

Міністерство освіти і науки України
Національний університет «Києво-Могилянська академія»
Факультет соціальних наук та соціальних технологій
Кафедра соціології

Кваліфікаційна робота

освітній ступінь — бакалавр

на тему: **«ПРОЯВИ АГЕНТНОСТІ СПІЛЬНОТИ СО “КМА’S GEEKLAB”
ЧЕРЕЗ ГРУ У ВІДЕОІГРИ»**

Виконала: студентка 4-го року навчання
Спеціальності 054 Соціологія
Трофименко Єлизавета Миколаївна

Наукова керівниця: Пугачова О.Г., к.
екон. н.,
доцентка кафедри соціології НаУКМА
Рецензентка: Мальцева К.С. к.філос. н.,
доктор філософії, доцентка кафедри
соціології НаУКМА

Кваліфікаційна робота захищена
з оцінкою _____

Секретар/ка ЕК: _____

«__» _____ 2024 р.

Київ – 2024

ПРОЯВИ АГЕНТНОСТІ СПІЛЬНОТИ СО “КМА’S GEEKLAB” ЧЕРЕЗ ГРУ У ВІДЕОІГРИ

ВСТУП.....	4
РОЗДІЛ 1. ВИЗНАЧЕННЯ ТЕОРЕТИЧНО-МЕТОДОЛОГІЧНИХ ПІДХОДІВ ДО ВИВИЧЕННЯ АГЕНТНОСТІ ТА АГЕНТНОСТІ В КОНТЕКСТІ ВІДЕОІГОР	7
1.1. Поняття агентності в акторно-мережевій теорії та в соціально- психологічних підходах	7
1.2. Емпіричні методи виміру агентності в соціальній психології	10
1.3. Агентність як ключова характеристика відеоігор.....	13
1.4. Висновки до першого розділу.....	16
РОЗДІЛ 2. ПРОЯВИ АГЕНТНОСТІ СПІЛЬНОТИ СО "КМА'S GEEKLAB" ЧЕРЕЗ ГРУ У ВІДЕОІГРИ.....	18
2.1 Методологія дослідження проявів агентності спільноти СО "КМА's GeekLab” через гру у відеоігри	18
2.2. Зв’язки проявів агентності спільноти СО "КМА's GeekLab” та гри у відеоігри.....	23
2.2.1. Особливості отриманої вибірки спільноти СО "КМА's GeekLab”.....	23
2.2.2. Особливості зв’язків агентності спільноти СО "КМА's GeekLab” та гри у відеоігри.....	26
2.3. Особливості проявів агентності спільноти СО “КМА's GeekLab” через гру у відеоігри.....	35
2.3.1. Контроль та взаємодія у відеоіграх як основні шляхи проявів агентності.	35
2.3.2. Наслідки дій як частина взаємодії із відеоігрою.	37
2.3.3. Значимість дій для гравців всередині відеоігри.	38
2.4. Особливості сприйняття власної агентності через гру у відеоігри спільноти СО “КМА's GeekLab”	40
2.4.1. Провал у відеоіграх як надання можливості вдосконалення.	40
2.4.2. “Тимчасова агентність” і відеоігри як симуляція реальних ситуацій.....	42
2.5. Висновки до другого розділу	44

ВИСНОВКИ	47
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	51
ДОДАТОК А. Анкета для проведення опитування представників спільноти СО “КМА’s GeekLab”	54
ДОДАТОК Б. Гайд для проведення глибинних інтерв'ю із представниками спільноти СО “КМА’s GeekLab”	59
ДОДАТОК В. Інформована згода щодо участі в інтерв'ю про прояви агентності через відеоігри	62
ДОДАТОК Г. Транскрипт глибинного інтерв'ю із представником спільноти СО “КМА’s GeekLab”	64

ВСТУП

Відеоігри є медіапродуктом, який має значні відмінності від, наприклад, кіно – і їхньою ключовою відмінністю є інтерактивність. Відеоігри вимагають не лише уваги чи споглядання, а й прямої участі гравця та його взаємодії із внутрішньоігровими правилами, законами та структурою. Ця характеристика відеоігор дає можливість розглядати в дослідженнях не лише їхній контент, що може, наприклад, репрезентувати ті чи інші соціальні проблеми, а і саму взаємодію гравця із ними як із соціальною реальністю. Водночас, відеоігри тільки починають бути усталеним видом медіа як в очах суспільства, так і академії – це є досить молодий вид медіа. Так, як вказує Ч.Фіш в його “Історії відеоігор”, перші відеоігри почали з’являтися лише в 1960-х роках, а поява закріпленої індустрії відеоігор відбулася лише у 1980-х. Якщо тоді відеоігри були достатньо простими та не могли зрівнятися із кіно ні на рівні мистецької цінності, ні соціального впливу, з кожним десятиліттям, як зазначає Фіш, їхня важливість зростала. Нині відеоігри із впевненістю можна назвати масовим культурним феноменом, однак наукове накопичене знання щодо них є досі достатньо обмеженим. Так, відеоігри в соціологічному контексті є популярною тематикою в соціальних науках – станом на квітень 2024 року релевантний запит в Google Scholar налічував близько 80 тисяч пов’язаних наукових статей та записок. Зазвичай відеоігри в контексті взаємодії із ними індивідів досліджують, шукаючи зв’язки цієї взаємодії, наприклад, із психологічними феноменами. Достатньо мало досліджень займаються вивченням того, якою в цілому є ця взаємодія з точки зору соціальних наук та які соціологічні імплікації вона в собі має, хоча ця тематика має достатньо евристичного потенціалу. Відеоігри, надаючи гравцю можливість діяти всередині власного “світу”, а й іноді напряду змінювати цей внутрішньоігровий світ, надають гравцю те, що можна назвати агентністю.

Агентність, як зазначає М.Емірбаєр, є достатньо нечіткою концепцією в соціальних науках, під яку можуть потрапляти інші терміни – свобода, мотивація,

інтенційність, вибір тощо. Тим не менш, агентність так чи інакше пов'язана із діями актора та можливістю актора взаємодіяти із реальністю. Відеоігри же, завдяки своїй інтерактивності, майже завжди так чи інакше ставлять гравця в позицію контролю, який дає гравцю як актору можливість проявляти власну агентність всередині структури внутрішньоігрового світу. Розглядаючи відеоігри як соціальну реальність, яка відображає соціальні проблеми, можливо розглянути і те, якою є агентність, яку проявляють гравці під час гри, і що вона може сказати про ширші соціальні тенденції та соціологічні імплікації, які стосуються агентності. Крім того, відповіді на ці питання можуть розширити розуміння, які потреби індивідів закривають відеоігри, роблячи гравця центральною фігурою в контексті контролю, та чи можуть ігри мати певні зв'язки із агентністю індивіда в реальному житті. Як було зазначено вище, відеоігри нині заслуговують називатися масовим культурним феноменом, і все більша частка людей долучається до взаємодії із цим видом медіа – так, за статистикою сервісу дистрибуції відеоігор Steam, в 2024 році найбільша кількість одночасних активних користувачів платформи становила 36 мільйонів. Ігри стають частиною повсякденності, й дослідження на тему агентності та відеоігор може як продемонструвати особливості її проявів, так і розкрити потенціал тематики взаємодії індивідів із відеоіграми як вартої уваги сфери для подальших соціологічних досліджень.

Отже, метою дослідження є виявити прояви агентності спільноти CO "КМА's GeekLab" через гру у відеоігри.

Об'єктом дослідження є спільнота CO "КМА's GeekLab", а предметом – прояви агентності спільноти CO "КМА's GeekLab" через гру у відеоігри.

Було виділено наступні дослідницькі завдання:

1. Визначити теоретико-методологічні підходи до вивчення поняття агентності.
2. Визначити теоретико-методологічні підходи до вивчення агентності в контексті відеоігор.

3. Встановити зв'язки між проявами агентності спільноти СО "КМА's GeekLab" та грою у відеоігри.
4. Встановити особливості проявів агентності спільноти СО "КМА's GeekLab" через гру у відеоігри.
5. Визначити сприйняття проявів власної агентності через гру у відеоігри представниками спільноти СО "КМА's GeekLab".

Дослідження здійснено на прикладі спільноти СО “КМА’s GeekLab” як кейс-стаді із використанням поєднання кількісницьких та якісницьких методів. Кількісницькі методи виступили розвідувальною частиною, що мала на меті показати загальні тенденції в спільноті щодо тематики, а якісницька частина поглибила аналіз.

Теоретичну базу роботи складають праці класичних представників соціологічної думки Е.Гідденса, Б.Латура, що піклувалися питаннями агентності; роботи сучасних соціальних науковців С.Гітліна та С.Алкайр; а також напрацювання Д.Мюріеля і Кроуфорда, С. Чі Нгуен та Б. Боді щодо концепції агентності в контексті відеоігор.

Емпірична база дослідження була отримана шляхом методологічної триангуляції – вона складається із первинних кількісницьких даних, отриманих на основі відповідей представників спільноти СО “КМА’s GeekLab” на онлайн-опитування за допомогою Google Forms, та первинних якісницьких даних, отриманих на основі контенту напівструктурованих глибинних інтерв'ю з деякими представниками вищезгаданої спільноти. Дані було зібрано в період з квітня по травень 2024 року.

РОЗДІЛ 1

ВИЗНАЧЕННЯ ТЕОРЕТИЧНО-МЕТОДОЛОГІЧНИХ ПІДХОДІВ ДО ВИВИЧЕННЯ АГЕНТНОСТІ ТА АГЕНТНОСТІ В КОНТЕКСТІ ВІДЕОІГОР

1.1. Поняття агентності в акторно-мережевій теорії та в соціально-психологічних підходах

Соціальні науки, враховуючи соціологію, психологію та навіть соціальну роботу розглядають концепцію агентності, як важливу та потрібну в аналізі різних соціальних явищ (Hitlin, 2007). Однак усі вони по-різному визначають, що таке агентність – навіть всередині однієї тільки соціологічної наукової думки є значні розбіжності у визначеннях, й, крім того, існує багато способів емпіричного вимірювання агентності в залежності від обраної теоретичної рамки.

Так, Гідденс (Giddens, 1986) в своїй роботі “The Constitution of Society” щодо теорії структурації, визначає агентність як те, що говорить про можливість індивідів здійснювати певні дії (с.9). Він наголошує, що при цьому вона необов'язково стосується інтенцій – важливо розуміти акцент на можливості (*capacity*) агента дії. Агентність, продовжує Гідденс, стосується тих подій, де індивід в будь-який момент міг вдіяти інакше (с.9) – і, таким чином, агентність стосується влади. Водночас, влада і агентність не можуть існувати без структури – тож, оглядаючи концепції структури в функціоналізмі, структуралізмі та постструктуралізмі, Гідденс пропонує синтезувати ці підходи, знаходячи в них певні схожості (с.16-17). Так, можна визначати структуру і як набір патернів, і як перетин наявності та відсутності соціальних відносин, і, відповідно, розуміючи структуру як набір правил (або, точніше кажучи, рутин та звичок) і ресурсів. За Гідденсом, бути індивідом вже означає бути агентом, але при цьому не всі агенти

є індивідами. Такий підхід щодо агентності збігається також із засадами акторно-мережевої теорії, яка була заснована М. Каллон, Б. Латуром і Дж. Ло.

Відповідно, Латур (Latour) в своїй найбільш ґрунтовній роботі щодо акторно-мережевої теорії та агентності зазначає, що про агентність варто завжди говорити в контексті трансформацій та змін, які відбуваються за її допомогою (2005, с.53). Для Латура, і, відповідно, для акторно-мережевої теорії, агентність є тим, що обов'язково має продукувати певні зміни, інакше це не є агентністю. Водночас, тут агентність, як і в концепції Гідденса, не варто плутати із інтенційністю – оскільки інтенції не завжди переформулюються безпосередньо в дію та, відповідно, не завжди трансформують реальність.

Загалом, як зазначає Т. Кроуфорд (Crawford, 2020), оглядаючи акторно-мережеву теорію, головною “новинкою” цієї теорії є те, що в ній акторами вважаються не тільки люди, а й інші сутності, які можуть певним чином провокувати трансформації в реальності (тобто, виходячи з визначення Латура, виявляти агентність). Такий підхід можна критикувати за “змішування” фундаментально різних сутностей людей та не-людей, однак він може бути корисним в, скажімо, сучасних дослідженнях технологій, коли мова йде про опис взаємодії людських акторів, і, наприклад, штучного інтелекту, який також має можливість (знову ж, важливо – не інтенціональність, яку мають людські актори) дії. Крім того, це, може дати свободу при розумінні того, що ми визначаємо, як актора (Muriel, 2016). Тож, наприклад, соціальні інституції також можуть визначатися як актори, що зміщує фокус з концепції дуальності структури-агентності, і дає можливість розглядати взаємодію індивідів та інших структур, які, відповідно, індивідами не є.

Якщо ж говорити конкретно про те, як агентність тоді може проявлятися в індивідах, варто звернутися до більш соціально-психологічного підходу. Соціальні науковці, які піклуються поняттям агентності в соціології, рекомендують звернутися саме до соціальної психології, аби краще зрозуміти акторів-індивідів, та, відповідно, їхню агентність (Hitlin, 2007, p.171). Дійсно: розібравшись із самим визначенням поняття агентності, надалі необхідно

зрозуміти, як саме індивіди можуть її проявляти та які фактори, ймовірно, можуть впливати на їхню можливість діяти.

Гітлін зазначає, що з соціально-психологічного підходу, людську агентність можна розділити на екзистенційну, прагматичну, ідентифікаційну та життєву. Екзистенційна агентність є в будь-якій соціальній дії, і є універсальною для будь-якого людського актора – так, дійсно, будь-яка людина *може* проявляти дії. Однак Гітлін вказує, що незважаючи на те, що хоч будь-який індивід має таку агентність і може діяти, соціальні обставини по-різному обмежують таку можливість (2007, с.177). Можливість застосовувати таку агентність можуть вимірювати та асоціювати із самоефективністю деякі соціальні психологи, як-от Бандура.

Прагматична агентність, як далі зазначає Гітлін, стосується ситуацій, коли обмежувальні соціальні обставини не мають значення і, відповідно, правила та патерни “ламаються” – індивід, відтак, проявляє дію згідно проблематичної ситуації в моменті. Агентність в такому випадку визначається ситуацією, часто будучи скоріше під впливом, як вважає Гітлін (с.178), особистісними якостями і емоціями в ситуації. Гітлін наголошує, що коли рутинність та набір патернів руйнуються, те, як індивід проявляє агентність, вирішується також цінностями індивіда. Крім того, до цього ж він наводить концепцію самості Маргарет Мід, звертаючи увагу на те, що прояви прагматичної агентності тісно пов’язані із “Я” та власним усвідомленням себе.

Ідентифікаційна агентність, навпаки, говорить про відповідність фоновим очікуванням та соціальним нормам, – індивід бере на себе певну ідентичність, діючи так, як передбачає соціальна роль. Водночас, Гітлін наголошує, що навіть в цьому випадку важливо не забувати про персональну автономність, оскільки індивід не сліпо слідує прописаним правилам, а й навпаки, може проявляти агентність саме через участь у соціальних “домовленостях” – як-от прояви певної ролі. Але саме інтерналізуючи певні ролі та ідентичності, індивід послуговується ними, як “патернами”, за допомогою яких виявляє свої можливості дії.

Нарешті, життєва агентність складається із екзистенційної агентності й власної оцінки можливості діяти, контролювати ситуації та впливати на власне

життя або соціальну реальність загалом. Гітлін зазначає, що індивіди, що оцінюють власну агентність вищою, скоріше зможуть подолати певні труднощі. Логічно, що власна оцінка можливостей впливає із попереднього досвіду, соціальних очікувань та наслідків соціалізації. Так, Гітлін вказує, що уявлення про власну можливість успіху (незважаючи на їхню об'єктивну правильність чи неправильність) дозволяють індивідам планувати життя так, як вони самі для себе визначають можливим (с.182).

Таке розділення та класифікація дає детальніше розуміння того, як індивіди можуть проявляти агентність. Соціально-психологічний підхід може “накладатися” на більш сухі теорії агентності, які можуть критикувати за те, що вони лише описують, а не пояснюють соціальну реальність – як-от акторно-мережева теорія. Комбінація підходів допомагає розглядати агентність не лише як абстрактну концепцію, а і як щось, що може пояснити та розкрити соціальну реальність в дослідженнях.

Відповідно, індивіди можуть проявляти агентність через взаємодії з соціальними ролями, різними ситуаціями, ідентичностями та загалом соціальною реальністю, *відтворюючи свою можливість діяти*.

1.2. Емпіричні методи виміру агентності в соціальній психології

При розгляді людської агентності (або агентності індивіда), після розуміння визначення цієї концепції, в класичному позитивістському соціологічному підході наступним кроком іде питання про емпіричне вимірювання агентності. Як зазначає Гітлін (Hitlin, 2009), більшість соціологічних теорій щодо агентності стосується структурних обмежень та взаємодії структури та агентності, а сам конструкт застосовується на індивідуальному рівні. Якщо ж дослідження передбачає самооцінку індивідом власної агентності тим чи іншим чином, необхідно, знову ж, прийняти більш соціально-психологічний підхід.

С. Гітлін в своїй роботі щодо агентності як соціологічної змінної (2009) пропонує огляд існуючих емпіричних підходів до розгляду агентності. Так само, С. Алкайр (Alkire, 2005) підсумовує деякі способи емпіричного вимірювання агентності людини на індивідуальному рівні. Обидві статті торкаються соціально-психологічних підходів до виміру суб'єктивної оцінки агентності, й більшість цих підходів називається певними іншими словами: як, наприклад, теорія самодетермінації, шкала самоефективності, локус контролю, особистий контроль тощо. Розгляньмо ці підходи детальніше.

Найперше, Гітлін (2009, с.139) наводить розрізнення елементів агентності, які важливо розуміти при спробах виміряти агентність. “Об’єктивні” можливості актора-індивіда, вимірюються його положенням в соціумі – відповідно, таку агентність, яка виходить із владних можливостей індивіда, пропонують називати структурною. Як приклад, Гітлін наводить приклад дитини – добре соціалізована дитина може вірити в те, що вона може діяти так, як захоче, однак на рівні соціуму та влади дитина може вдіяти досить мало (с.139). Однак висока суб’єктивна оцінка власної здатності діяти може також взаємодіяти із реальною, структурною агентністю. Причому ця взаємодія може йти в обидві сторони, оскільки погане соціальне становище впливає на показники, якими зазвичай вимірюють суб’єктивну оцінку агентності (Hitlin, 2009).

Ще одним елементом, про який не варто забувати при емпіричних вимірюваннях агентності, є культурний. Культура також може впливати на те, як індивіди визначають власну можливість дії – достатньо лише згадати дослідження Інглехарта щодо індивідуалізму та колективізму (Beugelsdijk&Welzel, 2018).

С. Алкайр (2005) наголошує на важливості соціальних змін та, звідси, імпліцитної необхідності вимірів суб’єктивної оцінки агентності індивідів, оскільки дослідження щодо агентності в довгостроковій перспективі можуть допомогти збільшити кількість позитивних соціальних змін.

Одним із підходів, які наводить і Алкайр, і Гітлін, є підхід виміру агентності через дослідження цінностей (Шварц, Інглехарт). В підході Шварца

для виміру може використовуватися шкала *Self-Direction*, цінності якої асоціюються із словами свобода, креативність, незалежність, вибір власних цілей та зацікавленість (Alkire, 2005, p.229). Однак цей інструмент, по-перше, вимірює важливість цих цінностей саме в порівнянні із іншими цінностями, а по-друге, цінності, включені в цю шкалу, надто перетинаються із цінністю незалежності, а також є достатньо культурно чутливими. Водночас, напрацювання Інглехарта щодо вимірів концептів, що перетинаються із агентністю, як зазначає Алкайр, стосуються лише публічного та громадського простору – того, як індивіди визначають важливість проявляти свої можливості діяти там. Тим не менш, інші окремі питання в *World Values Survey* Інглехарта, які стосуються свободи вибору та контролю ситуацій, мають потенціал для використання в інструментарії щодо агентності (Alkire, 2005, p.234).

Тож, для виміру індивідуальної агентності необхідним є інструмент, що буде вимірювати саме її, а не інші конструкти, і намагатиметься бути культурно універсальним. Одним із таких широко використовуваних вимірів є *self-efficacy* – самоефективність (Hitlin, 2009, p.143). Бандура, сам автор оригінальної концепції, називав цей підхід теорією агентності людини (Alkire, 2005, p.237). Гітлін зазначає, що зазвичай самоефективність використовують для різних доменів, відповідно, вимірюючи її в зв'язку з певними конкретними задачами. Водночас, частим є і використання шкали загальної самоефективності, що складається із 10 запитань та стосується загальних питань щодо власних можливостей дій та впевненості в можливості вирішення проблем та задач. Виміри загальної самоефективності мають ті ж сенси, що й виміри самоефективності, специфічної для доменів – якщо індивіди вважають, що можуть виконувати певну дію, значить, можна зробити висновок, що вони ймовірніше її виконають.

І Гітлін, і Алкайр зазначають, що інструментарій для виміру агентності в більшості є відносним до певних доменів. Ще одна оглядова щодо емпіричних підходів до виміру агентності стаття (Cavazzoni, Fiorini, Guido Verones, 2021) наводить приклади емпіричних робіт, що стосувалися агентності, і відмічає, що

агентність залишається емпірично “розмитим” концептом, який зміщується із іншими конструктами.

Водночас, частка досліджень використовувала шкалу самоефективності (Cavazzoni, Fiorini, Guido Verones, 2021). Відтак, хоч і не можна стверджувати, що ця шкала вимірює саме конструкт агентності, визначення цієї шкали, як такої, що відповідає уявленням індивіда про власні можливості виконувати дії та вирішувати певні задачі (Schwarzer, 1995), співвідноситься із індивідуальним елементом агентності Гітліна. Тобто цей інструмент можна використовувати як спосіб визначення самооцінки індивідом власних можливостей діяти та впоратися із складними задачами, що є лише складовою агентності.

1.3. Агентність як ключова характеристика відеоігор

Відеоігри порівнюють із іншими медіа або видами мистецтва – можна побачити аргументи на користь важливості відеоігор, як підсумовує С. Чі Нгуен (Nguyen, 2020), які говорять про ставлення до ігор та відеоігор, як до похідної від інших видів мистецтва, порівнюючи їх із кінофільмами, книгами та концептуальним мистецтвом. Нгуен же, в своїй роботі “Games: Agency as Art” (2020) наголошує на тому, що на важливість ігор необхідно дивитися з іншої перспективи – з перспективи того, що вони надають можливість отримувати досвід різних форм агентності.

Нгуен, що важливо, називає ігри “унікальною соціальною технологією” (2020, с.3), яка на короткий проміжок часу змушує індивідів, гравців, приймати на себе ролі та цілі, відмінні від їхніх повсякденних ролей та цілей. Автор також зазначає, що ігри показують, як ми можемо проявляти власну агентність: змінювати її, добровільно маніпулювати її аспектами (2019, с.3). Так, Нгуен пропонує вважати саме агентність центральною відмінністю ігор від інших форм мистецтва. Дійсно, ігри (й відеоігри в тому числі), на відміну від інших видів медіа, напряду залучають індивіда до процесу, перетворюючи його з спостерігача на учасника. Таке залучення – це, по суті, головна відмінність ігор

від інших медіа, і це залучення надає вже не спостерігачу, а гравцю *можливість діяти* – те, що раніше вже було визначено як агентність. Відтак, ігри надають гравцю те, що Нгуен називає “тимчасовою агентністю” (2019, с.19) – агентністю всередині загальної агентності індивіда, яка не стосується процесу гри. “Тимчасова агентність” може бути визначена в рамках структури і цілей, закладених грою, в яку гравець погоджується грати. Відповідно, дії всередині гри регулюються тимчасовою агентністю, тоді як вибір та рішення “приймати” правила гри та погоджуватися на них, регулюється власною агентністю індивіда. Відповідно, ігри дають унікальний досвід маніпуляцій із власною агентністю, який неможливо отримати інакше. Такий висновок веде за собою декілька питань – які імплікації для агентності людини має така взаємодія? Нгуен дає відповідь – “ігри є йогою для агентності [індивіда]” (Nguen, 2019, p.32). Пояснюючи цю цитату: йога допомагає розвинути гнучкість тіла шляхом прийняття не надто природних позицій; ігри же дають змогу спробувати себе також в неприродних, незвичних позиціях. Цілі в іграх зазвичай є достатньо чіткими та зрозумілими, що дає змогу не тільки їх легше досягати, а й мати більш розвинене розуміння “цілей” як таких. Отже, Нгуен стверджує, що ігри, таким чином, можуть допомогти індивідові бути більш гнучким у власній агентності та “розвинути” її.

Чому тут варто використовувати саме поняття агентності, а не інтерактивності, чи взаємодії – оскільки так, дійсно, дія гравця в рамках гри може говорити скоріше про взаємодію? Агентність у грі не проявляється лише від одного факту дії, як це не відбувається і в реальності – агентність має продукувати певні зміни або трансформації. Відповідно, мова йде про дії, що є значимими в контексті гри або ж мають певні наслідки – дійсно, в своїй масштабній роботі щодо геймдизайну “Videogames and Agency” Б. Боді (Bódi, 2022) зазначає саме це: агентність у грі – це є значимі взаємодії гравця та системи або структури гри.

Так, Мюріель і Кроуфорд (Muriel&Crowford, 2018), емпірично досліджуючи питання відеоігор та агентності в сучасному суспільстві, зазначають, що відеоігри демонструють різні форми агентності. В рамках своєї

масштабної роботи щодо культури відеоігор, ними було зібрано пул якісницьких даних, який дозволив зробити певні висновки щодо агентності та відеоігор. Так, автори, використовуючи концепцію Латура щодо людських та не-людських агентів, зазначають, що відеоігри можуть вважатися агентами – так, хоч гравцю і надається агентність всередині гри, вона є обмеженою системою і може активно обмежуватися відеогрою навіть в процесі гри. Мюріель і Кроуфорд наголошують, що відеоігри таким чином є відображенням соціальної реальності, і розгляд того, якою є агентність індивідів в процесі гри може показати певні речі про структуру сучасного суспільства.

Так, Мюріель і Кроуфорд (2018) в аналізі зібраних ними інтерв'ю, згадують *свободу дій, можливість вибору, вплив на внутрішньоігровий світ та результативність дій* як одні з основних згаданих респондентами концепцій, пов'язаних із фундаментальними взаємодіями гравців із відеоіграми. Автори також відмічають, що домінантним дискурсом в відеоігровій культурі є питання контролю ситуацій гравцем (Muriel&Crowford, 2018, p.149). Про відеоігри зазвичай, як зазначають автори, говорять як про щось, що надає контроль та можливість прийняття рішень – відеоігри, таким чином, в сучасній відеоігровій культурі є простором, де “агентність гравця є роздутою” (Muriel&Crowford, 2018, p.150), оскільки дійсно, гравець зазвичай знаходиться в центрі ситуації та є протагоністом. Таким є домінантний дискурс в культурі; водночас, Нгуен (2019) говорить про “бібліотеку агентностей” (с.31) – про те, що агентності гравця можуть бути різними в залежності від структури та системи гри. І самі Мюріель і Кроуфорд помічають, що такий підхід та розуміння агентності відходить від її визначення як такої, що може бути зосереджена не лише в індивіді. До того ж, важливою у відеоіграх є і втрата агентності, яку можуть відчувати гравці (Muriel&Crowford, 2018, p.151). Втрата агентності пов'язана з її віднайденням пізніше – це, як зазначають автори, також говорить про ставлення відегор до провалів гравця та можливість спробувати ще раз. Автори там само також пов'язують присутній в геймерській культурі домінантний дискурс сприйняття щодо відеоігор як чогось, що надає весь контроль гравцю і перекладає

відповідальність винятково на гравця, із відображенням суспільств неолібералізму, які акцентують на індивідуалізмі та персональній відповідальності за власну життєву ситуацію (р.152). Таким чином, таке сприйняття агентності в відеоігровій культурі є відображенням ширших соціальних тенденцій.

Водночас, описані Нгуен фундаментальні особливості ігор та відеоігор як таких, що можуть надавати індивідам можливість змінювати та “тренувати” власну агентність, дають підґрунтя для глибшого дослідження цієї тематики. Дослідженнями (Jordan&Dhamala, 2022; Achmad, Lie&Stephen, 2022; Reynaldo, Christian, Hosea&Gunawan, 2021) визначено, що гра у відеоігри може мати вплив на прийняття індивідами рішень. І, хоча агентність як таку достатньо важко виміряти емпірично для статистичних порівнянь, для початку важливо провести експлораторні дослідження щодо відеоігор та агентності, аби зрозуміти, як агентність може проявлятися, змінюватися та навіть “тренуватися” через них.

1.4. Висновки до першого розділу

У висновку, в розділі було розглянуто теоретичні підходи до вивчення агентності, методологічно-емпіричні підходи щодо вивчення агентності та засади вивчення агентності в контексті відеоігор. Було визначено засади акторно-мережевої теорії та соціально-психологічних підходів до емпіричного виміру індивідуальної агентності, з яких і було відібрано підхід для даного дослідження. Отже, в дослідженні використовуватимуться засади саме акторно-мережевої теорії Латура із елементами соціально-психологічного підходу Гітліна, у поєднанні із емпіричним виміром індивідуальної агентності з допомогою шкали загальної самоефективності Шварцерера. Також було відзначено основні принципи задіяності агентності у відеоіграх та шляхи, якими відеоігри можуть взаємодіяти із агентністю індивідів та впливати на неї.

Так, на основі вищенаведеної опрацьованої літератури було сформульовано наступні дослідницькі гіпотези:

H1. Середні шкали загальної самоефективності буде значуще відрізнятися між тими, хто грає у відеоігри та тими, хто не грає.

H2. Рівень важливості виділених аспектів агентності у відеоіграх буде мати зв'язок із рівнем загальної самоефективності.

H3. Для тих, хто вважає себе геймером, і тих, хто не вважає, середні рівня важливості виділених аспектів агентності у відеоіграх будуть відрізнятися.

H4. Рівень загальної самоефективності буде відрізнятися залежно від залученості до геймерської культури.

Також, було виокремлено такі дослідницькі запитання:

Як спільнота СО “КМА’s GeekLab” проявляє свою агентність через відеоігри?

Як спільнота СО “КМА’s GeekLab” сприймає прояви своєї агентності через відеоігри?

РОЗДІЛ 2

ПРОЯВИ АГЕНТНОСТІ СПІЛЬНОТИ СО "КМА'S GEEKLAB" ЧЕРЕЗ ГРУ У ВІДЕОІГРИ

2.1 Методологія дослідження проявів агентності спільноти СО "КМА's GeekLab" через гру у відеоігри

Емпірична частина дослідження була проведена триангуляційно – на основі кількісного та якісного методів. Відповідно, емпіричною базою стали первинні дані кейс-стаді, зібрані з представниками спільноти студентської організації “КМА’s GeekLab” (далі також: СО “Гіклаб”). Ця студентська організація позиціонує себе сама як така, що об’єднує людей, які цікавляться масовою культурою та гік-культурою, в тому числі й відеоіграми. Отже, в цій спільноті велика частка учасників має зацікавлення у відеоіграх, що робить її оптимальним варіантом для проведення дослідження щодо даної тематики.

Кількісницька методологія мала на меті отримання загальних статистичних даних про СО “Гіклаб” (які пізніше дозволили за принципом різноманітності відібрати респондентів для проведення якісної частини дослідження), виявлення зв’язків та відмінностей між різними групами всередині спільноти, та відбір респондентів для участі в інтерв’ю. Дані було зібрано за допомогою сервісу онлайн-анкетування Google Forms – такий метод дозволив отримати доступ до якомога більшої кількості респондентів, враховуючи воєнний стан в Україні, через який респонденти могли знаходитися в різних містах. Генеральна сукупність становила $N=238$ і складалася як із офіційних учасників студентської організації ($N=130$), так і неофіційних учасників спільноти ($N=108$), які, наприклад, є випускниками університету, однак продовжують взаємодіяти із СО “Гіклаб” як мінімум через інтернет-простори (Telegram, Discord). Список офіційних учасників СО був отриманий за зверненням до голови СО і його погодженням, а неофіційних учасників спільноти – за допомогою доступу до чату

спільноти “Гіклаб” в Telegram та серверу в Discord. Спільнота СО “Гіклаб” є достатньо невеликою, через що створення вибірки із відбором було визначено недоцільним, було обрано суцільну вибірку (n=238).

Анкета для проведення кількісного аналізу, створена після опрацювання літератури, складалася з декількох змістовних блоків:

1. Гра у відеоігри та залученість до геймерської культури – 4 питання (найперше – питання-фільтр, яке одразу переносило тих, хто не грає у відеоігри, в блок 3).
2. Важливість аспектів агентності у відеоіграх – 4 сформованих після опрацювання літератури питання із псевдометричною шкалою зі значеннями від 1 (зовсім неважливо) до 10 (дуже важливо).
3. Дії в житті – 10 питань, шкала Шварцера general self-efficacy (1995) – загальна самоефективність, псевдометричні змінні із значеннями від 1 (зовсім не погоджуюсь) до 7 (повністю погоджуюсь).
4. Соціально-демографічні характеристики – 3 питання.
5. Завершальний блок, в якому респонденти могли залишити свій контакт для участі в інтерв'ю (повна анкета – додаток А).

Перед самим проведенням опитування було здійснено претест, аби з'ясувати, чи є поняття і терміни, використовувані в анкеті, зрозумілими для респондентів, та чи не виникає в респондентів додаткових питань.

Отже, всі респонденти вибірки претесту належали до спільноти СО “Гіклаб”, а в основі вибірки для претесту було покладено критерії статі (чоловік/жінка), залученості до гри у відеоігри (грає/не грає) та самовизначеної залученості до геймерської культури (залучений/не залучений). Такі ознаки було обрано через їхній можливий вплив на сприйняття запитань опитувальника.

Таким чином, вибірка для претесту склала 16 респондентів.

Таблиця 2.1. Вибірка для претесту опитувальника

	Залучений до геймерської культури		Не залучений до геймерської культури	
	Чоловік	Жінка	Чоловік	Жінка
Грає у відеоігри	2	2	2	2
Не грає у відеоігри	2	2	2	2

Претест було проведено з 28 до 30 квітня 2024 року. Після проведення претесту в опитувальнику були виконані деякі незначні структурні зміни – блок із демографічними питаннями було перенесено в кінець. Респонденти прокоментували, що всі запитання були зрозумілими і додаткових питань не виникало.

Також важливо зазначити, як концептуалізувалися деякі поняття, що були використані в інструментарії дослідження:

Відеоігри – ігри, в яких гравець має використовувати електронний інтерфейс для виконання тих чи інших внутрішньоігрових дій; те ж саме, що й digital game.

Геймер/-ка – самовизначена ідентичність індивіда, що є високо залученим до практики гри у відеоігри.

Геймерська культура – субкультура, пов'язана із відеоіграми або грою у відеоігри.

Основне опитування респондентів тривало з 30 квітня 2024 року до 12 травня 2024 року. З респондентами було сконтактовано через месенджер Telegram; у випадку недосяжності респондента цим чином, анкета була надіслана альтернативними способами.

Опитування було пройдено 199 респондентами, 38 респондентів виявилися недосяжними, 1 відмовився від участі. Response-rate склав 83,6%. Враховуючи такий брак відповідей, фінальну вибірку в достатній мірі не можна назвати

репрезентативною для спільноти СО «Гіклаб». Аналіз зібраних даних було здійснено за допомогою програмного забезпечення IBM SPSS.

Якісницька методологія була обрана для поглиблення отриманих кількісницькою частиною даних, основне – для розширення розуміння особливостей проявів агентності через відеоігри, розуміння досвіду респондентів та пояснення отриманих статистик. Метод глибинних інтерв'ю був обраний через його можливість продемонструвати глибші аспекти індивідуального досвіду та налаштувати особистий контакт із респондентом, що, на противагу, в меншій мірі може забезпечити метод фокус-груп. Було обрано напівструктуроване інтерв'ю, оскільки такі інтерв'ю дають змогу підлаштуватися під респондента та мати гнучкість у ставленні запитань, при цьому все одно маючи направлення та певну структуру. Такий метод інтерв'ювання був оптимальним для дослідження цієї тематики, оскільки маючи сформовані питання на основі оглянутої літератури, в ході інтерв'ю все одно потрібно було мати можливість підлаштовуватися під унікальний досвід респондента.

Так, основою для проведення глибинних інтерв'ю послуговував гайд, що складався з 5 блоків, які відповідно мали на меті знайомство з респондентом та його досвідом гри у відеоігри, з'ясування характеристики його гри у відеоігри, визначення важливих аспектів агентності у відеоіграх для респондента, окреслення важливості для респондента контролю та можливостей діяти у відеоіграх (додаток Б). Питання та блоки, як і передбачено методом напівструктурованих інтерв'ю, були опорними – деякі питання могли не ставитися через нерелевантність до досвіду респондента, а також у процесі інтерв'ю могли з'являтися нові питання, та уточнення в процесі ледерингу.

Вибірка для проведення якісницької частини дослідження була складена методом максимальної різноманітності серед представників спільноти СО «Гіклаб», які під час проходження опитувальника відмітили, що грають у відеоігри та дали згоду на подальшу участь у дослідженні (участь в інтерв'ю). Усього кандидатів на інтерв'ю було 40. Із них за ознаками різноманітності (що

були визначені за статтю, факультетом, самоідентифікацією як геймера/-ки та залученістю до геймерської культури) було відібрано 10 респондентів. Варто зауважити, що незважаючи на достатню частку факультету інформатики у генеральній сукупності та вибірці, не вдалося залучити до інтерв'ю жодного студента з ФІ через небажання респондентів з цього факультету залишати контакт. Відтак, якісні дані було отримано за допомогою здійснення 10 глибинних напівструктурованих інтерв'ю тривалістю від 41 до 118 хвилин, середня тривалість при цьому становила 61 хвилину. Такий розкид в тривалості пояснений різною інтенсивністю досвіду гри у відеоігри в різних респондентів.

Перед проведенням інтерв'ю респондентам було надано інформовану згоду (додаток В), де учасники інтерв'ю могли ознайомитися з умовами конфіденційності та використання даних. Проведення якісницьких інтерв'ю тривало з 2 травня по 12 травня. Всі інтерв'ю задля зручності респондентів були проведені онлайн, в конфіденційному застосунку для онлайн-дзвінків Google Meet.

Таблиця 2.2. Вибіркова різноманітність та тривалість глибинних інтерв'ю

№	Час	Стать	Факультет	Геймер/-ка	Культура
1	46 хв	чол	ФГН	ні	трохи залучений
2	45 хв	жін	ФПрН	так	трохи залучена
3	53 хв	жін	Не студентка	ні	трохи залучена
4	59 хв	чол	Не студент	так	дуже залучений
5	118 хв	чол	ФСНСТ	так	трохи залучений
6	48 хв	чол	ФПрН	так	трохи залучений
7	81 хв	чол	ФСНСТ	так	дуже залучений
8	65 хв	інше	ФПВН	так	трохи залучений
9	41 хв	жін	ФСНСТ	так	майже не залучена
10	54 хв	жін	ФПВН	ні	трохи залучена

Аналіз якісницьких даних здійснювався за допомогою транскрибації інтерв'ю (приклад транскрибованого інтерв'ю – додаток Г), виділення змістовних категорій та їхнього ручного кодування, після чого – з'ясування концептуальних зв'язків між цими категоріями та отриманими з кількісницького аналізу даними. Для аналізу інтерв'ю було використано метод тематичного аналізу Браун і Кларк (Braun&Clarke, 2012), який є методом якісницького аналізу за допомогою пошуку тем – теми в цьому сенсі означають повторювані відповіді респондентів, так чи інакше пов'язані із дослідницькими питаннями (Braun&Clarke, 2012).

2.2. Зв'язки проявів агентності спільноти СО "КМА's GeekLab" та гри у відеоігри

2.2.1. Особливості отриманої вибірки спільноти СО "КМА's GeekLab".

Перед початком кількісницького аналізу гіпотез було зібрано інформацію про характеристики досліджуваної спільноти за допомогою описових статистик.

Оглядаючи статистики, на які варто звернути увагу: так, загальна кількість респондентів, що відповіла на питання анкети, становила 199 учасників (Табл 2.3). Із них 76% (152 респонденти) грали в відеоігри – як і передбачалося, в спільноті СО “КМА’s GeekLab” високою є наявність таких респондентів. Відповідно, тільки ця частка респондентів відповідала на питання, пов'язані із ідентифікацією себе як геймера, залученістю до геймерської культури та питань щодо важливості аспектів агентності у відеоіграх. Інша частка, 24% (47 респондентів), відповідали лише на питання з блоку про дії в житті (шкала загальної самоефективності Шварцерера) та соціально-демографічні питання.

Таблиця 2.3. Чи ти граєш у відеоігри

	Кількість респондентів	Відсоток
ні	47	23.6
так	152	76.4
Всього	199	100.0

Щодо гендерного розподілу можна помітити, що, як продемонстровано на рисунку 2.1, майже всі опитані чоловіки спільноти грали у відеоігри, й більшу частку не-гравців у вибірці склали саме жінки. Водночас, розподіл між жінками й чоловіками, що грають в ігри, у вибірці виявився рівним.

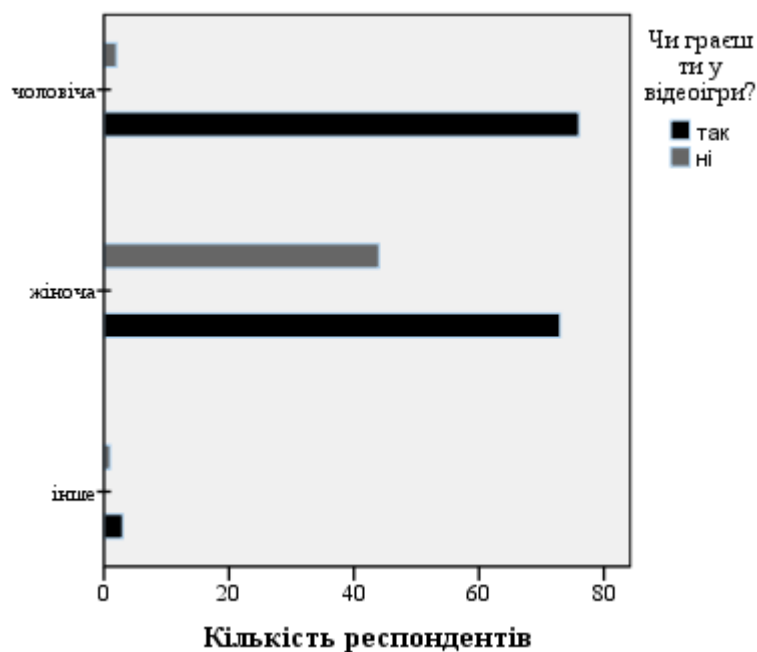


Рис. 2.1. Описова статистика розподілу за статтю та грою у відеоігри

Із тих, хто грає у відеоігри, 64% респондентів-гравців у вибірці вважали себе геймерами (Табл. 2.4), що є корисним для вибірки, дані якої зібрані задля дослідження відеоігрової тематики – такий розподіл дозволив провести як статистичний аналіз із участю даної змінної, так і використати її в якості характеристики для відбору респондентів на інтерв'ю, аби захопити досвід як геймерів, так і не-геймерів.

Таблиця 2.4. Чи вважаєш ти себе геймером/-кою?

	Кількість респондентів	Відсоток
ні	55	36.2
так	97	63.8
Всього	152	100.0

Щодо залученості до геймерської культури серед тих, хто грає у відеоігри, велике навантаження забрала на себе відповідь “трохи залучений/-а” – 56% гравців у вибірці відмітили саме цей варіант (Табл. 2.5). Поняття “культура” загалом може бути достатньо розмитим, через що респондентам могло бути складно оцінити свою залученість.

Таблиця 2.5. Залученість респондентів до геймерської культури

	Кількість респондентів	Відсоток
зовсім незалучений/-а	8	5.3
майже незалучений/-а	18	11.8
трохи залучений/-а	85	55.9
дуже залучений/-а	41	27.0
Всього	152	100.0

Описова статистика належності респондентів до факультетів (Табл. 2.6) є вартою уваги через достатньо великий відсоток представників спільноти Гіклабу на факультеті природничих наук, який, водночас, є одним із найменших факультетів в НаУКМА.

Наявний також достатній відсоток респондентів з факультету інформатики. Враховуючи, що більша частка респондентів грає в відеоігри, така ситуація перегукується із результатами досліджень (Ball et al, 2018) щодо зв'язку відеоігор та ставлення до STEM-сфери (science, tech, engineering, mathematics) – так, досвід гри у відеоігри може впливати на ставлення до природничих та технічних наук, оскільки надає позитивний досвід взаємодії із технологіями.

Надзвичайно низькою є частка представників факультету охорони здоров'я – опитування пройшли усього 3 респонденти. Пояснити таку ситуацію можна фактом його нещодавнього створення та маленькою кількістю спеціальностей на цьому факультеті.

Таблиця 2.6. Факультет респондентів у НаУКМА

	Кількість респондентів	Відсоток
ФГН	38	19.1
ФСНСТ	25	12.6
ФІ	42	21.1
ФЕН	22	11.1
ФПвН	13	6.5
ФПрН	34	17.1
ФОЗ	3	1.5
Не студент/-ка	22	11.1
Всього	199	100.0

2.2.2. Особливості зв'язків агентості спільноти СО "КМА's GeekLab" та гри у відеоігри. Надалі, після визначення основних особливостей вибірки, було перевірено дослідницькі гіпотези.

H1. Середні шкали загальної самоефективності буде значуще відрізнятися між тими, хто грає у відеоігри та тими, хто не грає.

Для перевірки цієї гіпотези було обраховано шкалу загальної самоефективності (Self-Efficacy). Оскільки перед використанням шкали в опитувальнику був здійснений самостійний переклад усіх 10 питань на українську мову, це могло спалювати її надійність, тому було вирішено доцільним перевірити її за допомогою коефіцієнта Альфа Кронбаха. Коефіцієнт дорівнював 0.88, що є адекватним показником. Після того було створено змінну загальної самоефективності шляхом створення нової змінної та обрахунком середнього значення десяти змінних-складових шкали із мінімумом 1 і максимумом 7.

Так, було здійснено т-тест для незалежних вибірок, порівнявши середні самоефективності серед гравців та не-гравців. Як продемонстровано на таблиці

2.7, середні відрізняються незначно – 5,21 у гравців та 5,07 у не-гравців, однак перед здійсненням будь-яких висновків необхідно перевірити значимість різниці за допомогою т-тесту.

Таблиця 2.7. Таблиця середніх самоофективності за грою та не-грою у відеоігри

Гра у відеоігри	N	Середнє самоофективності	Стд. відхилення	Стд. помилка середнього
так	152	5.2132	.92125	.07472
ні	47	5.0745	.87811	.12809

Результати (табл. 2.8) виявилися незначущими, оскільки значущість різниці середніх виявилася більшою за шуканий рівень < 0.05 . Отже, на рівні значущості 0.05, не можна стверджувати, що ті, хто грають у відеоігри, мають певну різницю в рівні самоофективності із тими, хто не грає. *Гіпотезу спростовано.*

Отже, сам факт гри у відеоігри не має зв'язку із самооцінкою індивідом своєї загальної самоофективності.

Таблиця 2.8. Т-критерій для незалежних вибірок

	Рівність дисперсій	Критерій рівн. дисп. Лівіня		t-критерій рівності середніх		
		F	Знач.	t	ст. своб.	Знач. (2-стор)
самоофективність	Передб.	.287	.593	.912	197	.363
	Не передб.			.935	79.823	.352

H2. Рівень важливості виділених аспектів агентності у відеоіграх буде мати зв'язок із рівнем загальної самоофективності.

Задля перевірки гіпотези було використано множинну лінійну регресію із чотирма незалежними змінними, що вимірювали важливість аспектів агентності у відеоіграх (можливість прийняття рішень, які мають наслідки, свободу дій, вплив на внутрішньоігровий світ та результативність дій) та із шкалою загальної самоофективності як залежною змінною. В подальшому в таблицях ці змінні будуть репрезентовані словосполученнями «рішення-наслідки», «свобода дій»,

«зміни у світі» та «результативність» задля кращого візуального сприйняття таблиць.

Перед аналізом показників лінійної регресії, створену модель було проаналізовано на коректність для використання. В таблиці кореляцій Пірсона (табл. 2.9) наведено, що між самоефективністю та деякими змінними важливості аспектів (а конкретно результативності та змінами у внутрішньоігровому світі) дійсно наявний статистично значущий зв'язок, 0.39. Між самими змінними-предикторами також наявні слабкі зв'язки, що говорить про необхідність застосування перевірки на мультиколінераність. Переходячи до аналізу характеристик самої регресійної моделі, аналіз дисперсій ANOVA (табл. 2.10) показав, що модель є адекватною та може бути використана, оскільки значущість була менше шуканого значення 0.05. За коефіцієнтом детермінації (скоригований R квадрат) було визначено, що модель пояснює 15.4% дисперсії залежної змінної – самоефективності, що не є багато, однак дозволяє робити певні висновки, враховуючи цей фактор.

Таблиця 2.9. Кореляції Пірсона між змінними

		результативність		рішення-наслідки	зміни у світі	свобода дій
Корел. Пірсона	самоефективність	1.000	.388	.115	.133	.139
	результативність	.388	1.000	.242	-.047	.243
	рішення-наслідки	.115	.242	1.000	.450	.372
	зміни у світі	.133	-.047	.450	1.000	.350
	свобода дій	.139	.243	.372	.350	1.000
Знач. (1-сторон)	самоефективність		.000	.079	.051	.043
	результативність	.000		.001	.281	.001
	рішення-наслідки	.079	.001		.000	.000
	зміни у світі	.050	.281	.000		.000
	свобода дій	.043	.001	.000	.000	

Таблиця 2.10. Характеристика регресійної моделі

R	R квадрат	Скориг. R квадрат	Стд. похибка	Значущ. моделі за ANOVA
.421	.177	.154	.84713	.000

Дані також було перевірено на мультиколінеарність (табл. 2.11), оскільки були виявлені певні кореляції між незалежними змінними (табл. 2.9).

Загалом, показники майже не пов'язані одне із одним, оскільки VIF не перевищує допустимі значення, однак варто помітити, що найменший показник мультиколінеарності мала саме змінна важливості результату від докладених зусиль, і вона ж і мала найбільший коефіцієнт кореляції із залежною змінною самоефективності.

Таблиця 2.11. Статистики мультиколінеарності

	Толерантність	VIF
результативність	.867	1.153
рішення-наслідки	.701	1.426
зміни у світі	.719	1.390
свобода дій	.781	1.281

Після перевірки мультиколінеарності було здійснено аналіз розподілу залишків (рис. 2.2 і рис. 2.3). Розподіл залишків за залежною змінною самоефективності майже не відхилявся від нормального розподілу, як можна побачити на рисунку 2.2.

Розсіювання залишків (рис. 2.3) не має нелінійного характеру направлення або певних патернів, які б свідчили про порушення гомоскедастичності. Максимум дистанції Кука становив 0.14.

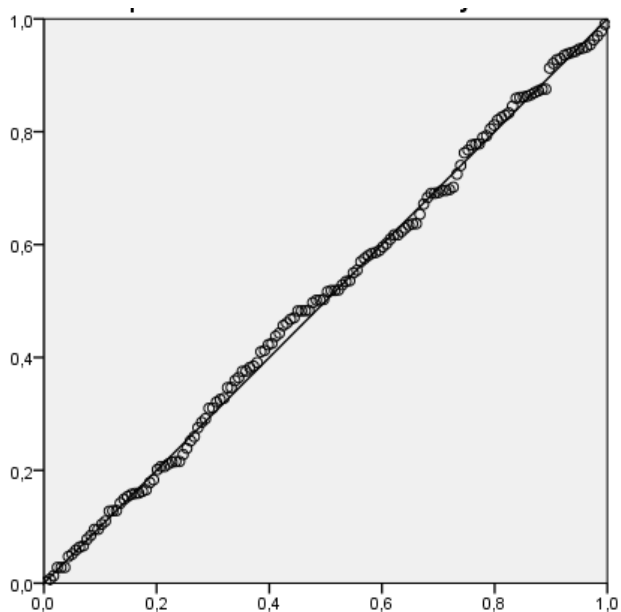


Рис. 2.2. Графік розподілу стандартизованих залишків за залежною змінною самоефективності

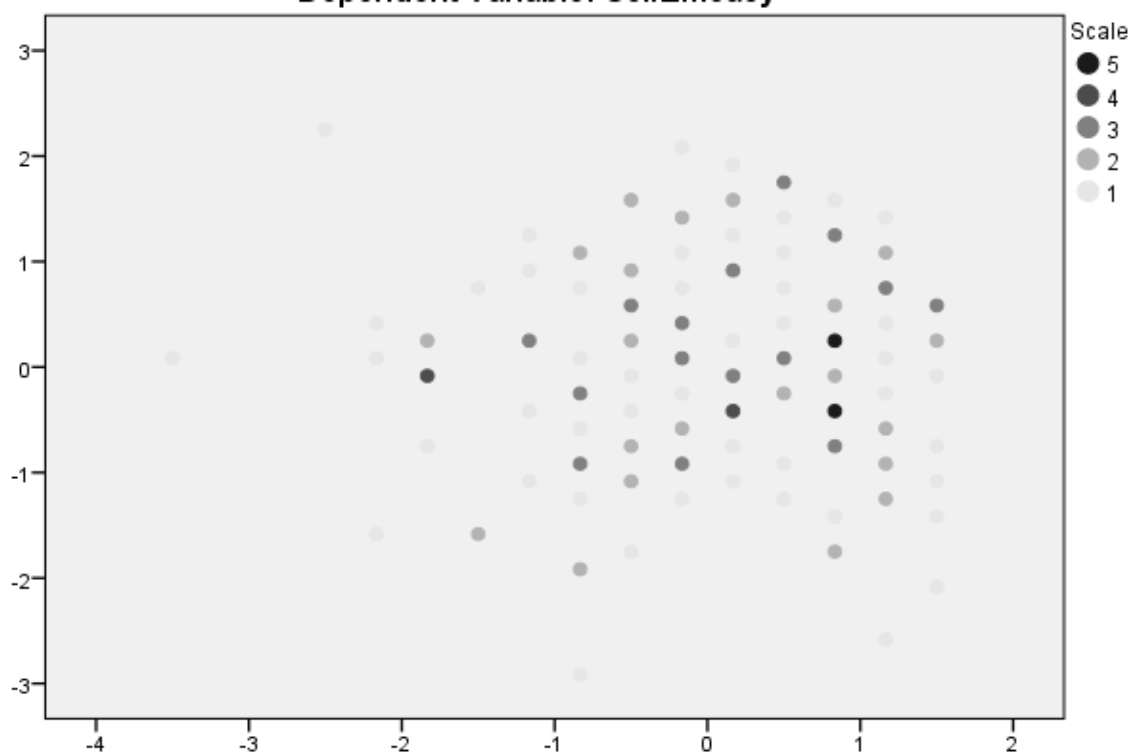


Рис. 2.3. Діаграма розсіювання залишків за залежною змінною самоефективності

Отже, аналіз мультиколінеарності незалежних змінних, нормальності розподілу залишків та їхньої гомоскедастичності – показників, що дозволяють проводити множинний регресійний аналіз, визначив, що здійснювати обраний

метод можна. Тому наступним кроком було розглянуто результати обчислень (табл. 2.12) лінійної регресії. Значущими предикторами для самоефективності на рівні < 0.05 були важливість залежності результату від докладених зусиль та можливість здійснювати зміни у внутрішньоігровому світі; всі інші змінні – конкретно важливість свободи дій і рішень, що мають наслідки не виявилися значущими предикторами. Водночас, змінна важливості змін у внутрішньоігровому світі має низький коефіцієнт В – лише 0.07, що говорить про дуже низький зв'язок із самоефективністю. Змінна же важливості залежності результату від докладених зусиль має значення коефіцієнту В 0.18, що свідчить хоч і не про високий, але зв'язок. Можна зробити висновок, що зі збільшенням для респондента важливості у відеоіграх залежності результату від докладених зусиль, збільшується рівень оцінки загальної самоефективності.

Отже, гіпотезу підтверджено частково.

Таблиця 2.12. Результати обчислень регресійного аналізу

	В	Стд. Похибка	Beta	Значущість
результативність	.172	.033	.413	.000
рішення-наслідки	-.030	.040	-.067	.454
зміни у світі	.073	.035	.183	.040
свобода дій	.000	.038	.000	1.000

H3. Для тих, хто вважає себе геймером, і тих, хто не вважає, середні рівня важливості виділених аспектів агентності у відеоіграх будуть відрізнятися.

Для перевірки даної гіпотези було використано т-тест для незалежних вибірок, аби порівняти середні. Як продемонстровано на таблиці 2.13, всі середні відрізняються в основному незначним ступенем. Перевірка значимості показує (табл. 2.14), що на рівні значущості < 0.05 різниці середніх не відрізняються між геймерами та не-геймерами. Якщо ж подивитися на результати на рівні значущості < 0.1 , що також іноді вважається достатнім показником, можна помітити різницю середніх в змінній щодо змін внутрішньоігрового світу. Це

спостереження є недостатньо статистично значущим, аби дійсно зробити певні висновки про різницю між важливістю цього аспекту для геймерів та не-геймерів, однак цю тенденцію було занотовано для подальшого розгляду в глибинних інтерв'ю та при виконанні якісницького аналізу. Отже, *гіпотезу спростовано*.

Таблиця 2.13. Групові статистики важливості аспектів агентності у відеоіграх та самоідентифікації як геймера/-ки

	Геймер/-ка	N	Сер.	Стд. Відхил.	Стд. помил. сер.
рішення-наслідки	так	97	7.75	1.953	.198
	ні	55	7.67	2.195	.296
зміни світу	так	97	6.41	2.457	.249
	ні	55	7.04	2.027	.273
свобода дій	так	97	7.84	2.075	.211
	ні	55	7.91	1.965	.265
результативність	так	97	7.96	2.268	.230
	ні	55	7,53	2,107	.284

Таблиця 2.14. Т-критерій для незалежних вибірок

	Рівн. дисперс.	Критерій рівн. дисп. Лівія		t-критерій рівності середніх		
		F	Знач.	t	Ст. св.	Знач. (2-ст)
рішення-наслідки	Передб.	.255	.614	.232	150	.817
	Не передб.			.224	101.818	.823
зміни у світі	Передб.	2.728	.101	-1.599	150	.112
	Не передб.			-1.686	130.490	.094
свобода дій	Передб.	.115	.735	-.215	150	.830
	Не передб.			-.219	117.453	.827
результативність	Передб.	.003	.955	1.156	150	.250
	Не передб.			1.180	119.304	.240

H4. Рівень загальної самоефективності буде відрізнятися залежно від залученості до геймерської культури.

Геймерська культура, як було зазначено при огляді відповідної літератури, відрізняється неолібералістичним підходом до навичок, контролю та перекладанням відповідальності на гравця. Відповідно, в таблиці середніх (табл. 2.15) продемонстровано середні загальної самоефективності в кожній групі залученості в геймерську культуру. З таблиці середніх було відмічено невелику різницю в середніх, однак перш ніж робити висновки, було також здійснено перевірку на статистичну значущість за допомогою дисперсійного аналізу ANOVA (табл. 2.16). Тест показав результат *p-value* значно більше шуканого значення 0.05, що дозволило спростувати гіпотезу.

Отже, було зроблено висновок, що рівень самоефективності значуще не відрізняється в залежності від залученості до геймерської культури.

Таблиця 2.15. Таблиця середніх самоефективності за залученістю до геймерської культури

	N	Середнє	Стд. відхилення	Стд. похибка
зовсім незалучений/-а	8	4,8750	1,20919	,42751
майже незалучений/-а	18	5,1056	,89276	,21043
трохи залучений/-а	85	5,1635	,80576	,08740
дуже залучений/-а	41	5,4293	1,07918	,16854
Всього	152	5,2132	,92125	,07472

Таблиця 2.16. Дисперсійний аналіз ANOVA

	Сума квад	Ступ. своб.	Сер. квад.	F	Значимість
Між групами	3.247	3	1.082	1.283	.283
Всер. груп	124.906	148	.844		
Всього	128.154	151			

Таким чином, було розглянуто всі виділені дослідницькі гіпотези. Отже, переходячи до інтерпретації отриманих статистичних даних, можна сказати, що рівень самоефективності не мав зв'язку ні з грою у відеоігри, ні з залученістю до геймерської культури – відмінності в середніх рівня самоефективності в цих групах не було знайдено. Однак один із виділених аспектів агентності у відеоіграх – пряма залежність результатів від докладених зусиль, результативність дій – був значущим предиктором рівня самоефективності. Це може говорити скоріше про саму природу шкали самоефективності – так, хоч вона і може вимірювати певні аспекти людської агентності, вона, ймовірно, говорить скоріше про один її аспект, а саме про направленість людини на результат та вирішення задач, а не на інші, більш комплексні та абстрактні аспекти агентності. Звідси й міг з'явитися зв'язок саме із важливістю результативності дій у відеоіграх – тобто є логічним, що ті, хто схильні до вищого рівня самоефективності в житті, тобто націлені на досягнення та вирішення проблем, ймовірно більше уваги будуть приділяти досягненню певного результату у відеоіграх також.

Також було з'ясовано, що для серед геймерів і не-геймерів середні значення важливості аспектів агентності у відеоіграх статично значуще не відрізнялися – що може говорити про те, що в незалежності від самоідентифікації себе як геймера – людини, високо залученої до практики гри у відеоігри, важливість цих аспектів є консенсуальною просто для тих, хто грає в відеоігри. Із огляду літератури можна було б зробити висновок, що, знову ж, можна було б очікувати відмінність в цих двох групах хоча б між важливістю результативності дій через схожий наявний домінуючий дискурс в геймерській спільноті, однак на прикладі Гікклабу така гіпотеза виявилася спростованою – можливо, якраз через те, що навіть ті, хто не ідентифікують себе як геймери, перебуваючи в гік-спільноті, інтерналізують певні загальноусталені принципи того, як “має гратися” відеоігра. Відтак, перевірка дослідницьких гіпотез дала підґрунтя для формулювання додаткових питань для глибинних інтерв'ю, аби за їхньою допомогою розширити розуміння результатів.

Також перед аналізом дослідницьких гіпотез було здійснено невеликий огляд вибірки за допомогою описових статистик, що також допомогло як із технічним відбором респондентів, так і дозволило зробити деякі висновки про описувану спільноту – як, наприклад, виявлення великої частки студентів з ФІ та ФПрН у спільноті, що, хоч і не стосується центральної теми дослідження, є тенденцією, яка збігається із попередніми дослідженнями.

2.3. Особливості проявів агентності спільноти CO “КМА's GeekLab” через гру у відеоігри

2.3.1. Контроль та взаємодія у відеоіграх як основні шляхи проявів агентності. Найпершою категорією, що була виділена при аналізі проведених інтерв’ю, були способи проявів агентності респондентів через відеоігри – такими способами є внутрішньоігрові контроль гравця та внутрішньоігрова взаємодія (що є взаємозамінно із терміном «інтерактивність»). Респонденти зазначали, що саме можливості контролю та взаємодії, які надають їм відеоігри, дозволяють їм виконувати певні дії, проявляти себе та отримувати певний унікальний досвід від процесу гри. Для деяких респондентів контроль виявився центральним аспектом будь-якої відеоігри, тоді як для інших це була взаємодія – залежно від особистих преференцій.

“саму інтерактивність як поняття прибрати, і гра перестас нею бути”
(P8)

“[подобасться] сам факт того, що ти граєш у гру... якщо з ігор прибрати момент інтерактивності, це вже і грою не буде – в них наявна можливість щось робити, а не тільки бути пасивним спостерігачем” (P5)

“коли я не можу керувати персонажем – це вже не гра” (P6)

“я відчуваю розчарування, коли гра не дає взаємодіяти зі світом – як так, чому” (P9)

Важливо занотувати визначення, які респонденти давали контролю та взаємодії. Судження були достатньо консенсуальними поміж респондентами:

“інтерактивність – ширина, контроль – глибина” (P1); “інтерактивність – це, напевне, можливість взаємодіяти зі світом, із персонажами” (P6); “інтерактивність – взаємодія персонажа зі світом, контроль – взаємодія мене як гравця із персонажем” (P7). Ці два виміри визначалися респондентами як основні та вирішальні при грі у відеоігри.

Виділений Мюріелем та Кроуфордом (2020) домінантний дискурс в геймерській культурі щодо контролю та невідхильного перекладання відповідальності на гравця, що був описаний в теоретичній частині роботи, був відображений у відповідях респондентів достатньо слабо – навпаки, були свідчення про зсув розуміння важливості контролю. Респонденти зазначали, що для них повний контроль гравцем ситуації у відеоігрі може бути необов’язковим, а іноді навіть і небажаним з різних причин. При цьому респонденти помічали, що раніше вони більше схилились до того, аби вважати саме повний контроль центральним для відеоігор, тоді як нині ситуація змінилася:

“можливо колись контроль гравця був центральним для відеоігор, але зараз, оскільки в мене є якийсь багаж ігор, де розробники граються із тим, що не дають гравцеві контролювати щось, мені це дуже подобається” (P2)

“раніше в мене була ментальність типу – блін, я і в житті з незалежних від мене обставин програю, дайте я хоч в іграх це буду контролювати. Але останнім часом стало трохи цікавіше грати без збережень, без перезавантажень, і змиритися з тим, що навіть якщо ти все зробив правильно, ти все одно отримав поразку” (P5)

“мені цікаво дослідити світ і те, як він відгукається мені – взаємодія гри з гравцем, і при цьому не повністю віддавати всі важелі гравцю в руки” (P10)

Така картина дає підстави зробити висновок, що наявний певний зсув у дискурсі. Респонденти відмічали, що зміна у їхньому сприйнятті чи і першопочаткове сприйняття контролю як не найважливішого аспекту відеоігор були пов’язані із прийняттям того, що в реальності не завжди вдається все

контролювати, і переносу цього судження на відеоігрову взаємодію. Це може бути пов'язано із тим, що в українському суспільстві індивідуалістичні цінності неолібералізму, про які в контексті відеоігор писали Мюріель і Кроуфорд (2020), не мають такого гегемонного впливу на повсякденні судження в культурі, і, відповідно, на сприйняття відеоігор в тому числі. Українське суспільство в нинішній ситуації нестабільності завжди має звертати увагу на зовнішні обставини, що може відображатися і в ставленні до власних дій всередині відеоігор: *“бо і в житті ти не контролюєш все, і це вчить і до життя якось інакше ставитися”* (P5).

Отже, саме інтерактивність і контроль стали тими аспектами ігор, навколо яких розгорталися подальші обговорення всіх інших імплікацій проявів агентності – оскільки без цих двох концепцій немає можливості діяти.

2.3.2. Наслідки дій як частина взаємодії із відеоігрою. Наступною смисловою категорією, яку варто розглянути, було виділено наслідки дій гравців. Наслідки дій всередині відеоігри були визначені як такі, що мають велике значення як для загальної задоволеності від процесу гри у відеоігру, так і для бажання продовжувати виконувати певні дії в цілому. Респондентами було виділено важливість як дій, що змінюють щось в ігровому процесі, ігровому наративі або якось інакше впливають на гру, так і важливість взаємодії із внутрішньоігровим світом і можливості побачити наслідки дій, які не обов'язково впливають на загальну картину, однак змінюють певні невеликі деталі.

“будь-які мої дії відображаються на ігровому світі, на моєму персонажі, і це дуже важливо. [...] Якщо щось надто рандомне, я не маю ніякого впливу і не буду добре почуватися. Це мають бути meaningful actions” (P4)

“інколи є бажання робити якісь максимально хаотичні дії просто тому, що я можу їх робити, і тому що в мене не буде ніяких наслідків” (P1)

“якщо ти щось робиш і воно не впливає на гру – ти розчаровуєшся” (P10)

“коли я бачу наслідки своїх дій, це приносить мені задоволення” (P9)

Тенденцією було також значення наслідків у відеоіграх в довгостроковому сенсі. Так, один із респондентів зазначив: *“я отримую задоволення від того, що всі минулі мої дії я можу використати як інструмент для вирішення майбутніх проблем”* (P7). Важливою для респондентів була можливість відчувати, що гра реагує на дії, і це можна прослідкувати та зрозуміти, де ти вчиняєш правильно, а де ні (що також стосується тематики провалів, про які також буде згадано в наступному підпункті). Таке бажання є одним із центральних аспектів прояву агентності – індивід, діючи, очікує певного результату або наслідку власної дії, а без цього наслідку сама дія не має значення, оскільки нічого не змінюється в залежності від того, була ця дія здійснена чи ні. Відсутність наслідків фруструє, а їхня наявність фігурує як аспект відеоігор, який є достатньо важливим, якщо не одним із головних, для респондентів: *“якби я виводив формулу задоволення, отриманого від гри, це була б кількість виборів, які впливають на ігровий процес або наратив, на одиницю часу”* (P5). Респонденти схильні обирати саме ті відеоігри, де дії тим чи іншим способом мають значення. Це говорить про надання респондентами важливості відеоіграм саме як, знову ж, можливості проявляти власну агентність – тобто могли виконувати певну дію, яка є значимою, яка продукує певні зміни та трансформації в світі, нехай і нереальному, внутрішньоігровому. Таким чином, свідченнями респондентів підтверджується теоретизування Нгуен (2020) щодо відеоігор як виду мистецтва, в якому центральним та відмінним від інших видів є можливість проявляти власну агентність.

2.3.3. Значимість дій для гравців всередині відеоігри. Оскільки при кількісницькому дослідженні тематики було знайдено статистично значущий зв'язок між рівнем самоефективності та важливістю результативності дій у відеоігри, було вирішено звернути більше уваги на те, які дії та які результати цих дій респонденти вважають значимими та чому. Результат є майже синонімічним із наслідком – однак якщо в минулому підпункті було з'ясовано важливість наслідків як таких, тут обговорено характер цих наслідків та дій, які їх провокують. Респонденти по-різному визначали те, які саме дії для них є

цікавими та такими, які вони із задоволенням будуть виконувати у відеогрі – зазвичай це залежало від особистих переваг. Респонденти зазначали, що дія без результату, що веде до наближення до виконання їхньої основної цілі, може також викликати в них позитивні емоції, а отже, бути бажаною:

“деякі речі я можу робити не заради того, щоб отримати якийсь результат в самій грі, а радше для власного задоволення. Наприклад, ставити об'єкти на шляху NPC, ставити відро комусь на голову і потім з ними говорити” (P4)

Такі дії не мають значення всередині ігрового процесу, світу чи наративу: вони мало що змінюють, однак гравець все одно може вважати такі дії значимими з певних власних причин. Як зазначає один із респондентів:

“ми по більшій частині визначаємо значимість [дій всередині гри] самі, але якщо ця значимість ще й підкріплена тим, що розробник тобі каже, що це вплинуло на ігровий процес, бо ти ніби не самотній у своєму виборі значимості” (P5)

Зворотній відгук, який гравець отримує від відеоігри, дає більше впевненості в значимості власних дій, однак у цього може бути і зворотна сторона – коли дії проговорюються відеоігрою як щось значиме та важливе, однак в подальшому не приносять певних результатів:

“[мене дратує] коли мої дії, які видавалися, як щось значиме, не враховуються в подальшому у грі” (P9)

Насправді, будь-яка дія, навіть та, що напругу не закладена розробником, для найкращого досвіду гри має вести до певного результату:

“у мене має бути все одно якась ціль – хоч і вона може бути придумана мною” (P6)

У відеоіграх, як вже зазначалося у теоретичній частині, досить чіткими та зрозумілими є цілі, які ставить гра перед гравцем. Тим не менш, навіть коли вона цього не робить, або ж цілі, які вона ставить перед гравцями, є неактуальними для гравців, вони знаходять для себе можливості ставити ці цілі самостійно та досягати їх. Відеоігри можна назвати безпечним простором для визначення таких

цілей та експериментування в способах їхнього досягнення. Гравці при цьому самі можуть визначати, який результат є для них значимим – головною умовою при цьому є відгук гри на дії. Таким чином, відеоігри можуть виступати як “тренувальний майданчик” для ставлення цілей та їхнього досягнення, що є позитивним для розвитку агентності людини. Так, цей висновок збігається із літературою, яка наводить відеоігри-пісочниці (де немає чіткої поставленої розробником цілі, однак гравець з контексту може сам визначати, чим він може займатися) як приклад освітнього інструменту, який допомагає розвинути креативність та навчитися діяти в схожих на реальні ситуаціях (Ekaputra, Lim&Eng, 2013).

Такі висновки підводять до більш детального обговорення питання, як самі респонденти сприймають власні прояви агентності у відеоіграх – як усі ці особливості, що були описані, визначені та проінтерпретовані, бачаться самими респондентами, та що вони їм дають поза межами самих відеоігор.

2.4. Особливості сприйняття власної агентності через гру у відеоігри спільноти CO “KMA's GeekLab”

2.4.1. Провал у відеоіграх як надання можливості вдосконалення. Так, наступною обговореною респондентами категорією були провали у відеоіграх. Провали є дещо негативним явищем самим по собі – це є невдача, невиконання власної мети, провали можуть фруструвати та викликати небажання продовжувати. Однак у відеоіграх більшість провалів є, як зазначали респонденти, скоріше можливістю навчитися та виправити власні помилки. Ставлення до провалів у відеоіграх респондентами визначалося як скоріше позитивне, аніж негативне: говорилося про те, що провали можуть мотивувати продовжувати, давати розуміння власних помилок. Надання відеоіграми можливості спробувати ще раз, змінити підхід до виконання задачі та навчитися певним потрібним у грі навичкам в тому темпі, який зручний для гравця

допомагає не сприймати провал як щось фінальне та непоправне. Першою реакцією на провал іде спочатку бажання спробувати ще раз, сприйняття провалу не як фінальної точки у взаємодії із задачею, а виклику, який необхідно подолати для власного задоволення:

“на якомусь рівні в мене було аж 135 провалів [...].. Я не сприймаю це як “я якийсь лузер”, я сприймаю це як просто виклик, який можна подолати”
(P9)

“зазвичай на провал я реагую достатньо спокійно – ну, треба бути краще”
(P5)

“я сприймаю це як “окей, спробую ще раз”. Треба подумати, як це інакше зробити” (P4)

“для мене це виклик, якщо я розумію, що я не можу пройти якийсь квест. Це такий челендж – потім я буду думати, от я не могла пройти його, але от все-таки ж змогла. Хочеться подолати труднощі, аби відчувати таку міні-перемогу” (P10)

Провали не просто не є негативними для респондентів, вони є можливістю навчитися та знайти допущені помилки, аби не припуститися їх в наступний раз:

“воно [провали] вчить нас, що людина не ідеальна і є куди розвиватися. Особливо мені подобається, коли у грі можна подивитися реплей, щоб зрозуміти, в чому ж була твоя вина” (P7)

Один із респондентів назвав відеоігри безпечним місцем, яке дозволяє справлятися із поразкою, провалом: *“ігри, які дають тобі реальні проблеми, реальний челендж, який пройти нелегко. І в принципі життя теж нелегко жити. І от коли ти проходиш це, це ніби як у дуже сейф-інвайерменті, у тебе є можливість робити помилки, експериментувати, багато разів фейлитись”* (P4). Респонденти чітко переносять таке ставлення до провалу та подолання труднощів в відеоіграх на реальне життя, оскільки постійний контакт із поразкою, невдачами та складними задачами (які в реальності можуть зустрічатися нечасто, та ще й у стресових ситуаціях) змушує звикати до того, що

такі ситуації є нормальною частиною будь-якого процесу – як відеоігри, так і повсякденних життєвих проблем:

“тобто я боюся провалитися в навчанні, на роботі тощо. Але тут у мене є можливість провалу. Я можу допустити собі провал, і це, можливо, дає якусь можливість навчитися приймати провал та пробувати ще раз, вставати знову” (P4)

У житті відсутність страху провалу та прийняття того, що провал є одним із варіантів розвитку ситуації, є важливими навичками, які можуть бути нерозвинені через певну соціалізацію. Боячись провалу, можна так і не почати діяти, і не зробити жодних змін; а із розумінням, що провал є можливим, однак його не варто боятися та уникати, індивіду відкриваються можливості продовжувати діяти і змінювати щось. Один із респондентів зазначив, що для нього відеоігри дали *“можливість побороти свій страх вибору неправильного варіанту” (P8)* в реальному житті. Тобто відеоігри, в певному сенсі, можуть допомогти вийти із “застиглого” стану, коли нові дії не виконуються, а рішення не приймаються через страх. Це є цінним для агентності людини – для емансипації відчуття того, що дія та зміна внаслідок цієї дії як такі є можливими, а не “ховаються” за стіною, наприклад, провалів. Крім того, такі висновки збігаються із висновками деяких досліджень щодо гри у відеоігри та більш продуктивного сприйняття провалів (Snodgrass et al., 2020).

2.4.2. “Тимчасова агентність” і відеоігри як симуляція реальних ситуацій. Повертаючись до визначення “тимчасової агентності” Нгуен (2020), було виконано спробу відповісти на питання, що ця агентність дає гравцям та як свої власні прояви агентності сприймають проінтерв’ювані респонденти. Так, респонденти відмічали, що особливості відеоігор, і конкретно найголовніша їхня особливість – можливість діяти та продукувати певні зміни цими діями, надавали їм певний позитивний досвід.

Відеоігри для респондентів слугували, наприклад, простором для експериментів, безпечного пізнання себе та власної поведінки:

“в іграх можна якось себе виражати через певні дії. Це, можливо, навіть допомогло мені прийняти самого себе. Хоча це дуже холистично і езотерично звучить, але саме якесь прийняття власної поведінки, власних бажань” (P4)

Респонденти наголошували на тому, що відеоігри мають таку властивість через залучення гравця ще й через наратив – так, контролюючи персонажа, за якого гравець грає, він прив’язується до нього та може проєктувати на персонажа себе, діяти в незвичайних або навіть неймовірних обставинах таким чином, як він міг би вдіяти сам. При цьому емоції від перебування в ситуації можуть бути достатньо сильними, однак без складової реального перебування в потенційно неприємній ситуації:

“ти відчуваєш емпатію до свого персонажа, напругу, і в той же час ти сам не знаходишся в небезпеці, вчишся вирулювати проблеми, яких ти насправді не маєш, це дуже класно” (P3)

Так само, через контроль персонажа, гравці можуть брати на себе певну роль та діяти за правилами, прописаними грою та визначеними характеристиками цього персонажа. Це відображається в концепції тимчасової агентності, коли гравець не тільки погоджується слідувати певним правилам, а й повністю залучається у світ гри, діючи там згідно її структури та змісту.

“мені подобається вивчати світ, в якому мій персонаж знаходиться, прожити життя мого персонажа, [відеоігри дають] можливість відчути себе кимось іншим. Якщо я можу бути ельфом-чарівником, чому мені відмовлятися від цієї ідеї?” (P2)

Також однією із тенденцій було сприйняття відеоігри як можливості оцінки власних дій у гіпотетичних ситуаціях – навіть діючи у ситуації, даній у грі, певним окремим чином, респонденти згадували про перенесення цієї ситуації на реального себе та намагання зрозуміти, якими були б їхні дії в реальності в ідентичній ситуації:

“відеоігри дають мені можливість подумати про деякі речі... подумати – блін, а от як би я зробив у цій ситуації, якби вона була зі мною?” (P8)

Уявні, гіпотетичні для реальності ситуації, які в відеоіграх подаються як цілком реальні та такі, в яких можна взяти участь, щось всередині них вдіяти та певним чином змінити, генерують роздуми та фантазії, які є цінними для респондентів як спосіб самопізнання та пізнання світу:

“приємно подумати, а якби було так? І оце “подумати” воно в реальності дуже цінне. Не було б цього “якби”, ми б не мріяли” (P7)

“гра – це як спосіб пізнати реальність, це симулятор реальності і відображення того, що відбувається насправді, таке собі тренування” (P3)

Тобто тимчасова агентність не просто існує поряд із загальною, основною агентністю – вона вплітається в неї, і досвід, отриманий у відеоіграх, взаємодіє із досвідом, отриманим в реальності, синтезуючись та даючи нові можливості взаємодіяти із реальністю та мати змогу її по-новому трансформувати та впливати на неї. Оскільки і в особистому вимірі респонденти зазначали, що відеоігри за допомогою своєї структури, дружньої до експерименту, провалів та навчання, допомогли їм у сферах, пов'язаних із вирішенням певних задач, прийняттям рішень, здійсненням виборів та прийняттям наслідків цих рішень:

“ігри допомагають мені орієнтуватися в стресових ситуаціях, які мені тримають мозок в тонусі, вчать чомусь новому. У грі іноді просто необхідно прийняти рішення швидко і це як мінімум тренує, особливо те, що можна спробувати ще раз” (P3)

“мені здається, що це цілком ймовірно повпливало на якусь певну мою рішучість. Тому що, ну, типу, в іграх теж даються вибори. [...] І потім, ну, там, в житті, якщо буде щось близьке до цього, то я теж можу, як би, швидше реагувати” (P4)

2.5. Висновки до другого розділу

Так, можна зробити висновок, що відеоігри дійсно слугують для респондентів безпечним місцем, в якому є можливість навчатися взаємодії зі

світом, розуміти власні навички та знаходити способи їх розвинути, діяти так, як вони того бажають та безпечно, без реальних наслідків у реальному житті, відчувати причинно-наслідкові зв'язки, вчитися приймати рішення та провали.

Такі наслідки набутого досвіду гри у відеоігри, як і наголошували респонденти, не стаються за одну сесію геймінгу – це накопичувальний ефект, який складається із багатого досвіду “тренування” тимчасових агентностей, які діють під час гри в різні відеоігри. Такі висновки свідчать про потенціал відеоігор бути навчальним інструментом не тільки для розвитку певних *hard skills*, а й для розвитку таких абстрактних та залежних від багатьох факторів можливостей людини, як агентність. Відеоігри навчають діяти та розуміти, які зміни ці дії можуть привнести, і якими саме діями можна досягти цих змін – як вже було сказано, цілі у відеоіграх є достатньо легко “намацаними”, і, відповідно, сприймаються респондентами як щось досяжне. І саме сприйняття цілі як досяжної рухає індивідів вперед – подолання труднощів у відеоігрі стає цікавим, позитивно сприйнятим та важливим для того, аби “ставати краще”. Якщо перенести це сприйняття на реальне життя – а, як респонденти зазначали, це може ставатися, – логічною буде користь існування таких проявів агентності у відеоігровому процесі для благополуччя індивіда.

Загалом, в цьому розділі було з'ясовано характеристики вибірки – були визначені деякі особливості спільноти СО “Гікляб”, які допомогли створити вибіркову різноманітність для глибинних інтерв'ю якомога точніше; було підтверджено частково одну дослідницьку гіпотезу та відхилено інші три, що також дало можливість сформулювати якісницький гайд із врахуванням отриманих результатів; і, нарешті, в процесі аналізу зібраних інтерв'ю було виділено особливості проявів агентності респондентів через відеоігри, а також сприйняття ними того, як ця агентність проявляється і які переваги унікальна особливість відеоігор надавати гравцю можливість діяти дає респондентам у повсякденності поза відеоіграми.

Так, було визначено, що через наданий гравцеві контроль, можливість взаємодії, існування наслідків дій, а також через самовизначення гравцем

значимості тих чи інших дій всередині гри відбувається набуття тимчасової агентності, яка взаємодіє із загальною агентністю індивіда та надає йому можливість цілком реально брати участь у ситуаціях, які інакше були б йому недоступними.

Таким чином, проявляючи власну агентність у відеоіграх, індивіди тренують проявляти її в обставинах і поза відеоігровим світом.

ВИСНОВКИ

Мета дослідження, якою було виявити прояви агентності спільноти СО "КМА's GeekLab" через гру у відеоігри, була здійснена за допомогою проведення анкетування та здійснення глибинних інтерв'ю зі спільнотою "Гіклабу", в процесі аналізу яких було з'ясовано особливості проявів агентності спільноти через гру у відеоігри, а також особливості сприйняття самими респондентами цих проявів.

Для реалізації мети дослідження було виконано низку дослідницьких завдань. Виконання першого завдання дало змогу обрати основну теоретичну та методологічну рамку для дослідження агентності. Це було здійснено шляхом опрацювання літератури: було проаналізовано декілька підходів та сформовано загальну картину розуміння агентності соціальними науковцями, і, відповідно, було вирішено зупинитися на засадах визначення, похідного від акторно-мережевої теорії Б. Латура (тобто агентності як можливості діяти та здійснювати трансформації в реальності), а також доповнити таке розуміння агентності соціально-психологічним підходом С. Гітліна, який дозволяє визначити не тільки агентність як таку, а й способи та шляхи, якими вона може проявлятися. Це також допомогло у визначенні методологічної рамки для здійснення в подальшому кількісної частини дослідження за допомогою анкетування: шляхом обробки релевантної літератури було здійснено огляд емпіричних підходів до вимірювання агентності в соціології, і було обрано шкалу загальної самоефективності Шварцерера для вимірювання виділеного С. Гітліном індивідуального виміру агентності. Таким чином, було визначено і теоретичну, і методологічну рамку для вивчення агентності в цьому дослідженні. Наступним кроком стало виконання другого завдання, яке допомогло з'ясувати засади розуміння агентності в контексті відеоігор. Так само, шляхом опрацювання релевантної літератури, було визначено, що, за Нгуен, відеоігри відділяють від інших видів мистецтва саме за їхньою характеристикою можливості надання індивіду агентності. Було виділено поняття тимчасової агентності, яку відеоігри надають гравцю під час гри; таке поняття було визначено як таке, що може

надавати гравцю певний позитивний досвід під час гри та розвиток загальної агентності поза грою.

Так, на основі опрацьованої в межах двох дослідницьких завдань літератури, було сформульовано гіпотези та дослідницькі питання, і перейдено до емпіричних завдань. Шляхом онлайн-анкетування через Google Forms 238 представників спільноти СО "Гікляб" (суцільна вибірка) та отриманням респонс-рейту 83,6% (відповідь надали 199 респондентів), було зібрано кількісні дані, аналіз яких був необхідний для виконання третього завдання – встановлення зв'язків між проявами агентності спільноти СО "КМА's GeekLab" та грою у відеоігри. При перевірці виділених дослідницьких гіпотез, було частково підтверджено гіпотезу про те, що рівень важливості виділених аспектів агентності у відеоіграх буде мати зв'язок із рівнем загальної самоефективності – за допомогою регресійного аналізу було знайдено зв'язок із важливістю результативності дій всередині відеоігри та загальною самоефективністю, при цьому інші аспекти агентності у відеоіграх зв'язку із загальною самоефективністю не мали. Інші виділені гіпотези (H1 – середні шкали загальної самоефективності буде значуще відрізнятися між тими, хто грає у відеоігри та тими, хто не грає; H3 – для тих, хто вважає себе геймером, і тих, хто не вважає, середні рівня важливості виділених аспектів агентності у відеоіграх будуть відрізнятися; H4 – рівень загальної самоефективності буде відрізнятися залежно від залученості до геймерської культури) були спростовані – було визначено, що ідентифікація себе як геймера або належність до геймерської культури не мають статистично значущого зв'язку із рівнем самоефективності й важливістю аспектів агентності у відеоіграх, і рівень загальної самоефективності статистично значуще не відрізняється залежно від того, грає індивід у відеоігри чи ні. Результати кількісного аналізу дозволили звернути увагу на ці знахідки при формуванні гайду для глибинних інтерв'ю, аби могли розширити розуміння цих тематик. Таким чином, було перейдено до четвертого завдання, яке полягало у наданні відповіді на перше дослідницьке питання – необхідно було встановити особливості проявів агентності спільноти СО "КМА's GeekLab" через

гру у відеоігри. Завдання було виконане шляхом проведення 10 глибинних інтерв'ю тривалістю від 41 до 118 хвилин із представниками досліджуваної спільноти, відібраними за принципом різноманітності із тих респондентів, хто надали свої контакти під час відповіді на онлайн-анкетування. В процесі аналізу зібраних даних було виділено способи, через які індивіди можуть проявляти власну агентність у відеоіграх – такими способами були контроль, який надається гравцю, та взаємодія із світом та структурою відеоігри. Було визначено, що саме через ці способи у гравця є можливість діяти і отримувати наслідки власних дій, а також при цьому самостійно визначати значимість власних дій. Таким чином було визначено, що через ці шляхи формується тимчасова агентність, яка була описана Нгуен. Отже, було перейдено до виконання останнього завдання – визначення сприйняття проявів власної агентності через гру у відеоігри. Завдання було виконане продовженням опрацювання та аналізу зібраних якісницьких даних, і в процесі було визначено, що самі респонденти сприймають можливості проявляти агентність через відеоігри як позитивний досвід, який допомагає їм у прийнятті та переоцінці власних провалів, розвитку вміння справлятися із необхідністю прийняття рішень та навчатися взаємодіяти зі світом у безпечному, контрольованому просторі. Прояви агентності через відеоігри були визначені для респондентів як певне тренування та можливість розвитку агентності поза межами відеоігри, оскільки самі відеоігри були описані респондентами саме як спосіб пізнання реальності та вираження себе через певні дії. Таким чином, було виконано всі дослідницькі завдання.

У висновку, мету було виконано: було виявлено та отримано загальну характеристику проявів агентності через гру у відеоігри обраної для дослідження спільноти. Результати вказали на потенціал відеоігор як способу виявлення власної можливості діяти, продукувати зміни та отримувати наслідки в незвичних та часто складних, однак безпечних умовах. Тематика проявів агентності індивідів у відеоіграх, будучи пов'язаною із загальним формуванням та розвитком агентності індивіда, має потенціал для подальших досліджень в соціології, а на основі виділених в якісницькій частині цього дослідження

категорій є можливість створити інструментарій для цих робіт, які будуть розвивати ці знахідки.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

- Ball, C., Huang, K.-T., Cotten, S. R., & Rikard, R. V. (2018). Gaming the SySTEM: The Relationship Between Video Games and the Digital and STEM Divides. *Games and Culture*, 15(5), 501–528. <https://doi.org/10.1177/1555412018812513>
- Beugelsdijk, S., & Welzel, C. (2018). Dimensions and Dynamics of National Culture: Synthesizing Hofstede With Inglehart. *Journal of Cross-Cultural Psychology*, 49(10), 1469–1505. <https://doi.org/10.1177/0022022118798505>
- Bódi, B. (2022). *Videogames and Agency*. Taylor & Francis Group.
- Braun, V., & Clarke, V. (2012). Thematic analysis. *APA handbook of research methods in psychology, Vol 2: Research designs: Quantitative, qualitative, neuropsychological, and biological*. (c. 57–71). American Psychological Association. <https://doi.org/10.1037/13620-004>
- Cavazzoni, F., Fiorini, A., & Veronese, G. (2021). How Do We Assess How Agentic We Are? A Literature Review of Existing Instruments to Evaluate and Measure Individuals' Agency. *Social Indicators Research*. <https://doi.org/10.1007/s11205-021-02791-8>
- Crawford, T.H. (2020). Actor-network theory. *Oxford research encyclopedia of literature*.
- Ekaputra, G., Lim Ch. & Eng Kh. (2013). Minecraft: A Game As An Education And Scientific Learning Tool. *Information Systems International Conference (ISICO)*
- Emirbayer, M., & Mische, A. (1998). What Is Agency? *American Journal of Sociology*, 103(4), 962–1023. <https://doi.org/10.1086/231294>
- Fish, C. (2021). *History of Video Games*. Pen & Sword Books Limited.
- Giddens, A. (1986). *Constitution of Society: Outline of the Theory of Structuration*. Polity Press.

- Hitlin, S., & Elder, G. H. (2007). Time, Self, and the Curiously Abstract Concept of Agency. *Sociological Theory*, 25(2), 170–191. <https://doi.org/10.1111/j.1467-9558.2007.00303.x>
- Hitlin, S., & Long, C. (2009). Agency as a Sociological Variable: A Preliminary Model of Individuals, Situations, and the Life Course. *Sociology Compass*, 3(1), 137–160. <https://doi.org/10.1111/j.1751-9020.2008.00189.x>
- Inglehart, R. L. (2003). *Human Values and Social Change: Findings from the Values Surveys*. BRILL.
- Jordan, T., & Dhamala, M. (2022). Video game players have improved decision-making abilities and enhanced brain activities. *Neuroimage: Reports*, 2(3), 100112. <https://doi.org/10.1016/j.ynirp.2022.100112>
- Latour, B. (2005). *Reassembling the Social: An Introduction to Actor-Network-Theory*. Oxford University Press.
- Lie, A., Stephen, A., Supit, L. R., Achmad, S., & Sutoyo, R. (2022). Using Strategy Video Games to Improve Problem Solving and Communication Skills: A Systematic Literature Review. Y 2022 4th International Conference on Cybernetics and Intelligent System (ICORIS). IEEE. <https://doi.org/10.1109/icoris56080.2022.10031539>
- Muriel, D. (2016). Toward a sociology of mediations: Impressionist mapping and some (brief) rules for a sociological method. *Real Estate Intelligence Service*, 153, 111–126
- Muriel, D., & Crawford, G. (2018). Video Games and Agency in Contemporary Society. *Games and Culture*, 15(2), 138–157. <https://doi.org/10.1177/1555412017750448>
- Nguyen, C. T. (2019). Games and the Art of Agency. *The Philosophical Review*, 128(4), 423–462. <https://doi.org/10.1215/00318108-7697863>
- Nguyen, C. T. (2020). *Agency as Art*. Y *Games* (c. 1–24). Oxford University Press. <https://doi.org/10.1093/oso/9780190052089.003.0001>
- Reynaldo, C., Christian, R., Hosea, H., & Gunawan, A. A. S. (2021). Using Video Games to Improve Capabilities in Decision Making and Cognitive Skill: A

Literature Review. *Procedia Computer Science*, 179, 211–221.
<https://doi.org/10.1016/j.procs.2020.12.027>

Robinson, Andy (2020). "Steam has now broken its active player record". *Video Games Chronicle*

Schwarzer, R., & Jerusalem, M. (1995). General Self-Efficacy Scale (GSE) [Database record]. APA PsycTests.

Snodgrass, J. G., Clements, K. R., Nixon, W. C., Ortega, C., Lauth, S., & Anderson, M. (2020). An Iterative Approach to Qualitative Data Analysis: Using Theme, Cultural Models, and Content Analyses to Discover and Confirm a Grounded Theory of How Gaming Inculcates Resilience. *Field Methods*, 32(4), 399–415.
<https://doi.org/10.1177/1525822x20939749>

ДОДАТОК А. Анкета для проведення опитування представників спільноти СО “КМА’s GeekLab”

Привіт!

У рамках своєї соціологічної дипломної я хочу дослідити феномен того, як агентність проявляється через гру у відеоігри.

Для цього запрошую вас пройти це коротке опитування (час проходження — 2-4 хвилини). У випадку, якщо не граєте у відеоігри, для вас опитувальник буде ще коротшим.

Опитування є повністю анонімним та конфіденційним, зібрані дані будуть оброблені та подані лише в узагальненому вигляді.

У кінці форми у вас буде можливість залишити свій контакт, якщо є бажання та можливість поговорити на цю тему детальніше в інтерв'ю, яке буде наступним кроком в моєму дослідженні.

У випадку виникнення питань, можете звертатись до мене за такими контактами:

Outlook — yelyzaveta.trofymenko@ukma.edu.ua

Дякую!

Блок 1. Гра у відеоігри

1. Чи граєш ти у відеоігри? (*питання-фільтр: у випадку відповіді “ні”, респондент відповідає тільки на питання блоків 3 і 4*)
 - так
 - ні
2. Чи вважаєш ти себе геймером/-кою?
 - так
 - ні

3. Як ти оцінюєш свою залученість до геймерської культури?
- дуже залучений/-а
 - трохи залучений/-а
 - майже незалучений/-а
 - зовсім незалучений/-а
4. В середньому, коли ти маєш вільний час, скільки часу **на тиждень** ти граєш у відеоігри?
- менше 2 годин
 - від 2 до 4 годин
 - від 5 до 7 годин
 - від 8 до 10 годин
 - від 11 до 13 годин
 - від 14 до 16 годин
 - від 17 до 19 годин
 - від 20 годин на тиждень

Блок 2. Характеристика гри у відеоігри

1. Для мене важливо, аби в іграх, в які я граю, було можливо приймати рішення, що матимуть наслідки
- зовсім неважливо 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 дуже важливо
2. Для мене важливо, аби в іграх, в які я граю, можна було змінювати внутрішньоігровий світ
- зовсім неважливо 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 дуже важливо
3. Для мене важливо, аби в іграх, в які я граю, була можливість вільно обирати напрям власних дій всередині гри
- зовсім неважливо 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 дуже важливо
4. Для мене важливо, аби в іграх, в які я граю, успішність результату прямо залежала від докладених зусиль

зовсім неважливо 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 дуже важливо

Блок 3. Дії в життєвих ситуаціях

1. Я завжди зможу впоратися із складними задачами, якщо добре постараюся
зовсім не погоджуюсь 1 2 3 4 5 6 7 повністю погоджуюсь
2. Якщо хтось стає проти мене, я можу знайти способи, щоб досягнути бажаного
зовсім не погоджуюсь 1 2 3 4 5 6 7 повністю погоджуюсь
3. Мені легко дотримуватися своїх планів і досягати поставлених цілей
зовсім не погоджуюсь 1 2 3 4 5 6 7 повністю погоджуюсь
4. Я вважаю, що можу ефективно впоратися з несподіваними подіями
зовсім не погоджуюсь 1 2 3 4 5 6 7 повністю погоджуюсь
5. Завдяки своїй кмітливості, я можу справлятися з непередбачуваними ситуаціями
зовсім не погоджуюсь 1 2 3 4 5 6 7 повністю погоджуюсь
6. Я можу вирішити більшість проблем, якщо докладу необхідних зусиль
зовсім не погоджуюсь 1 2 3 4 5 6 7 повністю погоджуюсь
7. Я залишаюся спокійним, коли стикаюся з труднощами, тому що можу покластися на своє вміння справлятися з ними
зовсім не погоджуюсь 1 2 3 4 5 6 7 повністю погоджуюсь

8. Коли я стикаюся з проблемою, я зазвичай можу знайти кілька варіантів її вирішення

зовсім не погоджуюсь 1 2 3 4 5 6 7 повністю погоджуюсь

9. Якщо я потрапляю в неприємну ситуацію, я зазвичай можу знайти з неї вихід

зовсім не погоджуюсь 1 2 3 4 5 6 7 повністю погоджуюсь

10. Зазвичай я можу впоратися з тим, що зі мною стається

зовсім не погоджуюсь 1 2 3 4 5 6 7 повністю погоджуюсь

Блок 4. Соціально-демографічні характеристики

1. Твоя стать

- Жіноча
- Чоловіча
- Інше

2. Твій вік: _____

3. Твій факультет:

- ФГН
- ФЕН
- ФІ
- ФПвН
- ФПрН
- ФСНСТ
- ФОЗ
- Не студент/-ка

4. Твій курс навчання:

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- Не студент/-ка

Блок 5. Завершальний

Дуже дякую тобі за участь в опитуванні! Тут можеш залишити свій контакт, якщо бажаєш взяти участь у інтерв'ю на тематику відеоігор та агентності (контакт у Telegram через @ або номер телефону): _____

ДОДАТОК Б. Гайд для проведення глибинних інтерв'ю із представниками спільноти CO “КМА’s GeekLab”

Інтерв'юер: Трофименко Єлизавета

Привіт, мене звати Єлизавета. Я досліджую прояви агентності через відеоігри і я дуже дякую тобі за згоду на інтерв'ю щодо цієї тематики – це дуже цінно та важливо для мого дослідження. Як вже зазначалося раніше, інтерв'ю буде тривати близька години, а також буде записано. Розпочнімо.

Блок 1. Знайомство

1. Будь ласка, представся, коротко розкажи про себе.
2. Опиши свій досвід гри у відеоігри. Чи ти ідентифікуєш себе як геймера? Чому?

Блок 2. Характеристика гри у відеоігри

1. Чому тобі подобається грати у відеоігри?
2. Які потреби для тебе закривають відеоігри? Яким чином вони це роблять?
3. Які жанрові вподобання ти маєш? Чому?
4. Чи ти надаєш перевагу мультиплеєрам чи синглплеєрам? Чому?
5. Якими є твої пріоритети при виборі відеоігри, в яку ти будеш грати? Чому?

Блок 3. Аспекти відеоігор, пов'язані з агентністю

1. Чим є для тебе інтерактивність у відеоіграх? Якими є основні аспекти інтерактивності, без яких для тебе гра перестає бути грою?

2. Чим для тебе є контроль у відеоіграх? Як ти себе відчуваєш, коли у грі не вдається щось контролювати? Через власні дії? Через те, що гра забирає в тебе можливість контролю?
3. Чим для тебе є свобода дії у відеоіграх?
4. Чим для тебе відрізняються ці три концепції?
5. Що із цих трьох концепцій (інтерактивність, контроль та свобода дій) є, на твою думку, центральним аспектом будь-якої відеоігри?
6. Які частини відеоігор (ігрові механіки, дослідження світу, сюжет тощо) дають тобі найбільше можливостей контролю? Інтерактивності? Свободи дії? Наскільки це для тебе є важливим?

Блок 4. Негативний досвід із відеоіграми в контексті агентності

1. Що тебе фруструє (дратує, бісить) під час гри у відеоіграх?
2. Як ти себе відчуваєш, коли твій вибір у відеоіграх мало на що впливає? Чому?
3. Як ти себе відчуваєш, коли тобі не надається можливість досліджувати внутрішньоігровий світ? Чому?
4. Як ти себе відчуваєш, коли твої зусилля у грі мало впливають на отриманий результат? Чому?

Блок 5. Неочікувані події та агентність у відеоіграх

1. Чи впливає наявність інших людей у відеоіграх на почуття контролю у грі?
2. Чи подобається тобі “ламати правила” у відеоіграх? Виходити за межі структури гри?
3. Що ти відчуваєш, коли стикаєшся з провалом або невдачею під час гри?

Блок 6. Реальне життя й агентність у відеоіграх

1. Чи важливо для тебе те, що відеоігри надають певні можливості діяти так, як це неможливо поза межами гри?
2. Як ти вважаєш, чи надає тобі досвід гри у відеоігри певні переваги у реальному житті?

Завершальний блок

Чи ти хотів/-ла би щось додати щодо тематики, що не було обговорено?

Подяка респонденту/-ці, інформація про можливість отримання результатів дослідження. Прощання.

ДОДАТОК В. Інформована згода щодо участі в інтерв'ю про прояви агентності через відеоігри

Ім'я респондента: _____

Дата: _____

Опис проєкту: серія глибинних інтерв'ю для бакалаврської роботи "Прояви агентності спільноти СО "КМА's GeekLab" через гру у відеоігри".

Я, Трофименко Єлизавета, студентка 4 р.н. соціології в НаУКМА, пропоную вам взяти участь в інтерв'ю з теми моєї дипломної роботи "Прояви агентності спільноти СО "КМА's GeekLab" через гру у відеоігри". Інтерв'ю проходитиме в зручному для вас конфіденційному застосунку для онлайн-дзвінків і триватиме близька 1 години.

- **Інтерв'ю є добровільним.** Припинити свою участь в інтерв'ю можливо в будь-який його момент, як і відмовитись відповідати на певні питання. У випадку, якщо ви припините участь в інтерв'ю, частина даних буде втрачена і не буде використана в дослідженні.

- **Інтерв'ю є конфіденційним.** Інтерв'ю буде ідентифіковано лише за номером, і транскрипт та подальші наукові публікації не будуть містити вашого імені.

- **Ви дасте дозвіл на запис інтерв'ю, його збереження і використання транскрипту та аудіо матеріалів в дослідженні.** Запис інтерв'ю буде зберігатись на жорсткому диску дослідника, і може бути поширений лише за додаткової згоди респондента.

• **Ви дозволяєте публікацію та поширення вищезазначених матеріалів** для використання у дипломній роботі, його презентації і можливих подальших дослідницьких публікаціях.

• Якщо потрібно, ви можете **отримати доступ до запису інтерв'ю**, звернувшись до дослідника.

Якщо Ви бажаєте накласти обмеження на доступ та використання записаного інтерв'ю, будь ласка, напишіть про це:

Чи хотіли б Ви отримати запис інтерв'ю? ТАК / НІ

Підпис респондента: _____

Дата: _____

ДОДАТОК Г. Транскрипт глибинного інтерв'ю із представником спільноти СО “KMA’s GeekLab”

Респондент №4 – чоловік, не студент.

Тривалість: 59 хв.

Інтерв'юер

Так, запис розпочато. Тоді перше моє питання буде – опиши, будь ласка, свій досвід гри у відеоігри.

Респондент

Ну я виріс, граючи у відеоігри. Тобто в принципі я грав в ігри із самого дитинства, і я розумію що, мабуть з самого дитинства, я також розумів, що вони мені дуже подобалися, і я хотів якось от пов'язати своє життя з ними в майбутньому. Тому я в принципі десь з дитинства хотів бути гейм-девелопером. Потім це трохи заблюрилось, але потім я до цього все-таки повернувся. Але от саме з відеоіграми, я думаю, найбільше в мене було досвіду в шкільні часи. Тоді я дуже багато грав, і для мене це був в принципі такий собі навіть ескапізм, тому що, ну, багато з чим треба було впоратися, і я в принципі тікав в ігри. Але от є одна серія ігор які мені ну прям дуже дуже близькі до серця. Це Dark Souls. I, ну типу, от оця франшиза, вона напевно для мене... вона ну майже як... ну я б не сказав би як моральний компас, але воно навчило мене тому, щоб, ну, якось жити. От, вона.. вона по життю мені знадобилося саме, осьь.

Інтерв'юер

Окей. Тоді можеш трошки розказати в загалом про свої жанрові преференції?

Респондент

Звісно. Ну, взагалі я... у мене постійно змінювалися смаки, типу. Я завжди любив, напевне, завжди любив платформери, тому що насправді я почав, як це не звучить банально, з Маріо, тому що у моєї сестри була Денді і ми грали типу в Маріо, і ну там інші ігри але типу мені от загально... в мене характеристика це є те що я не дуже люблю competitive games. Мені не подобається якраз competition, мені не подобається це, такого характеру ігри. Мені більше подобається щось, ну, типу RPG ігри, тобто більш синглплеєрні такі експірієнси. Або, ну, групові ігри, де треба грати командою. Подобаються також сандбокси типу Minecraft, я в нього... дуже багато часу провів в ньому. Ну, так, виживалки ще, тобто висновки в основному, ну, перші от саме синглплеєр експірієнс напевно.

Інтерв'юер

Тобто в мультиплеєр ти більше не граєш, ти скоріше граєш в сингл?

Респондент

Та, частіше в синглплеєри, а якщо мультиплеєр, то знову ж таки більш кооперативно, тому що мені хочеться будувати дружбу з друзями, радше ніж її руйнувати. І в принципі, ну, тобто я не дуже компетитів людина, мені не подобається оце змагання.

Інтерв'юер

Окей. Які для тебе є взагалі пріоритети, коли ти обираєш, в яку гру будеш грати?

Респондент:

Дуже хороше питання. Напевно, це дуже суб'єктивне судження відбувається десь в моїй голові, чи буде це весело, тобто чи я буду задовольнятися цією грою. Але також я розумію, що мені дуже важливо, щоб було відчуття, коли граєш: "Блін, я граю щось класне". Мені це дуже подобається, це якесь поєднання естетики. Це має бути щось естетично привабливе для мене і щось, що має механічно розвинений геймплей, цікавий, який просто цікаво грати. Тобто цікаво взагалі мати справу з цією грою, незалежно від того, як вона виглядає.

Інтерв'юер:

Добре, тоді наступне питання. Чому тобі взагалі подобається грати ігри, окрім того, що це твоє заняття з дитинства? Які аспекти ігор тобі подобаються?

Респондент:

Мені подобається кілька речей. Мені подобається exploration, тобто пошук якихось нових речей. Я люблю шукати всілякі мілкі речі, пасхалки тощо. Мені також подобається просто вибудовувати майстерність. Це ніби тобі дають інструмент, і ти вчишся з ним оперувати, таким чином покращуючи свій скіл у грі. Це відчуття того, що ти вчишся цьому, стає більш природним. Це на рівні отримання нового скіла і майстерності в оперуванні.

Інтерв'юер:

Чи є тут аспект особистого досягнення?

Респондент:

Явно так. Мені подобається грати в ігри, я помічаю, що дуже сильно проєктую ігри на своє власне життя. Мені подобається грати таким чином, щоб я мав певний прогрес у грі і транспоную це на своє життя. Я відчуваю, ніби я в чомусь покращуюся, ніби я на правильному шляху. Я рідко зараз граю, але коли я граю, це майже ритуал. Я усвідомлюю для себе: граю, відчуваю прогрес, відчуваю покращення і думаю, що в моєму житті щось схоже на це.

Інтерв'юер:

Тоді якраз це викликає ще питання: які потреби для тебе закривають ігри? Для чого ти в них граєш, окрім того, що ти вже назвав?

Респондент:

Ну, тобто окрім звичайної рекреації, це, напевно... Рекреація тут насправді дуже важлива. Це просто як відволіктися. І також... це складне питання. Можна подумати трошки. Я знаю точно, що воно мені не заміняє, наприклад, не заповнює якісь мої соціальні потреби, але, можливо, коли складно, коли я знаю, що в мене труднощі, то я знаходжу в цьому щось, у чому я можу щось зробити. Тобто якщо навколо я нічого особливо не можу зробити, то в грі я можу щось зробити. Іноді це може бути також певне естетичне задоволення. Я шукаю якогось, це майже як сприйняття мистецтва.

Інтерв'юер:

Ну це теж по факту рекреація. А щодо складнощів: чи правильно я розумію, що в умовно стресові періоди життя ігри допомагають тобі ground yourself, якщо так можна висловитися?

Респондент:

Так, я можу так сказати. Хоча, звісно, я, знову ж таки, зараз не так часто граю в ігри, більше думаю, як їх зробити. Але абсолютно так, в складні часи... В принципі, чому Dark Souls мені так заліз у голову? Це через те, що мені це дуже допомогло свого часу знайти якісь сили в собі. Тому що Dark Souls і ця франшиза, цей тип ігор — це складні ігри, які дають тобі реальні проблеми, реальний челендж, який пройти нелегко. І в принципі життя теж нелегко жити. І от коли ти проходиш це, це ніби як у дуже сейф-інвайерменті, у тебе є можливість робити помилки, експериментувати, багато разів файлитись. Тобто, можливо, це якийсь такий сейф-спейс, щоб конфронтувати фейлур. І саме от з поразкою. Тому що мені здається, що у мене і в багатьох людей є страх поразки. Ну не поразки, радше просто провалу. Так, провал — це краще слово. Тобто я боюся провалитися в навчанні, на роботі тощо. Але тут у мене є можливість провалу. Я можу допустити собі провал, і це, можливо, дає якусь можливість навчитися цьому, навчитися приймати провал та пробувати ще раз, вставати знову.

Інтерв'юер:

Тоді одразу буде питання: як ти себе відчуваєш під час провалу у грі? Яка реакція, які почуття у тебе зазвичай виникають?

Респондент:

Важке питання. І мені здається, що це залежить. Я б описав дві ситуації. Ситуація, коли я дуже інвестуюсь, коли я розумію, що ризикую багато чим, наприклад, ігровою валютою або чимось одноразовим, що не зможу повторити. Тоді я, ймовірно, можу мати реакцію фрустрації, особливо якщо довго над чимось працював і потім провалився, помер. У таких ситуаціях я можу трохи фруструватися, і, особливо якщо я довго граю, це може бути стоп-поінтом для

мене, бо я не хочу далі грати. Але в більшості випадків, не знаю коли це змінилося, я сприймаю це як "окей, спробую ще раз". Треба подумати, як це інакше зробити. Я дуже спокійно реагую на це, і навіть помітив раніше, коли з друзями сидів у дискорді та грали разом, що я набагато спокійніше реагував, тоді як мої друзі часто фруструвалися.

Респондент:

Але у мене відчуття, що це... у мене це не було так завжди, тому що раніше в мене були дуже сильні проблеми саме з цим.

Інтерв'юер:

Чи це пов'язано? Ти просто говорив про те, що це дуже витягнуло тебе з такого. Чи це пов'язано, чи ні?

Респондент:

Я вважаю, що так. Особисто я не знаю точно, тобто не можу повноцінно це все проаналізувати. Але я для себе наративізував своє життя так, що мені здається, що так, воно на це вплинуло. І це одна з мотивацій, чому я хотів би це в подальшому досліджувати і чому мені це цікаво.

Інтерв'юер:

Як ти вважаєш, яким саме чином це вплинуло? Коли ти почав розуміти, що воно впливає? Чи це був накопичувальний ефект?

Респондент:

Гарне питання. Коли я почав це відчувати... Я не певен коли, але я помітив в якийсь момент, що, по-перше, це ігри непрості, але я випрацював певну філософію, певну ідеологію того, як я до цього підходжу. Цей підхід: провал — окей, я знаю, що робити далі, пробую якимось інакше або спробую ще раз. Я бачив в інтернеті, на YouTube, все більше відео з темою, що якась гра витягнула когось, і Dark Souls теж фігурував не рідко. Це дуже резонувало зі мною. Людям ці ігри допомагали пройти складний час, нагадували, що життя продовжується, труднощі можна перебороти і так далі. Мабуть, у ці моменти я почав розуміти для себе чітко, що це вплинуло на моє життя.

Інтерв'юер:

А в якому саме контексті? Ти вважаєш, що це допомогло тобі краще стикатися саме тільки з невдачами, провалами або і, можливо, в прийнятті певних рішень, або ще в чомусь?

Респондент:

Мені здається, що це не тільки про прийняття провалів, хоча це важлива частина. Це також про експериментацію. В іграх можна якимось себе виражати через певні дії. Це, можливо, навіть допомогло мені прийняти самого себе. Хоча це дуже холістично і езотерично звучить, але саме якимось прийняття власної поведінки, власних бажань тощо.

Інтерв'юер:

Як ти вважаєш, які саме аспекти ігор допомогли тобі прийняти себе?

Респондент:

Які аспекти... це, ну, те, що називається... у тебе якраз дослідження про агенцію. Я буквально хотів сказати "agency". Це саме агенція. Тобто це те, що... ігрові дії. Будь-які мої дії відображаються на ігровому світі, на моєму персонажі, і це дуже важливо. Це щось, що є зв'язком між діями людини та фідбеком самої гри. Це дуже важливо для створення відчуття, що я справді маю контроль. Якщо щось надто рандомне, я не маю ніякого впливу і не буду добре почуватися. Це мають бути meaningful actions.

Інтерв'юер:

Яка для тебе різниця між контролем у грі гравця і свободою його дій?

Респондент:

Контроль і свобода дій... я б сказав, що контроль і свобода дій — це різні речі. Свобода дій не обов'язково означає контроль. Контроль означає, що твоя дія щось значить, впливає на те, що відбувається у грі. Свобода дій — це коли мені дається вибір, але він не обов'язково щось значить. Наприклад, сюжетні лінії, де я можу вибрати певний діалог, але незалежно від вибору результат буде один і той самий. Це свобода дій, але не контроль.

Інтерв'юер:

Як ти себе відчуваєш, коли у певній грі не вдається щось контролювати?

Респондент:

Я відчуваюся фрустровано. Це відчуття ніби я зробив вибір, але гра, їй не цікаво, що я вибрав. Наприклад, у діалогах, де вибір не впливає на результат, або вибір

зброї чи айтемів, які виглядають класно, але не дають жодної переваги. Коли немає цього конекту, іноді буває не так фрустрація, як розчарування.

Інтерв'юер:

Ну а якщо, умовно, гра карає тебе за якісь дії, відбираючи контроль?

Респондент:

Уявімо, наприклад, у Dark Souls можна набрати дуже багато броні, але ти потім не можеш котитися. Мені здається, що це абсолютно справедливо, тому що щось має мати якісь недоліки. Все має певні свої недоліки, і я це сприймаю як ціну, яку я плачу за використання певної речі. Якщо ціна надто висока, я не хочу її використовувати. Але якщо мені дуже цікаво, якщо я дуже хочу з цим ходити, то я буду це використовувати.

Інтерв'юер:

Які у тебе виникають відчуття, якщо контроль відбирається за принципом шансу? Тобто у тебе є контроль більшості ситуацій, але в певний момент щось вирішується на основі випадковості.

Респондент:

Це більш фруструючий момент, але я особисто не маю нічого проти шансу. Мені подобається шанс, мені подобається азарт. Хоча в геймдизайні часто говорять, що краще якомога далі від нього відходити. Це дуже залежить від контексту, конкретного прикладу. Шанс може бути доречним або недоречним. Іноді це нормально, іноді не дуже, тут має бути баланс.

Інтерв'юер:

Які частини або аспекти відеоігор тобі зазвичай дають найбільше відчуття контролю? Це наративна частина або геймплей? Якісь конкретні частини?

Респондент:

Мені найбільше, напевно, подобається, і я знаю це точно, хоч я думав про те, щоб сказати наратив, але ні. В першу чергу, мені найцікавіше і найбільше дає це відчуття контролю — це відчуття, що я можу взаємодіяти зі світом. Це дуже банальні речі, наприклад, коли я можу щось покатити, зламати або ще щось. Це дуже такі, ніби, дрібні деталі, але для мене чомусь це дуже-дуже важливо, тому що я люблю грати в ігри, трохи їх "ламаючи". І мені це подобається.

Інтерв'юер:

Трохи їх "ламаючи"? Можеш розказати про це більше?

Респондент:

Так, я люблю... Тобто, я можу грати в гру як зазвичай, по прямому шляху, як це задумано. Але часто я люблю грати, розуміючи, що це гра, і просто граючися з тим, що дозволено, а що ні. Тобто, я можу, наприклад, витягувати щось до екстриму, намагатися зламати текстурки, десь там випасти. Просто гратися з об'єктами, коли це взагалі не особливо задумано. Але я люблю, коли в ігровому світі можна зробити щось, що не пов'язано з самою грою. Можна просто погратися з NPC, погратися з об'єктами. Це, я би сказав, більш playful, радше ніж щось наративне або цілеспрямоване.

Інтерв'юер:

Тобто якісь ще маленькі можливості окрім основного objective.

Респондент:

Так, так. І вони не обов'язково мають впливати на щось суттєво. Зазвичай, вони існують просто заради самої дії.

Інтерв'юер:

Супер. А добре, тоді наступне питання випливає з того, про що ти вже говорив. Що тебе найбільше фруструє у відеоіграх?

Респондент:

Найбільше мене фруструє, коли немає контролю. Але також, що я помітив, і чого ще не згадував, це те, що на механічному рівні важливо, щоб мої дії, мої клацання пальцями, натискання на кнопки відображались в грі. Якщо, наприклад, рух персонажа не відчувається добре, мені це вже не подобається. Тобто, я люблю саме плавність на механічному рівні, це навіть перше перед геймплеєм. А в ігровому аспекті, мене фруструє, коли відчуття ніби проблема не в мені, а в грі. Наприклад, коли я все роблю правильно, але гра мене "підводить". Це дуже фруструє. Гра може бути складною, але вона повинна грати за своїми правилами. Якщо ці правила порушуються, відчувається фрустрація.

Інтерв'юер:

Тобто, якщо ти вважаєш, що зрозумів всі правила, а раптом виявляється, що гра винайшла ще одне нове правило, про яке тобі не було прокомуніковано, це фруструє?

Респондент:

Так, саме так. Це може бути або нове правило, яке було неадекватно прокомуніковане. Якщо воно далі якось устаканюється, то це ще більш-менш нормально. Але якщо у грі є правила, і вона їх порушує, або імплементація не відповідає тому, що обіцялося на папері, це фруструє.

Інтерв'юер:

Але водночас ти сам не проти поламати ці правила і йти не за правилами, знайти якісь лазівки, провалитися через текстурки?

Респондент:

Так, тому що я граю в ігри дуже егоцентрично. Я гравець, гра мені щось подає. Це егоцентричний підхід, але мені саме це подобається в іграх. Це те, де я можу поринути у свій егоцентризм. Але також це більше про втрату агенції. Коли я граю і відчуваю, що гра не зважає на мої дії, наприклад, через баги, коряві механіки або поганий баланс, це дуже фруструє.

Інтерв'юер:

Як ти себе відчуваєш, коли гра дає тобі вибір, який не впливає на нічого, наприклад, пнути відро з водою і розлити воду. При тому цей вибір ні на що, по суті, не впливає. Тобто, на тебе не будуть, умовно, сваритися НПС. Нічого не станеться, по суті. Тобто, знову ж таки, це дія заради дії. Але у тебе є відчуття, ніби ця дія мала би на щось впливати.

Респондент

Тут ти сказала дуже ключову фразу. Це те, що я мав би думати, що ця дія має на щось впливати.

Інтерв'юер:

Так, так, це важливо.

Респондент:

Так, якщо я вважаю, що ця дія мала би якось на щось вплинути, то тоді я можу мати slight disappointment. Але якщо я просто розумію, що певні дії не мають впливу, то це ніби я дізнаюся, що має вплив, а що ні. І потім деякі речі я можу робити не заради того, щоб отримати якийсь результат в самій грі, а радше для власного задоволення. Наприклад, ставити об'єкти на шляху NPC, ставити відро комусь на голову і потім з ними говорити. Це дуже смішно і весело для мене. Але в грі це нічого не відображає. Але якщо в мене очікування, що, як у Скайрими, коли я повішу комусь на голову відро, вони не бачать, що я в них краду, це класно. Але якщо цього немає, то я можу почуватися розчарованим, типу, як він взагалі мене бачить?

Інтерв'юер:

Угу.

Респондент:

Тобто є таке поняття, я не пам'ятаю, як воно називається по-нормальному. Це коли, якщо воно не ламає відчуття занурення у світ гри, то все нормально. Але якщо ламає, то тоді... ну, виникає розчарування.

Інтерв'юер:

А якщо навпаки ситуація? Тобто ти очікуєш, що твоя дія нічого не зробить, не буде мати ніяких наслідків, а вона – бац! – і має наслідки певні?

Респондент:

Я це обожаю. Це може моментально мене фруструвати, але насправді мені подобається, коли таке щось відбувається. Знову ж таки, це може залежати від контексту, щось може бути більш натягнуто. Але загалом, якщо щось має сенс в цьому ігровому світі, це клас. Мені подобається. І це для мене хороша несподіванка. А якщо ж це абсолютно не має ніякого сенсу і це просто щось натягнуто, то це може бути фруструючим.

Інтерв'юер:

А чи змінюється у тебе після такого івенту твоя взаємодія із грою? Ну, тобто після неочікуваних подій, мовно кажучи.

Респондент:

Ну, так. Тому що це урок, по суті. Тобто я навчаюся чомусь, я дізнаюся щось про гру, і воно може змінити моє просто бачення певних ситуацій. Я можу якось по-іншому підходити до певних ігрових ситуацій. Але це повністю залежить від контексту.

Інтерв'юер:

Угу. Добре. Наступне питання. Як ти себе відчуваєш, коли твої зусилля у грі мало впливають або майже не впливають на результат, який ти отримуєш?

Респондент:

Який сенс тоді грати?

Інтерв'юер:

Ну, я очікувала такої відповіді, але люди по-різному відповідають насправді.

Респондент:

Ну, мені це, знову ж таки, дуже сильно залежить від контексту. Тобто це залежить від того, що це за гра. Наприклад, якщо це гра з кубиком, рандом може бути весело дивитися на те, яка буде наступна цифра. Але це залежить від контексту. Це залежить від того, як воно укладено. В більшості випадків, якщо мої дії не впливають, я не зацікавлений. Але я розумію, що якщо це несе narrative purpose, це може працювати.

Інтерв'юер:

А можеш навести приклад, як би тобі це було окей? В яких обставинах нарративних?

Респондент:

Ну, наприклад, якщо, допустимо, там, гра, в якій тобі роблять ілюзію того, що в кінці твоє рішення щось змінить, але кінець з кінцем нічого не змінюється. Тобто, ти ніби проходиш гру, гра по собі сама може бути там цікава, там, весела і так

далі, але в кінці кінець все одно буде один і той самий. І це може бути просто наративно обвернуто, що, типу, іноді деякі речі ти не можеш поміняти, скільки б ти не старався. І так, звісно, для, ну, мені здається, що, ну, якби, якби я створював гру, то я би, мабуть, не хотів би це робити якимось там масхітом, тому що це, ну, просто людям може не заходити. Це людям не подобається, звичайно. Ну, так. Але я розумію, що, наприклад, якщо це несе саме оцей narrative purpose, тобто, якщо воно несе за собою... Ага. Ну, якийсь, наприклад, прям потужний посыл, то це може працювати абсолютно.

Інтерв'юер:

А як ти себе відчуваєш, навпаки, коли ти ніби докладаєш дуже мало зусиль, а результат у тебе дуже-дуже хороший і такий, який ти очікував отримати, обов'язково, там, в кінці гри? Ну, або через більшу кількість зусиль докладених?

Респондент:

Окей, давай розкладемо це на кілька різних ситуацій. Одна ситуація — це, наприклад, якщо я граю в гру, де, наприклад, головний фокус — це бойова система. В цій бойовій системі, ну, якщо я прикладаю мінімальні зусилля і я отримую, типу, неймовірний результат, мені не цікаво. Мені не цікаво, тому що відчуття ніби, ну, типово... Так. Я тут все отак, типу, змітаю, мені... Ну, типу, якщо мені цікавий сюжет, то, звісно, я можу продовжувати в це грати, але якщо мені не цікавий сюжет, я не хочу в це грати. Але якщо, наприклад... Ну, тобто, це якщо от саме брати результативний, саме от такого плану... Підхід. Так, так. От саме якщо саме в такому плані от результатів, то якимось так. Блін, воно був інший, більш, як би, ну, наприклад, більш наративного плану приклад, але мені здається, що він все-таки сюди не підходить.

Респондент:

Добре. Ну, це, типу, якщо... Це більше, як до того, що ти до цього згадувала, про дії, які, ти думаєш, вони ніяк ні на що не впливають, а вони насправді впливають. Так. А то, типу... Так. Тобто, в таких ситуаціях мені хочеться... Мені хочеться більше грати в гру, тому що мені хочеться повернутися і спробувати ще раз, і спробувати інакше. Угу. Тобто, якщо це щось неочікуване, то це цікаво і хочеться ще. Якщо це щось, що, типу, ну, воно... Ну, тобто, ти очікуєш, що... Не знаю, як це сказати. Типу, це... От один приклад це... Оверпроміс андерделивер. А інший це андерпроміс, оверделивер. По факту.

Інтерв'юер:

Та-та, по суті, так.

Респондент:

Я десь так це бачу.

Інтерв'юер:

Як ти себе відчуваєш, коли тобі обмежується можливість дослідження внутрішньоігрового світу?

Респондент:

Я плачу, як мала дитина. Мені хочеться... Типу, завжди, от, коли в іграх ставлять якісь, типу, от, прям... Ну, знову ж таки, це залежить. Але, от, якщо це, от, прям, конкретно, знаєш, там, ну, от, ти в відкритій локації, де ти бачиш іншу частину цієї локації, але, там, просто, стоїть, типу, невидима стіна, ти туди не можеш пройти, і гра тобі придумує якийсь булшит ідеї того, чому туди не можна пройти.

Я, я хочу. Ну, все, я хочу. Угу. Але, ну, тобто, але, ну, деякі ігри це обігрують більш цікаво, більш, ну, от, креативно. Тобто, коли є креативні рішення, чому не... Чому кудись не можна прийти, це нормально, я це нормально сприймаю. Але, загалом, так, мені не подобається, коли, прям, дуже банально закривають можливість щось досліджувати.

Інтерв'юер:

А коли у грі, умовно, левельна система, і ти можеш переміщатися вільно по левелу, але при цьому на левелі немає, як, такої великої кількості того, чого можна досліджувати. Тобто, умовно, у тебе лінійний квест, по суті.

Респондент:

Ну, ну, наприклад, там, не знаю, взяти Маріо.

Інтерв'юер:

Угу.

Респондент:

Ам... Ну, типу, все одно, навіть, от, у платформерів, тощо, можна впихнути щось цікаве. Типу, навіть, в оригінального Маріо було дуже багато всіляких пасхалок, типу, в якісь труби залізти, ще кудись, і, типу, от, такі всякі таємні, таємні речі все одно можна впихнути. Якщо цього немає, тоді вже залежить від типу гри. Тому що, ну, типу, якщо взяти той самий Маріо, вирізати з нього ці всі секрети, то це сам по собі цей, ну, просто веселий платформер. І навіть без цього, ну, тобто, я граю, якщо я граю в Маріо, я граю в Маріо не для того, щоб шукати

пасхалок. Мені там не цікавий експлорейшн, тому що мені там цікавий саме геймплей. Мені от геймплейна складова, тобто, це...

Інтерв'юер:

Тобто, залежить від загальної структури гри, по суті.

Респондент:

Так, абсолютно. Дуже контекстно залежна річ.

Інтерв'юер:

Добре. Тоді наступне питання. Як наявність інших людей у грі, ну, тобто, мультиплеєр, впливає на твоє почуття контролю?

Респондент:

Ну, знову ж таки, це дуже залежить. Чи це гра оперативна, чи це ПВП, чи це ММО? Тобто, скільки гравців?

Інтерв'юер:

Ну, оскільки ти сказав, що не дуже граєш в competitive ігри, давай візьмемо кооперативну.

Респондент:

Добре. В кооперативних іграх на відчуття контролю... От тут додається теж дуже цікавий аспект, який теж для мене дуже важливий. Це як я можу інтерактувати

із іншими людьми? Угу. Я хочу інтерактувати з іншими людьми, тому що це мультиплеєр. Якщо цього немає, то, знову ж таки, мені не цікаво. Тому що це гра, яка є мультиплеєрною, а не зрозуміло навіщо. Типу, мені хочеться от саме коннекшену, мені хочеться мати якусь можливість якось з іншою людиною. Або це може бути унікальний спосіб комунікувати, або це може бути, ну, типу, якісь речі. Речі, які можна робити тільки разом. Угу. Або допомога іншій людині. Тобто, якийсь от вплив на інше. Тому що це додається ціло, як, ну, я б сказав би, інше, ще інший додатковий цей елемент договори. Так, ну ось мої думки.

Інтерв'юер:

Окей. І як цей аспект додатковий впливає на загальне сприйняття? Ну, тобто, що змінюється фундаментально для тебе? Мовно, візьмемо Майнкрафт сингплеєрний, коли ти там щось робиш, і Майнкрафт, коли ти запросив друзів.

Респондент:

Окей. Ну, типу, мені здається, що, як би, фундаментально залишається все те саме, як би, відчуття контролю в самій грі. Угу. Але просто тепер у мене є розуміння, що я не єдиний, хто контролює. Угу. Тобто, є інші люди, які мають інше, як би... Ну, які мають власну, там, власну агенцію, по суті. Тобто, це інші люди, і це створює таку, типу, динаміку. І це створює оцю соціальну динаміку. І через це можуть змінюватись, наприклад, мої цілі. Тобто, коли я граю в сингплеєр Майнкрафт, я, ну, я можу мати, там, одні певні цілі. Але коли я граю вже в соціальну Майнкрафт, то я можу будувати цілі навколо того, типу, я знаю, як вразити моїх друзів. Або, ну, типу, як побудувати якусь певну роботу в команді. Тобто, щоб одна людина робила одне, інша людина робила інше. І це далі вже повністю залежить від, саме, групової динаміки. Тобто, далі це, мені здається, переходить більше як в соціальну... Ну, от... Так, просто соціальна динаміка. Радше, ніж контроль саме в грі.

Інтерв'юер:

Угу. Тоді наступне питання. Наскільки важливим для тебе є те, що ігри надають певні можливості діяти так, як ти не можеш фундаментально діяти в реальному житті?

Респондент:

Угу. Деякі такі речі, звісно, можуть, типу, як почуватися, типу, класно. Типу, знаєш, от я в реальному житті, я не володію мечем. Я не вмю мигати мечем по праведному. Але в грі мій персонаж знає це. І він робить це так гарно. І в мене відчуття, ну, типу, я своїми оцими дзеркальними нейронами, як у всіх мавпачок, я просто перебираю до себе. І такий, блін, я так класно махаю мечем в Вельденрінгу. Ну, але в мене все одно хороше відчуття. Тобто, це... Я би сказав, це... Можливо, ну, як відчуття віртуальної майстерності. Тобто, це... Ну, так, типу, я ставив до такого якогось плану. І... Ну, так. Це повністю залежить, знову ж таки, від того, що саме я роблю. Тому що, ну, якщо я граю в гру і я роблю щось, що мені цікаво, тобто, наприклад, там, вау, я вмю махати в цій грі мечем. Це клас. Але, ну, наприклад, там, збивати людей на машині мені не дуже цікаво. Типу, в реальному житті я не хотів би такого робити. Але в грі це може бути весело. Тому що це от саме в цьому, типу, як людо... ну, в такому, типу, як бульбишся в цій... Це весело. Тобто, це, от, я... Ну, в мене чомусь дуже дивна аналогія прийшла в голову. Це, типу, от, якщо мати, ну, не знаю, тусовку, грати в настільні гри. Наприклад, там, в дурня. І, ну, типу, я прихожу. Але я... Взагалі, якийсь болотяне чудовисько, яке говорить іншою мовою. Але я все одно граю з вами в карти. Як я знаю, як грати в ці карти, я не знаю. Ну, так сталося історично. Але я просто граю з вами в карти, і ви нічого не можете з цим зробити.

Інтерв'юер

А якщо гра при цьому якось відреагує на те, що ти чудовисько, яке чомусь вміє грати?

Респондент

Це топ. Мені це подобається.

Інтерв'юер

А якщо при цьому у тебе, ну, не буде тоді можливості брати, наприклад, участь у певних частинах гри, залежно від того, як ти обираєш от зовнішність або щось таке.

Респондент

Ок. Якщо... Якщо так є, то... Якщо в цьому є логічне пояснення в грі, то добре.

Інтерв'юер

Тоді таке ще питання. Думаєш, чи досвід гри у відеоігри різних жанрів якось впливав на різні частини твого життя?

Респондент

Мені здається, що іноді, так. Типу, іноді таке переноситься. Тобто, це... Ну, у нас в геймдизайні є такий вислів low-road transfer. Це означає як перенесення знань. І... Типу, деякі речі, ну, мені здається, ще так. Тобто, наприклад, там... Ну, не знаю, там, допустимо, я зовсім трохи грав там в OSU!. Але, ну, типу, от такого плану ігри вони ніби як створюють якісь задатки до того, щоб от пробувати

візуальну реакцію. Тобто, щоб, ну, тренувати якусь візуальну реакцію. Просто тут, от, це залежить від того, знову таки, які це скіли. Тому що, якщо це щось психологічне, тобто, радше, ну, я б сказав би, ну, в плані сприйняття, то це щось, що легше усвоїти. Тобто, я можу, я можу помітити, ну, як сказали, там, з Dark Souls'ами, я от легко це все для себе засвоюю. Там інші деякі ігри теж я міг собі засвоїти. Але от такі, типу, більш механічні, в них є проблема. Це те, що воно мені може здаватися, ніби воно допомогло, але насправді то мені все одно потрібно було би натренувати реакцію інакше. Тому що в мене реакція на візуальний стимул — клікати на мишку. А якщо я хочу хорошо грати, там, не знаю, волейбол, ну, тоді мені треба грати в волейбол, а не в OSU!. Бо я не зможу натренувати через OSU! скіли швидко реагувати на м'яч. Бо це треба просто інша фізична реакція. Яюсь так.

Інтерв'юер:

А якщо це щось не механічне, а от, як ти кажеш, психологічне.

Респондент

От я, ну, не можу сказати конкретно, не можу назвати конкретного прикладу. Але мені здається, що це цілком ймовірно попливало на якусь певну мою рішучість. Тому що, ну, типу, в іграх теж даються вибори. І це, відповідно, можна якось навчитися робити вигляд. І робити цей вибір. І потім, ну, там, в житті, якщо буде щось близьке до цього, то я теж можу, як би, швидше реагувати. Але, ну, тобто, я не можу назвати конкретних прикладів, але мені здається, що так.

Інтерв'юер

Тобто, можливо, це, як би, накопичувальний такий ефект теж?

Респондент

Так.

Інтерв'юер

Так. Я не пам'ятаю, чи я ставила це питання, бо ми багато по чому вже пройшлися, але я все одно його поставлю. Що для тебе, взагалі, є інтерактивність?

Респондент

Ох. Інтерактивність. Ну, я би назвав це, це те, що гра реагує на мої дії. Тобто, є якась реакція, є якийсь фідбек. Ось це, ну, тобто, що я можу якось інтерактувати. Тобто, я можу якось щось, щось зробити. Зробити якусь дію, і потім ця дія дає якийсь результат. Але, ну, потім можна подивитися на ігри, які не потребують ніякої дії, і це трошки розсипається. Але це вже, ну, таке, на грані.

Інтерв'юер

Угу. Чи ти вважаєш, що можна, умовно, виміряти інтерактивність? Висока, умовно, низька. І за цим сказати, чи сподобається тобі гра скоріше, чи ні?

Респондент

Угу. Хороше питання. Мені здається, що, типу, можна побудувати певні об'єктивні метрики. Тобто, це, ну, мені здається, що це в межах можливого, але я не певен.

Інтерв'юер

Добре. Не можу продумати поки що ще питань. Тому питаю у тебе, чи, можливо, ти щось хотів би ще додати з цієї тематики? Бо, в принципі, ми вже годинку якраз поговорили.

Респондент

Угу. Мабуть, ні. Наразі у мене теж голова пуста. Не певен, що ще додати.

Інтерв'юер

Ну, значить, вичерпали плюс-мінус. Тоді зупиняю запис.