гри, а й так само у справжніх грошах – тобто гривнях, рублях, доларах та інш. Не звертаючи особливої уваги на всі можливі заборони ліцензійних угод та заходи боротьби розробників проти нечесних користувачів ігрових світів, навіть до сьогодні успішно функціонують тисячі інтернет-сайтів, що надають послуги з обміну внутрішніх грошей MMORPG на звичайні і навпаки. У 2011 році курс обміну 10.000 золотих для американського сектора World of Warcraft становив приблизно 20 \$ (Белозеров, 2015 (I)).

Більшість MMORPG експлуатують різноманітні системи рівнів або рангів, які потрібні для того, щоб кожен гравець бачив власний прогрес, коли персонаж стає все більш потужним. При успішному виконанні завдань, які можуть включати полювання на монстрів, вбивство представників суперницьких фракцій або відкриття нових земель, гравець отримує вищі рівні, нові навички та все більш потужну зброю і броню. На максимальному рівні для гравців відкриваються нові можливості здобувати найкращі у грі предмети зброї та обладунків, найбільш суттєві винагороди, порівняно з іншими користувачами. Це може залежати від

того наскільки майстерним є гравець або яку кількість часу він може собі дозволити проводити у грі. Ця соціальна конкуренція є важливою складовою досвіду MMORPG. В більшості випадків гравці мають можливість добитися досягнень самотійно, але зазвичай MMORPG мають унікально розроблені заохочення для соціальної взаємодії, співпраці та конкуренції серед гравців. Самий простий рівень взаємодії гравців – текстовий чат у грі, де зазвичай можна спілкуватися таким чином, що твої повідомлення бачитимуть всі, хто знаходиться в момент написання на ігровому сервері або ж у приватних повідомленнях з однією людиною. Також взаємодія можлива безпосередньо через персонажів і ще за допомогою мікрофона та гарнітури для усного спілкування з іншими гравцями (Wadley, Gibbs, & Benda, 2007). Такі взаємодії між користувачами можуть приймати різні форми, починаючи від цілковитого ігнорування інших гравців, і закінчуючи спілкуванням з іншими гравцями лише за власної необхідності або ж коли користувач заходить у гру лише з метою соціалізації та спілкування. Гра заохочує геймерів об'єднуватися та співпрацювати з іншими гравцями для досягнення спільних цілей та проходження складних підземель (особливі території з надзвичайно складними монстрами, яких неможливо перемогти самотійно). Такі групи гравців найчастіше є тимчасовими і розпадаються після досягнення мети; однак так само подібні союзи іноді можуть стати постійними (Shareg, 2012).

MMORPG дають своїм гравцям можливість об'єднуватися та створювати постійні групи, які зазвичай називаються гільдіями або кланами. У своєму дослідженні 2008 року Чен та інш. (Chen, Sun, & Hsieh, 2008) з'ясували, що система гільдій є одним з найважливіших соціальних аспектів MMORPG. Гільдії розбудовують власну особистість і мають свої вимоги до власних членів, які варіюються в залежності від мети, яку має гільдія. Гільдії або клани можуть бути дуже різноманітними. Можуть бути

зовсім невеликими (від 10-15 осіб), а можуть налічувати сотні і навіть тисячі однодумців. Вони можуть об'єднувати гравців, які шукають стабільну групу друзів із затишним середовищем, де можна ділитися ігровим досвідом та розвиватися без поспіху і тиску. Або це може бути група амбіційних людей, які прагнуть у перших рядах досягати успіху у найскладніших випробуваннях гри, таких як перемоги над рейдовими босами або найвищий рейтинг у PvP боях (Sharer, 2012).

Щодо часу, який середні гравці MMORPG проводять зазвичай у грі, то це буде близько 25 годин на тиждень у вибраному віртуальному світі. У той же час 10% геймерів, які надають перевагу найскладнішому контенту гри, затримуються у ігровому процесі понад 40 годин на тиждень (Smyth, 2007).

Те, що мотивує гравців MMORPG повертатися до ігрового процесу має різну направленість. Дослідники описали три основні факторні структури, які дають можливість зрозуміти, що спонукає геймерів грати: це досягнення, соціальний аспект та можливість занурення у інший світ (Yee, 2006). Мотивація, яка в основному базується на прагненні "досягнень", призводить до того, що гравець має бажання розвивати персонажа, розуміти та використовувати ігрові механіки, досягаючи високого рівня конкуренції. Людина, яка мотивується соціальними факторами, прагне взаємодії з іншими користувачами через чат або за допомогою програм для голосового спілкування, невимушених розмов про гру та реальний світ, розвитку довготривалих соціальних відносин та загального відчуття командної роботи. І мотивація, що базується на можливості занурення у ігровий світ, створює гравців, які люблять досліджувати світ (його географічні особливості, історію, сюжет), рольові аспекти гри, мають міцний психологічний зв'язок з власним персонажем та насолоджуються почуттям ескапізму. Всі геймери в тій чи іншій мірі

мотивовані всіма цими факторами, просто зазвичай один з них є основним (Sharer, 2012).

Для того, щоб зрозуміти, яким був досвід гравців MMORPG, вчені (Chappell, Eatough, Davies, & Griffiths, 2006) скористалися онлайн-форумами, де була можливість безпосередньо спілкуватися з гравцями та дізнаватися їх думки щодо привабливості тих чи інших аспектів MMORPG. Дослідники дізналися, що зазвичай на початку багатьох людей приваблюють ідея та механіка гри. Один з учасників зазначив, що грати в MMORPG – це дуже особливий ігровий досвід, яких не схожий на жоден інший, тому що гравець занурюється у особливий новий світ, який є повністю відкритим, і у гравця є можливість створити історію для свого персонажа. Інший учасник сказав от що: “Я почувався вільним, вільним від обмежень та вказівок, вільним створювати власний шлях свого персонажа, замість того, щоб слідувати якомусь керівництву або стратегії ... кожне досягнення було моїм досягненням, і кожне досягнення приносило справжнє задоволення” (Chappell, Eatough, Davies, & Griffiths, 2006). Саме це почуття свободи досліджувати та творити, майже не маючи обмежень, може бути особливо привабливим для людей, що проводять у грі надмірну кількість часу, і які відчувають себе в пастці буденного буття або незадоволені своїм життям в реальному світі (Yee, 2002).

Віртуальний простір MMORPG може стати саме тим місцем, де гравець має можливість знайти досить велику кількість справжніх друзів чи знайомих за значно коротший проміжок часу, ніж той, що може знадобитися для вкладання у стосунки в реальному світі. Один з учасників дослідження, про яке ми говорили вище (Chappell, Eatough, Davies, & Griffiths 2006), розповів про те, що він мав переїхати до іншого міста по роботі; і саме гра MMORPG стала для нього на той момент одним із небагатьох способів зберегти відчуття соціального зв'язку. Деякі дослідження доводять, що, не зважаючи на те, що справді можна

знаходити хороших друзів в середовищі MMORPG, люди, які проводять забагато часу у ігрових процесах MMORPG, зазначають, що мають малу кількість друзів у реальному світі (Porter, Starcevic, Berle, & Fenech, 2010).

Відносини, створені у ігрових світах, мають значно менший ризик через те, що гравець має можливість зберігати відносну анонімність за допомогою власного аватара (персонажа). Дослідження взаємодії між геймерами у Інтернет просторі допомогли зробити досить цікаві спостереження. Наприклад, якщо взаємодія йде погано, гравець може просто заблокувати небажаного співрозмовника за допомогою ігрової команди, також можна просто вийти з гри або створити новий аватар без жодних соціальних зв'язків (Hussain & Griffiths, 2008). Також створювати відносини може бути легше через те, що гравці мають безперечну спільність, що може допомогти спочатку побудувати стосунки. Така легкість може бути особливо привабливою для тих людей, яким важко створювати або підтримувати близькі стосунки в реальному світі через власну соціальну тривогу або дефіцит соціальних навичок (Sharer, 2012).

Дехто з гравців вважає, що ті стосунки, які формуються та підтримуються у ігровому процесі MMORPG, можуть бути не менш винагороджуючими, збагачуючими та настільки ж значущими, як і ті відносини, що складаються в реальному світі. Британські вчені використали своє дослідження для того, щоби зрозуміти, що гравці вважають соціально привабливим у MMORPG (Hussain, & Griffiths, 2008). 28% респондентів у цьому дослідженні сказали, що проведення часу в онлайн-іграх задовольняє якусь їхню соціальну потребу, яку вони не мають можливості задовольнити у реальному житті. Один з респондентів пояснив це наступним чином: "Я можу піти куди завгодно і поговорити з ким завгодно, і не здаватися при цьому дивним. Кожен п'ятий респондент віддав перевагу віртуальній соціалізації замість реальної взаємодії "віч-на-віч". Ще один з респондентів зазначив, що "люди більш відкриті для

прийняття один одного. Добре це чи погано, але вас оцінюють за тим, як ви взаємодієте з іншими учасниками, а не ... за зовнішнім виглядом" (Hussain, & Griffiths, 2008). Отже ця атмосфера прийняття, яку можна відчутти в MMORPG, додає особливої привабливості MMORPG для тих людей, котрі не мають соціальних навичок або для тих, хто не має можливості задовольнити соціальні потреби у реальному світі (Hussain, & Griffiths 2008).

Окрім можливості комфортно грати у MMORPG, формування таких внутрішньо-ігрових стосунків дає чітке відчуття спільності, що дозволяє соціалізуватись та взаємодіяти. Гравці можуть зав'язати стосунки просто разом виконуючи завдання або викликавши захоплення оточуючих наявністю якогось особливого ігрового предмету або обладнання чи багатства, яке геймер зібрав в результаті великих зусиль або великої кількості часу, проведеного у грі. Ще один з респондентів, який приймав участь у дослідженні (Chappell, Eatough, Davies, & Griffiths, 2006) сказав, що саме соціальні аспекти гри можуть бути привабливішими, ніж ігровий дизайн, і що коли приєднуєшся до гри, то наче стаєш новим членом будь-якої іншої спільноти реального світу. Для цього респондента його особливий досвід участі в MMORPG створив простір, в якому він мав можливість створити близькі стосунки та поділитися своїми досягненнями з групою друзів. Те, що розповів цей гравець, дає нам можливість зрозуміти, що спілкування не зациклюється лише на ігрових проблемах, але що стосунки часто формуються на основі розмов про реальний світ (Sharer, 2012).

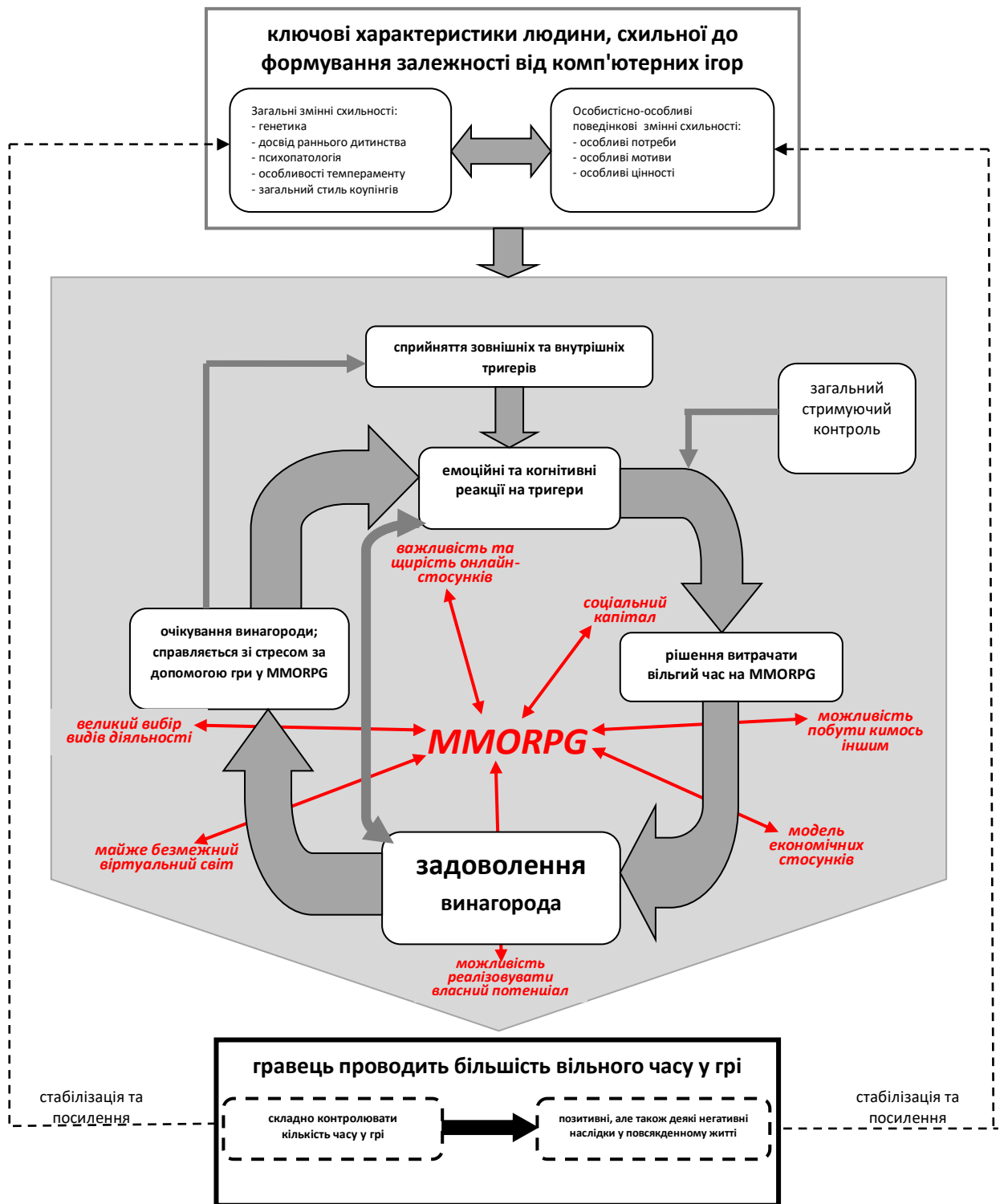
Є геймери, які сприймають свої онлайн-стосунки як такі, що дорівнюють реальним відносинам. Вчені Cole та Griffiths (2007) досліджували різні соціальні взаємодії та їх вплив на гравців у спільноті MMORPG. Вони змогли зібрати близько тисячі відповідей гравців з 45 різних країн. Це дослідження складалося з різноманітних запитань про

соціальний досвід під час гри в MMORPG. Результати цього дослідження показали, що багато геймерів дуже серйозно ставляться до своїх онлайн-стосунків. Три чверті людей, що прийняли участь у цьому дослідженні, сказали, що здобули хороших друзів завдяки участі в онлайн-іграх. Майже половина тих, хто заповнив анкету, відповіли, що вважають, що їхні друзі в Інтернеті такі ж самі, як і будь-які їхні друзі у реальному світі. Люди вважають, що деякі з цих стосунків мають таку ж саму емоційну вагу, що й інші стосунки, включаючи стосунки романтичного характеру. Приблизно третина респондентів сказали, що їх романтично приваблює інший гравець. Десять відсотків з таких гравців почали фізичні стосунки в реальному світі з іншим гравцем. Майже 40% з усіх опитаних сказали, що їм комфортніше обговорювати делікатні особисті питання зі своїми друзями в Інтернеті, ніж зі своїми друзями з реального світу (Cole & Griffiths, 2007).

Можна зробити припущення, що геймери, які грають у MMORPG надмірно і мають через це негативні соціальні, освітні та професійні наслідки, використовують ігровий процес як спосіб підтримувати поведінку соціального уникнення, намагаючись налагодити "більш безпечні" відносини в Інтернеті. При цьому вони зазвичай вважають, що задовольняють свої соціальні потреби в MMORPG, тому що не мають можливості зробити це в реальному світі (Sharer, 2012).

Ми розробили теоретичну модель нашого дослідження на основі "моделі залежної поведінки I-PACE" за авторством Matthias Brand, Elisa Wegmann, Rudolf Stark, Astrid Müller, Klaus Wölfling, Trevor W. Robbins, Marc N. Potenza (2019), яка є моделлю взаємодії "Особистість-Емоція-Думка-Поведінка" для того, щоби продемонструвати теоретичне підґрунтя того, яким чином жанр MMORPG взаємодіє зі схильністю до розвитку ігрової залежності від комп'ютерних ігор (*див. рисунок 1.1*).

Рисунок 1.1 Теоретична модель дослідження



(Brand, Wegmann, Stark, Müller, Wölfling, Robbins, Potenza, 2019).

Висновки до I розділу

Нами було розглянуто актуальність проблематики схильності до формування ігрової залежності від MMORPG та особливостей психічного здоров'я гравців у комп'ютерні ігри. Представлено психосоціальні аспекти ігрової діяльності та теорії ігор. Розглянуто поняття феномену ігрової залежності та його впливу на різноманітні сфери життя гравців у комп'ютерні ігри. Зазначено яким чином описується явище залежності від комп'ютерних ігор у п'ятій редакції Діагностичного та статистичного посібника психічного здоров'я DSM-V та діагностичні критерії залежності від комп'ютерних ігор.

Також було описано складності, з якими стикаються дослідники у сфері розвитку залежності від комп'ютерних ігор. Розглянуто можливі причини ігрової залежності, характеристики гравців у комп'ютерні ігри, групи ризику людей, схильних до формування залежності від ігор. Було розглянуто ряд досліджень, що стосуються особливостей психічного здоров'я гравців, формування мотивації до ігрової діяльності, можливих причин та наслідків залучення до ігрового процесу. Встановлено можливий зв'язок соціальної складової MMORPG та привабливості цього ігрового жанру для багатьох геймерів, а також більшого адиктивного впливу на гравців порівняно з іншими типами ігор у дослідженнях науковців. Зазначено, що у деяких роботах дослідників помічалися натяки на зв'язок між соціальною тривогою та схильністю до формування залежності від комп'ютерних ігор.

Отже в результаті теоретико-методологічного аналізу було встановлено, що дослідження зв'язку особливостей психічного здоров'я гравців та їхньої схильності до формування ігрової залежності від MMORPG потребує подальшого вивчення. Оскільки серед праць науковців нами не було знайдено досліджень зв'язку соціальної тривоги і особистісної сензитивності з формуванням залежності від комп'ютерних

ігор, то цікаво було б дослідити, чи існує такий зв'язок та яка роль соціальної тривоги і особистісної сензитивності у формування залежності від комп'ютерних ігор у гравців.

РОЗДІЛ II ОРГАНІЗАЦІЯ ТА ПРОВЕДЕННЯ ЕМПІРИЧНОГО ДОСЛІДЖЕННЯ

2.1 Дизайн дослідження та характеристика груп досліджуваних

Для того, щоб реалізувати мету та завдання дослідження, ми поставили перед собою наступні цілі:

1. Обрати вибірку досліджуваних;
2. Підібрати методологічну основу для визначення особливостей психічного здоров'я людей, які грають в онлайн ігри;
3. Дослідити обрані характеристики у трьох досліджуваних груп за допомогою онлан-анкетування;
4. провести математико-статистичну обробку даних;
5. Здійснити аналіз отриманих даних.

Вибірка. Для виявлення особливостей психічного здоров'я людей, які грають у MMORPGу порівнянні з людьми, які грають у інші комп'ютерні ігри та людьми, які не грають у комп'ютерні ігри, було проведено емпіричне дослідження, в якому взяло участь 706 осіб віком від 18 до 60 років. У результаті перевірки вибірки на нормальність було знайдено одного респондента, відповіді якого мали екстремальні значення за всіма шкалами, в зв'язку з чим його дані було видалено. Таким чином загальне число респондентів склало 705 осіб.

Анкетування проводилося за допомогою засобів, наданих платформою "Google", а саме гугл-форми. Саме такий спосіб збору інформації було обрано через декілька причин, а саме: досить висока статистична достовірність даних, які можна отримати в ході онлайн опитування, в порівнянні з класичними методами; можливість розширити географічні межі дослідження; економія ресурсів, необхідних для проведення дослідження. Так само під час такого способу проведення

дослідження відсутній вплив зовнішніх чинників на досліджуваних (наприклад таких, як дослідник); обумовлена можливість швидко і легко отримувати результати дослідження та зворотного зв'язку від респондентів (якщо це передбачено планом дослідження); присутня більша відкритість, розкутість і захищеність досліджуваного; респондент приймає участь у дослідженні, перебуваючи у звичному комфортному середовищі і маючи високий рівень конфіденційності (Бабанин та ін., 2004).

Онлайновому методу проведення дослідження притаманні також деякі недоліки. Звернемо увагу на основні з них. Респонденти заповнюють опитувальник виключно з власної ініціативи; існує ймовірність заповнення не всіх пунктів опитувальника; відсутній контроль з боку дослідника за учасниками; існує вірогідність того, що один і той же респондент заповнить опитувальник декілька разів. Для того, щоб виключити можливість часткового заповнення опитувальників, було ввімкнено опцію, яка дозволяла завершення заповнення тільки за умови відповіді на всі поставлені запитання. Фахівці вважають, що наявність великої вибірки компенсує ймовірність повторних відповідей або випадкового заповнення опитувальника і тим самим вдається підвищити валідність і надійність отриманих даних (Бабанин та ін.2004).

Ми не збирали жодних конфіденційних даних учасників, так само як і інформації, що стосується статі, місця проживання. Так само ми не збирали інформації щодо загального ігрового досвіду респондентів. Причиною цього стало дослідження А. Аветісової 2020 року "Психологічні особливості гравців у комп'ютерні ігри", де дослідники прийшли до висновку, що загальній ігровий стаж геймерів не впливає на особливості їхнього психічного здоров'я (Аветісова, 2020). За віком респонденти поділилися на наступні групи: від 18ти до 27ми років – 438 осіб; від 28ми до 39ти – 246 осіб; від 40ка до 60ти років – 21 особа.

Самим важливим для нас критерієм у цій вибірці було розподілення респондентів за жанром ігор, яким вони надають перевагу. Відповідно до контрольної групи ввійшли люди, які не грають у комп'ютерні ігри взагалі та люди, які зазначали, що використовують ігри лише як засіб вбити час, коли, наприклад, очікують у черзі або мають довго їхати у суспільному транспорті, – таких респондентів набралось 29 осіб. До першої експериментальної групи ввійшли люди, які надають перевагу MMORPG–таких респондентів набралась найбільша кількість – 427 осіб. І у другу експериментальну групу ми віднесли людей, які надають перевагу всім іншим типам комп'ютерних ігор, окрім MMORPG. Сюди ми віднесли такі категорії, як всі види екшн ігор (шутери, файтинги, слешери, стелс-ігри та ін.) – 45 осіб; RPG (рольові ігри, тактичні рольові та ін.) – 146 осіб; стратегії (покрокові, в реальному часі, варгейми, ігри в бога та ін.) – 32 особи; пригодницькі ігри (сюди також ми віднесли інтерактивну літературу, інтерактивні фільми, візуальні романи, тощо) – 18 осіб; ігри-симулятори (технічні, аркадні, спортивні, економічні, побачень, пісочниці та ін.) – 5 осіб; і категорія "інші ігри" (сюди ми віднесли реалізації настільних ігор, головоломки, пазли, пасьянси, пошук предметів та інше подібне) – 3 особи. Всіх разом ця група налічує 249 гравців.

Щодо саме жанрової класифікації комп'ютерних ігор, то ми брали за основу класифікацію, яку наводять у своїй статті "Психологическое влияние компьютерных и консольных видеоигр в молодежной среде" Романова і Шубін (Романова, Шубин, 2017), про яку йшлося раніше у нашій роботі, і адаптували її для потреб нашого дослідження.

2.2 Обґрунтування методів дослідження

Методологічна основа. Для того, щоб дослідити психічні особливості здоров'я людей, схильних до формування ігрової залежності від MMORPG, ми використали наступні методики:

1. Шкала ігрової залежності для підлітків (GAS) (Lemmens, Valkenburg & Peter, 2009) (далі Шкала ігрової залежності), розроблена та валідизована Eeroen S. Lemmens, Patti M. Valkenburg and, Jochen Peter у Амстердамській школі дослідження комунікацій (ASCoR – The Amsterdam School of Communications Research), Амстердамського університету у Амстердамі в Нідерландах та перекладена на українську мову спеціально для використання у даному дослідженні. Вірність перекладу завірено Центром сучасних іноземних мов УКУ (*див. Додаток А*);
2. Симптоматичний опитувальник Леонарда Дерогатиса (SCL-90-R) (Дембіцький, Середа, 2015) (далі Симптоматичний опитувальник), розроблений науковцем *L.R.Derogatisy* 1973му році. Клінічний опитувальник, переклад на українську мову та валідизацію в Україні зробили Сергій Дембіцький та Юлія Середа у 2015му році (*див. Додаток Б*);
3. Шкала оцінки соціальної фобії (Social Phobia Inventory) (далі SPIN), клінічний опитувальник який переклали на українську мову та валідизували в Україні в УІКПТ в 2012му році (*див. Додаток В*).

Шкала ігрової залежності (*див. Додаток А*). Зважаючи на те, що досі бракує емпіричних досліджень щодо взаємозв'язку ігрової залежності та психічних особливостей людей, які грають у комп'ютерні ігри, загалом у світі, ми не знайшли жодного опитувальника, який вимірює ступінь або складність ігрової залежності, українською мовою. Тому ми скористалися "Шкалою ігрової залежності для підлітків", розробленою та валідизованою Eeroen S. Lemmens, Patti M. Valkenburg та Jochen Peter у Амстердамській школі дослідження комунікацій (ASCoR – The Amsterdam School of

Communications Research), Амстердамського університету у Амстердамі в Нідерландах та переклали її на українську мову спеціально для використання у даному дослідженні.

Шкала називається "шкалою ігрової залежності для підлітків", але вона використовувалася принаймні у одному дослідженні людей, старших 16ти років – мова йде про дослідження Yasser Khazaal у 2018му році в Нідерландах (Khazaal and others, 2018) – тому ми вирішили, що буде прийнято використовувати її для дослідження дорослих людей, старших 18ти років.

Ця шкала складається з 21го питання та вимірює ступінь залежності підлітків (людей) від комп'ютерних та відеоігор. Слідуючи досвіду використання попередніх шкал залежності від ігор, дослідники базували побудову цієї шкали на критеріях патологічної залежності від азартних ігор, знайдених у DSM-IV. Було створено по три запитання для кожного з наступних семи критеріїв: *залученість, толерантність, зміни настрою, рецидив, утримання від ігрової діяльності, створення конфліктів та створення проблем*. Вимірювальну структуру шкали вивчали у двох незалежних дослідженнях голландських геймерів підліткового віку (N(кількість) = 352 та N = 369). В обох дослідженнях найкраще описувала отримані дані факторна модель другого порядку. Дана шкала, яка складається з 21го питання, показала високу надійність відповідно до критерію альфа Кронбаха 0,94 у першому дослідженні та 0,92 у другому дослідженні (Lemmens, Valkenburg & Peter, 2009).

Симптоматичний опитувальник Леонарда Дерогатиса (див. Додаток Б). Опитувальник був створений Леонардом Дерогатисом на основі Симптоматичного опитувальника Гопкінса у 1973 році і є клінічною валідною методикою, яка містить дев'ять симптоматичних вимірів.

1. *Соматизація* відображає дистрес, пов'язаний із тілесним дискомфортом – головними болями, болями в серці, м'язах, почуттям слабкості тощо.
2. *Обсесивно-компульсивний розлад* характеризується такими дисфункціями, як нав'язливі думки, проблеми з пам'яттю, повільність дій через побоювання помилитися, труднощі у прийнятті рішень, розосередженість та ін.
3. *Міжособистісна сензитивність* пов'язана з незадоволенням іншими людьми, сором'язливістю і скутістю в спілкуванні, низькою самооцінкою, по чуттям ніяковості на людях тощо.
4. *Депресія* виражається в знесиленні і загальмованості, почутті самотності, пригніченому настрої, відсутності інтересу до будь-чого, почутті безнадійності та ін.
5. *Тривожність* характеризується несподіваним і безпричинним страхом, відчуттям напруженості, нападами жаху та паніки, надмірним хвилюванням, кошмарними думками чи мареннями тощо.
6. *Ворожість* пов'язана із легко збурюваним роздратуванням, вибухами гніву, бажанням заподіяти комусь тілесні ушкодження або шкоду, надмірною залученістю до суперечок тощо.
7. *Фобійна тривожність* (в більш сучасному розумінні цей симптом розглядається як "*прості фобії*") полягає в почутті страху у відкритих місцях або на вулиці, побоюванні одному виходити з дому, перебувати у громадському транспорті тощо.
8. *Параноїдальні ідеї* виявляються у відчутті, що в усіх особистих негараздах винні інші, у відсутності довіри до оточення, у наявності ідей і вірувань, котрі, як певен індивід, не поділяються іншими, тощо.

9. *Психотизм* характеризується голосами, які чує індивід, але не чують інші, відчуттям, що інші проникають у його думки, відчуттям самотності, навіть у компанії інших людей, думками про необхідність покарання за свої гріхи тощо.

Також у методиці є сім *додаткових важливих симптомів, таких як: поганий апетит, труднощі із засинанням, думки про смерть, переїдання, вранішнє безсоння, неспокійний і тривожний сон, почуття провини* (Дембіцький, Середа, 2015).

Після отримання даних можна обчислювати такі показники:

1. Середнє значення для кожної з підшкал. За наявності пропусків за окремими пунктами, що входять до тієї чи іншої підшкали, середнє обчислюють на підставі скоригованого в менший бік знаменника (наприклад, якщо для підшкали "*Соматизація*" відсутні відповіді за двома пунктами, то суму значень відповідних пунктів необхідно розділити не на 12, а на 10). Якщо пропущено понад 40% пунктів тієї чи іншої підшкали, результати щодо неї вважаються недостовірними.

2. Середнє значення за методикою загалом (глобальний індекс тяжкості дистресу – GSI). Цей показник вважається найбільш інформативним. Опрацювання за наявності пропусків здійснюється так само, як і в попередньому випадку. При цьому результати за методикою загалом мають бути визнані недостовірними, якщо пропущено понад 20% усіх пунктів.

3. Загальна кількість виявлених симптомів (PST), тобто кількість симптомів, для яких отримано позитивну відповідь (будь-який варіант крім "зовсім не турбує"). Вказує на широту симптоматики індивіда.

4. Загальна тяжкість дистресу для тих симптомів, що були зафіксовані (індекс наявного симптоматичного дистресу – PSDI). Розраховується діленням загальної суми значень за методикою на загальну кількість виявлених симптомів (PST) (Дембіцький, Середа, 2015).

Методика досить повно демонструє картину патопсихологічного стану респондентів та надає можливість перевірити **гіпотезу 2** нашого дослідження, що існує зв'язок між високою міжособистісною сензитивністю та схильністю людей до формування ігрової залежності від MMORPG.

Шкала SPIN (див. Додаток В). Ця шкала є клінічною методикою, розробленою для виявлення Розладу соціальної тривоги. Вона складається з 17 питань. Ця методика була обрана нами для того, що перевірити **гіпотезу 1** нашого дослідження, що існує зв'язок між схильністю людей до формування ігрової залежності від MMORPG та високим рівнем соціальної тривожності.

На основі теоретичного огляду методик сформуємо параметричну таблицю шкал (див. таблицю 1).

Таблиця 1. Основні характеристики методик дослідження

№	Назва шкали	Кількість субшкал/ питань	Рік, р.	Автор
1	Шкала ігрової залежності для підлітків (GAS)	1/21	2009	Eroen S. Lemmens, Patti M. Valkenburg, Jochen Peter
3	Симптоматичний опитувальник Леонарда Дерогатиса (SCL-90-R)	13/90	1973	<i>L.R.Derogatis</i>
4	Шкала оцінки соціальної фобії (SPIN)	1/17	2000	K.M. Connor, J.R. Davidson, L.E. Churchill, A. Sherwood, E. Foa, R.H. Weisler

2.3 Етапи дослідження та виклики у організації дослідницького проекту

Наше дослідження проводилося з 2020 по 2021 рік у декілька етапів. Для проведення дослідження було застосовано три методи з числа теоретичних та емпіричних, а саме:

1. огляд і аналіз наукових джерел та відповідних теоретичних робіт дослідників;
2. онлайн анкетування;
3. методи статистичної обробки даних.

На першому етапі було проведено аналіз актуальних досліджень, пов'язаних з обраною тематикою. На їх основі було побудовано теоретичну модель дослідження.

На другому етапі було проведено емпіричне дослідження, яке проходило у один етап у формі онлайн анкетування на платформі Google за допомогою гугл-форми. Для того, щоб зібрати достатню кількість респондентів для дослідження, ми звернулися до декількох блогерів, які мають канали на платформі "YouTube", присвячені популярним MMORPG та іншим комп'ютерним іграм, з проханням розповісти про наше дослідження та розмістити посилання на опитування у своїх суспільних профілях у соціальних мережах. Також адміністрація одного з популярних інтернет ресурсів по тематиці MMORPG розмістила посилання на наше дослідження у суспільному профілі даного ресурсу у соціальній мережі. Таке дослідження викликало досить багато зацікавлення у гравців, про що свідчило жваве обговорення щодо проходження нашого дослідження у коментарях до цієї новини саме у суспільному профілі інтернет порталу. На нашу думку такий інтерес можна вважати характерною рисою ігрової спільноти MMORPG, що може також свідчити про позитивний вплив спілкування у спільноті на геймерів цього ігрового жанру. Така тактика пошуку учасників мала успіх і завдяки тому, що дехто з блогерів також

задовольнили наше прохання, нам вдалося отримати широку репрезентативну вибірку гравців MMORPG та інших комп'ютерних ігор.

Щодо людей, які не грають у комп'ютерні ігри, то знайти достатню кількість таких респондентів було набагато важче. Основною проблемою було те, що, коли потенціальні респонденти бачили назву дослідження, то вони вважали, що не підходять по критеріям дослідження, не зважаючи на те, що у пояснювальному тексті до опитування було зазначено, що потрібні люди, які не грають у комп'ютерні ігри на ряду з тими, хто грає. До того ж люди, що не цікавляться комп'ютерними іграми, відповідно були набагато менше зацікавлені у тому, щоби прийняти участь у нашому дослідженні. Ми розмістили посилання на дослідження у декількох особистих профілях у соціальних мережах, зверталися до групи студентів та до інших дорослих людей з соціального оточення, але для цієї групи вдалося зібрати лише 30 заповнених анкет, одна з яких відсіялася в процесі перевірки вибірки на валідність. Ще однією з перешкод виявилось те, що багато хто з респондентів не заповнював опитування до кінця через те, що втрачав до нього інтерес у процесі заповнення анкетування.

До критеріїв включення увійшли люди, старші 18ти років, які грають у комп'ютерні ігри та не грають у комп'ютерні ігри.

До критеріїв виключення увійшли люди, які мають ігрову залежність від азартних ігор онлайн; люди, в яких на даний час діагностовано проблеми пов'язані з психічним, інтелектуальним або соматичним здоров'ям, і вони отримують лікування з цього приводу; люди, які на даний момент приймають медикаменти або інші психо-активні речовини, які допомагають їм справлятися зі стресом.

На третьому етапі відбулася обробка статистичних даних, що здійснювалася в системі статистичної обробки даних *STATISTICA 10*. На основі введених даних було проведено аналіз середніх значень,

дисперсійний аналіз множинних порівнянь post-hoc "ANOVA", кореляційний аналіз та регресійний аналіз.

Висновки до II розділу

В другому розділі нашої роботи було проведено вибір методик та тактики побудови дослідження, також було описано методики дослідження та їх структура. Для дослідження було обрано шкалу ігрової залежності для підлітків (GAS), сиптоматичний опитувальник Леонарда Дерогатиса (SCL-90-R) та шкала оцінки соціальної фобії (SPIN).

Також описано етапи проведення теоретичного та емпіричного дослідження. Описано яким чином набиралася вибірка досліджуваних та за якими критеріями поділялася на групи. Описані загальні переваги та труднощі проведення онлайн-опитувань та досліджень, які стосуються залежності від комп'ютерних ігор, а також зокрема безпосередні труднощі, з якими ми зіткнулися під час проведення нашого дослідження. Ще на етапі підготовки протоколу та дизайну дослідження ми передбачали можливі виклики, з якими могли би стикнутися у процесі залучення респондентів до нашого дослідження та отримання потрібної кількості даних. Наші побоювання щодо складностей пошуку гравців у MMORPG та інші ігри не справдилися, і ми знайшли можливості отримати досить велику, з добре представленою репрезентативністю, вибірку таких людей. А от респондентів, які не грають у комп'ютерні ігри, для контрольної групи досліджуваних, навпаки виявилось складно зібрати достатню кількість в силу того, що такі люди менш зацікавлені у дослідженнях, пов'язаних із формуванням залежності від комп'ютерних ігор. Зазначено критерії включення та виключення для учасників дослідження. Констатовано, що кінцеву вибірку склало 705 осіб.

РОЗДІЛ III АНАЛІЗ РЕЗУЛЬТАТІВ ЕМПІРИЧНОГО ДОСЛІДЖЕННЯ

3.1 Порівняльна характеристика особливостей психічного здоров'я досліджуваних груп

За допомогою критерію Краскела-Уоллеса було пораховано середні показники для трьох груп досліджуваних: контрольна група – люди, що не грають в комп'ютерні ігри; перша експериментальна група – люди, що грають в MMORPG; друга експериментальна група – люди, що грають в інші комп'ютерні ігри, не в MMORPG (див. Додаток Г). У таблиці 2 представлені середні бали за шкалами, по яких маємо статистично значимі показники, а також за шкалами, що є важливими для розуміння загальної картини отриманих результатів дослідження (див. таблицю 2).

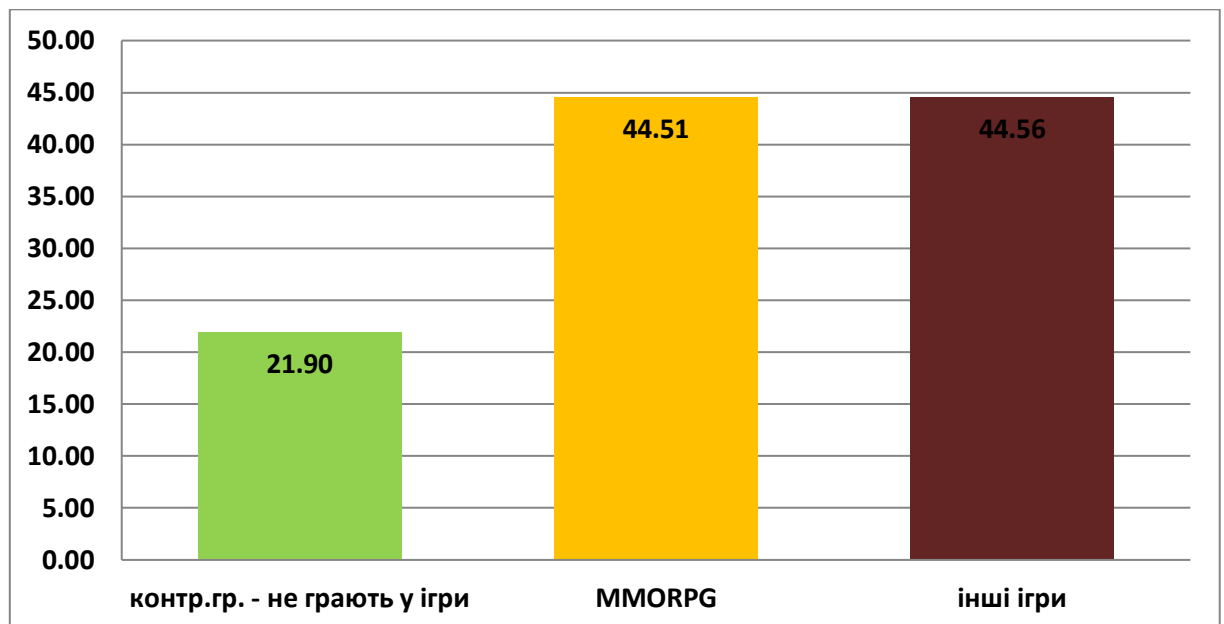
Таблиця 2. Порівняльні характеристики учасників досліджуваних груп

за шкалою	люди, які не грають у комп. ігри n=29	люди, які грають у MMORPG n=427	люди, які грають в інші ігри n=249
ігрової залежності	21,90 ± 2,440	44,51 ± 11,834	44,56 ± 12,495
GSI	0,34±0,614	0,49±0,629	0,61±0,682
PSDI	1,24 ± 0,511	1,61 ± 0,684	1,78 ± 0,715
PTS	23,07 ± 17,138	27,25 ± 19,175	30,96 ± 20,049
ОКР	0,48 ± 0,688	0,67 ± 0,736	0,89 ± 0,862
«міжособистісна сензитивність»	0,55 ± 0,827	0,65 ± 0,821	0,84 ± 0,909
«депресія»	0,55 ± 0,736	0,67± 0,807	0,86 ± 0,910
«ворожість»	0,34 ± 0,484	0,52 ± 0,651	0,67 ± 0,771
«психотизм»	0,14 ± 0,351	0,35 ± 0,581	0,44 ± 0,613
«додаткові симптоми»	0,24 ± 0,435	0,56 ± 0,687	0,70 ± 0,783
SPIN	12,83±11,383	17,07±13,910	18,14±14,016

Контрольна вибірка у нашому дослідженні є суттєво меншою у порівнянні з обома експериментальними вибірками. Ми допускаємо наявність похибки при інтерпретації, що є обмеженням нашого дослідження, і тому результати не можуть бути перенесені на генеральну сукупність без цього допущення й потребують подальших досліджень.

Звернемо увагу на дані, отримані за результатами аналізу значень за шкалою ігрової залежності. Відмінності між групами добре демонструє діаграма, зображена нижче (див рис. 3.1).

Рисунок 3.1 Порівняння досліджуваних груп за шкалою ігрової залежності



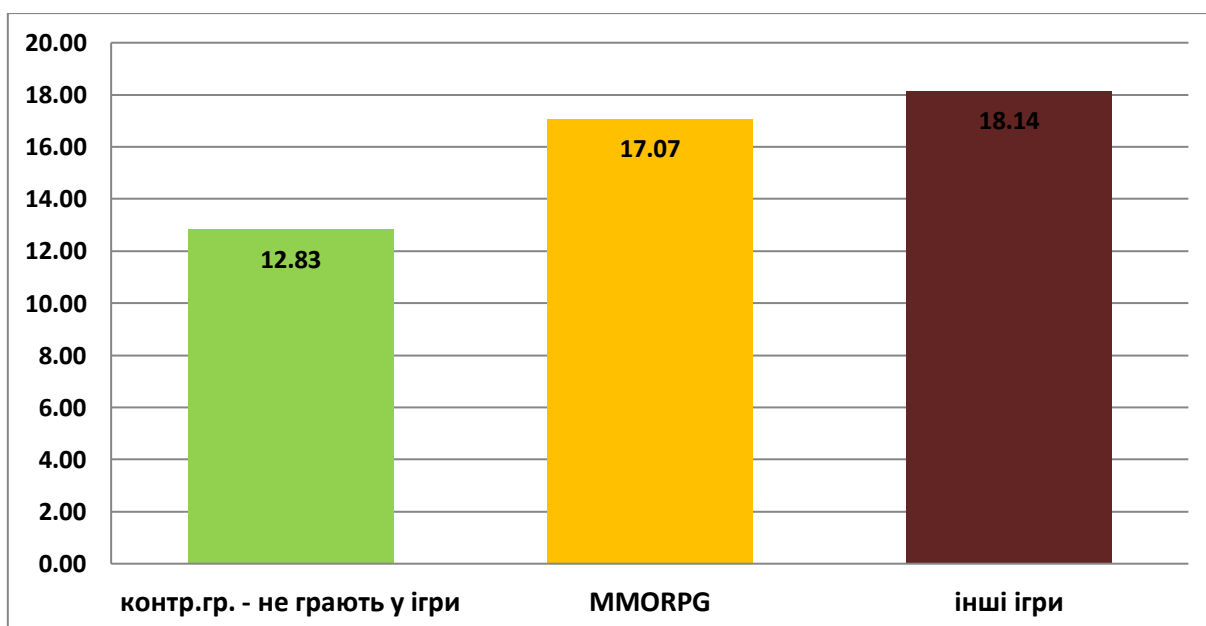
Тут можемо бачити, що гравці з першої та другої експериментальних груп майже не відрізняються за показником схильності до формування ігрової залежності ($p=0,999$), що не узгоджується з висновками інших дослідників, які вважають, що MMORPG викликають у гравців сильнішу залежність від ігрового процесу, ніж інші ігрові жанри. Зауважимо, що у нашому дослідженні ми порівнюємо групу гравців MMORPG з групою, яка є досить неоднорідною щодо вибору того чи іншого типу ігор і яка складається з респондентів, що надають перевагу дуже різноманітним ігровим жанрам. До того ж кількість досліджуваних,

що обирають той чи інший тип ігри є дуже різною, скажімо у нашій групі є 146 осіб, які грають у RPG, 45 осіб, які обирають екшн ігри та лише 5 осіб, що надають перевагу іграм-симуляторам. У той же час інші дослідники можуть порівнювати групи гравців, кожна з яких складається суто з прихильників певного ігрового жанру або які є більш гомогенними з точки зору жанрового різноманіття.

Також респонденти з першої та другої експериментальних груп суттєво відрізняються від респондентів з контрольної групи ($p < 0,001$ для обох груп при порівнянні з контрольною), що є очікуваним результатом, адже у контрольній групі зібрані люди, які зазначали, що не грають у ігри або використовують їх лише як засіб вбити час, коли, наприклад, очікують у черзі або мають довго їхати у суспільному транспорті.

Важливими для нашого дослідження є дані, отримані за результатами аналізу значень за шкалою оцінки соціальної фобії SPIN. Ці дані демонструють відсутність суттєвої різниці між показниками трьох досліджуваних груп (див. рис. 3.2):

Рисунок 3.2 Порівняння досліджуваних груп за шкалою оцінки соціальної фобії SPIN

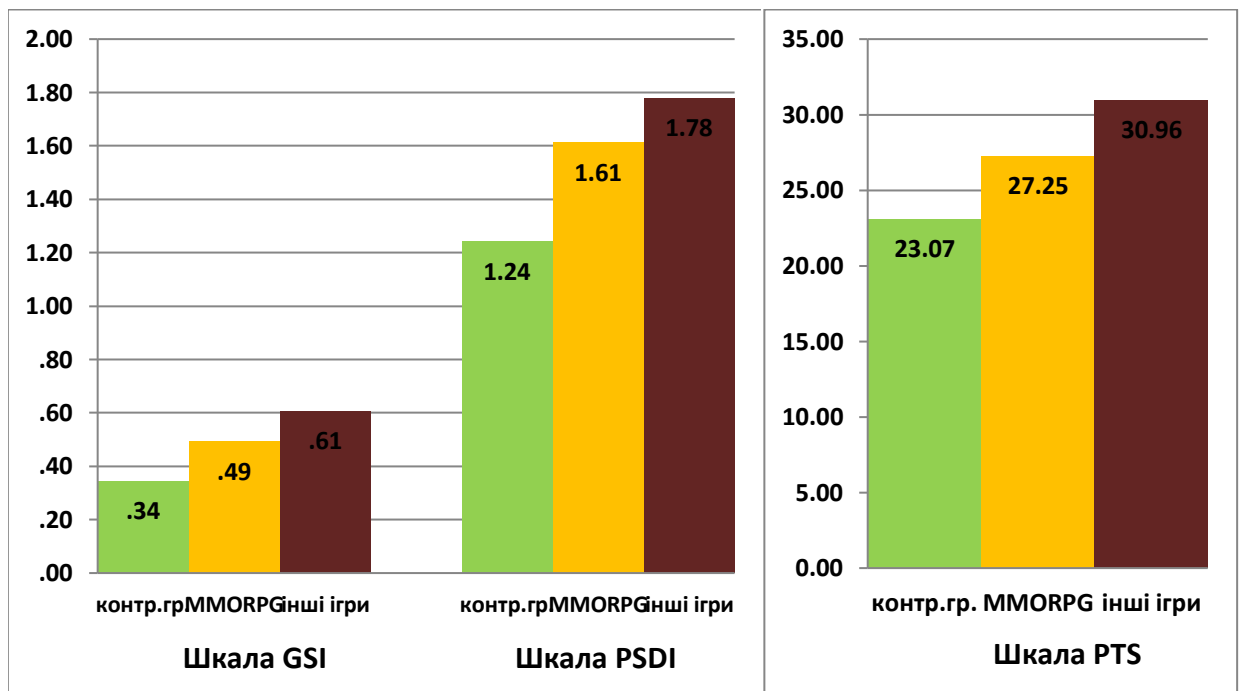


Результати порівняльного аналізу даних по цій шкалі демонструють, що рівень соціальної тривожності не має статистично значимих відмінностей між тим, грають люди у комп'ютерні ігри чи не грають ($p=0,249$ для MMORPG при порівнянні з контрольною групою та $p=0,125$ для другої експериментальної групи при порівнянні з контрольною). Так само можемо бачити, що статистично значимі відмінності відсутні між рівнем соціальної тривоги та типом комп'ютерної гри, якій гравець надає перевагу ($p=0,598$). На даному етапі дослідження це може свідчити, що гравці MMORPG, так само, як і гравці, що надають перевагу іншим іграм, не мають суттєво виражених ознак, характерних для соціальної фобії, а наявні ознаки соціальної фобії не є статистично відмінними для досліджуваних груп. До того ж варто звернути увагу на те, що у експериментальних вибірках не спостерігається достатньо високої поширеності соціальної фобії.

Аналізуючи результати за симптоматичним опитувальником Дерогатиса при порівнянні першої та другої експериментальних груп можемо спостерігати тенденцію, що респонденти, які грають у MMORPG, мають в загальному суттєво нижчі результати за такими патопсихологічними показниками, як "ОКР" ($p=0,001$), "депресія" ($p=0,009$), "ворожість" ($p=0,019$), "міжособистісна сензитивність" ($p=0,012$), "додаткові симптоми" ($p=0,041$), а також за показниками "PST" ($p=0,045$) (загальна кількість виявлених симптомів) та "PSDI" ($p=0,007$) (загальна тяжкість дистресу для тих симптомів, що були зафіксовані). На нашу думку, це може свідчити на користь того, що гравці MMORPG в цілому мають більш позитивне онлайн оточення завдяки ігровій спільноті, можливість соціальної адаптації, прийняття, відчуття потреби та можливості реалізовувати соціальні потреби у ігровому процесі. Таке середовище може позитивно впливати як на загальне суб'єктивне відчуття

власного благополуччя, так і на окремі прояви патопсихологічної симптоматики та знижувати рівень психоемоційного дистресу, який виникає через наявність таких симптомів. Різницю в показниках рівня наявного в учасників досліджуваних груп психоемоційного дистресу добре видно на діаграмі нижче (див. рис. 3.3).

Рисунок 3.3 Порівняння досліджуваних груп за симптоматичним опитувальником SCL-90-R



Також ми звертаємо особливу увагу на те, що отримані результати аналізу даних яскраво демонструють, що "міжособистісна сензитивність" проявляється суттєво нижче у гравців MMORPG ($p=0,012$), ніж у гравців, що надають перевагу іншим іграм, і не має значимої різниці з респондентами з контрольної групи ($p=0,824$). У симптоматичному опитувальнику "міжособистісна сензитивність" описується, як явище пов'язане з незадоволенням іншими людьми, сором'язливістю і скутістю в спілкуванні, низькою самооцінкою, почуттям ніяковості на людях. У загальному розумінні "сензитивність" (від лат. Sensus почуття) – це висока

індивідуальна чутливість, що проявляється як риса особистості. Ми вважаємо, що можна припустити, що в гравців MMORPG "міжособистісна сензитивність" проявляється нижче, ніж у гравців інших ігор через те, що вони, зазвичай, мають активно взаємодіяти у ігровому процесі з іншими людьми задля досягнення прогресу (до чого спонукає сама структура MMORPG) і успішність досягнення цілей досить часто залежить від спільних зусиль та успішної комунікації у групі. Отже такі взаємодії можуть слугувати своєрідним майданчиком тренування власної спроможності вирішувати конфлікти, не звертати увагу на образливі висловлювання інших гравців та не сприймати їх на свій рахунок або взагалі ігнорувати неадекватну комунікативну поведінку інших до завершення певної місії. Так само такі різноманітні ситуації допомагають вчитися шукати компроміси або ж шукати іншу групу гравців для досягнення цілі (скажімо успішного завершення проходження рейду або інстансу), для чого знов потрібно активно взаємодіяти з іншими гравцями. Така активна залученість у соціальні взаємодії не може не сприяти виробленню своєрідної стресостійкості у спілкуванні, що може позитивно впливати на зниження "міжособистісної сензитивності" у гравців MMORPG.

Так само на користь того, що гравці MMORPG мають більш стабільне психічне здоров'я та більше ресурсу для того, щоб справлятися з дистресом у житті говорять дані, отримані при порівнянні цієї групи гравців з контрольною групою та дані, отримані при порівнянні другої експериментальної групи з контрольною групою. Адже можемо бачити, що гравці MMORPG мають вищі показники від людей з контрольною групою лише за показниками "PSDI" та "додаткових симптомів", на відміну від другої експериментальної групи, яка має відмінності з контрольною групою за багатьма показниками.

На додаток звернемо увагу на показники за шкалою GSI, яка демонструє глобальний індекс тяжкості дистресу. Результати нашого дослідження демонструють, що різниця між всіма трьома групам досліджуваних не є статистично значимою, що так само може свідчити на користь того, що люди, які проводять свій вільний час за комп'ютерними іграми не мають значимо більшого дистресу у житті на відміну від людей, які у комп'ютерні ігри не грають.

За допомогою дисперсійного аналізу (*див. Додаток Д*) було виявлено статистично значимі відмінності між кожною з досліджуваних груп ($p \leq 0,05$). Ці відмінності ми продемонстрували у загальній таблиці зведених даних (*див. таблицю 3*).

Таблиця 3. Статистично значимі відмінності ігрової залежності, соціальної тривоги та психоемоційного дистресу між досліджуваними групами

	1 - контрольна група - люди, які не грають у комп. ігри n=29	2 - експериментальна група 1 - люди, які грають у MMORPG n=427	3 - експериментальна група 2 - люди, які грають в інші ігри n=249	p	множинні порівняння post-hoc
шкала ігрової залежності	21,90 ± 2,440	44,51 ± 11,834	44,56 ± 12,495	0,000 0,000	MMORPG vs.(проти) не грають: p.<0,001 інші ігри vs.(проти) не грають: p.<0,001
PSDI	1,24 ± 0,511	1,61 ± 0,684	1,78 ± 0,715	0,015 0,000 0,007	MMORPGvs.(проти) не грають: p.0,015 інші ігри vs.(проти) не грають: p.<0,001 інші ігри vs.(проти) MMORPG: p.0,007
PTS	23,07 ± 17,138	27,25 ± 19,175	30,96 ± 20,049	0,045	інші ігри vs.(проти) MMORPG: p.0,045
ОКР	0,48 ± 0,688	0,67 ± 0,736	0,89 ± 0,862	0,021 0,001	інші ігри vs.(проти) не грають: p.0,021 інші ігри vs.(проти) MMORPG: p.0,001
міжособистісна сензитивність	0,55 ± 0,827	0,65 ± 0,821	0,84 ± 0,909	0,012	інші ігри vs.(проти) MMORPG: p.0,012
депресія	0,55 ± 0,736	0,67± 0,807	0,86 ± 0,910	0,009	інші ігри vs.(проти) MMORPG: p.0,009
ворожість	0,34 ± 0,484	0,52 ± 0,651	0,67 ± 0,771	0,047 0,019	інші ігри vs.(проти)не грають: p.0,047 інші ігри vs.(проти) MMORPG: p.0,019
психотизм	0,14 ± 0,351	0,35 ± 0,581	0,44 ± 0,613	0,025	інші ігри vs.(проти) не грають: p.0,025
додаткові симптоми	0,24 ± 0,435	0,56 ± 0,687	0,70 ± 0,783	0,049 0,003 0,041	MMORPG vs.(проти) не грають: p.0,049 інші ігри vs.(проти)не грають: p.0,003 інші ігри vs.(проти)MMORPG: p.0,041
SPIN	12,83 ± 11,383	17,07 ± 13,910	18,14 ± 14,016	0,249 0,125 0,598	MMORPG vs.(проти) не грають: p.0,249 інші ігри vs.(проти) не грають: p.0,125 інші ігри vs.(проти) MMORPG: p.0,598

За іншими шкалами не виявлено статистично значимих відмінностей між людьми, що належать до трьох досліджуваних груп.

З таблиці можемо бачити, що між гравцями в комп'ютерні ігри (не MMORPG) та людьми, що зовсім не грають в комп'ютерні ігри, достатньо

багато відмінностей – вивчення відмінностей між гравцями в конкретні жанри ігор може бути завданням для подальших досліджень.

Можемо бачити, що результати пост-хок тесту (Post-hoc tests) підтверджують такий достатньо очевидний факт, що люди, які надають перевагу іншим комп'ютерним іграм (не MMORPG) демонструють більшу схильність до формування ігрової залежності, ніж люди, що не грають у ігри ($p < 0,001$ за цим показником), так само, як і люди, що грають у MMORPG демонструють більшу схильність до формування ігрової залежності, ніж люди, що не грають у ігри ($p < 0,001$ за цим показником). До того ж можемо бачити, що люди, які надають перевагу іншим комп'ютерним іграм (не MMORPG) демонструють найвищий рівень психоемоційного дистресу з усіх трьох досліджуваних груп, про що можуть свідчити найвищі показники за такими параметрами, як "PTS", "ОКР", "міжособистісна сензитивність", "депресія", "ворожість" та "психотизм". Група людей, які грають у MMORPG має статистично значимий вищий рівень від контрольної групи лише за показниками "PSDI" та "додаткових симптомів".

Науковці L. K. Kaye, R. Kowert та S. Quinn проводили ґрунтовне дослідження у 2017 році, яке стосувалося виявлення взаємозв'язків між ігровою ідентичністю і соціальним капіталом в Інтернеті та психосоціальними факторами в житті геймерів, такими як самооцінка, самотність та соціальна компетентність. Вони мали вибірку 708 вісім осіб і виявили, що схильність до ігрової залежності позитивно пов'язана з самооцінкою та соціальною компетентністю, а негативно – з самотністю. Також результати цього дослідження показали, що існують позитивні зв'язки між залученням до ММО (що вимірювалося багатовимірним показником), ідентичністю гравців та соціальним капіталом в Інтернеті (Kaye, Kowert, & Quinn, 2017).

Інтерпретуючі результати, отримані при аналізі даних нашого дослідження ми можемо брати до уваги результати, які отримали L. K. Kaye, R. Kowertта S. Quinn, а також проаналізовані нами інші наукові статті та монографії у теоретичній частині роботи і зробити висновки, що саме соціальна складова MMORPG може бути однією з причин того, що гравці MMORPG мають нижчий рівень психоемоційного дистресу у житті а також більше ресурсу для того, щоб справлятися з ним, ніж гравці, які надають перевагу іншим жанрам комп'ютерних ігор. Люди, що грають в MMORPG мають можливість не тільки налагоджувати міцні дружні стосунки у ігровому процесі та задовольняти потреби у соціальних зв'язках, приймаючи участь у діяльності гільдій та кланів, також вони мають багато можливостей спілкування у більш ширшому розумінні ігрової спільноти, тобто приймати участь у дискусіях на форумах, присвячених безпосередньо конкретним MMORPG, об'єднуватися у групи у соціальних мережах, ділитися інформацією, шукати однодумців та підтримувати один одного. Також безперечним є той факт, що люди, які грають у одну і ту саму гру завжди знайдуть спільні теми для обговорення. Отже маємо припущення, що гравці MMORPG мають більш комфортне соціальне середовище, що допомагає їм мати вищий рівень загального життєвого благополуччя у порівнянні з гравцями інших ігор.

3.2 Взаємозв'язки особливостей психічного здоров'я людей, які грають у MMORPG і людей, які надають перевагу іншим жанрам комп'ютерних ігор

З метою визначення взаємозв'язків особливостей психічного здоров'я людей, які грають у MMORPG і людей, які надають перевагу іншим комп'ютерним іграм, було проведено кореляційний аналіз даних у зазначених групах за критерієм Пірсона при $p \leq 0,05$ (див. Додаток E).

В результаті дослідження було виявлено кореляційні зв'язки між рядом шкал методик та типом гри, якій віддають перевагу досліджувані (див. таблицю 4). В таблиці наведено кореляції, які ми отримали в результаті проведеного аналізу; зірочкою позначені лише ті кореляції що мають статистичну значимість хоча б для однієї з груп ($p \leq 0,05$).

Таблиця 4. Кореляційні зв'язки між рядом шкал методик та типом гри, якій віддають перевагу досліджувані

Шкали	Гравці в MMORPG		Гравці в інші ігри	
	Коефіцієнт кореляції	Статистична значимість (p)	Коефіцієнт кореляції	Статистична значимість (p)
Ігрова залежність	0,09*	p=,017*	-0,02	p=,512
GSI	-0,09*	p=,019*	0,12*	p=,002*
PSDI	-0,08*	p=,035*	0,13*	p=,000*
PTS	-0,07	p=,055	0,10*	p=,010*
ОКР	-0,12*	p=,002*	0,15*	p=,000*
Міжособистісна сензитивність	-0,10*	p=,011*	0,12*	p=,002*
Депресія	-0,10*	p=,007*	0,13*	p=,001*
Тривожність	-0,06	p=,094	0,08*	p=,039*
Ворожість	-0,08*	p=,046*	0,10*	p=,011*
Прості фобії	-0,05	p=,207	0,07*	p=,048*
Психотизм	-0,05	p=,200	0,09*	p=,015*
Додаткові симптоми	-0,07	p=,069	0,11*	p=,003*
SPIN	-0,18	P=,631	0,46	P=,221

Як бачимо за результатами, представленими в таблиці, з вибором гри корелюють такі змінні як власне ігрова залежність, GSL, PSDI, PTS, ОКР,

міжособистісна сензитивність, депресія, тривожність, ворожість, прості фобії, психотизм, додаткові симптоми – можна припустити, що всі ці феномени або ж спричинюють вибір тієї чи іншої гри як характеристики особистості гравця, або ж виникають як наслідок тривалого процесу включення до гри.

Необхідно уточнити, що всі виявлені кореляційні зв'язки слабкі (менше 0,3) і дозволяють описувати особистість гравців в той чи інший жанр ігор лише на рівні тенденцій. Можна припустити, що саме ті аспекти психічного здоров'я, які ми вивчали у своїй роботі не мають прямої міцної залежності від ігрового досвіду людини або жанру обраної гри, і що зв'язки між ігровим досвідом та особливостями психічного здоров'я гравців можуть яскравіше проявлятися на іншому рівні (скажімо, на рівні ранніх дисфункційних схем) або у напрямку інших факторів психіки гравців. Такі результати статистичної обробки даних викликають науковий інтерес і потребують подальших досліджень.

Отримані нами результати кореляційного аналізу вказують на існуючі відмінності між гравцями MMORPG та гравцями, які надають перевагу іншим іграм – майже всі виявлені шкали гравців MMORPG мають негативні кореляції, тоді як гравців інших ігор є позитивними. Розглянемо детально, в чому саме полягають ці відмінності.

Треба відмітити, що кореляційні зв'язки наявні з порівняно невеликою кількістю шкал і для досліджуваних груп вони часто мають протилежний напрямок.

Наглядно ці результати зображені за допомогою кореляційної плеяди (див *рис.3.1*).

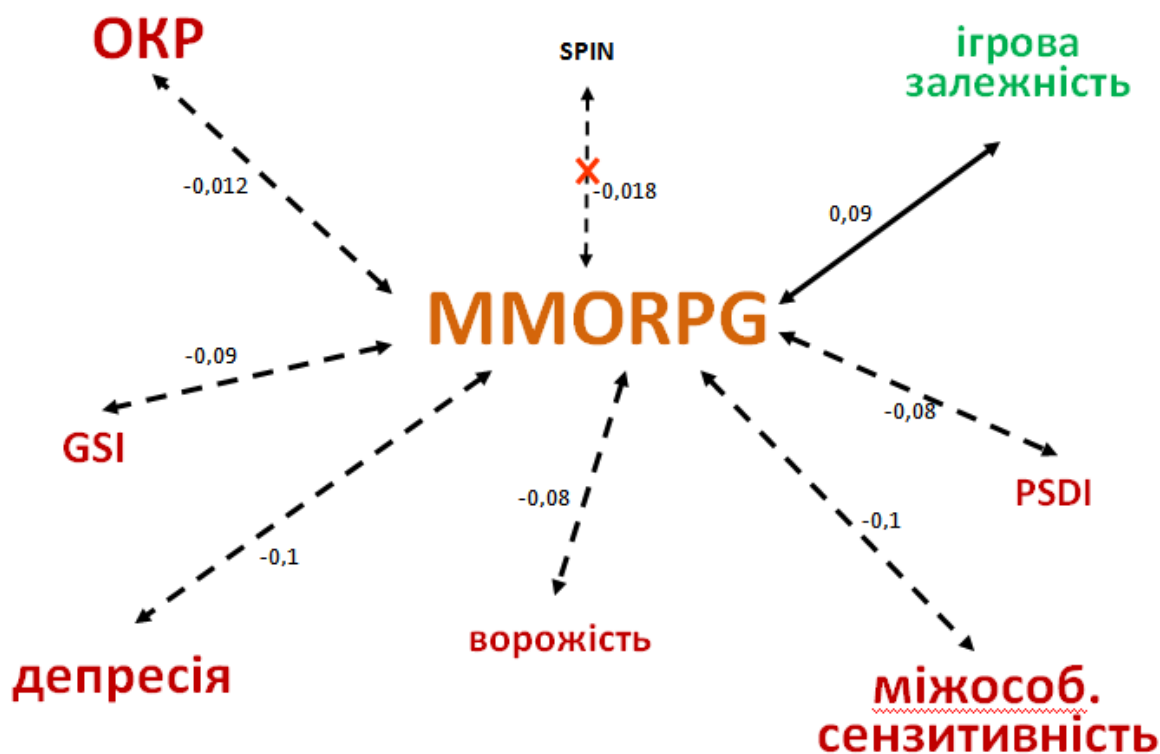


Рисунок 3.1 Кореляційна плеяда зв'язків між вибором MMORPG та досліджуваними змінними

* Пунктирною лінією зображені негативні кореляційні зв'язки, прямою безперервною – позитивні, пунктирною перекресленою лінією – відсутність кореляції. Розмір шрифту відповідає силі зв'язку (чим більший шрифт – тим сильніший зв'язок).

Можна припустити, що для гравців в MMORPG певною мірою притаманна ігрова залежність; що гра саме в цей жанр ігор допомагає їм долати дистрес та його наслідки (про що свідчать негативні кореляційні зв'язки зі шкалами GSI та PSDI), перемагати депресивні настрої.

Значно складніше інтерпретувати негативні кореляційні зв'язки з міжособистісною сензитивністю та проявами ворожості – адже, вони можуть бути як наслідками гри в MMORPG як ігор з соціальною взаємодією, так і характеристиками особистості досліджуваних, через які вони і обрали саме цей жанр ігор.

Цікавим є факт, що наразі, отримавши результати кореляційного аналізу даних, ми бачимо, що все ж таки ігрова залежність притаманна більше гравцям MMORPG, у той час, коли не виявлено статистично значимих зв'язків між вибором інших жанрів комп'ютерних ігор та ігровою залежністю. По результатам аналізу порівняння середніх та дисперсійного аналізу вийшло, що різниці між вибором ігрового жанру та схильністю до формування ігрової залежності майже не існує. Така відмінність у результатах демонструє досить широкі можливості для подальшого дослідження цієї теми.

З фактом гри в інші ігри, не MMORPG, було виявлено більше кореляційних зв'язків.

Наглядно ці результати зображені за допомогою кореляційної плеяди (див. рис. 3.2).

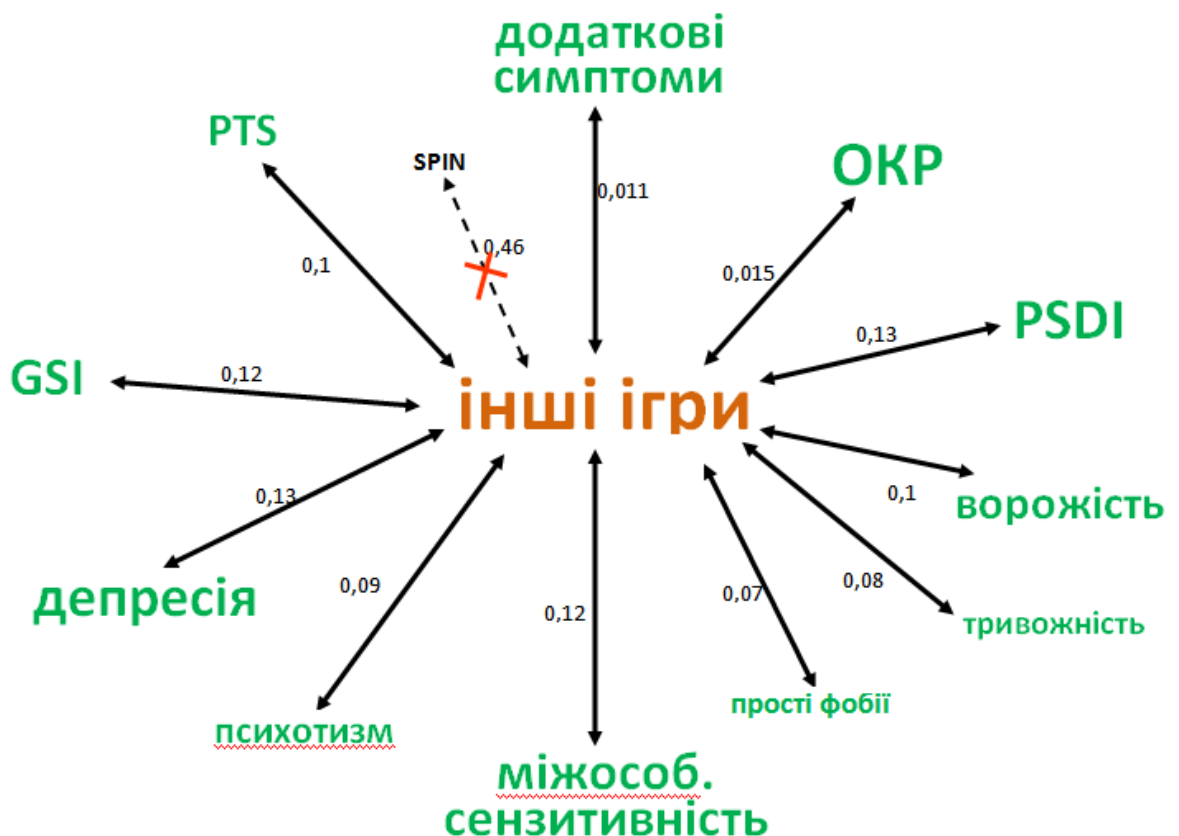


Рисунок 3.2 Кореляційна плеяда зв'язків між вибором інших ігор та досліджуваними змінними

** Пунктирною лінією зображені негативні кореляційні зв'язки, прямою безперервною – позитивні, пунктирною перекресленою лінією – відсутність кореляції. Розмір шрифту відповідає силі зв'язку (чим більший шрифт – тим сильніший зв'язок).*

Як бачимо, вибір гри (наразі без уточнення, але не MMORPG) позитивно корелює як з цілим рядом несприятливих особистісних феноменів – як то депресією, міжособистісною сензитивністю, тривожністю, схильністю до простих фобій та психотизму, інших додаткових симптомів – та й загалом до неспроможності ефективно боротися з дистресом (про останнє свідчать позитивні кореляції зі шкалами GSI, PSDI, PTS). Враховуючи те, що для цієї групи ми не виявили статистично значимого зв'язку з ігровою залежністю, можна припустити, що відповідно до нашої теоретичної моделі дослідження виявлені статистично значимі зв'язки демонструють саме "ключові характеристики людей, схильних до формування ігрової залежності від комп'ютерних ігор" (див. рис.1.1). З огляду на досліджувані нами особистісні особливості тут ми говоримо саме про "загальні змінні схильності до залежності". Скажімо шкала "депресія" покликана виявляти стани людини, при яких вона відчуває знесилення і загальмованість, переживає почуття самотності, безнадійності, має пригнічений настрій, втрачає інтерес до більшості речей навколо тощо. Шкала "тривожність" виявляє відчуття напруженості, надмірні хвилювання, напади жаху та паніки, несподівані та безпричинні страхи, кошмарні лякаючі думки. Шкала "прості фобії" (або "фобійна тривожність") виявляє чи присутнє в людини почуття страху у відкритих місцях або на вулиці, страхи перебування у громадському транспорті, перебування у замкнених просторах або на висоті тощо. Шкала "психотизм" перевіряє, чи чує людина голоси, які не чують інші люди, чи має відчуття, що інші проникають у її думки, чи має відчуття самотності навіть у компанії інших людей та думки про необхідність покарання за

власні гріхи та ін. Шкалу "міжособистісна сензитивність" ми описували вище. Варто зазначити, що сензитивність може бути також і проявом темпераменту особистості. Щодо "додаткових симптомів", то у симптоматичному опитувальнику, який ми використовували у дослідженні, були також питання, які виявляють такі симптоми, як поганий апетит, переїдання, труднощі з засинанням, вранішнє безсоння, неспокій і тривожний сон, почуття провини думки про смерть. Як можемо бачити всі ці додаткові симптоми також стосуються безпосередньо тривожних, депресивних або психотичних станів людини. Такі стани можуть мати досить різні причини виникнення. Але загалом перелічені складності мають психопатологічний характер і лежать в основі механізмів, які обумовлюють схильність людини до формування залежної поведінки в загальному розумінні та до формування залежності від комп'ютерних ігор зокрема (Brand et al., 2019).

Тож можна припустити, що вибір саме цими гравцями інших жанрів ігор є певним чином дисфункціональним способом подолання стресу від життєвих проблем чи способом самовираження.

Загалом отримані в результаті кореляційного аналізу дані підтверджують інтерпретацію відмінностей між гравцями в різні жанри ігор, зроблену за допомогою аналізу середніх та методу порівняння Краскела-Уоллеса.

Цікавим стало виявлення кореляційних зв'язків між шкалами методик та віком респондентів. В *таблиці 5* наведено кореляції, які ми отримали в результаті проведеного аналізу; зірочкою позначені лише ті кореляції що мають статистичну значимість хоча б для однієї з груп ($p \leq 0,05$). Вікова група респондентів від 40 до 60 років налічує дуже невелику кількість осіб – лише 21 людина, тому ми не брали до уваги результатів цієї вікової групи (*див. Додаток E*).

Таблиця 5. Кореляційні зв'язки між рядом шкал методик та віком досліджуваних

Шкали	18-27 років	28-39 років
	Коефіцієнт кореляції	
Ігрова залежність	0,17*	-0,13*
GSI	0,13*	-0,11*
PSDI	0,10*	-0,08*
PTS	0,12*	-0,10*
ОКР	0,15*	-0,13*
Міжособистісна сензитивність	0,10*	-0,09*
Депресія	0,15*	-0,13*
Тривожність	0,13*	-0,11*
Прості фобії	0,11*	-0,10*
Параноїдальні ідеї	0,07*	-0,06
Психотизм	0,10*	-0,07

Важливими в результаті цього кореляційного аналізу є дві виявлені особливості:

- по-перше, гравці різного віку по-різному переживають ігрову залежність: для гравців молодшого віку 18–27 років це більша проблема (позитивна кореляція), аніж для більш старших гравців 28–39 років (негативна кореляція);
- по-друге, одні і ті ж шкали мають протилежні за знаком кореляційні зв'язки з різними віковими групами, що свідчить про те, що для гравців 28–39 років ігри є швидше способом емоційної розрядки та подолання стресу, тоді як для молодших (18–27 років) сам ігровий процес може бути джерелом стресу.

Однак, психологічні особливості гравців різного віку не є метою даного дослідження, проте викликають інтерес для подальшого вивчення.

Для розуміння того, які показники впливають на формування соціальної тривожності у різних груп досліджуваних, було проведено регресійний аналіз (див. Додаток Є). В таблиці 6 наведено лише статистично значимі ($p \leq 0,05$) результати для гравців в MMORPG.

Таблиця 6. Результати регресійного аналізу формування соціальної тривожності у гравців MMORPG

	B	Стандартна похибка	Коефіцієнт Бета	t	Статистична значимість
(Константа)	-6,591	2,882	-	-2,287	0,023
Міжособистісна сензитивність	7,775	1,248	0,410	6,229	0,000
Прості фобії	3,542	1,408	0,130	2,515	0,012
Ворожість	2,536	1,160	0,099	2,185	0,029

Аналізуючи дані, представлені в таблиці 6, можна зробити висновок, що найбільше на формування соціальної тривожності у гравців MMORPG впливає наявність міжособистісної сензитивності і значно менше – прості фобії та ворожість. На нашу думку це може свідчити про те, що люди, які проявляють вищий рівень міжособистісної сензитивності, менше схильні до того, щоби вступати в соціальні взаємодії у ігровому процесі, що, в свою чергу, не дає їм можливості, отримати позитивний підкріплюючий досвід того, що соціальний зв'язок з іншими гравцями може бути приємним, міцним та винагороджуючим і відкривати шлях до

більшої кількості приємних можливостей у грі. Це може створювати сприятливе підґрунтя для розвитку соціальної тривожності. Відповідно наявність ворожості та простих фобій (на нашу думку наявність фобій може викликати страх зганьбитися та бути відкинутою у процесі спілкування, якщо людина якимось чином проявить свої страхи перед іншими) можуть теж заважати продуктивному спілкуванню з іншими людьми, що теж може позитивно впливати на розвиток соціальної фобії та підкріплювати її.

Після отримання цих результатів, для розуміння відмінностей між гравцями в різні жанри ігор, необхідно розглянути, які чинники і як саме впливають на формування соціальної тривожності у гравців, які віддають перевагу іншим іграм, не MMORPG. Отримані дані для цієї досліджуваної групи наведено в *таблиці 7*. В *таблиці 7* наведено лише статистично значимі ($p \leq 0,05$) результати для гравців в інші ігри, не MMORPG.

Таблиця 7. Результати регресійного аналізу формування соціальної тривожності у гравців в інші ігри

	B	Стандартна похибка	Коефіцієнт Бета	t	Статистична значимість
Міжособистісна сензитивність	6,165	1,705	0,373	3,615	0,000
Параноїдальні ідеї	-3,847	1,568	-0,193	-2,453	0,015

В даному випадку константа виявилася статистично не значимою, отже вона не впливає на формування соціальної тривожності у гравців в інші ігри, не MMORPG.

Тож можемо бачити, що на розвиток соціальної тривожності у гравців в інші ігри також найбільшою мірою впливає міжособистісна

сензитивність, а от наявність і вираженість параноїдальних ідей, навпаки, може інгібувати соціальну тривожність.

Хоча такий результат може здатися парадоксальним на перший погляд, його можна вважати закономірним, якщо розглянути поняття параноїдальних ідей та їх проявів в побутовому житті – таких як перекладання вини на інших, недовіра до оточення, наявність ідей і вірувань, котрі, як певен індивід, не поділяються іншими, має призводити до свого роду знецінення інших людей, їх ролі та ставлення до досліджуваного індивіда. Іншими словами, чим сильніші параноїдальні ідеї у особи, тим меншою має бути її соціальна тривожність – адже вона не надає багато ваги думкам інших про себе.

Як бачимо, на формування соціальної тривожності як для гравців MMORPG, так і гравців, що грають в інші жанри ігор, найбільшою мірою впливає міжособистісна сензитивність, але ці групи мають різні інші додаткові чинники – у гравців MMORPG це прості фобії та ворожість (підвищують соціальну тривожність), а у гравців в інші ігри – параноїдальні ідеї, які в їх випадку здатні знижувати соціальну тривожність.

Цікаво розглянути можливі механізми формування ігрової залежності у цих порівнюваних групах. Для початку розглянемо результати регресійного аналізу для групи гравців MMORPG, які наведено в *таблиці 8* (лише статистично значимі змінні).

Таблиця 8. Результати регресійного аналізу формування ігрової залежності у гравців MMORPG

	В	Стандартна похибка	Коефіцієнт Бета	Т	Статистична значимість
(Константа)	19,509	3,224	-	6,052	0,000
PSDI	4,266	1,464	0,211	2,914	0,004
PTS	0,219	0,075	0,352	2,913	0,004
Міжособистісна сензитивність	-3,073	1,511	-0,189	-2,034	0,043

Цікавим та несподіваним результатом стало те, що результати регресійного аналізу формування ігрової залежності у гравців в інші ігри виявилися подібними до результатів гравців MMORPG. Ці дані наведені в *Таблиці 9* (лише статистично значимі змінні).

Таблиця 9. Результати регресійного аналізу формування ігрової залежності у гравців в інші ігри

	В	Стандартна похибка	Коефіцієнт Бета	Т	Статистична значимість
(Константа)	19,479	5,121	-	3,804	,000
PSDI	5,929	2,196	,289	2,700	,007
PTS	,351	,123	,563	2,863	,005
Міжособистісна сензитивність	-4,440	2,190	-,301	-2,027	,044

Порівнюючи отримані результати аналізу для двох груп можна зробити висновок, що ігрова залежність у гравців формується приблизно однаковим чином – і це незалежно від жанру ігор, яким вони надають перевагу.

Як бачимо з *таблиць 8 і 9*, розвиток ігрової залежності в гравців найбільшою мірою залежить від рівня загального дистресу та кількості симптомів, в яких він проявляється, а от ріст міжособистісної сензитивності може зменшувати схильність до формування ігрової залежності.

Отже можна вважати, що наявність більшого дистресу (або його більшої кількості) сприяє заглибленню в гру, "втечу" (або так званому "ескапізму") до неї від проблем реальності; а от що стосується міжособистісної сензитивності, то тут ситуація складніша для розуміння. Життєздатною гіпотезою здається твердження, що посилення міжособистісної сензитивності викликає труднощі щодо включення гравця до соціальної взаємодії як під час ігрового процесу, так і до ігрового ком'юніті – перешкоджаючи таким чином розвитку формування залежності від гри. Адже міжособистісна сензитивність сприяє схильності людини сприймати негативні висловлювання та поведінку інших на власний рахунок та емоційно реагувати на складності у спілкуванні. Відповідно такій особистості буде важче налагодити доброзичливі та міцні соціальні зв'язки у грі, що, у свою чергу, може знижувати інтерес до гри та кількість часу у ігровому процесі. Що ж стосується гравців у інші ігри, то можемо припустити, що для таких людей міжособистісна сензитивність посилює негативне враження від конфліктів з їх оточенням в реальному житті щодо кількості часу чи уваги, яку вони приділяють комп'ютерним іграм, що також може зменшувати їх залученість до ігрового процесу і відповідно знижувати ймовірність формування залежності від комп'ютерних ігор.

Висновки до III розділу

Загалом, проведені математично–статистичні аналізи дозволяють нам зробити висновки про те, що: **гіпотеза 1** нашого дослідження, що існує зв'язок між схильністю людей до формування ігрової залежності від MMORPG та високим рівнем соціальної тривожності не підтвердилася, адже проведені нами статистичні аналізи не виявили жодного суттєво значимого зв'язку між захопленням гравцями саме MMORPG та високим або низьким рівнем соціальної тривоги; у той же час **гіпотеза 2** нашого дослідження, що існує зв'язок між високою міжособистісною сензитивністю та схильністю людей до формування ігрової залежності від MMORPG, підтвердилася, адже за допомогою кореляційного аналізу ми виявили наявність негативного зв'язку між захопленням гравцями саме MMORPG та міжособистісною сензитивністю, що може свідчити про те що, гравці MMORPG мають достатньо розвинуті навички спілкування (можливо завдяки активному спілкуванню у процесі гри та у ігровій спільноті у тому числі), достатньо соціально адаптовані та отримують достатню кількість необхідної їм соціальної взаємодії. Так само підтверджують цю гіпотезу і дані, отримані завдяки регресійному аналізу, які показують, що посилення міжособистісної сензитивності може впливати на зменшення схильності до формування ігрової залежності.

На противагу цьому завдяки проведеному кореляційному аналізу ми побачили, що існує позитивний зв'язок між вибором гравцями інших комп'ютерних ігор та міжособистісною сензитивністю, що саме у нашому дослідженні (враховуючи результати регресійного аналізу для цієї групи, які є дуже близькими до результатів групи MMORPG) може вказувати на те, що ці люди обирають інші жанри ігор, без яскраво вираженої соціальної складової, саме через відсутність бажання приймати активну участь у соціальних взаємодіях та спілкуванні з іншими. І одним з

наслідків такої ситуації може бути менша схильність гравців цієї групи до формування ігрової залежності, що також виявив кореляційний аналіз щодо цієї групи досліджуваних. Ще можна припустити, що вищий рівень міжособистісної сензитивності все ж таки може бути однією з причин того, що гравці в інші ігри, не MMORPG, занурюються у віртуальні світи, використовуючи своє захоплення як стратегію уникнення або так званого "ескапізму" від реальних проблем. У той же час буде важливим звернути увагу на те, що сила всіх виявлених кореляційних зв'язків у нашому дослідженні низька, що може рівнозначно свідчити як про тенденції, які ми описали, так і суто про випадковість.

ВИСНОВКИ

У даній магістерській роботі було розглянуто актуальність проблематики схильності до формування ігрової залежності від MMORPG та особливостей психічного здоров'я гравців у комп'ютерні ігри. Представлено психосоціальні аспекти ігрової діяльності та теорії ігор. Розглянуто поняття феномену ігрової залежності та його впливу на різноманітні сфери життя гравців у комп'ютерні ігри. Зазначено яким чином описується явище залежності від комп'ютерних ігор у п'ятій редакції Діагностичного та статистичного посібника психічного здоров'я DSM-V та діагностичні критерії залежності від комп'ютерних ігор.

Також було розглянуто можливі причини ігрової залежності, характеристики гравців у комп'ютерні ігри, групи ризику людей, схильних до формування залежності від ігор. Було розглянуто ряд досліджень, що стосуються особливостей психічного здоров'я гравців, формування мотивації до ігрової діяльності, можливих причин та наслідків залучення до ігрового процесу. Встановлено можливий зв'язок соціальної складової MMORPG та привабливості цього ігрового жанру для багатьох геймерів, а також більшого адиктивного впливу на гравців порівняно з іншими типами ігор у дослідженнях науковців.

У другому розділі роботи було описано методики дослідження та їх структура. Також описано етапи проведення теоретичного та емпіричного дослідження. Описано яким чином набиралася вибірка досліджуваних та за якими критеріями поділялася на групи. Описані загальні переваги та труднощі проведення онлайн-опитувань та досліджень, які стосуються залежності від комп'ютерних ігор, а також зокрема безпосередні труднощі, з якими ми зіткнулися під час проведення нашого дослідження.

У третьому розділі було здійснено аналіз середніх значень, дисперсійний аналіз множинних порівнянь *post-hoc* "ANOVA", кореляційний аналіз та регресійний аналіз отриманих у дослідженні даних

та проведено інтерпретацію результатів математично-статистичних аналізів. Загалом, проведені математично-статистичні аналізи дозволили нам зробити висновки про те, що: **гіпотеза 1** нашого дослідження, що існує зв'язок між схильністю людей до формування ігрової залежності від MMORPG та високим рівнем соціальної тривожності не підтвердилася, адже проведені нами статистичні аналізи не виявили жодного суттєво значимого зв'язку між захопленням гравцями саме MMORPG та високим або низьким рівнем соціальної тривоги; у той же час **гіпотеза 2** нашого дослідження, що існує зв'язок між високою міжособистісною сензитивністю та схильністю людей до формування ігрової залежності від MMORPG, підтвердилася, адже за допомогою кореляційного аналізу ми виявили наявність негативного зв'язку між захопленням гравцями саме MMORPG та міжособистісною сензитивністю.

Важливо зазначити, що сила всіх виявлених кореляційних зв'язків у нашому дослідженні низька, що може рівнозначно свідчити як про тенденції, які ми описали у дослідженні, так і суто про випадковість.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:

1. We are Social. Digital 2020 Global Digital Overview (January 2020). Retrieved from <https://wearesocial.com/digital-2020>;
2. We are Social. Digital 2021 Global Digital Overview (January 2021). Retrieved from <https://wearesocial.com/digital-2021>;
3. American Psychiatric Association. (2013). Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders; DSM–V, Washington, DC: Author.
4. van Rooij, A. J., Ferguson, C., Colder Carras, M., Kardefelt–Winther, D., Shi, J., Aarseth, E. ... Przybylski, A. (2018, February 08). A weak scientific basis for gaming disorder: Let us err on the side of caution. Retrieved from <https://psyarxiv.com/kc7r9>;
5. Эльконин, Д.Б. (1978). Психология игры. Москва: Педагогика, 304 с. (Труды действительных членов и членов-корреспондентов АПН СССР). Відновлено з <https://dytpsycholog.files.wordpress.com/2015/01/elkonin-psihologiya-igry.pdf>;
6. Вундт, В. (1887). Этика: исследование фактов и законов нравственной жизни. Санкт-Петербург: Типография В. В. Комарова,. – Отделение 1. – 287 с. Відновлено з <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=495483> (дата обращения: 20.05.2021);
7. Кайуа Р. (2007). Игры и люди. Статьи и эссе по социологии и культуре. Сост., пер. с фр. и вступ. ст. С.Н. Зенкина. М.;

8. Аликин В.А. (2016). Игра в философии Роже Кайуа: между инстинктами и культурой. *Вестник Волгоградского государственного университета* №1(31), 21–27;
9. Чиксентмихайи М. (2011). В поисках потока: Психология включенности в повседневность. М.:Альпина нон-фикшн;
10. Белозеров С.А. (2015). Виртуальные миры MMORPG: часть I. определение, описание, классификация. *Психология. Журнал Высшей школы экономики*. 1(т.12), 54–70;
11. Белозеров С.А. (2015). Виртуальные миры MMORPG: часть II. средство от социального и психологического неблагополучия. *Психология. Журнал Высшей школы экономики*. 1(т.12), 71–89;
12. Новикова О. Н. (2018) Игровая деятельность человека в пространстве виртуальной реальности. *Социум и власть*. № 6 (74), 16–25;
13. Елхова О.И. (2010). Виртуальная реальность коммуникации. *Известия РГПУ им. А. И.Герцена*. № 137;
14. Хейзинга Й. (1997). Homo Ludens. Опыт исследования игрового элемента в культуре. Сост. и вступ. ст. Д. В. Сильвестрова; коммент. Д. Э. Харитоновича. М. : Прогресс–Традиция, 416 с;
15. Апинян Т. А.(2008) Сущностно–универсальное определение, игры: феноменология фантома. *Вопросы философии*. № 2. (58—73);
16. Bogost I. (2009). Videogamesare a Mess. NewYork, Retrievedfrom http://bogost.com/writing/videogames_are_a_mess;

17. Ветушинский А. С. (2017). «Мы живем в компьютерной игре»: видеоигровая метафора и ее метафизический потенциал. *Философская мысль*. №10. 164—172. Відновлено з http://e-notabene.ru/fr/article_24327.html;
18. Романова Е. С., Шубин С. Б. (2017) Психологическое влияние компьютерных и консольных видеоигр в молодежной среде. Научно–практический журнал "Системная психология и социология" № 21. Відновлено з http://systempsychology.ru/journal/2017_21/380-ess-romanova-s-b-shubin-psihologicheskoe-vliyanie-kompyuternyh-i-konsolnyh-videoigr-v-molodezhnoy-srede.html;
19. Аветисова А.А. (2020) Психологические особенности игроков в компьютерные игры. Науковий проект *CYBERPSY.RU*. Відновлено з <https://cyberpsy.ru/articles/psihologicheskie-osobennosti-igrokov-v-kompyuternye-igry/>;
20. Кыштымова И.М., Тимофеев С.Б (2019). Психологическая модель компьютерных игр. *Социальная психология и общество*. Т. 10. № 4. С. 160—174. doi:10.17759/sps.2019100411;
21. Шмелев А. Г. (1988). Мир поправимых ошибок. Компьютерные игры. Обучение и психологическая разгрузка.. Вып. 3. С. 27–39;
22. Daria J Kuss (2013) Internet gaming addiction: current perspectives. *Psychology Research and Behavior Management*. Volume 6. Retrieved

- from <https://www.dovepress.com/internet-gaming-addiction-current-perspectives-peer-reviewed-article-PRBM>;
23. Кочетков Н.В. (2020). Интернет-зависимость и зависимость от компьютерных игр в трудах отечественных психологов. Научный проект *CYBERPSY.RU*. Відновлено з <https://cyberpsy.ru/articles/kochetkov-internet-zavisimost-v-trudah-otechestvennyh-psihologov/>;
24. Колотилова И. В (2009) .Индивидуально-психологические характеристики подростков, увлеченных ролевыми компьютерными играми. Автореферат дисертації на здобуття наукового ступеня кандидата психологічних наук. Москва. 22 стор.;
25. Иванов М. С. (2004) Влияние ролевых компьютерных игр на формирование психологической зависимости человека от компьютера. Психология зависимости: хрестоматия. сост. Сельченко К. В. Минск. С. 152 – 175;
26. Иншаков А. Г. (2011) Ролевые онлайн игры через призму психологии. Вестник ТГУ, выпуск 2 (94);
27. Yee N. (2006). The Psychology of Massively Multi-User Online Role-Playing Games: Motivations, Emotional Investment, Relationships and Problematic Usage. In R. Schroeder & A. Axelsson (Eds.), Avatars at

- Work and Play: Collaboration and Interaction in Shared Virtual Environments (pp. 187–207). London: Springer–Verlag;
28. Yee, N. (2002). Ariadne: Understanding MMORPG addiction. Retrieved from <http://www.nickyee.com/hub/addiction/home.html>;
29. Wadley, G., Gibbs, M., & Benda, P. (2007). Speaking in character: Using voice–over–IP to communicate within MMORPGs. Proceedings of the 4th Australasian Conference on interactive Entertainment (pp. 1–8). New York: ACM;
30. Nathan Sharer (2012). Examining Social Anxiety and Depression Among Excessive Online Gamers. Marshall University. Marshall Digital Scholar. Theses, Dissertations and Capstones. Paper 264;
31. Chen, C., Sun, C., & Hsieh, J. (2008). Player guild dynamics and evolution in massively multiplayer online games. *CyberPsychology & Behavior*, 11, 293–301;
32. Smyth, J. M. (2007). Beyond self–selection in videogame play: An experimental examination of the consequences of massively multiplayer online role–playing gameplay. *CyberPsychology & Behavior*, 10, 717–727;
33. Chappell, D., Eatough, V., Davies, M. N. O., & Griffiths, M. (2006). Ever Quest – t's just a computer game right? An interpretative

- phenomenological analysis of online gaming addiction. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 4, 205–216;
34. Porter, G., Starcevic, V., Berle, D., & Fenech, P. (2010). Recognizing problem videogame use. *Australian & New Zealand Journal of Psychiatry*, 44(2), 120–128;
35. Hussain, Z., & Griffiths, M. D. (2008). Gender swapping and socializing in cyberspace: An exploratory study. *CyberPsychology & Behavior*, 11, 47–53;
36. Cole, H., & Griffiths, M. D. (2007). Social interactions in massively multiplayer online role-playing games. *CyberPsychology & Behavior*, 10, 575–583;
37. Matthias Brand, Elisa Wegmann, Rudolf Stark, Astrid Müller, Klaus Wölfling, Trevor W. Robbins, Marc N. Potenza (2019). The Interaction of Person-Affect-Cognition-Execution (I-PACE) model for addictive behaviors: Update, generalization to addictive behaviors beyond internet-use disorders, and specification of the process character of addictive behaviors. *Neuroscience and Biobehavioral Reviews* 104, 1–10. Journal homepage: www.elsevier.com/locate/neubiorev;
38. Бабанин Л.Н, Войскунский А.Е., Смылова О.В. (2004) Психологические исследования, опосредованные применением

Интернета. Эксперимент и квазиэксперимент в психологии. Учебное пособие. Спб.: Питер;

39. Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2009). Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *MediaPsychology*, 12(1), 77–95. Retrieved from <https://doi.org/10.1080/15213260802669458>;
40. Дембіцький С., Серета Ю. (2015). Симптоматичний опитувальник Леонарда Дерогатиса (SCL-90-R): валідація в Україні. *Соціологія: теорія, методи, маркетинг*, т.4, с. 40–71;
41. Yasser Khazaal, Kyrre Breivik, Joel Billieux, Daniele Zullino, Gabriel Thorens, Sophia Achab, Gerhard Gmel, Anne Chatton (2018). Game Addiction Scale Assessment Through a Nationally Representative Sample of Young Adult Men: Item Response Theory Graded – Response Modeling. Originally published in the Journal of Medical Internet Research. Retrieved from <http://www.jmir.org>;
42. Kaye, L. K., Kowert, R., & Quinn, S. (2017). The role of social identity and online social capital on psychosocial outcomes in MMO players. *Computers in Human Behavior*, 74 , 215-223. doi: 10.1016/j.chb.04.030.

ДОДАТКИ

Додаток А

Шкала ігрової залежності для підлітків GAS

ШКАЛА ІГРОВОЇ ЗАЛЕЖНОСТІ ДЛЯ ПІДЛІТКІВ

Опис

Ця шкала складається з 21го питання та вимірює ступінь залежності підлітків (людей) від комп'ютерних та відеоігор. Слідуючи досвіду використання попередніх шкал залежності від ігор, ми базували побудову нашої шкали на критеріях патологічної залежності від азартних ігор, знайдених у DSM-IV. Було створено по три запитання для кожного з наступних семи критеріїв: **залученість, толерантність, зміни настрою, рецидив, утримання від ігрової діяльності, створення конфліктів та створення проблем.** Вимірювальну структуру шкали вивчали у двох незалежних дослідженнях голландських геймерів підліткового віку ($N(\text{кіл-ть}) = 352$ та $N = 369$). В обох дослідженнях найкраще описувала наші дані факторна модель другого порядку. Елементи з найбільшим вимірювальним навантаженням у кожному із семи факторів першого порядку були обрані для створення шкали з 7 пунктів. Шкала, яка має 21 елемент, показала високу надійність відповідно до критерію альфа Кронбаха 0,94 у першому дослідженні та 0,92 у другому дослідженні. Скорочена версія з 7 пунктів також показала високу надійність відповідно до критерію альфа Кронбаха – 0,87 у першому дослідженні та 0,82 у другому дослідженні.

Розташування

Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2009). Розробка та валідація шкали ігрової залежності для підлітків. *Media Psychology*, 12, 77-95.

Інструкція

На відміну від того, що ви можете бачити нижче, категорії питань не відображались, а самі питання були розташовані у цілком випадковому порядку. Кожному питанню передувала фраза "Як часто протягом останніх шести місяців ..." (Варіанти відповіді: ніколи=1 бал, майже ніколи=2 бали, іноді=3 бали, часто=4 бали, дуже часто=5 балів)

Інструкція: «Наступні запитання стосуються вашого ігрового досвіду за останні півроку».

Як часто протягом останніх півроку ...

Залученість

... ви думли про те, щоб грати у гру весь день поспіль? *

... ви витрачали багато вільного часу на ігри?

... Ви відчували залежність від гри?

Толерантність

... зростала кількість часу, яку ви витрачали на ігри? *

... ви грали довше, ніж збиралися?

... ви не могли зупинитися, коли вже починали грати?

Зміни настрою

... ви грали в ігри, щоб забути про реальне життя? *

... ви грали в ігри, щоб звільнитися від почуття гніву або зняти стрес?

... ви грали в ігри, щоб почуватись краще?

Рецидив

... інші невдало намагалися зменшити кількість часу, яку ви проводите в іграх?

... ви не могли зменшити кількість часу, який ви проводите в іграх?

... ви намагалися скоротити кількість часу, який ви проводите в іграх, але у вас не виходило це зробити?

Утримання від ігрової діяльності

... ви почувалися погано, коли не могли грати? *

... ви злилися, коли не могли грати?

... ви відчували стрес, коли не могли грати?

Створення конфліктів

... ви сварилися з іншими (наприклад з родиною, друзями) через кількість часу, яку ви проводите в іграх? *

... ви нехтували спілкуванням з іншими (наприклад родиною, друзями), через те, що грали в ігри?

... ви брехали про кількість часу, яку ви витратили на ігри?

Створення проблем

... ви нехтували іншими важливими видами діяльності (наприклад, школою, роботою, спортом), щоб грати в ігри? *

... ви не досипали через кількість часу, яку ви проводите в іграх?

... ви почувалися погано після того, як грали довгий час?

* Питання входить до шкали з 7 пунктів.

<https://www.ccam-ascor.nl/game-addiction-scale-for-adolescents>

<https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC6131318/>

Державна біржа



Симптоматичний опитувальник Леонарда Дерогатиса SCL-90-R

Пункти методики SCL-90-R

№	Наскільки сильно вас тривожили:
1	Головний біль
2	Повторювана знервованість або внутрішнє тремтіння
3	Повторювані неприємні надокучливі думки
4	Слабкість або запаморочення
5	Втрата сексуального потягу або задоволення
6	Відчуття незадоволення іншими
7	Відчуття, що хтось інший може управляти Вашими думками
8	Відчуття, що майже в усіх ваших негараздах винні інші
9	Проблеми з пам'яттю
10	Ваша недбалість або неохайність
11	Легке виникнення досади або роздратування
12	Болі в серці або грудній клітині
13	Відчуття страху у відкритих місцях або на вулиці
14	Знесилення чи загальмованість
15	Думки про те, щоб вкоротити собі віку
16	Те, що Ви чуєте голоси, яких не чули інші
17	Тремтіння
18	Відчуття, що більшості людей не можна довіряти
19	Поганий апетит
20	Слізливість
21	Сором'язливість або скутість у спілкуванні з особами іншої статі
22	Відчуття, що Ви в пастці або піймані
23	Несподіваний і безпричинний страх
24	Спалахи гніву, які Ви не могли стримати
25	Боязнь вийти з дому самому
26	Відчуття, що Ви самі багато в чому винні
27	Біль у попереку
28	Відчуття, ніби щось Вам заважає зробити що-небудь
29	Відчуття самотності
30	Пригнічений настрій, "хандра"
31	Надмірне занепокоєння з різних приводів
32	Відсутність інтересу до всього
33	Відчуття страху
34	Те, що Ваші почуття легко зачепити
35	Відчуття, що інші проникають у Ваші думки
36	Відчуття, що інші не розуміють Вас або не співчують Вам
37	Відчуття, що люди неприязні або Ви їм не подобаєтеся

37	Відчуття, що люди неприязні або Ви їм не подобаєтеся
38	Необхідність робити все дуже повільно, щоб не припуститися помилки
39	Сильне або прискорене серцебиття
40	Нудота або розлад шлунка
41	Відчуття, що Ви гірші за інших
42	Біль у м'язах
43	Відчуття, ніби інші спостерігають за Вами або говорять про Вас
44	Те, що Вам важко заснути
45	Потреба перевіряти і перевіряти ще раз те, що Ви робите
46	Труднощі у прийнятті рішення
47	Боязнь їздити в автобусах, метро і потягах
48	Ускладнене дихання
49	Напади жару чи ознобу
50	Необхідність уникати певних місць або дій, бо вони лякають Вас
51	Те, що Ви легко губите думку
52	Опіміння або поколювання в різних частинах тіла
53	Клубок у горлі
54	Відчуття, що майбутнє безнадійне
55	Те, що Вам важко зосередитися
56	Відчуття слабкості в різних частинах тіла
57	Відчуття напруженості або збудженості
58	Тяжкість у кінцівках
59	Думки про смерть
60	Переїдання
61	Відчуття незручності, коли люди спостерігають за Вами або говорять про Вас
62	Те, що у Вас в голові чужі думки
63	Імпульси заподіювати тілесні ушкодження або шкоду кому-небудь
64	Вранішнє безсоння
65	Потреба повторювати дії: торкатися, митися, перелічувати тощо
66	Неспокійний і тривожний сон
67	Імпульси ламати або трощити що-небудь
68	Наявність у Вас ідей чи вірувань, які не поділяють інші
69	Надмірна сором'язливість при спілкуванні з іншими
70	Відчуття незручності в людних місцях (магазинах, кінотеатрах)
71	Відчуття, ніби все, що Ви робите, потребує великих зусиль
72	Напади жаху чи паніки
73	Відчуття незручності, коли Ви їсте і п'єте на людях
74	Те, що Ви часто вступаєте в суперечку
75	Знервованість, коли Ви залишилися наодинці
76	Те, що інші недооцінюють Ваші досягнення
77	Відчуття самотності, навіть коли Ви з іншими людьми

78	Таке сильне занепокоєння, що Ви не могли всидіти на місці
79	Відчуття власної нікчемності
80	Відчуття, що з Вами станеться щось погане
81	Те, що Ви кричите або шпурляєте речі
82	Боязнь, що Ви зомлієте на людях
83	Відчуття, що люди зловживають Вашою довірою, якщо Ви їм дозволите
84	Сексуальні думки, що вас нервували
85	Думка, що Ви маєте бути покарані за Ваші гріхи
86	Кошмарні думки чи марення
87	Думки про те, що з Вашим тілом якісь негаразди
88	Те, що Ви не відчуваєте близькості ні до кого
89	Відчуття провини
90	Думки про те, що з Вашим розумом коїться щось погане

Шкала оцінки соціальної фобії SPIN

УКРАЇНСЬКИЙ ІНСТИТУТ КОГНІТИВНО-ПОВЕДІНКОВОЇ ТЕРАПІЇ

www.i-cbt.org.ua



ШКАЛА ОЦІНКИ СОЦІАЛЬНОЇ ФОБІЇ SPIN

Ім'я та прізвище: _____ Дата: _____

Нижче, поряд з кожним твердженням, поставте позначку у тій клітинці, яка найкраще описує як ви почувалися протягом останнього тижня або протягом іншого узгодженого періоду часу:

		0: АНІ-ТРОХИ	1: ТРОХИ	2: ДЕЩО	3: ДУЖЕ	4: НАД-ЗВИЧАЙНО
1	Я боюся впливових людей/керівництва					
2	Мене турбує те, що я червонію на людях					
3	Мене лякають вечірки та соціальні події					
4	Я уникаю розмов з незнайомцями					
5	Мене дуже лякає критика					
6	Я уникаю діяльності та спілкування з людьми через страх і сором					
7	Я соромлюся, що інші побачуть, що я вкрився потом					
8	Я уникаю вечірок					
9	Я уникаю заходів, на яких я в центрі уваги					
10	Мене лякають розмови з незнайомцями					
11	Я уникаю виступів з промовами					
12	Я зроблю все, щоб уникнути критики					
13	Мене турбує прискорене серцебиття, коли я серед людей					
14	Я боюся щось робити, коли люди можуть дивитись на мене					
15	Понад усе я боюся осоромитись або виглядати по-дурному					
16	Я уникаю розмов з впливовими людьми/керівництвом					
17	Мене пригнічує тремтіння перед іншими людьми					

Загальна кількість балів =



SPIN

Як правило, результати за шкалою SPIN вказують на наступні рівні соціальної тривоги:

<i>< 20</i>	<i>20 і більше</i>	<i>30 і більше</i>	<i>40 і більше</i>	<i>50 і більше</i>
відсутня	легка	середня	важка	дуже важка

Передбачається, що зниження результатів на 50% за шкалою SPIN корелює з «клінічною відповіддю»:

рівень покращення	мінімальний	значний	дуже значний
% зниження за шкалою SPIN	<i>35</i>	<i>53</i>	<i>60</i>

Аналіз середніх значень за критерієм Краскела-Уоллеса

Порівняльний аналіз по групах				
шкали		Середнє	Стандартна відхилення	N
Ігр. залеж.	1	21,90	2,440	29
	2	44,51	11,834	427
	3	44,56	12,495	249
	Всього	43,60	12,657	705
GSI	1	,34	,614	29
	2	,49	,629	427
	3	,61	,682	249
	Всього	,53	,650	705
PSOI	1	1,24	,511	29
	2	1,61	,684	427
	3	1,78	,715	249
	Всього	1,66	,698	705
PTS	1	23,07	17,138	29
	2	27,25	19,175	427
	3	30,96	20,049	249
	Всього	28,39	19,495	705
Соматизація	1	,38	,677	29
	2	,49	,710	427
	3	,59	,648	249
	Всього	,52	,689	705
ОКР	1	,48	,688	29
	2	,67	,736	427
	3	,89	,862	249
	Всього	,74	,789	705
Міжособистісна сензитивність	1	,55	,827	29
	2	,65	,821	427
	3	,84	,909	249
	Всього	,71	,858	705
Депресія	1	,55	,736	29
	2	,67	,807	427
	3	,86	,910	249
	Всього	,73	,847	705
Тривожність	1	,31	,660	29
	2	,42	,685	427
	3	,51	,768	249
	Всього	,44	,715	705
Ворожність	1	,34	,484	29
	2	,52	,651	427
	3	,67	,771	249
	Всього	,56	,694	705
Прості фобії (фобічна тривожність)	1	,14	,351	29
	2	,22	,545	427
	3	,29	,606	249
	Всього	,24	,562	705
Параноїдні ідеї	1	,28	,455	29
	2	,53	,726	427
	3	,59	,789	249
	Всього	,54	,741	705
Психотизм	1	,14	,351	29
	2	,35	,581	427
	3	,44	,613	249
	Всього	,37	,588	705
Додаткові симптоми	1	,24	,435	29
	2	,56	,687	427
	3	,70	,783	249
	Всього	,60	,720	705
SPIN	1	12,83	11,383	29
	2	17,07	13,910	427
	3	18,14	14,016	249
	Всього	17,27	13,876	705

Дисперсійний аналіз множинних порівнянь post-hoc "ANOVA"

Множественные сравнения post hoc									
1	2								
Зависимая переменная		(j) VAR00001	(j) VAR00001	Средняя разность (I-J)	Стандартная ошибка	Значимость	95% доверительный интервал		
							Нижняя граница	Верхняя граница	
Игр залек.	Тьюки HSD	1	2	-22,61*	2,274	0	-27,93	-17,27	
			3	-22,66*	2,325	0	-28,12	-17,2	
		2	1	22,61*	2,274	0	17,27	27,93	
			3	-0,05	0,945	0,999	-2,27	2,17	
		3	1	22,66*	2,325	0	17,2	28,12	
			2	0,05	0,945	0,999	-2,17	2,27	
	Шеффе	1	2	-22,61*	2,274	0	-28,19	-17,04	
			3	-22,66*	2,325	0	-28,36	-16,96	
		2	1	22,61*	2,274	0	17,04	28,19	
			3	-0,05	0,945	0,999	-2,37	2,27	
		3	1	22,66*	2,325	0	16,96	28,36	
			2	0,05	0,945	0,999	-2,27	2,37	
	GBI	Тьюки HSD	1	2	-0,13	0,124	0,464	-0,44	0,13
				3	-0,26	0,127	0,1	-0,56	0,04
			2	1	0,13	0,124	0,464	-0,13	0,44
			3	-0,11	0,032	0,069	-0,24	0,01	
3			1	0,26	0,127	0,1	-0,04	0,56	
			2	0,11	0,032	0,069	-0,01	0,24	
Шеффе		1	2	-0,13	0,124	0,498	-0,43	0,16	
			3	-0,26	0,127	0,121	-0,57	0,03	
		2	1	0,13	0,124	0,498	-0,16	0,43	
			3	-0,11	0,032	0,086	-0,24	0,01	
		3	1	0,26	0,127	0,121	-0,03	0,57	
			2	0,11	0,032	0,086	-0,01	0,24	
PSDI	Тьюки HSD	1	2	-37*	0,132	0,015	-0,68	-0,06	
			3	-34*	0,133	0	-0,86	-0,22	
		2	1	37*	0,132	0,015	0,06	0,68	
			3	-17*	0,033	0,007	-0,3	-0,04	
		3	1	34*	0,133	0	0,22	0,86	
			2	17*	0,033	0,007	0,04	0,3	
	Шеффе	1	2	-37*	0,132	0,021	-0,69	-0,03	
			3	-34*	0,133	0	-0,87	-0,21	
		2	1	37*	0,132	0,021	0,03	0,69	
			3	-17*	0,033	0,01	-0,3	-0,03	
		3	1	34*	0,133	0	0,21	0,87	
			2	17*	0,033	0,01	0,03	0,3	
PTS	Тьюки HSD	1	2	-4,18	3,723	0,3	-12,93	4,57	
			3	-7,89	3,809	0,097	-16,83	1,06	
		2	1	4,18	3,723	0,3	-4,57	12,93	
			3	-3,71*	1,548	0,043	-7,34	-0,07	
		3	1	7,89	3,809	0,097	-1,06	16,83	
			2	3,71*	1,548	0,043	0,07	7,34	
	Шеффе	1	2	-4,18	3,723	0,333	-13,32	4,96	
			3	-7,89	3,809	0,118	-17,23	1,46	
		2	1	4,18	3,723	0,333	-4,96	13,32	
			3	-3,71	1,548	0,038	-7,3	0,09	
		3	1	7,89	3,809	0,118	-1,46	17,23	
			2	3,71	1,548	0,038	-0,09	7,3	
Соматизация	Тьюки HSD	1	2	-0,11	0,132	0,681	-0,42	0,2	
			3	-0,22	0,133	0,248	-0,53	0,1	
		2	1	0,11	0,132	0,681	-0,2	0,42	
			3	-0,1	0,033	0,133	-0,23	0,02	
		3	1	0,22	0,133	0,248	-0,1	0,53	
			2	0,1	0,033	0,133	-0,02	0,23	
	Шеффе	1	2	-0,11	0,132	0,706	-0,43	0,21	
			3	-0,22	0,133	0,281	-0,33	0,12	
		2	1	0,11	0,132	0,706	-0,21	0,43	
			3	-0,1	0,033	0,161	-0,24	0,03	
		3	1	0,22	0,133	0,281	-0,12	0,53	
			2	0,1	0,033	0,161	-0,03	0,24	
OKP	Тьюки HSD	1	2	-0,18	0,13	0,434	-0,54	0,17	
			3	-41*	0,133	0,021	-0,77	-0,03	

64	ОКР	Тьюки HSD	1	2	-0,18	0,15	0,434	-0,54	0,17		
65			3	-,41*	0,133	0,021	-0,77	-0,05			
66			2	1	0,18	0,15	0,434	-0,17	0,54		
67			3	-,22*	0,062	0,001	-0,37	-0,08			
68			3	1,41*	0,133	0,021	0,05	0,77			
69			2	2,22*	0,062	0,001	0,08	0,37			
70			Шеффе	1	2	-0,18	0,15	0,468	-0,55	0,18	
71			3	-,41*	0,133	0,029	-0,78	-0,03			
72			2	1	0,18	0,15	0,468	-0,18	0,55		
73			3	-,22*	0,062	0,002	-0,38	-0,07			
74			3	1,41*	0,133	0,029	0,03	0,78			
75			2	2,22*	0,062	0,002	0,07	0,38			
76			Міжособистіс на сензитивніст в	Тьюки HSD	1	2	-0,1	0,164	0,824	-0,48	0,29
77					3	-0,29	0,167	0,191	-0,68	0,1	
78	2	1			0,1	0,164	0,824	-0,29	0,48		
79	3	-,19*			0,068	0,012	-0,35	-0,03			
80	3	1			0,29	0,167	0,191	-0,1	0,68		
81	2	2,19*			0,068	0,012	0,03	0,35			
82	Шеффе	1			2	-0,1	0,164	0,839	-0,5	0,3	
83	3	-0,29			0,167	0,22	-0,7	0,12			
84	2	1			0,1	0,164	0,839	-0,3	0,5		
85	3	-,19*			0,068	0,017	-0,36	-0,03			
86	3	1			0,29	0,167	0,22	-0,12	0,7		
87	2	2,19*			0,068	0,017	0,03	0,36			
88	Депресія	Тьюки HSD			1	2	-0,11	0,162	0,763	-0,49	0,27
89					3	-0,31	0,165	0,143	-0,7	0,08	
90			2	1	0,11	0,162	0,763	-0,27	0,49		
91			3	-,20*	0,067	0,009	-0,36	-0,04			
92			3	1	0,31	0,165	0,143	-0,08	0,7		
93			2	2,20*	0,067	0,009	0,04	0,36			
94			Шеффе	1	2	-0,11	0,162	0,782	-0,51	0,28	
95			3	-0,31	0,165	0,169	-0,72	0,09			
96			2	1	0,11	0,162	0,782	-0,28	0,51		
97			3	-,20*	0,067	0,013	-0,36	-0,03			
98			3	1	0,31	0,165	0,169	-0,09	0,72		
99			2	2,20*	0,067	0,013	0,03	0,36			
100			Тривожність	Тьюки HSD	1	2	-0,11	0,137	0,717	-0,43	0,22
101					3	-0,2	0,14	0,344	-0,52	0,13	
102	2	1			0,11	0,137	0,717	-0,22	0,43		
103	3	-0,09			0,057	0,261	-0,22	0,04			
104	3	1			0,2	0,14	0,344	-0,13	0,52		
105	2	2			0,09	0,057	0,261	-0,04	0,22		
106	Шеффе	1			2	-0,11	0,137	0,74	-0,44	0,23	
107	3	-0,2			0,14	0,378	-0,54	0,15			
108	2	1			0,11	0,137	0,74	-0,23	0,44		
109	3	-0,09			0,057	0,294	-0,23	0,05			
110	3	1			0,2	0,14	0,378	-0,15	0,54		
111	2	2			0,09	0,057	0,294	-0,05	0,23		
112	Ворожність	Тьюки HSD			1	2	-0,17	0,132	0,393	-0,48	0,14
113					3	-,32*	0,135	0,047	-0,64	0	
114			2	1	0,17	0,132	0,393	-0,14	0,48		
115			3	-,15*	0,055	0,019	-0,28	-0,02			
116			3	1,32*	0,135	0,047	0	0,64			
117			2	2,15*	0,055	0,019	0,02	0,28			
118			Шеффе	1	2	-0,17	0,132	0,428	-0,5	0,15	
119			3	-0,32	0,135	0,06	-0,65	0,01			
120			2	1	0,17	0,132	0,428	-0,15	0,5		
121			3	-,15*	0,055	0,026	-0,28	-0,01			
122			3	1	0,32	0,135	0,06	-0,01	0,65		
123			2	2,15*	0,055	0,026	0,01	0,28			
124			Прості фобії (фобічна тривожність)	Тьюки HSD	1	2	-0,09	0,108	0,699	-0,34	0,17
125					3	-0,13	0,11	0,355	-0,41	0,11	
126	2	1			0,09	0,108	0,699	-0,17	0,34		
127	3	-0,06			0,045	0,322	-0,17	0,04			
128	3	1			0,13	0,11	0,355	-0,11	0,41		
129	2	2			0,06	0,045	0,322	-0,04	0,17		

Кореляційний аналіз даних за критерієм Пірсона

Переменная	Корреляции (загальні дані на три групи_Шабанова_01.05.2021) Отмеченные корреляции значимы на уровне $p < ,05000$ N=705 (Построчное удаление ПД)		
	MMORPG	Інші	Не граю
18-27	-0,001706	0,050793	-0,118042
28-39	0,024384	-0,042869	0,043168
40-60	-0,063498	-0,024737	0,215784
Ігр.залеж.	0,089497	0,056149	-0,355357
GSL	-0,088019	0,119242	-0,070380
PSDI	-0,079626	0,130979	-0,119282
PTS	-0,072310	0,097430	-0,056543
Соматиз.	-0,034169	0,050869	-0,038341
ОКР	-0,116405	0,145695	-0,064193
Депресія	-0,101936	0,125805	-0,051930
Міжос.сен.	-0,095659	0,117118	-0,046468
Тривожн.	-0,063133	0,077901	-0,032127
Ворожість	-0,075310	0,096067	-0,045881
Прос.фоб.	-0,047567	0,074464	-0,062159
Паран.ід.	-0,025462	0,054589	-0,068721
Психот.	-0,048339	0,091659	-0,101640
Дод.симп.	-0,068558	0,112459	-0,101945
SPIN	-0,018145	0,046131	-0,066372

Корреляції (загальні дані на три групи_Шабанова_01.05.2021) Отмеченные корреляции значимы на уровне $p < ,05000$ N=705 (Построчное удаление ПД)			
Переменная	MMORPG	Інші	Не граю
18-27	-,0017 p=,964	,0508 p=,178	-,1180 p=,002
28-39	,0244 p=,518	-,0429 p=,256	,0432 p=,252
40-60	-,0635 p=,092	-,0247 p=,512	,2158 p=,000
Ігр.залеж.	,0895 p=,017	,0561 p=,136	-,3554 p=0,00
GSL	-,0880 p=,019	,1192 p=,002	-,0704 p=,062
PSDI	-,0796 p=,035	,1310 p=,000	-,1193 p=,002
PTS	-,0723 p=,055	,0974 p=,010	-,0565 p=,134
Соматиз.	-,0342 p=,365	,0509 p=,177	-,0383 p=,309
ОКР	-,1164 p=,002	,1457 p=,000	-,0642 p=,089
Депресія	-,1019 p=,007	,1258 p=,001	-,0519 p=,168
Міжос.сен.	-,0957 p=,011	,1171 p=,002	-,0465 p=,218
Тривожн.	-,0631 p=,094	,0779 p=,039	-,0321 p=,394
Ворожість	-,0753 p=,046	,0961 p=,011	-,0459 p=,224
Прос.фоб.	-,0476 p=,207	,0745 p=,048	-,0622 p=,099
Паран.ід.	-,0255 p=,500	,0546 p=,148	-,0687 p=,068
Психот.	-,0483 p=,200	,0917 p=,015	-,1016 p=,007
Дод.симп.	-,0686 p=,069	,1125 p=,003	-,1019 p=,007
SPIN	-,0181 p=,631	,0461 p=,221	-,0664 p=,078

Частные корреляции (загальні дані на три групи_Шабанова_01.05.2021)
 Управление: MMORPG, Інші и Не граю
 Отмеченные корреляции значимы на уровне $p < .05000$
 N=705 (Построчное удаление ПД)

Переменная	Средние	Ст.откл.	18-27	28-39	40-60	Игр.залеж.	GSL	PSDI	PTS	Соматиз.	ОКР	Депресия	Міжос.сен.	Тривожн.	Ворожість	Прос.фоб.	Паран.ід.	Психот.	Дод.симп.	SPIN
18-27	0,62128	0,48541	1,000000	-0,939932	-0,205592	0,172147	0,126082	0,096398	0,116071	0,049269	0,147461	0,150319	0,102944	0,130926	0,031447	0,113824	0,074485	0,095346	0,072579	0,071277
28-39	0,34894	0,47697	-0,939932	1,000000	-0,140826	-0,130201	-0,108923	-0,084946	-0,095818	-0,055941	-0,132750	-0,131228	-0,086636	-0,110789	-0,009895	-0,102876	-0,063230	-0,069939	-0,062504	-0,054775
40-60	0,02979	0,17012	-0,205592	-0,140826	1,000000	-0,126000	-0,053401	-0,036049	-0,061938	0,017484	-0,047096	-0,059750	-0,050188	-0,062101	-0,062837	-0,035186	-0,034755	-0,076022	-0,031307	-0,049689
Игр.залеж.	43,59716	12,65728	0,172147	-0,130201	-0,126000	1,000000	0,422224	0,332166	0,424743	0,263466	0,399647	0,402062	0,349783	0,340874	0,317319	0,297179	0,334874	0,372928	0,369103	0,318901
GSL	0,58455	0,52997	0,126082	-0,108923	-0,053401	0,422224	1,000000	0,682401	0,902797	0,725538	0,852190	0,912663	0,866518	0,886311	0,695521	0,763950	0,781149	0,849556	0,827316	0,607146
PSDI	1,67031	0,60182	0,096398	-0,084946	-0,036049	0,332166	0,682401	1,000000	0,434755	0,493106	0,580117	0,675184	0,615201	0,556960	0,457552	0,476328	0,513534	0,575196	0,555990	0,434767
PTS	28,38723	19,49509	0,116071	-0,095818	-0,061938	0,424743	0,902797	0,434755	1,000000	0,667045	0,793517	0,800725	0,782709	0,781995	0,667723	0,664489	0,730316	0,755999	0,747211	0,569518
Соматиз.	0,54243	0,55562	0,049269	-0,055941	0,017484	0,263466	0,725538	0,493106	0,667045	1,000000	0,560736	0,575688	0,488567	0,689325	0,446192	0,519053	0,462017	0,498912	0,625045	0,368460
ОКР	0,75248	0,70388	0,147461	-0,132750	-0,047096	0,399647	0,852190	0,580117	0,793517	0,560736	1,000000	0,760268	0,709022	0,698825	0,585523	0,567176	0,631774	0,687080	0,671349	0,531704
Депресия	0,77163	0,76126	0,150319	-0,131228	-0,059750	0,402062	0,912663	0,675184	0,800725	0,575688	0,760268	1,000000	0,783472	0,766572	0,582945	0,653562	0,655979	0,774325	0,741077	0,550862
Міжос.сен.	0,76517	0,78116	0,102944	-0,086636	-0,050188	0,349783	0,866518	0,615201	0,782709	0,488567	0,709022	0,783472	1,000000	0,693680	0,562269	0,667223	0,735683	0,766237	0,641522	0,670700
Тривожн.	0,46539	0,62208	0,130926	-0,110789	-0,062101	0,340874	0,886311	0,556960	0,781995	0,689325	0,698825	0,766572	0,693680	1,000000	0,568758	0,751390	0,643010	0,714336	0,724493	0,497477
Ворожість	0,56478	0,57822	0,031447	-0,009895	-0,062837	0,317319	0,695521	0,457552	0,667723	0,446192	0,585523	0,582945	0,562269	0,568758	1,000000	0,447903	0,637273	0,539976	0,560675	0,369495
Прос. фоб.	0,29200	0,53016	0,113824	-0,102876	-0,035186	0,297179	0,763950	0,476328	0,664489	0,519053	0,567176	0,653562	0,667223	0,751390	0,447903	1,000000	0,535832	0,633554	0,588529	0,519649
Паран.ід.	0,52080	0,65210	0,074485	-0,063230	-0,034755	0,334874	0,781149	0,513534	0,730316	0,462017	0,631774	0,655979	0,735683	0,643010	0,637273	0,535832	1,000000	0,673575	0,581294	0,441592
Психот.	0,40227	0,49686	0,095346	-0,069939	-0,076022	0,372928	0,849556	0,575196	0,755999	0,498912	0,687080	0,774325	0,766237	0,714336	0,539976	0,633554	0,673575	1,000000	0,680003	0,505360
Дод. симп.	0,63202	0,62396	0,072579	-0,062504	-0,031307	0,369103	0,827316	0,555990	0,747211	0,625045	0,671349	0,741077	0,641522	0,724493	0,560675	0,588529	0,581294	0,680003	1,000000	0,458279
SPIN	17,27092	13,87583	0,071277	-0,054775	-0,049689	0,318901	0,607146	0,434767	0,569518	0,368460	0,531704	0,550862	0,670700	0,497477	0,369495	0,519649	0,441592	0,505360	0,458279	1,000000

Регресійний аналіз даних для групи MMORPG за шкалою SPIN

1		Коефіцієнти ^а				
2		Нестандартизованні коефіцієнти		Стандартизованні коефіцієнти		
3	Модель	B	Стандартна я помилка	Бета	t	Значимість
4	1 (Константа)	-6,591	2,882		-2,287	,023
5	Ізалеж	,017	,043	,015	,399	,690
6	PSDI	-,541	1,274	-,023	-,425	,671
7	PTS	-,090	,065	-,125	-1,386	,167
8	Соматиз	1,486	1,213	,061	1,224	,222
9	ОКР	-,221	1,274	-,010	-,173	,863
10	МіжосСен	7,775	1,248	,410	6,229	,000
11	Депресія	-1,724	1,327	-,089	-1,300	,194
12	Тривожн	-1,485	1,597	-,063	-,930	,353
13	Ворожість	2,536	1,160	,099	2,185	,029
14	ПросФоб	3,542	1,408	,130	2,515	,012
15	Паранід	-,036	1,189	-,002	-,030	,976
16	Психот	-,611	1,640	-,021	-,373	,710
17	Додсимп	1,037	1,205	,044	,860	,390
а. Зависимая переменная: SPIN						

Регресійний аналіз даних для групи інші ігри за шкалою SPIN

Коефіцієнти ^а						
		Нестандартизованые коэффициенты		Стандартизов анные коэффициенты		
Модель		B	Стандартна я ошибка	Бета	t	Значимость
1	(Констант а)	-6,012	4,085		-1,472	,143
2	PSDI	-,351	1,760	-,015	-,200	,842
3	PTS	,142	,098	,203	1,453	,148
4	Соматиз	1,856	1,826	,071	1,017	,310
5	ОКР	,687	1,454	,039	,472	,637
6	МіжосСен	6,165	1,705	,373	3,615	,000
7	Депресія	-1,737	1,723	-,103	-1,008	,315
8	Тривожн	-,167	1,825	-,008	-,091	,927
9	Ворожість	,651	1,374	,030	,474	,636
10	ПросФоб	3,117	1,635	,130	1,907	,058
11	Паранїд	-3,847	1,568	-,193	-2,453	,015
12	Психот	-2,243	2,222	-,087	-1,009	,314
13	Додсимп	-1,608	1,572	-,078	-1,023	,307
14	а. Зависимая переменная: SPIN					

Регресійний аналіз даних для групи MMORPG за шкалою GAS

Коефіцієнти ^а						
		Нестандартизованні коефіцієнти		Стандартизованні коефіцієнти		
			Стандартна помилка			
3	Модель	B		Бета	t	Значимість
4	1 (Константа)	19,509	3,224		6,052	,000
5	PSDI	4,266	1,464	,211	2,914	,004
6	PTS	,219	,075	,352	2,913	,004
7	Соматиз	-1,585	1,409	-,076	-1,125	,261
8	ОКР	1,396	1,477	,075	,945	,345
9	МіжосСен	-3,073	1,511	-,189	-2,034	,043
10	Депресія	,687	1,543	,041	,445	,657
11	Тривожн	-,264	1,857	-,013	-,142	,887
12	Ворожість	-2,318	1,351	-,106	-1,716	,087
13	ПросФоб	-2,809	1,642	-,120	-1,710	,088
14	Паранід	,935	1,380	,049	,678	,498
15	Психот	-3,096	1,899	-,124	-1,630	,104
16	Дод.смп.	1,885	1,397	,094	1,349	,178
17	SPIN	,023	,058	,027	,399	,690
18	а. Зависимая переменная: Iгр.Залеж					

Регресійний аналіз даних для групи інші ігри за шкалою GAS

1		Коефіцієнти ^а				
2		Нестандартизованые коэффициенты		Стандартизо ванные коэффициен ты		
3		В	Стандартная ошибка	Бета	t	Значимость
4	5	6	7	8	9	10
1	(Констант а)	19,479	5,121		3,804	,000
2	PSDI	5,929	2,196	,289	2,700	,007
3	PTS	,351	,123	,563	2,863	,005
4	Соматиз	-3,209	2,283	-,137	-1,406	,161
5	ОКР	-1,611	1,815	-,102	-,887	,376
6	МіжосСен	-4,440	2,190	-,301	-2,027	,044
7	Депресія	-2,146	2,155	-,143	-,996	,320
8	Тривожн	-,024	2,277	-,001	-,010	,992
9	Ворожість	1,888	1,716	,097	1,100	,272
10	ПросФоб	-1,092	2,057	-,051	-,531	,596
11	Паранід	-1,778	1,983	-,100	-,896	,371
12	Психот	5,355	2,779	,232	1,927	,055
13	Дод.симп.	,235	1,966	,013	,119	,905
14	SPIN	,072	,084	,081	,853	,395
15	а. Зависимая переменная: Iгр.Залежн.					