

## **Соціально-психологічні особливості саморегуляції гравців онлайн ігри із різним типом мотивації**

Степченко Данило Ярославович

Аспірант Інституту соціальної та політичної психології.

Науковий керівник — доктор психологічних наук, чл.-кор. НАПН України

Найдьонова Любов Антонівна

Актуальність теми обумовлена зростанням популярності різних онлайн ігор як основного засобу відпочинку серед молоді. У наші часи ці ігри стають прихистком для багатьох людей, впливають на їхні соціально-психологічні стани та змінюють їх поведінку. Відірвані евакуацією від звичних способів організації дозвілля діти та підлітки використовують ігрові світи для емоційного відновлення і розвантаження. Через низький рівень медіаграмотності населення щодо онлайн ігор ця тема стає полем для спекуляції й маніпуляції. У той самий час, ігрові елементи стають основою для проєктів з гейміфікації дистанційної освіти, тому так важливо розуміти, що саме мотивує гравців, як змінюється мотивація протягом тривалого часу перебування в грі, та як це все можна використати для підвищення загального освітнього рівня учнів-гравців.

Нашою метою є виявлення соціально-психологічних особливостей саморегуляції гравців онлайн ігри, які мають різні типи мотивації в процесі взаємодії в ігрових спільнотах для подальшого вдосконалення засобів гейміфікації освіти. Мета цієї публікації - окреслити ключові моменти дослідницького проєкту.

У дослідженні для збору даних буде використано “Тест мотивації гравців” (Н.Йі) і “Стиль саморегуляції поведінки” (В.І. Моросанова). Для оцінки групового рефлексивного потенціалу саморегуляції використовуватиметься методика М.І. Найдьонова та Л.А. Найдьонової. Буде сформовано три панелі з 100 студентів молодших курсів українських закладів вищої освіти (ЗВО). Дві панелі включатимуть гравців популярних онлайн ігор, а третя панель буде контрольною. Упродовж двох років буде проведено 8 замірів для аналізу зв'язку обраних показників у їхній динаміці. У межах лонгitudного дослідження з окремими тріадами учасників панелей буде проведено онлайн-заняття зі спільної творчості для визначення рівня групового рефлексивного потенціалу.

Використовуючи отриману інформацію буде побудовано емпіричну соціально-психологічну модель зв'язків особливостей саморегуляції та ігрової мотивації студентської молоді; верифіковано типологію мотивації гравців в онлайн ігри на вітчизняній вибірці для крос-культурного порівняння з уже наявними сукупними мотиваційними портретами гравців з інших країн. Визначення особливостей динаміки змін мотиваційної сфери в процесі спілкування в ігрових світах сприятиме створенню

психологічного інструментарію та рекомендацій для розробників програм з гейміфікації освіти, а також стане основою для вдосконалення методичного психолого-педагогічного інструментарію для закладів освіти щодо профілактики ігрових адикцій і підвищення рівня медіаграмотності громадян.