

КОМП'ЮТЕРНІ ІГРИ ТА АГРЕСИВНІСТЬ: СУЧАСНІ УКРАЇНСЬКІ ЕМПІРИЧНІ ДОСЛІДЖЕННЯ

**САМОХВАЛ Дар'я, здобувачка вищої освіти
спеціальність 053 Психологія
Миколаївський національний аграрний університет,**

***Анотація:** У роботі проаналізовано сучасні українські емпіричні дослідження щодо взаємозв'язку між комп'ютерними іграми та агресивністю дітей і підлітків. Показано, що результати різних авторів варіюють від фіксації агресивних проявів під час взаємодії з іграми насильницького змісту до підкреслення когнітивного та соціального потенціалу ігрового середовища. Зроблено висновок про багатофакторний характер впливу і необхідність подальших цілеспрямованих досліджень.*

***Ключові слова:** комп'ютерні ігри, агресія, агресивність, підлітки, аналіз емпіричних досліджень*

Упродовж останніх десятиліть комп'ютерні ігри стали невіддільною частиною життя молодого покоління. Їхня популярність серед дітей і підлітків зумовлює не лише культурний і соціальний феномен, а й потребу наукового аналізу наслідків такого дозвілля. Одним із найбільш дискусійних питань є зв'язок між ігровою активністю та проявами агресивності. В українському науковому просторі поступово накопичується низка емпіричних досліджень, що дозволяє розглядати проблему з урахуванням національного контексту. Мета дослідження – проаналізувати та викласти актуальні емпіричні дослідження зв'язку комп'ютерних ігор з агресією.

Під агресією в психологічному й соціальному контексті зазвичай розуміють поведінку, спрямовану на заподіяння шкоди або болю іншому суб'єкту, яка порушує соціальні чи моральні норми. За класичним тлумаченням, агресія означає «будь-яку форму поведінки з наміром завдати шкоди або образи тому, хто не бажає такого впливу». В свою чергу, агресивність розглядають як усталений стиль реагування – стабільну схильність до агресивних реакцій у різних ситуаціях [1]. Аналізуючи поняття «Комп'ютерна гра» сучасний дослідник відеоігр Юл Й. дав визначення: «Гра – це система, заснована на правилах, зі змінним і кількісним результатом, де різним результатам присвоюються різні значення, гравець докладає зусиль, щоб вплинути на результат, гравець відчуває емоційну прив'язаність до результату, а наслідки

діяльності обговорюються» [2]. У нашій культурі нерідко можна почути дискусійну ідею, що комп'ютерні ігри викликають агресію у дітей та підлітків через наявну в іграх жорстокість. В нашій роботі ми ставимо собі задачу на основі наявних емпіричних робіт дослідити, чи існує взаємозв'язок між зазначеними феноменами.

Значний внесок у розробку теми здійснила Проценко Я., яка у своїй роботі зосередилася на впливі комп'ютерних ігор та інтернет-залежності на особистість юнаків. Дослідниця виходила з гіпотези, що віртуальне середовище здатне не лише відволікати підлітків від реальності, а й формувати в них стійкі моделі поведінки, які можуть проявлятися у підвищеній агресивності. Методологія її дослідження базувалася на використанні стандартизованих психодіагностичних методик: опитувальників для визначення рівня інтернет-залежності, шкал агресивності Басса-Даркі та соціометричних тестів. Також було застосовано метод кореляційного аналізу для перевірки зв'язків між показниками. Результати засвідчили, що у студентів із високим рівнем інтернет-залежності спостерігалася тенденція до зростання агресивних реакцій, особливо у вербальній сфері, але частково і в поведінкових актах [3, с. 24-25]. Таким чином, робота Проценко показує, що ігри самі по собі не є прямим джерелом агресії, однак у поєднанні з залежністю вони стають значним чинником ризику, однак методологія спирається більше на дослідження інтернет-залежності, ніж ігрової залежності.

Інший аспект цієї проблеми розкрила Чекан О., яка акцентувала увагу на дошкільному віці. Її дослідження стало цінним, оскільки саме в цьому періоді закладаються основи особистісних і поведінкових патернів. Вона використала методи педагогічного спостереження та серію експериментальних завдань, у яких дітям пропонували різні типи комп'ютерних ігор. Поведінку дітей вона оцінювала за критеріями частоти проявів агресивності (вербальних і фізичних) та рівня співпраці з однолітками. Результати засвідчили, що насильницькі ігри провокували агресивні дії, такі як штовхання, крики, імітацію жорстоких дій, тоді як пізнавальні ігри з навчальним змістом або кооперативним компонентом навпаки знижували конфліктність і сприяли розвитку колективної взаємодії [4,

с. 210-211]. Важливою рисою методології Чекан було тривале включене спостереження, що дозволяло відстежити динаміку змін поведінки. Таким чином, її дослідження довело: не кожна гра несе ризик агресії, а вирішальним чинником є її зміст та умови використання.

Більш збалансовану перспективу запропонував Гордієнко А., який підійшов до теми з позицій амбівалентності. Він наголошував, що комп'ютерні ігри можуть не лише формувати агресивні реакції, а й мати значний розвивальний потенціал. Його методологія ґрунтувалася на комбінуванні кількісних та якісних підходів: анкетуванні підлітків щодо ігрових уподобань, тестуванні когнітивних здібностей (швидкості реакції, просторової уяви, пам'яті), а також інтерв'ю з учнями та їхніми батьками. У результаті автор виявив, що діти, які грають у динамічні жанри, демонструють вищу швидкість реакції та краще орієнтуються у складних завданнях, але водночас вони частіше виявляють нетерпимість у спілкуванні. Натомість стратегічні й командні ігри сприяли розвитку планувальних навичок і соціальної співпраці [5, с. 60]. Гордієнко підкреслив, що спрощене уявлення про ігри як про «джерело агресії» є методологічно хибним.

Важливим є внесок Волощук І., Загородька П. та Рубана В., які у своїй статті аналізували не просто ігрову залученість, а конкретні психічні та поведінкові прояви, зокрема випадки підвищеної дратівливості, емоційної лабільності та порушень концентрації уваги. Вони використали мультикомпонентну методологію: анкетування дітей та батьків, спостереження у природних умовах гри та психофізичні оцінки стану (наприклад, відчуття втоми, порушення сну). Дослідники виявили, що діти, які проводять більше часу за комп'ютерними іграми, частіше скаржаться на імпульсивність і неспокій в тих випадках, коли ігри містять елементи змагання або конфлікту [6, с. 14]. Зокрема, у підліткових групах спостерігались вищі показники агресивності в ситуаціях ігрової взаємодії (конкурентні ігри) порівняно з тими, хто грає у спільні чи колаборативні ігри.

Таким чином, можна прийти до таких висновків:

По-перше, вітчизняна наукова традиція у більшості випадків спирається на такі методи дослідження як опитувальники, анкетування та спостереження.

По-друге, у частини робіт простежуються методологічні обмеження: заявляється аналіз впливу саме комп'ютерних ігор на агресію, але фактично вивчається інтернет-залежність у ширшому сенсі, що зміщує акценти і не дозволяє зробити однозначні висновки про роль ігрового контенту.

По-третє, у тих роботах, де методологія більш чітко сфокусована на ігровій активності, простежується неоднозначність результатів. Одні автори фіксують кореляцію між іграми насильницького змісту та агресивними проявами у дітей і підлітків, тоді як інші підкреслюють потенціал ігор у розвитку когнітивних навичок, соціальної взаємодії та навіть у зниженні агресивності за умови правильного педагогічного супроводу та добору жанрового контенту.

Загалом можна зробити висновок, що вітчизняна наука лише перебуває на етапі накопичення емпіричного матеріалу, і наразі більш доцільно говорити не про однозначний причинно-наслідковий зв'язок між комп'ютерними іграми та агресією, а про складну взаємодію ігрового середовища з індивідуально-психологічними характеристиками дитини та соціальним контекстом. У подальших дослідженнях плануємо зосередитись на порівняння українських результатів із міжнародними практиками та підходами, а також на власному емпіричному дослідженні.

Література:

1. Дитяча агресія. Inclusive Space Developer. URL: <https://inclusivespace.com.ua/education-center/korysni-statti/dytyacha-ahresiya/> (дата звернення 29.09.25)
2. Juul J. Half-Real : Video Games between Real Rules and Fictional Worlds. London : MTI Press, 2006.
3. Проценко Я. С. Вплив комп'ютерних ігор на особистість юнаків. Кривий Ріг : Криворізький державний педагогічний університет, 2023. 62 с.
4. Чекан О. І. Проблема взаємозв'язку між комп'ютерними іграми та дитячою активністю. *Херсонський державний університет. Збірник наукових праць "Педагогічні науки"*. Том 3. №74. 2016. 212 с.
5. Гордієнко А. В. Комп'ютерні ігри та їхні позитивні ефекти. *Наукові записки НаУКМА. Педагогічні, психологічні науки та соціальна робота*. Том 199. 2017. С. 58-62.

6. Волощук І. А., Загородько П. В., Рубан В. Р. Дослідження впливу комп'ютерних ігор на дітей. *Педагогічне Криворіжжя: педагогічний альманах : зб. наук.-метод. Праць*. 2018. Вип. 4. С. 13-15.

Aannotation: *The paper analyzes contemporary Ukrainian empirical studies on the relationship between computer games and aggression in children and adolescents. The findings of different authors range from documenting aggressive manifestations during interaction with violent games to highlighting the cognitive and social potential of the gaming environment. The study concludes that the influence is multifactorial and emphasizes the need for further targeted research.*

Keywords: *computer games, aggression, aggressiveness, adolescents, analysis of empirical studies.*

**Науковий керівник – ДЕПУТАТОВ Владислав,
д-р філософії в галузі психології,
доцент кафедри українознавства та суспільних наук
Миколаївський національний аграрний університет,
м. Миколаїв**