

Вплив віртуальних ігрових середовищ на психіку і поведінку цільових аудиторій

Дмитро Суський

*магістрант кафедри психології,
ВНЗ «Університет економіки та права «КРОК», м. Київ, Україна,
e-mail: SuskyiDA@krok.edu.ua,*

Ольга Петрунько

*доктор психологічних наук,
старший науковий співробітник, професор кафедри психології
ВНЗ «Університет економіки та права «КРОК», м. Київ, Україна,
e-mail: olgapv@krok.edu.ua,
ORCID: 0000-0001-9023-5265*

Дослідження впливу віртуальних ігрових середовищ на поведінку та психіку цільових аудиторій нині, як ніколи раніше є особливо актуальним. З одного боку, ігрові середовища є потужним інструментом можливостей для розваг та навчання, місцем для створення інноваційних технологій у сфері комп'ютеризації, але, з іншого боку, у цих середовищах містяться численні ризики для їх користувачів, зокрема, такі як залежність від гри, втрата контакту з реальним (неігровим) світом, можливість виникнення агресивної поведінки чи спотворення реальності, ризики для психічного і соматичного здоров'я, наслідками чого можуть стати стрес і депресія [1; 2].

Проблеми можуть виникати також у ментальній сфері користувачів, і в цьому разі вони втрачають здатність розрізняти віртуальну реальність від дійсності «по цей бік екрану»; у духовній сфері, в сфері етики і моралі, і в цьому разі вони втрачають морально-ціннісні орієнтири, а їхні соціальні й особисті комунікації викривляються, стають «неякісними». Особливо це стосується дітей, підлітків та осіб раннього юнацького віку [1; 2].

Серйозною проблемою є так звана «десенсібілізація віртуальної реальності». Ігри з високим рівнем насильства, які моделюють військові дії та включають вбивство та агресію, можуть призвести до десенсібілізації, коли людина стає менш чутливою до екстремальних актів поведінки, агресивною, некерованою тощо. Користувачі-геймери, які постійно занурюються в цей світ, можуть шукати адреналін та владу в реальному житті, залишаючись дратівливими та емоційно нестабільними. Під час ігор у віртуальному середовищі геймери можуть відчувати емоційне піднесення, покращення настрою та відчуття влади над правилами гри. Проте після закінчення гри реальний світ видається їм нудним і нецікавим, і це спонукає їх знав і знов повертатися в ігрове середовище [1; 2; 3].

Прогнозувати вплив віртуальної ігрової реальності на свідомість користувачів та формування в них ігрової залежності досить складно. Зазвичай ознаки залежності (зокрема, ознаки злиття об'єктивної та віртуальної реальності) виявляються досить швидко і ніби-то раптово, а після цього вони стають дедалі очевиднішими, виразнішими й масштабнішими і тотальними. Геймери

сприймають комп'ютер як живу істоту і навіть ідентифікують себе з ним [3; 4].

Дослідники даної проблематики емпірично довели, що гейміфікація суттєво і не найкращим чином впливає на самопочуття, соціальну успішність і формування особистості. Найбільш незаперечними є наслідки впливу на психіку і поведінку дітей і підлітків сцен з елементами агресії, жорстокості і насильства, якими віртуальні ігрові середовища аж надто переповнені. У результаті цих переживань емоційна сфера споживачів істотно викривляється. Позитивні, суто людські переживання заміщуються негативними тваринними емоціями і станами. Зокрема, відомо, що у геймерів, як схильних до залежності осіб, істотно підвищений рівень особистісної тривожності, який перевищує норму. Тривога стає каталізатором формування залежності - зі збільшенням тривоги зростає залежність, що в своїй частині посилює тривогу і так далі [4]. Через особливості нервової системи цільової групи об'єднуються нефізичний та фізичний простір і час, дозволяючи користувачеві уникнути ентропії, яка виникає від лінійного часу і є причиною тривожності. Йдеться також про збіднення, «вихолощення» емоційної сфери, аж до стану «емоційного отупіння» і втрати меж між живим і неживим, особистістю і комп'ютером, реальністю та віртуальністю тощо [1; 3; 4].

Дослідники припускають, що серед позитивних наслідків компетентного перебування у віртуальних ігрових середовищах можуть бути такі: швидкий пошук інформації, високий темпоритм мислення; вміння працювати з великими масивами інформації, покращення процесів пам'яті, можливість здійснювати масової інтернет-комунікації в реальному часі, відчуття внутрішньої свободи, зростання культури суб'єктивної публічної особи (сміливе висловлення власних думок, доведення своєї точки зору на основі анонімності та гарантії особистої безпеки). Крім того, мережеві ігрові середовища об'єднують групи користувачів у цілісні, консолідовані системні організми різного рівня соціальної організації, і ці системи є підсистеми офлайнового світу, в який вони включені [3; 4]. Проте ці цікаві думки, безумовно потребують серйозних наукових досліджень та емпіричної верифікації.

Отже, середовище, яке ми вже знаємо як віртуальне ігрове середовище, може вплинути на формування позитивних і негативних якостей та установ цільових аудиторій під час її розвитку. Зрозуміло, що сучасні умови життя не дозволяють нам повністю ізолювати людину від цього впливу. Проте, активне дослідження цієї теми дозволяє контролювати процес надходження інформації та її усвідомлення, розрізняючи корисну інформацію від тієї, яка може завдати шкоди та сформувати неправильні звички та установки.

Найважливішу роль у цьому зобов'язувати оточення індивіда, таке як його родина, сім'я, друзі та знайомі. Особливу увагу слід приділяти контролю за дитячим розвитком, де старші, батьки та вчителі можуть надавати об'єктивну оцінку інформації та знати способи її нейтралізації. Для прогресу важливо розробити ефективні механізми обмеження доступу до сайтів, ігор для різних категорій осіб та законодавчо підтримувати відповідальність власників сайтів та

розробників ігор агресивного характеру за розміщені інформаційні матеріали.

Список використаних джерел

1. Петрунько О.В. *Діти і медіа: Соціалізація в агресивному медіасередовищі: Монографія*. Ніжин: Аспект-Поліграф, 2011. 480 с.
2. Петрунько О.В., Сілаєва О.В. *Інтернет-залежність як адикція сучасної людини // Вчені записки Університету «КРОК». №3(71). 2023. С. 115-124.*
3. Татаренко О. *Віртуальна реальність, як фактор формування девіантної поведінки*. 2019. 245 с.
4. *Що таке розширена реальність (XR): віртуальна (VR), доповнена (AR) і змішана (MR)? [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://gsminfo.com.ua/43036-shho-take-rozshyrena-realnist-xr-virtualna-vr-dopovnena-ar-i-zmishana-mr.html> (Дата звернення: 03.12.2023).*