УДК 159.923.2
DOI https://doi.org/10.32782/psyspu/2024.1.19

ФОРМУВАННЯ МІЛІТАРНОЇ ІДЕНТИЧНОСТІ ПІДЛІТКІВ ЗАСОБАМИ ЦИФРОВИХ ІГОР

Лукомська Світлана Олексіївна,
кандидат психологічних наук,
старший науковий співробітник лабораторії методології і теорії психології
Інституту психології імені Г. С. Костюка НАПН України
ORCID ID: 0000-0002-0360-6484
ResearcherID: E-3114-2018
Scopus Author ID: 57459049900

Вплив ігор та ігрової культури на психологічне благополуччя й поведінку дітей та підлітків був джерелом занепокоєння й інтересу на ранніх етапах розвитку сучасних цифрових ігор наприкінці 1970-х років, а вивчення їх негативних і позитивних впливів залишається актуальним донині. Натепер цифрові ігри є частиною повсякденного життя, тому вони із засобу для розваг стали важливою частиною розвитку особистості й соціального функціонування, зокрема в умовах високої невизначеності, загрози життю й психологічному благополуччю, як-от під час пандемії COVID-19 та нинішньої російсько-української війни. Доведено, що зазвичай наголошується на негативному впливі цифрових ігор на поведінку дітей і підлітків. Однак багато аспектів ігор виходять за межі дихотомії на безперечно корисні чи шкідливі, світлі чи темні, але все ж є суттю ігор, що особливо виявляється у формуванні мілітарної ідентичності – шкідливої в мирних умовах та необхідної в часи війни, коли в кожного українця відбувається трансформація цивільної ідентичності на ідентичність мілітарну та пов'язану з нею моральну, сформовану в контексті подолання моральної травми як невід'ємного складника залученості до воєнного стану. Доведено, що мілітарна ідентичність є соціальною, яка формується та інтегрується в самооцінку, коли цивільна ідентичність стає менш помітною через військову інкультурацію. Безперервність мілітарної ідентичності відіграє ключову роль у збереженні психологічного благополуччя в контексті зміни життя. Це пояснюється тим, що спадкоємність є важливою основою для збереження відчуття стабільності, сенсу життя та зв'язків з іншими членами групи (наприклад, сімейними, професійними чи громадськими), тому цифрові ігри відіграють важливу роль у цьому процесі, використовуючись як засіб для розваг і розвитку навичок, необхідних для ефективної адаптації до життя в умовах війни.

Ключові слова: *цифрові ігри, підлітки, мілітарна ідентичність, війна, розваги, навчання.*

Lukomska Svitlana. Teenagers military identity formation of using digital games

The influence of games and game culture on the psychological well-being and behavior of children and adolescents was a source of concern and interest in the early stages of the development of modern digital games in the late 1970s, and the study of their negative and positive effects remains relevant today. Digital games are now a ubiquitous part of life, so they have been explored for entertainment as an important part of personal development and social functioning, particularly in environments of high uncertainty, threat to life and psychological well-being, such as during the COVID-19 pandemic and the current Russian-Ukrainian war. It has been proven that the negative influence of digital games on the behavior of children and adolescents is constantly emphasized. However, many aspects of games go beyond the dichotomy of unquestionably useful or harmful, light or dark, but there is still the essence of games, which is especially evident in the formation of military identity - harmful in peacetime and necessary – in wartime, when every Ukrainian undergoes a transformation. civilian identity to military identity and the associated moral identity, formed in the context of overcoming moral trauma, as an integral component of military involvement. Military identity has been shown to be a social identity that is formed and integrated into self-esteem when civilian identity becomes less salient due to military inculturation. Continuity of military identity plays a key role in maintaining psychological well-being in the context of life transitions. This is because continuity is an important basis for maintaining stability, a sense of life and connections with other groups of members (for example, family, professional or community), so digital games turn an important role into this process, using as a means for entertainment and acquisition skills, most for effective adaptation to life in war conditions.

Key words: *digital games, teenagers, military identity, war, entertainment, education.*

Вступ. Діти та підлітки в усьому світі активно залучені до ігрової культури, приблизно 76,5 % 10–19-річних грають у цифрові ігри щотижня і 50,7 % роблять це щодня, тоді як у віковій групі 20–29 років відсотки становлять 70,2 % і 24,4 % [3] відповідно. Натепер цифрові ігри є частиною повсякденного життя, тому вони із засобу для розваг стали важливою частиною розвитку особистості та соціального функціонування, зокрема в умовах високої невизначеності й загрози життю, як-от під час пандемії COVID-19 та нинішньої російсько-української війни.

Вплив ігор та ігрової культури на психологічне благополуччя й поведінку дітей та підлітків був джерелом занепокоєння та інтересу на ранніх етапах розвитку сучасних цифрових ігор наприкінці 1970-х і на початку 1980-х років, вивчення його негативних і позитивних впливів залишається актуальним донині. Проте дослідження ігрової діяльності переважно зосереджені на таких змінних, як час, проведений у грі, мотиви гри, наслідки для соціального життя та навчальної діяльності. Значно меншу увагу науковці та практики приділяють конкретним аспектам ігор – розвитку комуні-

кативних навичок, дружби, ідентичності [4], поглядам молоді на проблемні ігри, зокрема, пов'язані з насильством та агресією [11], поведінці в онлайн-іграх [10] або ігровому контенту [1]. В умовах війни, яка триває вже понад два роки і стосується всіх українських дітей, військова тематика ігор також важлива для наукового аналізу, оскільки, зокрема, через ігри формується мілітарна ідентичність школярів та студентів.

Ігри часто розглядають як дихотомічну діяльність, яка іноді визначається різким контрастом між їх «темною» та «світлою» сторонами [5], а такі проблеми, як насильницький контент і проблематична гра, протиставляються таким аспектам, як дружба, навчання та відпочинок. Однак багато аспектів ігор виходять за межі дихотомії на безперечно корисні чи шкідливі, світлі чи темні, але все ж є суттю ігор, що особливо виявляється у формуванні мілітарної ідентичності – шкідливої в мирних умовах та необхідної в часи війни, коли в кожного українця відбувається трансформація цивільної ідентичності на ідентичність мілітарну та пов'язану з нею моральну, сформовану в контексті подолання моральної травми як невід'ємного складника залученості до воєнного стану.

Матеріали та методи. У статті ми базуємося на теорії цифрових ігрових відносин (DGR) [8] як лінзі розширення перспектив використання підліткових і молодіжних ігор для формування мілітарної ідентичності. На основі нашого аналізу ми пропонуємо альтернативні дослідницькі перспективи для створення більш повної картини ігор дітей та підлітків, при цьому власне поняття «гра» ми застосовуємо для широкого контексту всієї сукупності ігрових культурних дій, тобто ігри – це участь у соціальному світі цифрових ігор, соціально сконструйована сфера інтересів та активність, у яку люди залучаються з різною інтенсивністю та прихильністю і на яку впливають соціальні, особистісні, культурні та суспільні фактори. Ми наголошуємо, що сучасні ігри часто є трансмедійними продуктами, а їх зміст та реалізація розгортаються через різноманітні форми взаємодії.

У дослідженні ми запропонували респондентам назвати до п'яти ігор, які вони б описали як свої поточні улюблені, та оцінити, як часто вони грають у кожну з них, а також назвати онлайн-спільноти, пов'язані з кожною грою (наприклад, групи на ігрових платформах, форуми, соціальні медіа та застосунки для чатів), а також оцінити, як часто вони їх відвідують. Для обох параметрів використання ми застосували однакову 5-бальну шкалу Лайкерта (1 = ніколи або майже ніколи, 5 = майже кожен день або щодня). Крім того, ми використали опитувальник ігрового досвіду (The Game Experience Questionnaire, W. A. Jsselsteijn, 2013). Перша частина є основною в цьому опитувальнику, у ній оцінюється ігровий досвід за сімома компонентами: занурення, потік, компетентність, позитивний і негативний вплив, напруга та виклик. Друга частина – це модуль соціальної присутності, досліджує психологічну та поведінкову взаємодію гравця з іншими соціальними об'єктами, будь-то віртуальні (тобто персонажі в грі), опосередковані (наприклад, інші, що грають онлайн) або спільне розташування гравців у просторі. Цей модуль слід застосовувати лише тоді, коли принаймні один із цих типів гравців бере участь у грі. Третя частина опитувальника – це модуль після гри, оцінює почуття гравців після припинення гри. Всього в дослідженні взяли участь 84 особи віком від 9 до 17 років, переважно чоловічої статі.

Результати дослідження. Доведено, що мілітарна ідентичність є соціальною ідентичністю, яка формується та інтегрується в самооцінку, коли цивільна ідентичність стає менш помітною через військову інкультурацію. Спільний військовий досвід, соціальні зв'язки та довіра, а також важливість армії для учасників бойових дій і людей, які живуть під час воєн, підсилюють значущість мілітарної ідентичності в самооцінці. Додатковими чинниками зміцнення мілітарної ідентичності для військових є тривалість служби та кількість «завдань» на полі бою, а для цивільних – тривалість воєнних дій, досвід окупації / деокупації, соматичні та психологічні травми, зумовлені війною, тобто практична неможливість як цивільних, так і військових бути виключеними з простору військового життя. З одного боку, виражена мілітарна ідентичність сприяє позитивній Я-концепції військових, оскільки відповідає вимогам військової служби, а з іншого – мілітарна інкультурація та домінування мілітарних наративів у житті цивільних осіб може сприяти проблематичному змішуванню особистої та соціальної ідентичностей, подальшому закріпленню мілітарної ідентичності в самооцінці, що погіршує ефективність функціонування в мирний час, але сприяє соціальній адаптації в часи війни та повоєнного відновлення.

За результатами опитування, ігри стали частиною повсякденного життя дітей та підлітків, однак майже всі вони не вважали ігри на мілітарну тематику проблемними, такими, що чинять на них негативний вплив: «Я граю в Manhunt 2 декілька років, але це не заважає мені зустрічатися з друзями, спілкуватися на різні теми та планувати своє майбутнє» (Олег, 15 років). Респондентам часто подобаються різні аспекти ігор, насамперед, швидкість подій, які в них відбуваються. Підлітки можуть регулярно грати в різні види ігор на різних платформах і пристроях або мають історію дуже інтенсивних ігор, але не вважають ігри настільки важливими, що не можуть без них обійтися: «Раніше ігри були частиною мого повсякденного життя, але зараз я граю лише тоді, коли з'являється нова модна гра або якщо мені раптом це захочеться… Раніше я також спостерігав за деякими іграми на YouTube / стримах, але зараз цілком можу без цього обійтися, тим паче що українськомовного контенту не так уже й багато» (Петро, 16 років).

Конкуренція є ключовою особливістю багатьох популярних ігор і феноменів ігрової культури від ранніх аркад до сучасного кіберспорту. Це також суперечлива тема, на якій акцентували особливу увагу деякі учасники нашого дослідження. Багато респондентів згадали про такі популярні змагальні ігри, як League of Legends, Overwatch або CS:GO, до того ж змагання для них сто-

сувалося не лише перемоги над іншими, а й почуття успіху та компетентності: «Відчуття того, що ти кращий за інших, посилюється не лише, коли граєш проти комп'ютера, а й коли ти просто задоволений власною грою» (Іван, 12 років).

Гра також може мати інструментальні функції. Тут респондент проводить різницю між інструментальним використанням гри як копінг-стратегіями та грою просто для розваги: «Я здебільшого граю в ігри для розваги, але іноді також щоб утекти від метушні та стресу життя, зокрема, зумовленого війною, я часто граю в мілітарні ігри в укритті під час обстрілів» (Олена, 13 років).

Розслаблення, зняття стресу та психологічне подолання є поширеними мотивами та результатами, і для багатьох учасників нашого дослідження гра була способом підтримки психологічного благополуччя насамперед в умовах війни. 11 підлітків сформулювали різницю між грою та іншими аспектами повсякденного життя й описали це як «втечу», під якою розуміли комфорт і час для себе: «Для мене ігри – це можливість хоч на мить відпочити від жахів життя під час війни, вони є джерелом комфорту та радості» (Анна, 15 років).

Ігри є звичайною частиною соціального життя багатьох дітей, особливо підлітків. Соціальна взаємодія або її відсутність може суттєво вплинути на ігровий досвід і на стосунки з грою, наприклад, через почуття спільності та належності, уникнення взаємодії з іншими гравцями, досвід дискримінації або конфлікту з друзями й членами родини. Жодна з відповідей не свідчить про те, що ігри учасників нашого опитування були повністю асоціальними. Навіть ті, хто віддавав перевагу іграм для одного гравця або для кого ігри були дуже приватними, все одно брали участь в онлайн-спільнотах, пов'язаних із їхніми улюбленими іграми, відвідували заходи чи обговорювали ігри зі своїми друзями.

Навчання також часто згадується як важлива перевага гри, особливо якщо це стосується навичок виживання, необхідних в умовах війни. Крім того, участь у міжнародних онлайнових ігрових спільнотах позитивно позначалася на можливостях вивчати іноземні мови та в безпечних умовах апробувати нові моделі поведінки й спілкування.

Незважаючи на всюдисущість комп'ютерних ігор у масовій культурі, «мілітарні» відеоігри залишаються постійним джерелом соціального дискомфорту та політичних змагань. З кожним випуском нової версії Grand Theft Auto, гри, яка, як відомо, заохочує гравців насолоджуватися віртуальними актами аморального насильства та руйнування, знову виникають суперечки щодо того, чи можна дозволяти в неї грати підліткам.

Однак попри численні дослідження зв'язку між поведінкою в грі та поведінкою в реальному світі твердження про те, що насолода певною діяльністю в цифрових іграх підвищує ймовірність того, що люди будуть виконувати дії, представлені в реальному світі, залишається сумнівною. Дослідження впливу мілітарних комп'ютерних ігор поляризовані. Хоча низка досліджень показала зв'язок між насильством у цифрових іграх та ставленням й емоційними реакціями людей на насильство в реальному світі в короткостроковій та середньостроковій перспективі, зв'язок між діяльністю в іграх і діями в реальному світі було набагато важче встановити. Багато експертів наполягають на тому, що гравці цілком здатні відрізнити фантазію від реальності і що, отже, немає жодних причин думати, що ігри впливають на реальну поведінку або схильності тих, хто в них грає.

Розробники і дослідники відеоігор часто відповідають на занепокоєння щодо потенційного причинно-наслідкового зв'язку між насильницькими цифровими іграми та насильством у реальному світі, наполягаючи на чіткому розмежуванні віртуального й реального.

У впливовому австралійському урядовому огляді досліджень комп'ютерних ігор, який отримав широкий розголос в ігровій індустрії (Interactive Digital Software Association, 2001), автори підкреслили: «Багато гравців сказали, що вони сприймають агресивний контент як фантастичний та абсурдний, у результаті чого вони не сприймають це всерйоз: не сприймають власні дії як завдавання шкоди іншим, оскільки не вірять, що герої на екрані справжні або страждають» [2]. Багато учасників дослідження стверджували, що цифрові гравці не відтворюють дії, які вони симулюють під час гри. У коментарях після того, як гру Manhunt 2 було заборонено продавати в Сполученому Королівстві через надзвичайне насильство, студія розробників Rockstar опублікувала заяву, в якій стверджувала, що «дорослі споживачі, які б грали в цю гру, повністю розуміють, що це вигадана інтерактивна розвага і нічого більше, тобто цифрові ігрові світи представлені як істотно відокремлені від реального світу через їх штучний статус і сприйняття того, що є бінарна опозиція між грою та звичайним, повсякденним життям [6].

Зараз військові організації по всьому світу використовують цифрові ігри для навчання сучасного мистецтва війни – від того, як стріляти зі зброї, до навичок командної роботи та лідерства, військових цінностей і культурної чутливості. Так, здається, що розробники та користувачі військових симуляторів повинні вважати, що можна сформувати реальну поведінку й диспозицію гравців за допомогою практики симуляцій [9]. Ця суперечність між ентузіазмом військових щодо цифрових ігор і позицією ігрової індустрії особливо вражає, коли дивитися на ігри, як-от Full Spectrum Warrior, які одночасно продаються для розваг і навчання. Тобто цифрові ігри можуть бути потужним освітнім інструментом для навчання солдатів мистецтва війни. У 2014 році військові організації в усьому світі витратили приблизно 8,12 мільярда доларів США на різні форми програмного забезпечення для симуляції, моделювання та віртуальної реальності [3]. За словами розробників симуляторів, метою таких ігор є створення синтетичного досвіду, настільки переконливого, що учасники реагуватимуть так, ніби він справжній.

Крім того, військові ігри були розроблені для розвитку різноманітних навичок. У військових іграх, як-от Steel Beasts, Full Spectrum Warrior, UrbanSim і Virtual Battlespace 2, солдати навчаються оцінювати та застосовувати різні тактики в бойових ситуаціях, розвивати свою

здатність діяти в підрозділі та формувати лідерські навички. UrbanSim, зокрема, намагається дослідити типові проблеми, з якими військові лідери можуть зіткнутися під час війни. Гравці беруть на себе роль командувача армією в зоні бойових дій, який повинен приймати рішення про те, як підтримувати стабільність, боротися з ворогами, реконструювати цивільну інфраструктуру тощо.

Інші ігри, розроблені для військової підготовки, стосуються емоційного впливу війни та навичок міжособистісного спілкування. У Tactical Iraqi солдати вчаться застосовувати інформацію про іракську культуру та місцеві діалекти арабської мови для бойових дій з імітованими місцевими іракськими цивільними особами. Ще одна гра, розроблена WILL Interactive, має на меті показати, як солдати можуть вирішувати потенційні конфлікти між їхньою роллю солдата та власною етикою. Наприклад, від солдатів вимагається зважувати конкурентні зобов'язання перед своєю військовою частиною, місією та цивільними особами. У True Faith and Allegiance гравці дізнаються, що означає діяти згідно з «армійськими цінностями», починаючи з підліткового віку, шляхом вербування та навчання, а також вступаючи на дійсну службу.

Нарешті, військові симуляції також були прийняті для цілей розбору та лікування солдатів, коли вони повернулися з війни. Tactical використовується як терапевтичний інструмент для солдатів, що переживають посттравматичний стресовий розлад (ПТСР), який минає у віртуальному середовищі, та мають змогу протистояти своїм психологічним тригерам.

Висновки. Один зі способів стверджувати, що військові ігри здатні змінити реальну поведінку та схильності гравців, тоді як розважальні ігри цього не роблять, полягає в підкресленні відмінностей у ставленні тих, хто грає в кожен тип гри. Ті, хто грають у військові ігри та беруть участь у військових симуляторах, роблять це, щоб тренуватися та вивчати реальні навички, тоді як гравці розважальних ігор хочуть насамперед розважитися, однак в обох випадках відбувається розвиток комунікативних навичок, важливих для мілітарного середовища, а отже, відбувається вплив на формування мілітарної ідентичності.

Ми наголошуємо, що розважальна гра завжди передбачає навчання, зокрема, грати в гру як у сенсі механіки гри, так й у виконанні різноманітних завдань, які постають у грі. Крім того, іноді так звані рекреаційні гравці можуть навмисно грати в ігри, сподіваючись, що вони розвинуть навички, які зможуть використовувати в реальному світі, зокрема в контексті війни. На противагу цьому багато військових симуляторів та ігор, які використовують для тренувань, створені так, щоб було цікаво грати, щоб військовий персонал міг грати й продовжувати отримувати користь поза формальним навчанням.

Можливо, що більш важливо, відсутність явного бажання розвивати реальні навички чи схильності не має перешкоджати такому навчанню. Навіть у стандартних академічних контекстах багато з того, що відбувається, є «супутнім навчанням», коли учні та студенти опановують навички, яких не розвивають явно і щодо яких можуть навіть не усвідомлювати, що вони вивчають або починають володіти. Таке навчання також має місце, коли ігри проводять для розваги. Дійсно, нинішній ентузіазм щодо «гейміфікації» та «ігор для змін» як способу уможливити самоперетворення щодо широкого спектра поведінки базується на цьому важливому спостереженні, а отже, є всі підстави стверджувати, що ігри на воєнну тематику сприяють формуванню мілітарної ідентичності дітей та підлітків.

Література:

1. Bos D. Answering the Call of Duty: Everyday encounters with the popular geopolitics of military-themed videogames. *Political Geography*. 2018. Vol. 63. P. 54–64.
2. Breuer J., Festl R., Quandt T. Digital war: An empirical analysis of narrative elements in military first-person shooters. *Journal of Gaming & Virtual Worlds*. 2012. Vol. 4(3). P. 215–237.
3. da Silva Simões P. D., Ferreira C. G. I. Military war games edutainment. 2011. In *2011 IEEE 1st International Conference on Serious Games and Applications for Health (SeGAH)*. P. 1–7.
4. Festl R., Scharkow M., Quandt T. Militaristic attitudes and the use of digital games. *Games and culture*. 2013. Vol. 8(6). P. 392–407.
5. Greitemeyer T. The dark and bright side of video game consumption: Effects of violent and prosocial video games. *Current opinion in psychology*. 2022. Vol. 46. P. 101–116.
6. Hirst A. Wargames resurgent: the hyperrealities of military gaming from recruitment to rehabilitation. *International Studies Quarterly*. 2022. Vol. 66(3). P. 21–37.
7. Losh E. In country with tactical iraqi: Trust, identity, and language learning in a military video game. In *Digital Experience: Proceedings of the Digital Arts and Culture Conference*. 2005. P. 69–78.
8. Meriläinen M., Ruotsalainen M. The light, the dark, and everything else: making sense of young people's digital gaming. *Frontiers in Psychology*. 2023. Vol. 14. P. 116–128.
9. Schulzke M. Military videogames and the future of ideological warfare. *The British Journal of Politics and International Relations*. 2017. Vol. 19(3). P. 609–626.
10. Shaw I. G. R. Playing war. *Social & Cultural Geography*. 2010. Vol. 11(8). P. 789–803.
11. Sparrow R., Harrison R., Oakley J., Keogh B. Playing for fun, training for war: Can popular claims about recreational video gaming and military simulations be reconciled? *Games and Culture*. 2018. Vol. 13(2). P. 174–192.

References:

1. Bos, D. (2018). Answering the Call of Duty: Everyday encounters with the popular geopolitics of military-themed videogames. *Political Geography*, *63*, 54–64.

2. Breuer, J., Festl, R., & Quandt, T. (2012). Digital war: An empirical analysis of narrative elements in military first-person shooters. *Journal of Gaming & Virtual Worlds*, *4*(3), 215–237.

3. da Silva Simões, P. D., & Ferreira, C. G. I. (2011, November). Military war games edutainment. In *2011 IEEE 1st International Conference on Serious Games and Applications for Health (SeGAH)* (pp. 1–7). IEEE.

4. Festl, R., Scharkow, M., & Quandt, T. (2013). Militaristic attitudes and the use of digital games. *Games and culture*, *8*(6), 392–407.

5. Greitemeyer, T. (2022). The dark and bright side of video game consumption: Effects of violent and prosocial video games. *Current opinion in psychology*, *46*, 101–116.

6. Hirst, A. (2022). Wargames resurgent: the hyperrealities of military gaming from recruitment to rehabilitation. *International Studies Quarterly*, *66*(3), 21–37.

7. Losh, E. (2005). In country with tactical iraqi: Trust, identity, and language learning in a military video game. In *Digital Experience: Proceedings of the Digital Arts and Culture Conference 2005* (pp. 69–78).

8. Meriläinen, M., & Ruotsalainen, M. (2023). The light, the dark, and everything else: making sense of young people's digital gaming. *Frontiers in Psychology*, *14*, 116–128.

9. Schulzke, M. (2017). Military videogames and the future of ideological warfare. *The British Journal of Politics and International Relations*, *19*(3), 609–626.

10. Shaw, I. G. R. (2010). Playing war. *Social & Cultural Geography*, *11*(8), 789–803.

11. Sparrow, R., Harrison, R., Oakley, J., & Keogh, B. (2018). Playing for fun, training for war: Can popular claims about recreational video gaming and military simulations be reconciled?. *Games and Culture*, *13*(2), 174–192.