МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ЗАПОРІЗЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

ФАКУЛЬТЕТ СОЦІАЛЬНОЇ ПЕДАГОГІКИ ТА ПСИХОЛОГІЇ
КАФЕДРА ПСИХОЛОГІЇ

КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА БАКАЛАВРА

на тему: ЗАЛЕЖНІСТЬ ВІД ҐАЧА-ІГОР ЯК ФОРМА ПОВЕДІНКОВОЇ АДИКЦІЇ У МОЛОДІ

Виконала: студентка ІІІ курсу за скороченим терміном навчання, групи 6.0533-2с
спеціальності 053 Психологія
освітньої програми Психологія
Лазаренко Вікторія Олександрівна
Керівник: к.психол.н., доцент кафедри психології Мосол Н.О.
Рецензент: Phd, доцент кафедри психології Коваль Г.В.

Запоріжжя - 2026

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ЗАПОРІЗЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

Факультет соціальної педагогіки та психології
кафедра психології
рівень вищої освіти: бакалаврський
спеціальність: 053 Психологія
освітня програма: Психологія

ЗАТВЕРДЖУЮ
В.о. завідувача кафедри психології
к.психол.н., доцент. Н.О. Губа
_____
«____»_____2026 р.

З А В Д А Н Н Я
НА КВАЛІФІКАЦІЙНУ РОБОТУ СТУДЕНТЦІ
Лазаренко Вікторії Олександрівні

Тема роботи Залежність від ґача-ігор як форма поведінкової адикції у молоді
керівник роботи Мосол Н.О., канд.психол.наук, доцент кафедри психології
затверджені наказом ЗНУ від «08» грудня 2025 року № 1779—с

2. Строк подання студентом роботи _____
3. Вихідні дані до роботи аналіз психолого-педагогічної літератури.
4. Зміст розрахунково-пояснювальної записки: здійснити теоретичний аналіз проблеми поведінкових адикцій та розкрити психологічну сутність феномену ґача-ігор; визначити психологічні фактори ризику та механізми формування адиктивної поведінки гравців, зокрема її спорідненість із азартною залежністю; емпірично дослідити вираженість ігрової та азартної залежності у молоді з різним ступенем фінансової залученості у ґача-ігри; проаналізувати взаємозв'язок між схильністю до ґача-залежності, психоемоційними станами особистості та проявами азартної адикції; розробити практичні рекомендації щодо психологічної допомоги молоді з ґача-залежністю.
5. Перелік графічного матеріалу: 3 рисунки, 3 таблиці.

6. Консультанти розділів роботи

Розділ	Прізвище, ініціали та посада консультанта	Підпис, дата	
		Завдання видав	Завдання прийняв
Вступ	Мосол Н.О., доцент		
Розділ 1	Мосол Н.О., доцент		
Розділ 2	Мосол Н.О., доцент		
Висновки	Мосол Н.О., доцент		

7. Дата видачі завдання _____

КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН

№ п/п	Назва етапів кваліфікаційної роботи	Термін виконання етапів роботи	Примітка
1	Збір та систематизація матеріалу	грудень 2025 р.	Виконано
2	Робота над вступом	січень 2026 р.	Виконано
3	Робота над першим розділом	лютий 2026 р.	Виконано
4	Робота над другим розділом	березень 2026 р.	Виконано
5	Написання висновків	квітень 2026 р.	Виконано
6	Передзахист	травень 2026 р.	Виконано
7	Нормоконтроль	травень 2026 р.	Виконано

Студент _____В. О. Лазаренко

Керівник роботи _____Н. О. Мосол

Нормоконтроль пройдено

Нормоконтролер _____ І. І. Менсітов

РЕФЕРАТ

Кваліфікаційна робота бакалавра: 56 сторінок, 3 рисунки, 3 таблиці, 59 джерел, 3 додатка.

Об'єкт дослідження: адиктивна поведінка молоді в умовах цифрового ігрового середовища.

Предмет дослідження: психологічні особливості залежності від ґача-ігор як форми поведінкової адикції у молоді.

Мета: теоретично обґрунтувати та емпірично дослідити психологічні особливості залежності від ґача-ігор як форми поведінкової адикції у молоді та визначити специфіку її зв’язку з механізмами азартної залежності.

Гіпотеза: припускається, що залежність від ґача-ігор за своїми психологічними механізмами є ближчою до гемблінгу, ніж до ігрового розладу; молодь, яка здійснює внутрішньоігрові мікротранзакції, характеризується вищим рівнем проявів азартної адикції та ґача-залежності порівняно з гравцями без фінансових витрат.

Методи дослідження: теоретичні (аналіз, синтез, систематизація підходів до вивчення поведінкових адикцій); емпіричні (Десятипунктовий тест ігрового розладу, Вікторіанський опитувальник, авторська анкета); статистичні (альфа Кронбаха, U-критерій Манна-Уїтні, рангова кореляція Спірмена).

Наукова новизна: вперше емпірично доведено спорідненість механізмів ґача-залежності з гемблінгом серед молоді та проаналізовано зв'язок між фінансовою залученістю гравців і ризиком компульсивної поведінки.

Практичне значення: результати можуть використовуватись у психодіагностичній та консультативній практиці під час роботи з молоддю, схильною до азартної залежності, а також для точнішого визначення мішеней психологічної допомоги та корекції.

ҐАЧА-ІГРИ, ПОВЕДІНКОВА АДИКЦІЯ, ГЕМБЛІНГ, ГЕЙМІНГ, МІКРОТРАНЗАКЦІЇ, ЮНАЦЬКИЙ ВІК.

SUMMARY

Lazarenko V. O. Addiction to Gacha Games as a Form of Behavioural Addiction In Young People.

Bachelor's qualification work: 56 pages, 3 figures, 3 tables, 59 sources.

Object of research: addictive behavior of young people in the context of a digital gaming environment.

Subject of research: psychological characteristics of gacha game dependency as a form of behavioral addiction in youth.

Purpose: to theoretically substantiate and empirically investigate the psychological characteristics of gacha game dependency as a form of behavioral addiction in youth, and to determine the specifics of its relationship with the mechanisms of gambling addiction.

Hypothesis: it is assumed that gacha game dependency, in terms of its psychological mechanisms, is closer to gambling than to gaming disorder; young people who make in-game microtransactions are characterized by higher levels of gambling addiction manifestations and gacha dependency compared to players without financial expenditures.

Research methods: theoretical (analysis, synthesis, systematization of approaches to the study of behavioral addictions); empirical (Internet Gaming Disorder Test-10, Victorian Gambling Screen, author's questionnaire); statistical (Cronbach's alpha, Mann–Whitney U-test, Spearman's rank correlation).Scientific novelty: the study provides empirical proof of the affinity between gacha addiction and gambling among modern youth, analyzing the connection between financial involvement and the risk of compulsive behavior.

Practical significance: the results can be applied in psychodiagnostic and consultative practice with youth prone to gaming addiction, enabling more accurate identification of targets for psychological correction.

Key words: gacha games, behavioral addiction, gambling, gaming, microtransactions, youth.

ЗМІСТ

ВСТУП 7
РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИКО-МЕТОДОЛОГІЧНІ ЗАСАДИ ДОСЛІДЖЕННЯ ҐАЧА-ЗАЛЕЖНОСТІ ЯК ФОРМИ ПОВЕДІНКОВОЇ АДИКЦІЇ 11
1.1. Поняття поведінкової адикції, критерії та механізми формування 11
1.2. Психологічна специфіка, ігрові механіки та маніпулятивний потенціал ґача-ігор 22
1.3. Причини вразливості та наслідки ґача-залежності в юнацькому віці 32
РОЗДІЛ 2. ЕМПІРИЧНЕ ДОСЛІДЖЕННЯ АДИКТИВНОЇ ПОВЕДІНКИ МОЛОДІ У КОНТЕКСТІ ҐАЧА-ІГОР 41
2.1. Організація та методи емпіричного дослідження 41
2.2. Аналіз та інтерпретація результатів 44
2.3. Практичні рекомендації щодо психологічної допомоги молоді з ґача-залежністю 51
ВИСНОВКИ 54
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ 57
ДОДАТКИ 64

ВСТУП

Актуальність теми дослідження. Стрімкий розвиток індустрії цифрових розваг та повсюдне поширення мобільних технологій призвели до суттєвих змін у структурі дозвілля сучасної молоді. Відеоігри стали не лише популярним способом відпочинку, а й повноцінним середовищем для соціалізації, самовираження та емоційної регуляції. Водночас це породило нові психологічні виклики, ключовим з яких є зростання масштабів поведінкових адикцій. Включення ігрового розладу (gaming disorder) до Міжнародної класифікації хвороб (МКХ-11) підтверджує глобальний масштаб проблеми на рівні Всесвітньої організації охорони здоров'я.

На цьому тлі особливої гостроти набуває феномен так званих ґача-ігор. Специфіка цих проєктів полягає у використанні системи випадкових нагород, коли гравець витрачає реальну або віртуальну валюту заради шансу отримати бажаного персонажа чи ігровий предмет. Психологічна небезпека ґача-механіки полягає в їхній глибокій спорідненості з азартними іграми. Вони експлуатують ті самі когнітивні викривлення: ілюзію контролю, «помилку гравця» та ефект майже виграшу, активуючи нейропсихологічні механізми системи винагороди, пов'язані з дофамінергічною регуляцією поведінки.

Проблема ускладнюється тим, що ґача-ігри майстерно маскують азартну складову під захопливий сюжет та взаємодію з героями, формуючи у гравців міцну емоційну (парасоціальну) прив'язаність до віртуальних персонажів. Додатковим тригером виступає штучне обмеження часу на отримання винагороди, що провокує у гравців інтенсивний синдром втраченої вигоди (FOMO — Fear of Missing Out) і спонукає до компульсивних, часто неконтрольованих фінансових витрат (мікротранзакцій).

Молодіжний вік є періодом найвищої вразливості до подібних маніпуляцій. Юнаки та дівчата часто стикаються з високим рівнем соціального стресу, пошуком ідентичності та відчуттям самотності.

Занурення у світ ґача-ігор стає для них формою ескапізму — доступним способом втечі від реальних проблем у середовище, де успіх, значущість і позитивні емоції можна буквально «купити». Однак така дезадаптивна стратегія подолання стресу швидко переростає у залежність, призводячи до соціальної ізоляції, порушень сну, емоційного виснаження та серйозних фінансових труднощів.

Попри високу соціальну значущість проблеми, у вітчизняній та зарубіжній психологічній науці феномен ґача-залежності залишається недостатньо вивченим. Більшість досліджень фокусується або на ігровій залежності, або на азартній залежності. Натомість гібридна природа ґача-ігор, яка стирає межу між геймінгом та гемблінгом, потребує окремого теоретичного осмислення. Саме необхідність дослідження специфічних психологічних механізмів формування ґача-адикції у молоді, а також розробки ефективних мішеней для її психологічної профілактики та корекції зумовлює актуальність нашого дослідження.

Об’єкт дослідження: адиктивна поведінка молоді в умовах цифрового ігрового середовища.

Предмет дослідження: психологічні особливості залежності від ґача-ігор як форми поведінкової адикції у молоді.

Мета дослідження: теоретично обґрунтувати та емпірично дослідити психологічні особливості залежності від ґача-ігор як форми поведінкової адикції у молоді та визначити специфіку її зв’язку з механізмами азартної залежності.

Гіпотеза дослідження базується на припущенні, що ґача-ігри за механізмами формування залежності є ближчими до гемблінгу, ніж до ігрового розладу. На основі цієї гіпотези сформульовано два емпіричні припущення. Група гравців, які здійснюють фінансові витрати в ґача-іграх, матиме статистично значущо вищі показники азартної адикції та ґача-залежності порівняно з гравцями, які грають безкоштовно. Існує прямий кореляційний зв'язок між реальною сумою витрачених коштів та інтенсивністю проявів адиктивної симптоматики.

Завдання дослідження:

1. Здійснити теоретичний аналіз проблеми поведінкових адикцій та розкрити психологічну сутність феномену ґача-ігор.

2. Визначити психологічні фактори ризику та механізми формування адиктивної поведінки гравців, зокрема її спорідненість із гемблінгом.

3. Емпірично дослідити особливості адиктивної поведінки молоді, залученої до ґача-ігор, зокрема рівень вираженості ігрової та азартної залежності у гравців із різним ступенем фінансової залученості

4. Проаналізувати взаємозв'язок між схильністю до ґача-залежності, психоемоційними станами особистості та проявами азартної адикції.

5. Розробити практичні рекомендації щодо психологічної допомоги молоді з ґача-залежністю.

Методи дослідження: в ході дослідження були використані такі методи та методики: теоретичний аналіз наукової літератури, метод опитування, методика «Десятипунктовий тест ігрового розладу» (IGDT-10), «Вікторіанський опитувальник» (VGS), авторська анкета для виявлення специфічних психологічних тригерів ґача-залежності, кількісна та якісна обробка даних, порівняльний та кореляційний аналіз отриманих результатів, U-критерій Манна-Уїтні, коефіцієнт рангової кореляції Спірмена та коефіцієнт альфа Кронбаха.

Теоретичне значення дослідження полягає у поглибленні та розширенні наукових уявлень про специфіку поведінкових адикцій у молодіжному віці. У роботі теоретично обґрунтовано психологічну природу феномену ґача-ігор, виокремлено їхній адиктогенний потенціал та доведено психологічну спорідненість механізмів ґача-залежності з гемблінгом. Результати дослідження доповнюють існуючі теоретичні підходи до вивчення факторів ризику та механізмів формування компульсивної ігрової поведінки сучасної молоді.

Практичне значення дослідження полягає в тому, що одержані емпіричні результати можуть бути безпосередньо використані в психодіагностичній та консультативній практиці психологів під час роботи з молоддю, схильною до ігрової залежності. Виявлений зв’язок між ґача-залежністю та механізмами гемблінг-поведінки дозволяє більш точно визначати мішені для психологічної допомоги та психокорекції, диференціюючи азартний компонент від загальної ігрової активності. Матеріали дослідження також можуть слугувати базою для подальшої розробки спеціалізованого діагностичного інструментарію для виявлення ґача-адикції.

Структура роботи: кваліфікаційна робота складається зі вступу, двох розділів, загальних висновків, списку використаних джерел, що налічують 59 найменувань, 3 додатків на 7 сторінках. Основний зміст роботи викладений на 56 сторінках і містить 3 таблиці та 3 рисунки. Загальний обсяг роботи 70 сторінок.

РОЗДІЛ 1.
ТЕОРЕТИКО-МЕТОДОЛОГІЧНІ ЗАСАДИ ДОСЛІДЖЕННЯ ҐАЧА-ЗАЛЕЖНОСТІ ЯК ФОРМИ ПОВЕДІНКОВОЇ АДИКЦІЇ

1.1 Поняття поведінкової адикції, критерії та механізми формування

Історично склалося так, що концепт «адикція» (або «залежність») тривалий час розглядався науковим та медичним співтовариством виключно крізь призму розладів, що безпосередньо пов'язані зі зловживанням екзогенними психоактивними речовинами, такими як наркотичні засоби, алкоголь або нікотин. Відповідно до класичних медичних парадигм формування клінічно значущої залежності вимагало обов'язкового введення в організм специфічного хімічного агента. Вважалося, що ця субстанція має долати гематоенцефалічний бар'єр, здійснювати безпосередній вплив на нейрохімічні процеси головного мозку та, як наслідок, індукувати виражені клінічні симптоми толерантності й абстиненції [23].

Проте протягом останніх десятиліть у галузях психіатрії, клінічної психології та нейробіології відбувся фундаментальний парадигмальний зсув. Сучасні дослідники дійшли обґрунтованого консенсусу щодо того, що патологічна залежність здатна формуватися і без участі будь-яких хімічних агентів, ґрунтуючись виключно на специфічних поведінкових патернах [23]. Поведінкові адикції нині визначаються як стійкі, повторювані моделі поведінки, що супроводжуються втратою свідомого контролю, формуванням непереборного компульсивного потягу та продовженням виконання певних дій незважаючи на очевидні деструктивні наслідки для фізичного здоров'я, психологічного благополуччя та соціального функціонування індивіда [44].

Значний масив досліджень, початково спрямованих на вивчення нейробіологічних основ наркотичної залежності, був поступово

екстрапольований на аналіз потенційно адиктогенних властивостей повторюваних форм поведінки [23]. Цей науковий процес призвів до розуміння того факту, що будь-який об'єкт, діяльність або ситуація, які здатні стимулювати систему винагороди головного мозку та викликати суб'єктивно значущі зміни настрою, володіють потенціалом стати тригером адиктивного процесу [14].

Легітимізація поведінкових адикцій як повноцінних медичних діагнозів відбулася завдяки публікації п'ятого видання Посібника з діагностики та статистики психічних розладів (DSM-5) у 2013 році. У цій класифікації патологічний гемблінг (розлад азартних ігор) був перенесений з категорії розладів контролю імпульсів до новоствореної нозологічної категорії «Розлади, пов'язані з вживанням речовин та адиктивні розлади» [12]. Зазначений крок на офіційному рівні підтвердив, що поведінкові розлади поділяють із хімічними залежностями спільні клінічні, феноменологічні, генетичні та нейробіологічні механізми.[37] Згодом Міжнародна класифікація хвороб 11-го перегляду (МКХ-11), розроблена ВООЗ, також включила «Ігровий розлад» (Gaming Disorder) до переліку офіційних діагнозів, що остаточно закріпило статус нехімічних залежностей у світовій психіатричній нозології [22].

Комплексний аналіз поведінкових адикцій відкриває нові можливості для розуміння того, як нормальні, еволюційно детерміновані процеси навчання, формування пам'яті та оцінки винагороди можуть зазнавати патологічних змін під впливом надпотужних штучних стимулів сучасного соціокультурного середовища [43]. Дослідження цієї проблематики вимагає застосування мультидисциплінарного підходу, який інтегрує дані про молекулярні взаємодії у синапсах, структурні зміни у корі головного мозку, специфіку особистісних рис індивіда та вплив навколишнього соціально-економічного контексту [37].

Діагностика поведінкових адикцій становить надзвичайно складне клініко-психологічне завдання, оскільки вона методологічно спирається на

критерії, початково розроблені для розладів, пов'язаних із вживанням психоактивних речовин (SUD). Відсутність токсичної дії екзогенних молекул змушує клініцистів та психологів зосереджуватися виключно на феноменології самої поведінки, оцінюючи її інтенсивність, функціональне значення та дезадаптивні наслідки для життя пацієнта [14]. Для встановлення чіткої диференціальної межі між надмірним захопленням (соціально прийнятною ігровою активністю) та клінічною патологією у сучасній науці застосовуються специфічні критеріальні системи.

Зокрема, DSM-5 оперує переліком з 11 критеріїв для розладів вживання речовин, які наразі проходять активну валідацію для оцінки поведінкових адикцій. До цих критеріїв належать: залучення до активності у більших обсягах, ніж планувалося; безуспішні спроби припинити або контролювати поведінку; інтенсивний компульсивний потяг; формування толерантності; наявність симптомів синдрому відміни; витрачання надмірної кількості часу на активність; нехтування основними життєвими обов'язками; продовження поведінки попри виникнення міжособистісних конфліктів; відмова від інших значущих активностей; використання у потенційно небезпечних ситуаціях; а також продовження залученості попри усвідомлення фізичних чи психологічних проблем [12].

Водночас впровадження нових поведінкових діагнозів до МКХ-11 супроводжувалося високим рівнем наукової обережності. Згідно з МКХ-11, Ігровий розлад визначається трьома строгими діагностичними критеріями: 1) виражене порушення контролю над ігровою поведінкою (щодо її початку, частоти, інтенсивності, тривалості, завершення та контексту); 2) надання ігровій активності найвищого пріоритету над іншими життєвими інтересами та повсякденною діяльністю; 3) продовження або подальша ескалація ігрової діяльності незважаючи на виникнення вкрай негативних наслідків [22]. Ключовим диференціально-діагностичним критерієм, що відмежовує справжню адикцію від високого рівня залученості (наприклад, у професійному кіберспорті), є наявність клінічно значущого функціонального

порушення в особистій, сімейній, соціальній, освітній чи професійній сферах, яке має спостерігатися протягом періоду не менше 12 місяців [44].

Теоретичною та філософською платформою, що дозволяє об'єднати розрізнені форми хімічних та поведінкових адикцій у єдиний концептуальний конструкт, є Синдромальна модель адикції (Syndrome Model of Addiction), запропонована Г. Шаффером (H. Shaffer) та його колегами. Відповідно до цієї всеосяжної концепції різноманітні вияви залежності є не окремими ізольованими захворюваннями, а специфічними опортуністичними проявами єдиного глибинного синдрому, який має спільну біопсихосоціальну етіологію [30; 52]. Модель постулює, що генетичні мутації, нейробіологічні дисфункції та психосоціальні фактори ризику самі по собі не детермінують вибір конкретного об'єкта залежності. Натомість вони формують базисну вразливість особистості до адиктивної поведінки як такої. Саме психосоціальні впливи доповнюють цей нейробіологічний базис і визначають, у який саме спосіб індивід буде реалізовувати свій адиктивний потенціал [52]. Коли вразливий індивід отримує безперешкодний доступ до потенційного об'єкта адикції, взаємодія між його внутрішньою схильністю та підкріплюючим ефектом об'єкта призводить до розвитку неконтрольованої патологічної мотивації [53].

Важливим наслідком цього підходу є зміщення клінічного фокусу з об'єкта залежності на характер патологічної взаємодії між людиною та цим об'єктом [53]. Залежність криється не у віртуальному коді гри, а у дезадаптивній взаємодії індивіда зі стимулом, що супроводжується порушенням механізмів нейроадаптації та емоційної регуляції. Цей теоретичний підхід обґрунтовує феномен перехресної залежності та високий рівень коморбідності. Стає зрозумілим механізм зміни об'єкта адикції, наприклад, перехід від подоланої хімічної залежності до компульсивного гемблінгу: глибинний синдром залишається незмінним, змінюється лише його опортуністичний прояв [14]. Модель Шаффера наголошує на необхідності терапевтичного впливу на першопричини синдрому, що лежать

у площині порушеної нейробіології та психосоціальної дезадаптації, а не лише на симптоматичну поведінку.

Фундаментальні дослідження в галузі нейронаук переконливо свідчать, що поведінкові адикції є не просто проявом дефіциту вольової регуляції, а наслідком глибоких структурних, функціональних та молекулярних змін у нейронних мережах головного мозку. Центральною мішенню як хімічних, так і поведінкових адикцій є «система винагороди» (reward circuit), що сформувалася еволюційно для безумовного підкріплення життєво важливих адаптивних дій. В умовах розвитку адикції ця складна система зазнає патологічної дезадаптації (в англомовній літературі використовується термін «hijacking» — функціональне перехоплення) [43]. Проте патогенез поведінкових адикцій не зводиться виключно до дофамінової гіпотези. Останні відкриття доводять існування складної взаємодії різних систем нейромедіаторів, які скоординовано модулюють активність системи винагороди [37].

Дофамін-Глутамат-ГАМК-контур: у межах прилеглого ядра (NAc) функціонує критично важлива система нейрохімічної регуляції. Вивільнення дофаміну не є автономним процесом; воно жорстко модулюється гамма-аміномасляною кислотою (ГАМК), яка виступає головним гальмівним медіатором у мозку. ГАМК здійснює прямий вплив на дофамінові рецептори та опосередковано регулює їх через збудливі глутаматергічні проєкції. При поведінкових адикціях, таких як проблемний гемблінг, цей контур зазнає дисрегуляції. У залежних гравців виявляється послаблення активності ГАМК-А рецепторів на тлі підвищеної активності глутаматних рецепторів у первинній моторній корі (M1), що має пряму кореляцію з втратою контролю над імпульсами [37]. Хронічний вплив адиктивної поведінки провокує глутамат-опосередковані нейроадаптації у стріато-таламо-кортикальних шляхах. Ці зміни модифікують морфологію дендритів, змінюють роботу іонотропних рецепторів (AMPA та NMDA) і посилюють патологічну синаптичну пластичність, фіксуючи адиктивну звичку на нейроструктурному рівні [48].

Серотонінергічна система (5-НТ): серотонін активно модулює дофамінергічну передачу. У вентральній тегментальній ділянці (VTA) стимуляція 5-НТ2С-рецепторів активує ГАМК-ергічні інтернейрони, які здійснюють гальмування дофамінових нейронів. У пацієнтів із тяжкими формами проблемного гемблінгу фіксується пряма кореляція між тяжкістю розладу та рівнем рецепторів 5-НТ1В у вентральному стріатумі та передній поясній звивині. Підвищена активність серотонінового транспортера (SERT) у префронтальній корі асоціюється з порушенням процесів прийняття рішень; пацієнти втрачають здатність до цілеспрямованої поведінки, підкоряючись автоматизованим імпульсам [37].

Ендогенна опіоїдна система: опіоїдні пептиди (ендорфіни) безпосередньо задіяні у формуванні суб'єктивного відчуття ейфорії під час залучення в адиктивну поведінку. Взаємодія опіоїдної та дофамінової систем настільки тісна, що фармакологічні препарати, які блокують опіоїдні рецептори (зокрема антагоніст налтрексон), демонструють клінічну ефективність не лише при лікуванні хімічних залежностей, але й при лікуванні патологічного гемблінгу та інших поведінкових розладів [11]. Це слугує вагомим доказом спільної біологічної природи цих патологічних станів.

Спираючись на біопсихосоціальну модель, необхідно визнати, що виключно біомедичний підхід є недостатнім для повного розуміння феномену поведінкової адикції. Біологічна вразливість дофамінової системи завжди реалізується в межах конкретного психологічного профілю індивіда [17]. Психологічні детермінанти, зокрема структура рис особистості та когнітивні особливості, відіграють вирішальну роль у ймовірності трансформації первинного залучення до активності у стійку залежність. Лабораторні дослідження та психометричний аналіз виокремлюють низку рис особистості як потужні ендофенотипи (маркери вразливості) розвитку адикцій [36]:

1. Імпульсивність: багатовимірний психологічний конструкт, що включає схильність до швидких, незапланованих реакцій на стимули без

належного урахування негативних наслідків. Висока імпульсивність асоціюється зі зниженою здатністю утримуватися від препотентних реакцій та вираженим феноменом затримкового дисконтування (delay discounting), за якого залежний індивід віддає перевагу меншій, але миттєвій винагороді замість більшої у майбутньому [36].

2. Пошук гострих відчуттів: виражена потреба у нових, інтенсивних і складних фізичних та емоційних переживаннях. Ця риса безпосередньо детермінує схильність індивідів до експериментів з ризикованою поведінкою (азартні ігри, екстремальні види спорту, цифрові адикції). Зазначається, що надмірний пошук відчуттів може виступати як наслідком тривалого впливу адикції через притуплення чутливості системи винагороди, так і її першопричиною [36].

3. Нейротизм: базова довгострокова схильність особистості до інтенсивного переживання спектру негативних емоцій, таких як тривога, депресія та емоційна нестабільність. Для осіб з високим рівнем нейротизму адиктивна поведінка найчастіше функціонує як дисфункціональний механізм психологічного самолікування (self-medication) та копінг-стратегія для зниження емоційного дистресу [35].

4. Негативна нагальність: специфічний фасет структури особистості (згідно з моделлю UPPS-P), що визначається як стійка схильність діяти вкрай необдумано під впливом інтенсивного негативного афекту. Ця риса виявляє високу кореляцію з компульсивним гемблінгом та розладами харчової поведінки [36].

5. Низька сумлінність (Low Conscientiousness) та дефіцит попереднього обдумування (Lack of Premeditation): виражаються у дефіциті самодисципліни, цілеспрямованості та зниженій здатності аналізувати наслідки до моменту здійснення дії. Ці характеристики ускладнюють процеси довгострокового планування і підвищують вразливість особистості перед стимулами, що пропонують негайне підкріплення [36].

Психологічні мотиви залучення в адиктивну поведінку також диференціюються і відповідають постулатам загальної теорії підкріплення. Для однієї категорії осіб домінуючим мотивом є прагнення до інтенсивної стимуляції та ейфорії (позитивне підкріплення). Для інших індивідів, зокрема з високим рівнем тривожності та нейротизму, ключовим рушієм виступає негативне підкріплення — компенсаторна спроба уникнення об'єктивних стресових факторів, соціальної ізоляції чи емоційного дистресу [11]. Відповідно, когнітивні профілі залежних осіб часто характеризуються вираженими дефіцитами робочої пам'яті та зниженою здатністю до ментального планування, що додатково обмежує їхню опірність розвитку розладу [36].

В епоху стрімкого розвитку цифрових технологій спектр потенційних об'єктів для формування поведінкових адикцій суттєво розширився. Це зумовило наукову необхідність чіткої нозологічної класифікації різних форм залежної поведінки у віртуальному середовищі. Оскільки інтернет розглядається переважно лише як універсальне комунікативне середовище для реалізації інших форм активності, сучасний клінічний фокус змістився з розмитих узагальнень, таких як «інтернет-адикція» [32, 54], на більш конкретизовані розлади. Серед них наразі найбільш вивченим є ігровий розлад, що концептуалізується як патологічне, компульсивне залучення до відеоігор [24].

Емпіричні дослідження підтверджують, що ігровий розлад супроводжується нейробіологічними змінами, структурно ідентичними до тих, які фіксуються при розладах вживання психоактивних речовин. Зокрема, у осіб із клінічно вираженим ігровим розладом спостерігається стійке зниження щільності дофамінових рецепторів у стріатумі, зниження рівня дофамінового транспортера (DAT), що прямо корелює з тяжкістю перебігу хвороби, а також патологічна зміна метаболізму ГАМК у передній поясній корі [37]. Присутність специфічних генетичних маркерів, таких як короткий алель гена транспортера серотоніну (5HTTLPR), додатково посилює ризик розвитку цифрових адикцій у осіб з вираженим рівнем уникання шкоди [29].

Принципово важливим для розуміння сутності поведінкової адикції є аналіз її соціально-психологічної природи. В сучасній адиктології адиктивна поведінка визначається як активне або пасивне уникання людиною травмівної реальності — так звана “втеча від реальності” — шляхом свідомого чи несвідомого переключення на альтернативну, нетравмівну реальність. Цей механізм дає змогу тимчасово оптимізувати психічний стан шляхом фіксації уваги на певній активності, яка стає психологічно комфортним замінником реального функціонування. За ряду умов така фіксація набуває злоякісного характеру і трансформується у стійку адикцію. У традиційному розумінні адикція постає як нав’язлива і нездоланна потреба в певній активності, яку людина, з одного боку, сприймає як життєво необхідну, а з другого — усвідомлює як шкідливу звичку, якій не може противитися. Саме цим механізмом визначається адиктивна поведінка як форма аутодеструктивної девіантної поведінки, що характеризується стійкою компульсивною прив’язаністю до певного об’єкта або дії, внаслідок чого особа втрачає здатність свідомо контролювати частоту, тривалість та інтенсивність залучення у відповідну активність [9].

Розгляд чинників формування поведінкової адикції в межах біопсихосоціальної моделі дозволяє системно охопити три групи взаємопов’язаних детермінант. Фізіологічні чинники включають обтяжену спадковість і нейробіологічні особливості: дослідження родин, де виявлено залежність, засвідчують, що адиктивні форми поведінки властиві не лише пацієнту, але й, як правило, одному з батьків. Нейробіологічна основа залежності пов’язана з порушенням дофамінового обміну або генетично успадкованим дефіцитом відповідних нейромедіаторів: стан залежності активує “шлях задоволення” у мозку, провокуючи зростання рівня дофаміну, а з часом формується толерантність і необхідність посиленої стимуляції центру винагороди для уникнення стану абстиненції. Психологічні чинники охоплюють тип мотивації, особливості акцентуацій, характеристики емоційної сфери, наявність психологічних травм і недостатність вольових

функцій. Емпіричні дані вказують, що серед підлітків з інтернет-адикцією переважають особи з шизоїдним (29,8%), істероїдним (19,3%) та лабільним й епілептоїдним (по 12,3%) типами акцентуацій [9]. Соціальні чинники пов’язані зі стилем сімейного виховання, рівнем соціальної підтримки та особливостями соціокультурного середовища. Гіперопіка, гіпоопіка, брак емоційного обміну в сім’ї, а також адиктивні розлади у батьків чи перманентна конфліктність домашнього середовища формують у особи стійкий психологічний дискомфорт і бажання “втекти” у альтернативну реальність [6].

Емпіричні дослідження психологічного профілю адиктивної особистості уточнюють та конкретизують описані теоретичні конструкти. Порівняльний аналіз груп осіб з виявленою адикцією та без ознак залежності виявляє статистично значущі відмінності за шкалами депресії, психастенії, параноальності, шизоїдності та гіпоманії: середні показники за цими шкалами стабільно вищі у представників групи з адикцією. Отже, підтверджується, що адикти є більш емоційно лабільними, сенситивними та вразливими, їм притаманна імпульсивність і дратівливість. Дослідники також фіксують у таких осіб вищий рівень креативності у поєднанні з тенденцією до перебування у власному ілюзорному або віртуальному світі. Показово, що вибір конкретного об’єкта залежності значною мірою детермінується культурними та соціальними чинниками — рекламою, суспільною думкою, продуктами мистецтва, — тобто є явищем культурно обумовленим, а не суто індивідуальним. Кореляційний аналіз також свідчить про наявність тісного зв’язку між різними видами залежностей: у осіб з одним типом адикції значно вищий ризик розвитку суміжних форм залежної поведінки, що підтверджує концепцію єдиного адиктивного синдрому [7].

Невід’ємним елементом концептуального опису поведінкової адикції є розуміння динаміки її формування. Адикція не виникає раптово — вона розгортається поступово, проходячи кілька якісно відмінних стадій, кожна з яких характеризується як кількісним зростанням вираженості розладу, так і

якісною трансформацією його симптоматики. На першій стадії спостерігається надмірне, емоційно насичене захоплення певною активністю та нездоланне бажання занурюватися в неї без чітко усвідомленої мети — виключно заради задоволення і підтримання позитивного емоційного стану. Друга стадія характеризується поступовим зниженням радості від залучення у відповідну діяльність, зростанням психологічного дискомфорту та першими проявами прихованості: особа починає приховувати від близьких реальний обсяг свого залучення. На третій стадії час залученості суттєво зростає, а втрата самоконтролю поширюється за межі конкретної активності на загальний перебіг життя; з'являються порушення пам'яті, уваги, сну та харчування, зростає тяга до додаткових стимуляторів настрою. Четверта стадія знаменується тяжкою соціальною дезадаптацією: хронічним незадоволенням, критичним зниженням соціальної активності, соціальною ізоляцією, провідними емоційними станами тривоги, страху і депресії [6]. Ключовою особливістю цієї прогресії є те, що контролюючі функції — рефлексивні, емоційно-вольові та самоорганізаційні — вимикаються в першу чергу, позбавляючи адикта можливості самостійно зупинити розвиток розладу і роблячи його залежним від зовнішньої психологічної допомоги [9].

Окремої уваги у контексті сучасних форм поведінкової адикції заслуговує специфіка цифрової залежності як одного з найпоширеніших її проявів. Проблемне використання цифрових технологій ідентифікується як багатовимірний феномен, що впливає на когнітивні, емоційні та фізіологічні процеси одночасно. Загальні макропоказники, які фіксують високий рівень проблемного використання гаджетів серед молоді [7], є яскравою ілюстрацією масштабності цифрової залученості, яка створює сприятливе середовище для формування більш специфічних і небезпечних форм розладів, передусім — ігрового. Феноменологічна структура такого адиктивного патерну включає ейфорію під час онлайн-перебування, когнітивну фіксацію на віртуальних об'єктах і виражену втрату часової саморегуляції. Ключовим індикатором соціальної деградації є деформація

морально-етичних орієнтирів: особа може систематично дезінформувати близьких і маніпулювати реальними стосунками заради збереження доступу до віртуального середовища. Визначальною рисою, що відрізняє подібні цифрові розлади від традиційних поведінкових адикцій, є надзвичайно висока швидкість їхнього формування — залежність від цифрового продукту чи гри може розвинутися вже протягом кількох місяців, що вимагає від фахівців розробки стратегій раннього втручання. Паралельно відбувається соматизація розладу: фіксується зростання м'язово-скелетних порушень, неврологічних розладів і хронічної втоми, що у сукупності з психосоціальною дезадаптацією утворюють замкнене коло негативних наслідків, характерне і для клінічної картини ігрової адикції.

Отже, поведінкові адикції становлять складний багатофакторний психологічний феномен, формування якого детермінується нелінійною взаємодією нейробіологічних механізмів, психологічних особливостей особистості та впливу соціального середовища. Розуміння цих фундаментальних механізмів є необхідною теоретичною передумовою для подальшого аналізу специфічних форм цифрових залежностей та об'єктивної оцінки адиктивного потенціалу сучасних відеоігор.

1.2. Психологічна специфіка, ігрові механіки та маніпулятивний потенціал ґача-ігор

Феномен ґача-ігор (gacha games) є одним із найскладніших і найприбутковіших сегментів у сучасній індустрії цифрових розваг. Еволюція інформаційних технологій та стрімкий розвиток індустрії інтерактивних розваг у першій чверті XXI століття зумовили фундаментальні трансформації у способах споживання цифрового контенту. Відеоігри пройшли шлях комерційної еволюції від форми культурного дозвілля до складних економічних систем. Сучасний етап розвитку індустрії характеризується явищем медіа-конвергенції, у межах якого механіки, що традиційно

застосовуються в індустрії азартних ігор (казино, лотереї), інтегруються в архітектуру цифрових відеоігор. В академічному дискурсі цей процес отримав визначення «геймбліфікації» цифрового простору. В основі цього феномену лежить перехід розробників до концепції «гра як сервіс», де мікротранзакції виступають домінуючою формою тривалої монетизації [2]. Явище, яке початково виникло як нішева цифрова адаптація японських аркадних автоматів, трансформувалося у глобальний ринок, що наразі детермінує тренди монетизації, ігрового дизайну та регуляторної політики у міжнародному масштабі. Сучасна ґача-гра розглядається не просто як відеогра з елементами випадковості, а як комплексний конструкт, що інтегрує передові досягнення поведінкової психології, нейробіології, математичного моделювання ймовірностей та агресивних стратегій оперування продуктом (LiveOps) [21].

Для об'єктивної оцінки масштабів впливу сучасних ґача-ігор необхідно проаналізувати їхній еволюційний шлях від фізичних об'єктів до складних цифрових екосистем. Термін «ґача» є похідним від японського слова «ґасяпон» (gashapon), що виникло як звуконаслідування: морфема «ґася» імітує звук повороту механічного важеля торгового автомата, а «пон» — звук падіння пластикової капсули з іграшкою у приймальний лоток. Зазначені автомати набули масового поширення в Японії у 1960-х роках і дотепер залишаються вагомим культурним та економічним феноменом. Значущість цієї індустрії підтверджується об'єктивними показниками: лише у 2023 фінансовому році ринок фізичних капсульних іграшок у Японії згенерував близько 72 мільярдів єн [21]. Цей глибоко вкорінений соціокультурний патерн колекціонування випадкових предметів сформував сприятливе підґрунтя для цифрової транзиції явища. Паралельно з розвитком японської аркадної культури у західних країнах на початку 1990-х років формувалася інша концепція — стратегічні колекційні карткові ігри (Trading Card Games, TCG), найвідомішим представником яких стала гра Magic: The Gathering. Модель розповсюдження контенту через «бустери» (набори з випадковим

вмістом) запровадила механіку «сліпої покупки», за якої споживач сплачував кошти за ймовірність отримання рідкісного предмета, необхідного для побудови синергетичних ігрових комбінацій [51]. Згідно з дослідженнями ринку, фіксується значне перекриття між цільовими аудиторіями TCG та сучасних ґача-ігор, оскільки обидві моделі задовольняють психологічну потребу у стратегічному плануванні, водночас стимулюючи дофамінову систему через елемент азарту під час відкриття рандомізованих наборів [19].

Масштабне формування жанру ґача у його сучасному цифровому вигляді відбулося на початку 2010-х років. Цей період характеризувався двома глобальними тенденціями: стрімким поширенням мобільних пристроїв (смартфонів) та кризою традиційної моделі підписки в багатокористувацьких онлайн-іграх (MMO) [28]. У період 2008–2010 років розробники MMO почали масово імплементувати бізнес-модель «гра з безкоштовним доступом» (F2P), компенсуючи відсутність абонентської плати впровадженням мікротранзакцій, що дозволяли користувачам купувати внутрішньоігрові переваги [19]. Японські розробники мобільних застосунків синтезували ці підходи; першою грою, яка успішно адаптувала механіку ґачі у цифровому форматі, вважається «Dragon Collection», тоді як статус глобального феномену жанру закріпили такі проєкти, як «Puzzle & Dragons» та «Brave Frontier» [21]. Фундаментальна відмінність японського підходу від західних проєктів (де системи випадкових винагород або «лутбокси» тривалий час виконували маргінальну чи виключно косметичну функцію) полягає в тому, що ґача-механіка була інтегрована як центральне ядро ігрового процесу [51]. Отримання нових персонажів, формування команд, тактична імпровізація на основі випадково здобутого арсеналу та стратегічне управління ресурсами стали головним функціональним сенсом гри. З середини 2010-х років жанр зазнав диверсифікації, поширившись за межі Японії та ставши домінуючою моделлю у Китаї та Південній Кореї, з подальшою активною інтеграцією в західні проєкти (наприклад, система Ultimate Team у франшизі FIFA/EA FC) [28].

Глибоке дослідження специфіки цього жанру вимагає застосування багатовимірного аналізу. Розуміння механізмів, які стимулюють користувачів до здійснення масштабних фінансових інвестицій у віртуальні активи, неможливе без вивчення математичних алгоритмів імовірності, а також психологічних тригерів, що детермінують компульсивну поведінку гравців. Для повноцінного розуміння фінансової динаміки та ризиків компульсивної поведінки у ґача-іграх дослідники застосовують специфічну соціально-економічну типологію гравців, що базується на обсягах і регулярності їхніх мікротранзакцій [58]. У спеціалізованій науковій літературі ця ієрархія традиційно описується через метафоричну термінологію. Базовий рівень становлять користувачі безоплатного сегмента (Free-to-Play або F2P), які взаємодіють із продуктом без жодних фінансових вкладень. Наступною стратою є «мальки» — гравці, чиї витрати є мінімальними та епізодичними, зазвичай обмежуючись придбанням базових підписок або дрібних стартових наборів. Середній сегмент формують «дельфіни», які здійснюють регулярні, але помірні та здебільшого контрольовані транзакції. На вершині цієї ієрархії знаходяться «кити» та їхня екстремальна підгрупа «левіафани» — користувачі, чиї фінансові вливання є непропорційно високими і часто не мають жорстких лімітів. Хоча «кити» становлять абсолютну меншість бази гравців, саме вони генерують переважну частку прибутку проєктів із ґача-монетизацією. Емпіричне підтвердження значущості цієї класифікації для психологічної науки наведено у дослідженні М. Драєра та співавторів (Dreier et al., 2017), де вивчався зв'язок між моделлю монетизації та розладом інтернет-ігор (Internet Gaming Disorder, IGD). Дослідники виявили пряму кореляцію між фінансовими витратами та ризиком розвитку залежності: згідно з їхніми висновками, поведінковий профіль «китів» має значні перетини з клінічною картиною ігрової адикції, включаючи вищий рівень психосоціального стресу та використання дисфункціональних стратегій подолання труднощів. Водночас «дельфіни» розглядаються як група ризику, що вразлива до

тригерів ігрового дизайну, тоді як поведінка «мальків» та F2P-гравців здебільшого залишається в межах непатологічної норми [20].

Вираженим проявом цієї моделі є системи лутбоксів. Відповідно до статистичних спостережень, станом на 2020 рік такі механіки були імплементовані у 58,0% найпопулярніших мобільних відеоігор для операційної системи Android, у 59,0% ігор для платформи iPhone, а також у 36,0% проєктів для персональних комп'ютерів на платформі Steam [5]. Сучасні ґача-ігри характеризуються багатовимірною системою винагород та механікою монетизації, побудованою на використанні імовірнісних алгоритмів і графіків підкріплення. Кожен елемент дизайну спроєктований із метою максимізації фінансових витрат користувача при одночасному збереженні суб'єктивної ілюзії чесної гри та контролю над процесом. Центральним вузлом цієї архітектури є система віртуальних вітрин (банерів), мікротранзакцій (які в ігровій спільноті визначаються як «крутки» або спроби) та алгоритмів випадковості [21]. Банер становить собою тимчасову або постійну пропозицію, яка визначає поточний пул віртуальних активів, доступних для отримання через механіку рандомізованого витягування [18]. Індустрія розробила складну типологію банерів. Стандартні банери доступні на постійній основі та містять базовий набір контенту; вони використовуються переважно як механізм абсорбції безкоштовної валюти і рідко виступають джерелом прямих фінансових вливань [56]. Обмежені банери становлять ядро системи монетизації. Вони пропонують ексклюзивні віртуальні активи найвищої рідкості виключно протягом короткого часового проміжку, цілеспрямовано стимулюючи синдром втраченої вигоди (FOMO) [59]. Банери для новачків пропонують пільгові умови на перші ігрові спроби для швидкого залучення нового гравця до циклу підкріплення [18]. Ступінчасті банери є специфічною механікою, за якої кожна наступна спроба вимагає прогресивно більшої кількості валюти або пропонує кращі статистичні умови, що формує ілюзію прогресії та стимулює ескалацію витрат [31]. Важливим компонентом обмежених банерів є система

«Rate-Up», за якої математична ймовірність випадіння ексклюзивного персонажа штучно підвищується порівняно з іншими предметами аналогічної рідкості [16]. Проте навіть за таких умов базова ймовірність успіху залишається критично низькою (часто становить менше 1%), що змушує гравців здійснювати багаторазові транзакції.

Комерційний успіх ґача-ігор базується на глибокому розумінні та використанні когнітивних вразливостей людської психіки. Дизайн становить собою результат інтеграції знань з поведінкової психології, нейробіології та економіки уваги. Архітектура цих застосунків експлуатує фундаментальні механізми системи винагороди мозку, формуючи поведінкові патерни, які мають статистично значущі кореляції з ризиками розвитку ігрової залежності та проблемного гемблінгу [41]. Психологічним фундаментом привабливості ґачі є принцип невизначеності результату та застосування «змінного графіка підкріплення» — класичної концепції оперантного зумовлення Б.Ф. Скіннера. У цій парадигмі винагорода надається після непередбачуваної кількості реакцій, що забезпечує найвищий рівень стійкості поведінки, оскільки суб'єкт позбавлений можливості спрогнозувати успішність конкретної спроби [59].

Оскільки гравець позбавлений інформації про те, яка саме спроба принесе нагороду, його дофамінергічна система стимулюється безпосередньо процесом очікування під час аудіовізуальної анімації відкриття лутбоксу. З нейробіологічної перспективи цей процес регулюється дофаміновою системою через механізм «помилки прогнозування винагороди» (reward prediction error). Коли гравець ініціює ігрову спробу, мозок формує прогноз очікуваного результату. Якщо фактичний результат перевершує очікування, виникає позитивна помилка прогнозування, що супроводжується інтенсивним викидом нейромедіаторів у специфічні ділянки мозку. Сила дофамінової відповіді є прямо пропорційною рівню несподіваності винагороди; натомість тривалі серії програшів індукують негативну помилку прогнозування, що призводить до пригнічення нейронної активності та

вираженої фрустрації. Екосистема гри збалансована таким чином, щоб періодично нівелювати стан глибокої фрустрації, стимулюючи дофамінергічну активність у критичні моменти емоційного спаду [59].

Психологічна архітектура адикції до відеоігор з елементами випадковості базується на експлуатації когнітивних упереджень індивіда. Процес прийняття рішень в умовах ситуативного ризику провокує систематичні помилки в раціональному оцінюванні ймовірностей. Одним із найвпливовіших когнітивних спотворень є феномен «ілюзії контролю» — ірраціональне переконання особи у здатності особисто контролювати або прогнозувати випадкові події шляхом застосування власних навичок чи ритуальних дій. У відеоіграх ця ілюзія загострюється, оскільки цифровий процес постійно імітує ситуації, що вимагають об'єктивної майстерності. Гравець безпосередньо керує аватаром, приймає тактичні рішення і контролює момент ініціації транзакції. Відбувається хибна екстраполяція об'єктивного відчуття контролю над геймплеєм на алгоритми рандомізації, які насправді є суворо детермінованими математичними моделями [10]. Специфічним когнітивним інструментом утримання користувачів виступає також ефект «майже виграшу» (Near-Miss Effect). Хоча в системах, заснованих на незалежних імовірностях, попередні невдачі не впливають на майбутні шанси, мозок обробляє «майже виграш» за нейронними алгоритмами, подібними до реакції на реальний виграш. У ґача-іграх цей ефект візуалізується за допомогою комплексних анімацій або через візуалізацію наближення до гарантованого порогу. Відповідно, гравець перебуває у стані постійної когнітивної активації, раціоналізуючи фінансові витрати ілюзією наближення до мети. Це індукує когнітивний дисонанс: конфлікт між раціональним наміром припинити транзакції та ірраціональним переконанням у необхідності продовження спроб. До зазначеного дисонансу приєднується когнітивне викривлення, відоме як «помилка неповоротних витрат» [42]. Гравці, які інвестували значний обсяг часу, зусиль або фінансових ресурсів у здобуття віртуального об'єкта, відчувають виражений

психологічний тиск, що змушує їх продовжувати діяльність. Зупинка процесу (наприклад, на 60-й спробі з 90 гарантованих) інтерпретується суб'єктом як повна втрата попередніх інвестицій, що каталізує ірраціональний цикл ескалації витрат [26, 59].

Окрім рандомізації, ґача-ігри експлуатують темпоральні маніпуляції та механізми штучного дефіциту. Емпіричні дані свідчать, що 53,8% респондентів приймають рішення про здійснення мікротранзакції через те, що бажаний віртуальний актив доступний виключно протягом суворо обмеженого проміжку часу. Така структура пропозиції генерує психологічний тиск, концептуалізований як синдром втраченої вигоди (Fear of Missing Out — FOMO) [27]. Усвідомлення можливості незворотної втрати доступу до унікального активу знижує раціональний контроль користувача над фінансами. Цей тиск посилюється інструментами цінової політики та архітектурою внутрішньоігрових завдань. Близько 20% опитаних гравців зазначають, що купували преміальну валюту під впливом акційних пропозицій (знижки, бонуси за перше поповнення), що створює ілюзію фінансової доцільності. Паралельно впроваджується система щоденних завдань та нагород за вхід, що стимулює регулярне відвідування застосунку [5]. Зазначена тактика формує автоматичну поведінкову звичку, яка на наступних етапах життєвого циклу гравця сприяє конвертації у реальні монетарні витрати. Половина учасників досліджень підтверджує позитивну кореляцію між тривалістю ігрової активності та обсягом фінансових інвестицій у проєкт [33].

Індустрія відеоігор тривалий час захищала механіки лутбоксів, аргументуючи це тим, що віртуальні предмети формально не мають законодавчо закріпленої реальної вартості і не підлягають легальній конвертації у фіатні гроші, а отже, не підпадають під юридичне визначення азартної гри. Однак епідеміологічні дані та аналіз цифрової економіки спростовують цю тезу, свідчачи про те, що ґача-ігри функціонують як нерегульована форма гемблінгу. Сучасна екосистема відеоігор утворила

власну тіньову економіку; у популярних кіберспортивних дисциплінах віртуальні предмети з лутбоксів набувають об'єктивної ринкової вартості. На платформах на кшталт Steam функціонує інфраструктура для продажу та обміну активами, що формує внутрішній ринок капіталу. Найвищий ризик становить неофіційна економіка: навколо відеоігор функціонують неліцензовані вебсайти, де гравці використовують віртуальні предмети як фішки для участі в азартних іграх. Виграші на цих платформах конвертуються в реальні гроші з виведенням на банківські рахунки чи криптовалютні гаманці. Таким чином, віртуальні активи трансформуються у ліквідну валюту, а відеогра стає механізмом залучення молоді у сферу нелегального гемблінгу [3]. Клінічні дані підтверджують, що монетизовані ігри формують передумови для розвитку тяжких адикцій [2].

Визнаючи масштаби проблеми, Всесвітня організація охорони здоров’я офіційно імплементувала розлади, пов’язані з відеоіграми, та розлади, пов'язані з азартними іграми, до МКХ-11 як визнані психічні захворювання. Загроза цих розладів полягає у фінансових втратах та деструктивних змінах префронтальної кори і когнітивних дисфункціях [5]. Сучасна психіатрія адаптувала класичні психометричні інструменти для дослідження ґача-ігор. Модифікований Індекс тяжкості проблемного гемблінгу (PGSI) використовується як валідований інструмент для оцінки впливу віку початку гри та обсягів витрат на тяжкість проблемної поведінки [26]. Клінічні шкали SOGS, VGS та HADS підтверджують стійку кореляцію між лутбоксами та погіршенням загальної якості життя пацієнтів [10]. Крос-культурні дослідження демонструють, що обсяги витрат на алгоритмічні механіки у відеоіграх є надійним предиктором розвитку проблемного гемблінгу [57]. Емпіричні дослідження свідчать, що патологічна схильність до азартних ігор розвивається незалежно від соціального чи особистісного благополуччя; вона може виникати і у цілком успішних індивідів під впливом агресивного дизайну гри [8]. Незважаючи на об'єктивну клінічну картину, більшість гравців демонструють тотальну відсутність самокритики: попри те, що вони

витрачають значні кошти, понад половина з них категорично не вважає себе залежними та має намір продовжувати грати [33].

Таблиця 1.2 — Прояв клінічних симптомів патологічного гемблінгу у поведінці споживачів ґача-ігор [1]

Симптоматика патологічного гемблінгу (за критеріями DSM-IV)	**Відображення симптомів у поведінці споживачів ґача-ігор та лутбоксів**
Обсесивні думки про гру	Постійне повернення в думках до минулого досвіду відкриття боксів; нав'язливе відстежування таймерів та очікування накопичення віртуальних ресурсів для реалізації нової можливості гри.
Ескалація ігрових ставок	Поступовий, непомітний для гравця перехід від безкоштовного формату (Free-to-Play) до регулярних мікротранзакцій; збільшення обсягів витрат для досягнення бажаної гостроти емоційних відчуттів.
Втрата контролю	Наявність безуспішних спроб контролювати власну пристрасть до витрат на ґача-рулетки; нездатність грати рідше або повністю деінсталювати застосунок попри усвідомлення проблеми.
Синдром відміни (абстиненція)	Поява гострого занепокоєння, дратівливості, тривожності та симптомів депресії при спробах скоротити час у грі або за відсутності доступу до віртуального середовища.

Незважаючи на об'єктивну клінічну картину, більшість гравців демонструють тотальну відсутність самокритики: попри те, що вони витрачають значні кошти, понад половина з них категорично не вважає себе залежними та має намір продовжувати грати [33].

Вплив ґача-механік є найбільш вираженим серед дітей та молоді. Ця вразливість детермінується віковими фізіологічними особливостями: префронтальна кора, відповідальна за раціональне планування та контроль імпульсів, перебуває у стані дозрівання орієнтовно до 25 років. Національні спостереження фіксують, що близько 75% українських підлітків приділяють відеоіграм від трьох до чотирьох годин на добу [8]. Першопричиною надмірного залучення рідко є первинний інтерес до гемблінгу. Домінуючим мотиватором виступає ескапізм — компенсаторне прагнення індивіда до уникнення об'єктивних стресових факторів, соціальних конфліктів чи тривожних станів. Віртуальне середовище пропонує контрольований простір із миттєвими результатами, що забезпечує компенсацію дефіциту соціалізації у реальному житті. Оскільки відеоігри можуть сприяти розвитку стратегічного мислення, це часто формує у батьків знижене критичне сприйняття ризиків.

Таким чином, механіки ґача-ігор систематично застосовують принципи підкріплення, рандомізації та експлуатації когнітивних упереджень, що структурно наближає їх до моделей функціонування азартних ігор. Це підтверджує наявність спільних механізмів формування залежної поведінки та підвищує ризик трансформації ігрової активності у виражені адиктивні форми.

1.3. Причини вразливості та наслідки ґача-залежності в юнацькому віці.

Ігрова індустрія зазнала фундаментальних парадигмальних зрушень протягом останнього десятиліття. Традиційні економічні моделі, що передбачали одноразове придбання продукту, поступово поступилися місцем системам постійної монетизації, серед яких концепція RRM (Randomized Reward Mechanics — механіки рандомізованих винагород), відома як «ґача», посідає домінуючу позицію на глобальному ринку [33]. У сучасному

цифровому контексті ґача-система концептуалізується як механізм віртуальних лутбоксів, де користувачі витрачають внутрішньоігрову або фіатну валюту за ймовірність отримати випадковий віртуальний актив, такий як новий персонаж, ексклюзивне екіпірування або косметичний елемент [27]. Сутність цієї механіки полягає в алгоритмічній рандомізації винагород, що робить її структурно спорідненою з традиційними азартними іграми [40].

Економічні масштаби поширення цієї моделі є безпрецедентними. Глобальний ринок ґача-ігор демонструє стрімке зростання: у 2023 році його обсяг оцінювався у 452 мільйони доларів США, і, за актуальними аналітичними прогнозами, він може сягнути 781,5 мільйона доларів до 2030 року. Значущість цієї моделі яскраво ілюструють показники ринку Китаю, де лише у 2020 році мобільні ґача-ігри згенерували понад 21 мільярд доларів прибутку [27]. Експансія ґача-механік поширилася далеко за межі азійського регіону: наразі понад 58% найкасовіших мобільних відеоігор на західних ринках (зокрема в США) використовують рандомізовані системи винагород [33].

Основний ризик полягає в тому, що ці продукти здебільшого орієнтовані на молодіжну аудиторію. З понад 3 мільярдів активних користувачів відеоігор у світі приблизно 58% становлять особи віком до 34 років, серед яких підлітки та юнацтво формують критично важливий споживчий сегмент. Ця демографічна група виявляє найвищу вразливість до дизайну, який інтегрує механіки гемблінгу у традиційний ігровий процес. Стрімкість впровадження ґача-механік у сучасний ландшафт цифрових розваг зумовила значну прогалину в законодавчому регулюванні та клінічній превентивній практиці, що має глибокі соціально-психологічні наслідки [40].

Фундаментальна причина особливої сенситивності підлітків та юнаків до ґача-механік зумовлена специфікою нейробіологічного розвитку головного мозку в цей онтогенетичний період. Юнацький вік характеризується вираженим асинхронним дозріванням різних мозкових структур, що утворює так зване біологічне «вікно вразливості» для

формування міцних поведінкових адикцій. Лімбічна система, відповідальна за обробку емоцій та оцінку винагороди, розвивається значно швидше порівняно з префронтальною корою, яка забезпечує виконавчі функції, раціональне планування та гальмування імпульсів. Центральну роль у цьому процесі відіграє смугасте тіло, зокрема прилегле ядро, що є епіцентром нейронної мережі оцінки винагороди. Через таку нейробіологічну асиметрію молодь демонструє підвищену схильність до ризикованої поведінки та пошуку інтенсивних стимулів [49].

Сучасні нейровізуалізаційні дослідження надають переконливі докази зв'язку між аномальною обробкою винагород та проблемною ігровою поведінкою. Застосування завдання на очікування грошової винагороди (Monetary Incentive Delay task - MID task) дозволило встановити, що молодь із симптомами ігрової залежності демонструє знижену активацію у ділянках мозку, залучених до прийняття рішень та обробки підкріплення. Знижена активація хвостатого ядра під час очікування значної винагороди свідчить про те, що система підкріплення залежного гравця стає менш чутливою до стандартних, неігрових стимулів. З огляду на те, що хвостате ядро відіграє фундаментальну роль у цілеспрямованій діяльності завдяки зв'язкам із дорсолатеральною префронтальною корою, вища активація в цій зоні виступає захисним фактором проти залежності, тоді як її пригнічення вказує на наявність глибоких нейроадаптацій [49].

Лонгітюдне дослідження когнітивного розвитку мозку підлітків (Adolescent Brain Cognitive Development Study - ABCD), яке охопило 4289 учасників у США, показало, що особи, у яких згодом маніфестувала ігрова залежність, демонстрували знижену реактивність на очікування винагороди ще за чотири роки до розвитку розладу. Знижена чутливість означає, що для досягнення базового рівня задоволення індивіду потрібні дедалі потужніші дофамінові стимули, які ефективно забезпечуються високим рівнем алгоритмічної непередбачуваності та інтенсивною аудіовізуальною стимуляцією під час активації ґача-механік [45]. Відповідно, менша активація

мозку під час виконання завдань на гальмування імпульсів та робочу пам'ять є надійним предиктором вразливості до формування залежностей [46].

Нейробіологічна незрілість корелює з низкою когнітивних упереджень, серед яких імпульсивність виступає одним із головних предикторів проблемної поведінки. Юнаки з високим рівнем імпульсивності демонструють явище «затримкового дисконтування» — когнітивне спотворення, за якого індивід віддає перевагу меншій, але негайній винагороді замість більшої у довгостроковій перспективі. Моделі множинної регресії підтверджують статистичний зв'язок між показниками імпульсивності, обсягом витрат на ігри та рівнем затримкового дисконтування [38]. Архітектура ґача-ігор цілеспрямовано експлуатує ці когнітивні особливості, пропонуючи миттєве підкріплення одразу після мікротранзакції, що суттєво ускладнює реалізацію навичок довгострокового фінансового планування. Крім того, вікова когнітивна незрілість обмежує здатність до адекватного розуміння математичних імовірностей [26]. Мозок проблемного гравця реагує переважно на емоційний стимул від ігрової дії, а не на об'єктивну оцінку статистичних шансів на перемогу, що ускладнює об'єктивну оцінку фінансових ризиків [34].

Сучасна ґача глибоко інкорпорована в ядро ігрового процесу і більше не є відокремленим елементом монетизації. У багатьох проєктах прогрес або отримання повноцінного ігрового досвіду є неможливим без активів, здобутих виключно через алгоритми рандомізації [13]. Для максимізації комерційних показників розробники застосовують комплекс інструментів поведінкової економіки. Фундаментальний механізм базується на оперантному зумовленні зі змінним коефіцієнтом підкріплення. Цей механізм структурно ідентичний принципам роботи ігрових автоматів у казино, де винагорода надається за випадковим, непередбачуваним графіком [13]. Дослідники розглядають лутбокси як специфічний гібрид між слот-машинами та колекційними картковими іграми [34]. Психологічна привабливість процесу ґрунтується на циклі обробки антиципації: очікування

та збір ресурсів, напруга під час активації та емоційна розрядка [33]. Цей досвід розпакування стирає психологічну межу між традиційним ігровим процесом та гемблінгом [13].

Додатковим чинником, що стимулює компульсивну поведінку, виступає синдром втраченої вигоди (FOMO), механізми якого були проаналізовані раніше. У ґача-іграх цей феномен максимізується через впровадження штучно обмежених у часі пропозицій (банерів), доступних лише протягом короткого часового вікна [47]. Штучний дефіцит часу блокує здатність юнацтва до раціонального критичного осмислення необхідності здійснення покупки, формуючи компульсивну потребу здобути актив до його вилучення з доступу. Візуальні таймери зворотного відліку та змінні асортименти магазинів максимізують сприйняту цінність віртуальних товарів [15]. Економічна ефективність цієї стратегії підтверджується прецедентом у грі Genshin Impact, де реалізація обмеженого за часом персонажа «Raiden Shogun» згенерувала 33 мільйони доларів прибутку протягом одного періоду доступності. Для гравців наслідком такого тиску стає емоційне напруження, порушення режиму сну та жорстка прив'язаність до цифрового середовища [47].

У відповідь на критику та регуляторний тиск індустрія адаптувалася, впровадивши механізми, які створюють видимість проспоживацького підходу. Каталізатором змін став скандал 2016 року у грі Granblue Fantasy, коли гравець витратив понад 6000 доларів за одну ігрову сесію, що спровокувало втручання регуляторів. Унаслідок цього була розроблена «система жалості», яка гарантує отримання бажаного предмета після визначеної серії невдалих транзакцій [33]. Проте аналіз доводить, що ця система функціонує як витончений маніпулятивний інструмент: вона знижує фрустрацію настільки, щоб утримати користувача в грі, водночас стимулюючи масштабні витрати (наприклад, обмежуючи максимальну вартість персонажа до гарантованих 180 доларів) [47]. Вона спирається на «помилку неповоротних витрат»: усвідомлення того, що гарантований

виграш настане на певному етапі (наприклад, на 90-й спробі), змушує гравця вважати відмову від подальших спроб неприпустимою втратою накопиченого прогресу. Спільнота часто нормалізує таку ескалацію фінансових зобов'язань. Крім того, розробники використовують принцип «втрати прав власності» та соціальний доказ, що додатково стимулює фінансову залученість. Фінансовий тягар багатократно збільшується через вимогу отримання дублікатів (копій) персонажа для розблокування його повного функціонального потенціалу [13].

Сучасні відеоігри трансформувалися у повноцінні платформи соціальної взаємодії, які формують культуру, світогляд та соціальний статус підлітків. Екосистеми на кшталт Roblox, Fortnite чи проєктів Hoyoverse пропонують імерсивний соціальний досвід, спроєктований для експлуатації базової потреби юнацтва в прийнятті однолітками [15]. Попри те, що традиційна психологія розглядає високу соціальну інтеграцію як захисний фактор проти залежностей, цифрові середовища демонструють зворотну динаміку. Згідно з визначенням ВООЗ, якість життя охоплює фізичне, психологічне та соціальне благополуччя. Емпіричні дослідження китайської молоді (вибірка з 281 респондента віком 18–25 років, Гонконг) виявили специфічний парадокс: соціальна якість життя позитивно асоціюється з ризиком проблемного гемблінгу у користувачів ґача-ігор ($p < 0.01$). Молоді гравці з нижчим загальним рівнем якості життя, але вищою соціальною якістю життя в ігровому середовищі демонструють найвищі тенденції до проблемного гемблінгу [27].

Цей парадокс пояснюється тим, що ґача-ігри перетворюють рідкісні віртуальні товари на маркери соціального статусу. Глобальні таблиці лідерів та видимі колекції заохочують постійне соціальне порівняння, де отримання ексклюзивного персонажа сигналізує спільноті про фінансову спроможність та рівень відданості грі [27]. Соціальний статус стає залежним від фінансових вливань, а схвалення однолітків діє як додатковий механізм підкріплення. Хоча накопичення соціального капіталу захищає від самотності, воно також

формує ефект гомофілії. Цей феномен виражається у схильності індивідів утворювати зв'язки з особами, які мають схожі поведінкові патерни. Зазначену динаміку підтверджує лонгітюдне дослідження з використанням моделей перехресних панелей (RI-CLPM), що охопило 3079 студентів протягом трьох хвиль опитувань і довело наявність двоспрямованого процесу: ефекту вибору та впливу однолітків. Молодь формує зв'язки з тими, хто демонструє подібну ігрову поведінку, що згодом взаємно посилює та нормалізує надмірне використання ігор і фінансові витрати всередині цих замкнених «ехокамер». Емоційні потреби у подоланні самотності в поєднанні з естетичним резонансом ігор створюють сильну парасоціальну прихильність до віртуальних персонажів [50].

Психоемоційні наслідки компульсивного ґача-геймінгу є багатовимірними. Адиктивна поведінка супроводжується вираженою емоційною дисрегуляцією, де ейфорія від виграшу стрімко змінюється гострою фрустрацією, почуттям провини та тривожністю у випадках невдалих транзакцій. Емоційний дистрес проявляється через обсесивну тягу до спроб та підвищену дратівливість чи агресію у разі обмеження доступу до гри або серії невдач . Гравці часто повідомляють про гостре відчуття провини після здійснення транзакцій, що не принесли бажаного результату. При цьому, попри значні витрати (понад 80% респондентів витрачали кошти, а 10% — понад 300 доларів за одну сесію), близько половини гравців не усвідомлюють наявності проблеми, що є класичним проявом когнітивного дисонансу та заперечення [33].

Згідно з теорією самодетермінації, гармонійний розвиток потребує задоволення базових потреб в автономії, компетентності та приналежності. Дефіцит задоволення цих потреб у реальному житті часто компенсується через онлайн-середовище [39]. Проте ґача-механіки зрештою руйнують відчуття компетентності, оскільки внутрішньоігровий успіх детермінується обсягом фінансових інвестицій та алгоритмами рандомізації, а не особистим розвитком чи навичками, що призводить до зниження самооцінки [13].

Дослідження фіксують різнонаправлений зв'язок між потребою в автономії та ігровою залежністю, що свідчить про глибоку складність механізмів психологічної компенсації [39].

Лонгітюдний аналіз даних NIH (США), що охопив підлітків 11-14 років, підтверджує наявність коморбідності: індивіди з наявними симптомами депресії, тривожності або перенесеними психотравмами використовують ґача-ігри як дисфункціональний копінг-механізм [25]. Це формує замкнене коло, де ескалація ігрового часу посилює соціальну ізоляцію, яка, своєю чергою, ескалює депресивні стани та тривожність. Взаємодія з лутбоксами стає опосередкованим предиктором підвищеного психологічного дистресу [33].

Окрім психоемоційної сфери, проблемний геймінг має негативні освітні наслідки. Дослідники послідовно фіксують зворотну кореляцію між компульсивною залученістю до відеоігор, середнім балом успішності (GPA) та результатами стандартизованих тестів, причому чоловіча стать демонструє вищу вразливість [55]. Проте найбільш критичним довгостроковим наслідком є здатність ґача-ігор виступати транзитним етапом до розвитку патологічної тяги до класичних азартних ігор у дорослому віці.

Зв'язок між витратами в ґача-іграх та розвитком гемблінгу кількісно підтверджується метриками Індексу тяжкості проблемного гемблінгу (PGSI). Дослідження вибірки молодих гравців (18-25 років) виявило, що 63,3% респондентів належать до групи низького ризику, 25,6% демонструють помірний ризик, а 11% ідентифікуються як група високого ризику проблемного гемблінгу . У групі високого ризику переважають чоловіки (61,3%) віком 21-25 років. Регресійний аналіз засвідчує прямий статистичний взаємозв'язок: щомісячні витрати на ґача-покупки безпосередньо впливають на загальний бал серйозності проблеми, при цьому фіксується негативний зв'язок з рівнем освіти [27].

Новітні лонгітюдні дослідження спростовують гіпотезу індустрії про виключно кореляційний зв'язок, доводячи наявність процесу «міграції» від

віртуальних лутбоксів до класичного гемблінгу. Дослідження за участю молодих геймерів протягом 6-місячного періоду встановило, що рівень витрат на лутбокси є надійним предиктором ініціації реального гемблінгу в майбутньому. Застосування баєсівської та частотної логістичної регресії підтвердило, що витрати на лутбокси визначають масштаб витрат на азартні ігри у майбутньому. Встановлено критичну роль рандомізації: витрати на прямі мікротранзакції (без елементу випадковості) не прогнозують ініціацію гемблінгу [40]. Таким чином, небезпеку становить виключно взаємодія з рандомізованими системами винагороди, які змінюють нейрохімію мозку та формують поведінковий шаблон залежності.

Резюмуючи, феномен ґача-ігор становить собою комплексну систему комерційної експлуатації психофізіологічних вразливостей підростаючого покоління. Асиметрія дозрівання мозку, когнітивні упередження, потреба у статусі серед однолітків та тиск маніпулятивного дизайну формують комплекс факторів високого ризику для розвитку стійких форм адиктивної поведінки. Наслідки цього процесу охоплюють психоемоційну дисрегуляцію, зниження освітнього потенціалу та створюють передумови для формування стійких патернів компульсивної поведінки, які за своєю феноменологією та механізмами підкріплення наближаються до традиційного гемблінгу.

РОЗДІЛ 2.
ЕМПІРИЧНЕ ДОСЛІДЖЕННЯ АДИКТИВНОЇ ПОВЕДІНКИ МОЛОДІ У КОНТЕКСТІ ҐАЧА-ІГОР

2.1. Організація та методи емпіричного дослідження

Емпіричне дослідження спрямоване на перевірку теоретичних положень, викладених у першому розділі роботи, та має на меті практичне вивчення психологічних особливостей залежності від ґача-ігор як специфічної форми поведінкової адикції. Головною метою цього етапу є встановлення та математичне доведення взаємозв'язку між фінансовою залученістю молоді до ігрового процесу, тобто мікротранзакціями та рівнем їхньої компульсивної ігрової поведінки. Програма дослідження була побудована таким чином, щоб забезпечити комплексний збір даних щодо ігрових звичок, емоційних станів та фінансової поведінки респондентів.

Основна гіпотеза емпіричного дослідження базується на припущенні, що ґача-ігри за механізмами формування залежності є ближчими до азартної, ніж до ігрової. Для розгортання цієї гіпотези було сформульовано два конкретних емпіричних припущення. Перше припущення полягає в тому, що група гравців, які здійснюють фінансові витрати в ґача-іграх, матиме статистично значущо вищі показники азартної залежності та емоційної фіксації порівняно з гравцями, які грають безкоштовно. Друге припущення стверджує наявність прямого кореляційного зв'язку між реальною сумою витрачених грошей та інтенсивністю проявів адиктивної симптоматики.

Програма емпіричного дослідження реалізовувалася в кілька послідовних етапів. На першому, підготовчому етапі здійснювався підбір, адаптація психодіагностичного інструментарію та розробка авторської анкети. Увесь комплекс методик був інтегрований у єдину електронну форму на базі сервісу Google Forms. Застосування дистанційного формату

гарантувало повну анонімність учасників, що виступало критично важливою умовою для отримання об'єктивних відповідей на сенситивні питання щодо фінансових витрат. Другий етап передбачав безпосередній збір емпіричних даних шляхом поширення посилання на опитування в релевантних тематичних спільнотах. Третій, аналітичний етап включав процедуру квантифікації первинних відповідей у числові матриці, розрахунок інтегральних показників та безпосередню математико-статистичну обробку одержаних результатів за допомогою методів описової статистики, U-критерію Манна-Уїтні та коефіцієнта рангової кореляції Спірмена.

Для перевірки висунутих гіпотез до дослідження було залучено шістдесят респондентів, що становить репрезентативний і достатній обсяг для коректного застосування методів непараметричної статистики. Віковий діапазон учасників коливається від 19 до 35 років із домінуванням осіб віком 22-25 років, що повністю відповідає критеріям періоду пізньої юності та ранньої дорослості. Зазначена демографічна група була обрана цілеспрямовано, оскільки саме молодь є найбільш активним реципієнтом цифрового контенту та володіє автономним ресурсом для здійснення мікротранзакцій. Наявний гендерний розподіл об'єктивно відображає специфіку сучасної цільової аудиторії ґача-ігор, яка залучає різноманітні демографічні групи завдяки потужному візуальному та наративному компонентам. З метою проведення порівняльного аналізу загальна вибірка була диференційована на дві функціональні підгрупи, критерієм для чого слугувала частота здійснення внутрішньоігрових покупок за реальні гроші. Першу, контрольну групу склали гравці, які заявили про принципову відмову від фінансових витрат, репрезентуючи тим самим модель поведінки Free-to-Play. Другу, експериментальну групу утворили респонденти, які зазначили, що здійснюють мікротранзакції зрідка або на регулярній основі, формуючи категорію гравців формату Pay-to-Play.

Для реалізації завдань емпіричного дослідження було сформовано цільовий психодіагностичний комплекс. Відбір інструментарію здійснювався

з огляду на його валідність, надійність та здатність охопити як загальні патерни ігрової поведінки, так і специфічні прояви патологічного азарту в контексті мікротранзакцій. Оскільки ґача-залежність розглядається як гібридний феномен, діагностична батарея включала Десятипунктовий тест ігрового розладу, Вікторіанський опитувальник та розроблену в межах дослідження авторську анкету.

Першим компонентом діагностичного комплексу став Десятипунктовий тест ігрового розладу (Internet Gaming Disorder Test-10, IGDT-10) (Додаток А), який базується на офіційних критеріях ігрового розладу, закріплених у п'ятому виданні Посібника з діагностики та статистики психічних розладів (DSM-5). У нашому дослідженні використовувалася адаптована україномовна версія тесту [4]. Методика складається з десяти тверджень, які оцінюють ключові маркери адикції: непереборне бажання грати, виникнення синдрому відміни, втрату контролю над ігровим часом, нехтування соціальними обов'язками, а також використання віртуального середовища для регуляції негативних емоційних станів. Застосування цього тесту дозволило зафіксувати базовий рівень загальної ігрової залежності респондентів.

Другою методикою виступив Вікторіанський опитувальник (Victorian Gambling Screen, VGS) (Додаток Б), адаптований переклад якого представлено у фаховій літературі [4]. Використання клінічного інструменту для вимірювання азартної залежності у дослідженні відеоігор зумовлено необхідністю перевірки гіпотези про гемблінгову природу ґача-механік. Опитувальник містить п'ятнадцять пунктів, що фокусуються на поведінкових та когнітивних патернах патологічного азарту. Твердження діагностують наявність нав'язливих думок про гру, спроби відігратися після невдачі, емоційний дистрес, а також об'єктивні соціально-економічні наслідки, такі як конфлікти в родині чи нестача грошей на повсякденні потреби через здійснення мікротранзакцій. Відповіді респондентів конвертувалися у числові значення, що дало змогу сформувати інтегральний індекс азартної залученості.

Третім, інтегруючим елементом виступила авторська анкета, сконструйована спеціально для виявлення специфічних психологічних тригерів ґача-залежності (Додаток В). Розробка власного інструментарію була необхідною, оскільки класичні тести не охоплюють маніпулятивних механік випадкових нагород у відеоіграх. Перший блок анкети мав соціально-демографічний характер і фіксував об'єктивні дані: вік, стать, ігровий стаж, середньодобовий час у грі та точну середньомісячну суму фінансових витрат. Другий блок являв собою психодіагностичну шкалу із семи тверджень, розроблених на основі аналізу ігрового дизайну. Шкала вимірювала інтенсивність прояву синдрому втраченої вигоди, реакцію на ефект майже виграшу, імпульсивність повторних покупок після невдачі, зміщення мотивації від сюжету до процесу рандомізації, а також рівень соціального приховування витрат. Оцінювання здійснювалося за п'ятибальною шкалою Лайкерта. Підсумовування балів за цим блоком дозволило математично виразити рівень емоційно-поведінкової фіксації гравців на монетизаційних механіках, що підготувало надійну базу для подальшого математико-статистичного аналізу.

2.2. Аналіз та інтерпретація результатів

Аналіз результатів емпіричного дослідження розпочався з обробки первинних даних, отриманих за допомогою авторської анкети та стандартизованих методик. Це дозволило сформувати об’єктивний демографічний профіль вибірки та визначити специфіку ігрової активності респондентів. Загальна кількість учасників дослідження склала 60 осіб. Первинний аналіз гендерного складу продемонстрував значну перевагу жіночої аудиторії серед поціновувачів ґача-проєктів: до вибірки увійшли 44 жінки (73,3%), 11 чоловіків (18,3%) та 5 осіб, які ідентифікують себе як небінарні (8,3%). Одержані дані відображають сучасні тенденції ігрової індустрії, де глибока наративна складова та візуальна естетика ґача-ігор

успішно залучають різноманітні демографічні групи з відчутним домінуванням жіночої аудиторії. Розподіл респондентів за статтю представлено на рисунку 2.1.

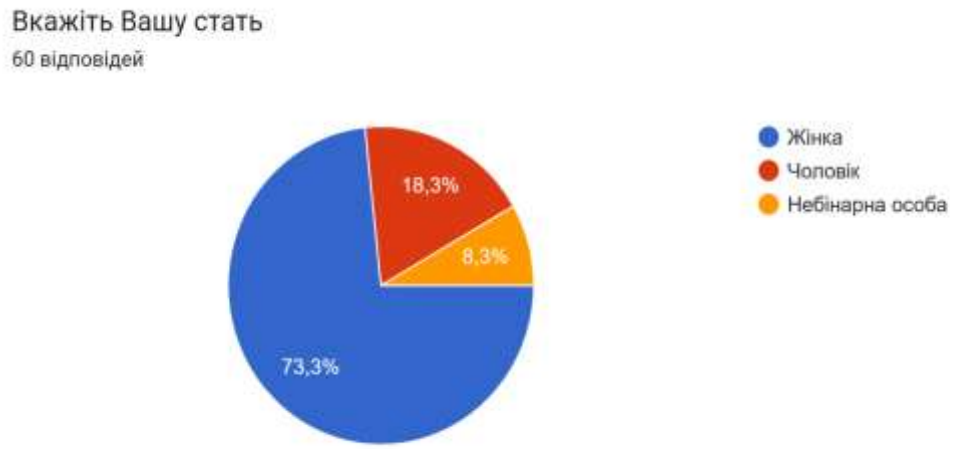


Рисунок 2.1 — Діаграма гендерного розподілу респондентів

Вікова структура вибірки охоплює діапазон від 19 до 35 років, що відповідає періодам пізньої юності та ранньої дорослості. Середній вік респондентів становить 23 роки. Найбільш чисельно представлена вікова група — від 19 до 25 років (78,3% вибірки, n = 47), серед якої найвища частка припадає на осіб віком 22 роки (15%, n = 9). Респонденти віком від 26 до 35 років становлять 21,7% вибірки (n = 13). Такий розподіл є репрезентативним для дослідження цифрових адикцій, оскільки саме цей віковий сегмент є найбільш активним споживачем мобільних ігрових додатків.

Аналіз статусу зайнятості показав, що переважна більшість опитаних працюють повний робочий день, поєднують роботу з навчанням або є здобувачами освіти. Цей фактор є критично значущим для дослідження адиктивної фінансової поведінки, оскільки вказує на наявність у молоді автономних джерел доходу, якими вони можуть самостійно розпоряджатися для здійснення мікротранзакцій без зовнішнього контролю.

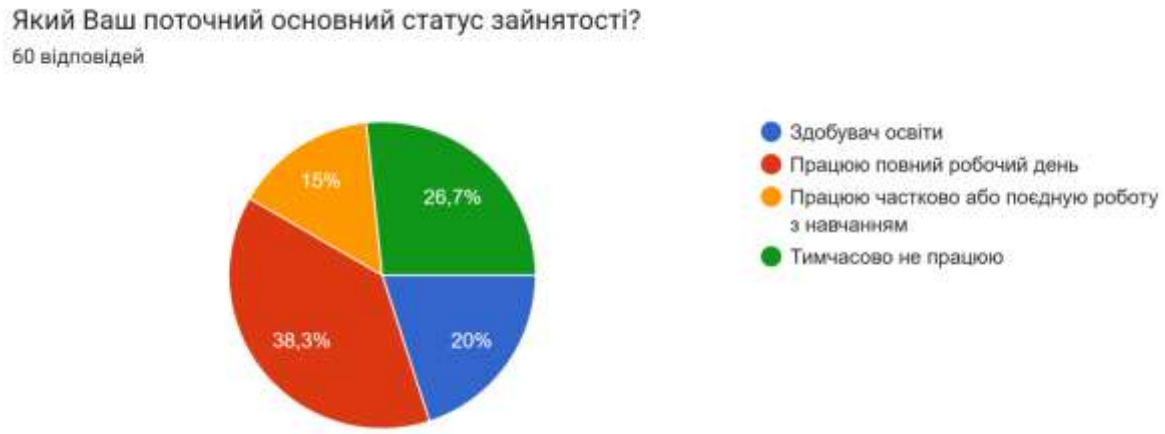


Рисунок 2.2 — Діаграма розподілу респондентів за статусом зайнятості

Визначальним етапом обробки результатів став поділ вибірки на дві цільові групи залежно від наявності фінансових інвестицій у ігровий процес. На основі аналізу відповідей було встановлено яскраво виражену диспропорцію у бік гравців, які здійснюють покупки: лише 12 респондентів (20,0%) ідентифікували себе як гравці формату Free-to-Play (F2P), зазначивши нульові витрати на гру. Натомість абсолютна більшість вибірки — 48 осіб (80,0%) — увійшли до експериментальної групи Pay-to-Play (P2P), оскільки вони регулярно або епізодично здійснюють внутрішньоігрові мікротранзакції.

Окремої уваги заслуговує аналіз обсягів фінансових вливань у групі P2P. Задекларовані суми витрат демонструють надзвичайно широку варіативність: від мінімальних значень (50–200 гривень) до масштабних регулярних інвестицій, що сягають 7 000 – 10 000 гривень на місяць. Наявність гравців із настільки високим рівнем витрат емпірично підтверджує функціонування раніше описаної категорії «китів» серед української молоді та свідчить про високий ступінь фінансової залученості, що потенційно корелює з ризиком формування залежної поведінки. Співвідношення груп за типом монетизації відображено на рисунку 2.3.

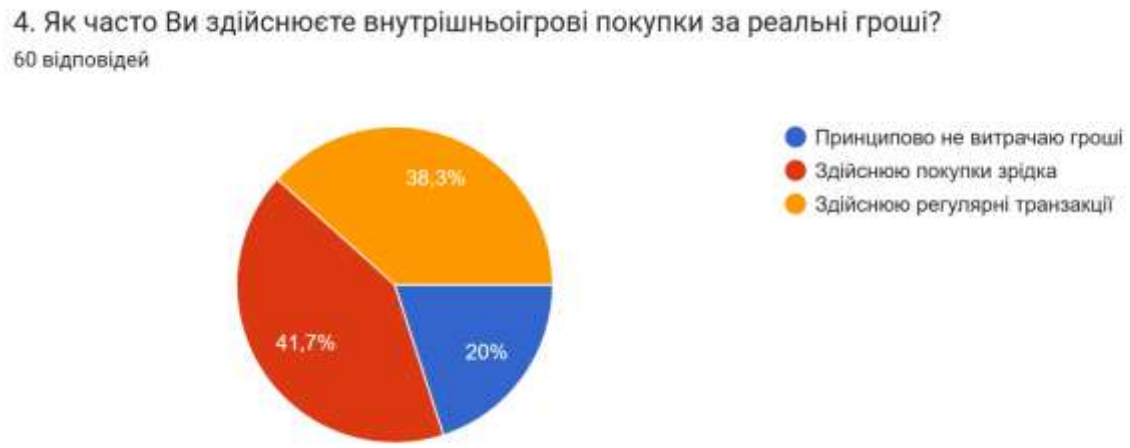


Рисунок 2.3 — Діаграма розподілу респондентів за типом ігрової монетизації

Наступним кроком було здійснено оцінювання внутрішньої узгодженості застосованого інструментарію за допомогою коефіцієнта альфа Кронбаха(α). Математичний розрахунок цього показника здійснювався за класичною формулою:

$$\alpha = \frac{N}{N-1}\left(1 - \frac{\sum_{i=1}^{N} \sigma_{Y_i}^2}{\sigma_X^2}\right)$$

де N — загальна кількість пунктів у діагностичній шкалі, $\sigma_{Y_i}^2$ — дисперсія балів за кожним окремим пунктом опитувальника, а σ_X^2— дисперсія загального тестового бала. Розрахунки підтвердили високий рівень надійності всіх трьох методик на досліджуваній вибірці. Для Десятипунктового тесту ігрового розладу (IGDT-10) показник склав α = 0,78, для Вікторіанського опитувальника (VGS) — α = 0,82, а для розробленої авторської анкети — α = 0,82. Отримані коефіцієнти значно перевищують мінімально допустимий поріг у 0,7, що свідчить про високу психометричну валідність інструментарію та дозволяє спиратися на отримані дані для подальшого аналізу.

Для виявлення специфіки ігрової поведінки у досліджуваних групах було застосовано методи описової статистики. Розрахунок показників

центральної тенденції продемонстрував суттєві відмінності між профілями гравців формату Free-to-Play (F2P) та Pay-to-Play (P2P). За шкалою класичного ігрового розладу (IGDT-10) показники обох груп виявилися майже ідентичними: середнє значення у групі безкоштовних гравців склало 6,9 балів (медіана — 6), тоді як у групі донатерів середнє значення дорівнювало 7,1 балів (медіана — 6). Натомість за шкалами, які вимірюють азартний компонент та специфіку ґача-механік, було зафіксовано кардинальний розрив.

Таблиця 2.1 — Показники описової статистики за психодіагностичними шкалами у групах F2P та P2P

Назва методики	Група досліджуваних	Середнє значення	Медіана	Мода	Стандартне відхилення
Десятипунктовий тест ігрового розладу (IGDT-10)	F2P (n=12)	6,9	6	6	3,1
	P2P (n=48)	7,1	6	4	4,1
Вікторіанський опитувальник (VGS)	F2P (n=12)	14	11,5	7	7,6
	P2P (n=48)	23,9	22,5	7	13,2
Авторська анкета ґача-залежності	F2P (n=12)	10,6	9,5	18	5,5
	P2P (n=48)	17	11	11	6,8

Зокрема, за шкалою Вікторіанського опитувальника (VGS) середній бал у групі F2P становив 14,0 (медіана — 11,5), тоді як у групі P2P цей показник зріс майже вдвічі і досяг 23,9 балів (медіана — 22,5). Аналогічна тенденція була виявлена і за показниками авторської анкети: 10,6 балів у безкоштовних гравців проти 17,0 балів у тих, хто здійснює мікротранзакції. Така розбіжність свідчить про те, що загальне захоплення ігровим процесом притаманне обом групам тією чи іншою мірою однаково, однак фінансова залученість активує принципово інші, азартні психологічні механізми.

Для математичної перевірки статистичної значущості виявлених відмінностей між групами було використано непараметричний U-критерій Манна-Уїтні. Обчислення емпіричного значення критерію базувалося на такій формулі:

$$U = n_1 \cdot n_2 + \frac{n_x(n_x + 1)}{2} - T_x$$

де n_1та n_2— обсяги першої (F2P) та другої (P2P) вибірок відповідно,n_x— обсяг вибірки з найбільшою сумою рангів, а T_x — найбільша сума рангів. Зведені результати математико-статистичної обробки представлені у таблиці 2.2.

Таблиця 2.2 — Оцінка статистичної значущості відмінностей між групами F2P та P2P за U-критерієм Манна-Уїтні

Назва психодіагностичної шкали	Емпіричне значення (U)	Рівень статистичної значущості (p)
Десятипунктовий тест ігрового розладу (IGDT-10)	298	0,853
Вікторіанський опитувальник (VGS)	142	0,006
Авторська анкета ґача-залежності	139,5	0,006

Результати розрахунку підтвердили візуально спостережувані тенденції описової статистики. За шкалою ігрового розладу (IGDT-10) емпіричне значення критерію становило 298 при рівні значущості p = 0,853. Оскільки отримане значення p значно перевищує критичний поріг 0,05, це доводить відсутність статистично значущої різниці між групами за рівнем класичної відеоігрової залежності. Цей факт підкреслює, що сам по собі ігровий процес однаково впливає на всіх гравців, незалежно від їхніх фінансових можливостей.

Принципово інші результати були отримані при порівнянні азартних показників. За шкалою вимірювання схильності до азартних ігор (VGS)

емпіричне значення U-критерію Манна-Уїтні склало 142 при рівні значущості $p = 0{,}006$. За показниками авторської анкети, яка вимірювала специфічні ґача-тригери, було отримано схожий результат: емпіричне значення критерію дорівнювало 139,5 при p = 0,006. Обидва значення p є меншими за строгий критичний рівень 0,01. Це є математичним доказом того, що різниця між групами не є випадковою: гравці, які регулярно здійснюють фінансові витрати в ґача-іграх, мають достовірно вищий рівень патологічного гемблінгу та компульсивної фіксації на процесі випадкових нагород. Цей результат успішно підтверджує перше емпіричне припущення нашого дослідження.

На завершальному етапі аналізу, з метою встановлення динаміки взаємозв'язку між реальними сумами мікротранзакцій та вираженістю азартної симптоматики, було застосовано коефіцієнт рангової кореляції Спірмена (r_s). Розрахунок кореляційного зв'язку проводився за формулою:

$$r_s = 1 - \frac{6 \sum d_i^2}{n(n^2 - 1)}$$

де d_i— різниця між рангами відповідних значень змінних (суми витрат та діагностичного бала) для кожного респондента, а n — загальний обсяг досліджуваної вибірки. Математична обробка даних за всією вибіркою (n = 60) виявила статистично значущий прямий зв'язок на рівні $r_s = 0{,}55$ між сумою грошових витрат гравця у гривнях та його загальним балом за Вікторіанським опитувальником. В академічній статистиці коефіцієнт такого рівня трактується як помітний і надійний прямий зв'язок. Це означає, що інтенсивність проявів патологічного азарту, втрати контролю та почуття провини зростає синхронно і прямо пропорційно до збільшення реальних фінансових витрат особистості на алгоритми рандомізації у відеоіграх. Отриманий показник Спірмена повністю підтверджує друге емпіричне припущення і доводить, що ґача-ігри функціонують за законами фінансової ескалації, характерними для класичного гемблінгу.

2.3. Практичні рекомендації щодо психологічної допомоги молоді з ґача-залежністю

Результати емпіричного дослідження, проведеного в межах роботи, переконливо засвідчили, що залежність від ґача-ігор є структурно ближчою до патологічного гемблінгу, ніж до класичної ігрової адикції. Відповідно, психологічна допомога особам із симптоматикою ґача-залежності та профілактична робота мають будуватися не за моделлю лікування ігрового розладу, а передусім із урахуванням методологічного арсеналу, розробленого для подолання патологічної схильності до азартних ігор.

Центральним методом психологічної допомоги при ґача-залежності є когнітивно-поведінкова терапія (КПТ), ефективність якої при поведінкових адикціях, у тому числі патологічному гемблінгу, підтверджена значним масивом клінічних досліджень [30]. У контексті ґача-залежності КПТ-інтервенція має охоплювати кілька взаємопов’язаних напрямів. Перш за все, необхідна цілеспрямована когнітивна реструктуризація специфічних викривлень, сформованих ігровим дизайном: демістифікація «системи жалості» як математичної моделі, що гарантовано передбачає максимальні витрати, а також руйнування ілюзій контролю, ефекту «майже виграшу» та «помилки неповоротних витрат». Усвідомлення того, що кожен банер є незалежною алгоритмічною подією, а не персоналізованим досвідом, що піддається впливу гравця, є ключовим когнітивним зрушенням на шляху до відновлення. По-друге, необхідна робота з імпульсивністю та дефіцитом затримки відповіді: методики поведінкової активації та тренінги навичок саморегуляції допомагають особі навчитися витримувати паузу між тригером (появою нового банера або таймером зворотного відліку) та реакцією (здійсненням мікротранзакції). По-третє, оскільки статистично значущий прямий зв’язок між фінансовими витратами та симптоматикою азартної залежності, виявлений у нашому дослідженні ($r_s = 0{,}55$, $p < 0{,}01$), вказує на те, що ґача-залежність часто супроводжується порушеним фінансовим

контролем, КПТ-сесії доцільно доповнювати технікою щоденника витрат: фіксація реальних сум у грошах (а не у “нейтральних” одиницях внутрішньоігрової валюти, якою оперує ігровий інтерфейс) є потужною психотехнікою усвідомлення фінансових наслідків компульсивної поведінки [33].

З урахуванням виявленої гемблінг-специфіки ґача-залежності, ефективним доповненням до індивідуальної терапії є мотиваційне інтерв’ювання (МІ), розроблене В. Міллером та С. Ролніком. МІ особливо показане на початкових стадіях роботи, коли клієнт заперечує наявність проблеми або характеризується низькою мотивацією до змін, що є характерною ознакою адиктивної поведінки загалом. Результати дослідження підтвердили, що попри значні фінансові витрати, близько половини гравців не усвідомлюють наявності залежності. Завдання МІ на цьому етапі — не переконувати та не критикувати, а розвинути у клієнта амбівалентність щодо поточної поведінки та поступово актуалізувати його власну мотивацію до змін. Важливим є визнання того, що ґача-ігри задовольняють реальні психологічні потреби — у соціальній належності, компетентності, ескапізмі від стресу, — і терапія має не просто усунути небажану поведінку, а запропонувати альтернативні, адаптивні способи задоволення цих потреб [30].

При роботі з коморбідними станами — тривогою, депресією, посттравматичним стресовим розладом, які в умовах воєнного часу є надзвичайно поширеними серед молоді та виступають факторами, що поглиблюють ескапізм через ґача-ігри, — доцільним є міждисциплінарний підхід. Якщо симптоматика є клінічно вираженою, психолог має скерувати клієнта до психіатра для оцінки доцільності медикаментозної підтримки [11]. В Україні з 2022 року активно розвивається мережа Центрів психічного здоров’я при закладах охорони здоров’я та громадських організаціях, більшість із яких надають безоплатну мультидисциплінарну допомогу особам, що звертаються з проблемами адиктивної поведінки. Ці центри

функціонують у рамках Стратегії охорони психічного здоров’я населення України на 2021–2030 рр.

Окремим стратегічним завданням для психологічної спільноти є розробка спеціалізованого скринінгового інструментарію для виявлення ґача-залежності, адаптованого до україномовного контексту. Авторська анкета, застосована в цьому дослідженні, може слугувати прототипом для подальшої психометричної валідації. Вбудовування такого інструменту до стандартного опитування при зверненні до психолога — особливо в молодіжних консультаційних центрах, службах психологічної допомоги університетів та підрозділах соціальної роботи — дозволить вчасно ідентифікувати осіб групи ризику. Нарешті, з огляду на специфіку ґача-залежності як форми нерегульованого гемблінгу, особливого значення набуває розвиток в Україні програм само- та взаємодопомоги на зразок “Анонімних гравців” — спільнот взаємної підтримки, що продемонстрували ефективність при патологічному гемблінгу. Наявність в Україні осередків “Анонімних гравців” у великих містах є ресурсом, на який психолог може скерувати клієнта як доповнення до індивідуальної терапії, особливо на етапі підтримання ремісії [10].

Отже, ґача-залежність структурно є формою патологічного гемблінгу, що визначає необхідність застосування терапевтичних протоколів, розроблених для подолання гемблінг-залежності. Провідним методом лікування виступає когнітивно-поведінкова терапія, спрямована на усунення специфічних когнітивних викривлень і відновлення фінансового контролю, яка на початкових етапах має доповнюватися мотиваційним інтерв'юванням для подолання заперечення проблеми. Комплексна допомога також вимагає мультидисциплінарного підходу до лікування коморбідних станів, розробки стандартизованого україномовного скринінгового інструментарію та активного залучення пацієнтів до груп взаємодопомоги задля підтримання стійкої ремісії.

ВИСНОВКИ

У кваліфікаційній роботі здійснено теоретичне обґрунтування та емпіричне дослідження психологічних особливостей залежності від ґача-ігор як форми поведінкової адикції у молоді. За результатами проведеного дослідження сформульовано такі висновки.

Теоретичний аналіз проблеми поведінкових адикцій засвідчив, що поведінкова адикція є складним багатофакторним психологічним феноменом, формування якого зумовлене нелінійною взаємодією нейробіологічних, психологічних та соціальних чинників. Офіційне включення ігрового розладу (gaming disorder) до МКХ-11 ВООЗ та патологічного гемблінгу (gambling disorder) до DSM-5 підтвердило, що поведінкові адикції поділяють із хімічними залежностями спільні нейробіологічні механізми — зокрема дизрегуляцію дофамінергічної, серотонінергічної та ендогенної опіоїдної систем. Психологічну сутність феномену ґача-ігор визначено як гібридний конструкт на перетині ігрової та азартної залежностей: ці проєкти свідомо використовують систему імовірнісних нагород (рандомізованих «крутіння»), яка структурно і функціонально ідентична механіці казино та лотерей. Встановлено, що основним адиктогенним інструментом ґача-ігор є змінний графік підкріплення Б.Ф. Скіннера, що забезпечує найвищу стійкість компульсивної поведінки.

Визначено психологічні фактори ризику та механізми формування адиктивної поведінки гравців. До ключових факторів ризику належать: висока імпульсивність, пошук гострих відчуттів, нейротизм і негативна нагальність як риси особистості, а також дефіцит навичок емоційної регуляції та дисфункціональні копінг-стратегії подолання стресу. Встановлено, що ґача-ігри цілеспрямовано експлуатують когнітивні спотворення гравців: ілюзію контролю, ефект «майже виграшу» та помилку

неповоротних витрат, — які у своїй сукупності стимулюють фінансову ескалацію і перешкоджають раціональному прийняттю рішень. Доведено, що за механізмами формування залежності ґача-ігри є структурно ближчими до патологічного гемблінгу, ніж до класичного ігрового розладу: вирішальним є не сам ігровий процес, а специфічна фінансова взаємодія гравця з алгоритмами рандомізації.

Емпіричне дослідження (n = 60 осіб, вік 19–35 років) виявило, що абсолютна більшість учасників — 80,0% (48 осіб) — регулярно або епізодично здійснюють внутрішньоігрові мікротранзакції, тоді як лише 20,0% (12 осіб) грають у безкоштовному форматі. Серед гравців, які здійснюють витрати, зафіксовано надзвичайно широку варіативність фінансової залученості: від мінімальних сум (50–200 гривень на місяць) до масштабних інвестицій (7 000–10 000 гривень), що підтверджує функціонування категорії «китів» серед української молоді. Аналіз засвідчив, що провідними психологічними тригерами мікротранзакцій виступають синдром втраченої вигоди (FOMO), імпульсивне бажання добрати бажаного персонажа після невдалої спроби та емоційна прив'язаність до процесу «крутіння» як такого, незалежно від ігрового сюжету. Коефіцієнт внутрішньої узгодженості всіх трьох застосованих методик (альфа Кронбаха від 0,78 до 0,82) підтвердив високу психометричну надійність інструментарію.

Аналіз взаємозв'язків між показниками ґача-залежності, психоемоційними станами та проявами азартної адикції підтвердив обидва висунуті припущення. По-перше, за шкалою ігрового розладу (IGDT-10) групи гравців, що грають безкоштовно, та гравців, що здійснюють мікротранзакції, не продемонстрували статистично значущих відмінностей (U = 298; p = 0,853), тоді як за результатами діагностики схильності до азартних ігор (VGS) різниця виявилася вкрай значущою (U = 142; p = 0,006): середній показник у гравців, які здійснюють мікротранзакції (23,9 бала), майже вдвічі перевищив аналогічний показник безкоштовних гравців (14,0

бала). Аналогічну закономірність зафіксовано й за авторською анкетою ґача-залежності (U = 139,5; p = 0,006). По-друге, кореляційний аналіз за Спірменом виявив помітний прямий зв'язок між реальними сумами витрат та вираженістю патернів гемблінгу (rs = 0,55; p < 0,01), що свідчить про прямо пропорційне зростання інтенсивності патологічного азарту, втрати контролю та почуття провини відповідно до збільшення фінансової залученості гравця. Ці результати статистично доводять, що ґача-ігри функціонують за законами фінансової ескалації, притаманними гемблінгу, а не ігровій адикції.

Таким чином, результати дослідження переконливо засвідчують, що залежність від ґача-ігор є самостійною формою поведінкової адикції, яка за своєю психологічною природою є ближчою до патологічного гемблінгу, ніж до ігрового розладу (gaming disorder). Визначальним предиктором розвитку адиктивної симптоматики є не тривалість або інтенсивність ігрової активності, а фінансова залученість гравця у механіки рандомізованих нагород. На основі отриманих результатів розроблено практичні рекомендації щодо психологічної допомоги молоді з ґача-залежністю, які ґрунтуються на методологічному арсеналі, створеному для роботи з патологічним гемблінгом: провідним методом є когнітивно-поведінкова терапія, спрямована на корекцію специфічних когнітивних викривлень та відновлення фінансового контролю. Перспективою подальших досліджень є психометрична валідація спеціалізованого скринінгового інструментарію для виявлення ґача-залежності в україномовному контексті та розробка профілактичних програм для молоді.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Актуальні питання теорії та практики соціальної роботи : навчально-методичний посібник / О. П. Песоцька, В. І. Степаненко, Н. О. Островська та ін. Луганськ : Вид-во ДЗ „ЛНУ імені Тараса Шевченка”, 2013. 528 с. URL : https://surl.li/khyrvc (дата звернення: 15.03.2026).

2. Вплив мікротранзакцій на геймбліфікацію цифрових ігор / Бобкова А. Г., Семерак О. С., Манзюк В. В. та ін. *Науковий вісник Ужгородського національного університету.* Серія : Право. 2024. Вип. 83, ч. 1. С. 283–291.

3. Дегтяренко Д. В. Роль відеоіндустрії у формуванні суспільної свідомості : кваліфікаційна робота магістра спеціальності 061 "Журналістика" / наук. керівник М. В. Чабаненко. Запоріжжя : ЗНУ, 2024. 94 с.

4. Діагностика схильності військовослужбовців до ігрової залежності : метод. посіб. / О. М. Кокун, Н. А. Агаєв, І. О. Пішко, Н. С. Лозінська, В. В. Стасюк, О. В. Ткаченко. Київ : 7БЦ, 2022. 238 с. URL : https://lnk.ua/CirwHKEFl (дата звернення: 03.05.2026).

5. Захист дітей та молоді від ігрової залежності: практика ЄС у боротьбі з азартними та відеоіграми. *Responsible Gambling Center*. URL : https://www.rgc.org.ua/eu-conference-on-problem-gambling/ (дата звернення: 15.03.2026).

6. Кириченко Н. А., Галактіонова І. А. Цифрова залежність молоді в умовах віртуалізації соціальної взаємодії. *Наукові записки. Психолого-педагогічні науки.* 2026. № 1. С. 184–195.

7. Крайніков Е., Прокопович Є., Баланюк А. Особливості адиктивної особистості. *Вісник Київського національного університету імені Тараса Шевченка.* Серія : Психологія. 2019. № 1 (10). С. 55–60.

8. Лукащук Д. Д. Робота соціального педагога з профілактики ігрової залежності учнів підліткового віку : автореферат магістерської роботи. Миколаїв, 2019. URL : https://surli.cc/unyrju (дата звернення: 15.03.2026).

9. Петрунько О. В., Сілаєва О. Інтернет-залежність як адикція сучасної людини. *Вчені записки Університету «КРОК».* 2023. № 3 (71). С. 115–124. DOI : 10.31732/2663-2209-2022-71-115-124.

10. Сальникова А. О. Медико-психологічне консультування пацієнтів із патологічним потягом до азартних ігор внаслідок наявності алекситимії як фактору причини виникнення залежності від азартних ігор (психокорекція, прогнозування) : дис. ... д-ра філософії. Київ, 2024. 214 с.

11. al'Absi M. The influence of stress and early life adversity on addiction: Psychobiological mechanisms of risk and resilience. *International Review of Neurobiology*. 2020. Vol. 152. P. 71–100.

12. American Psychiatric Association. Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders. 5th ed. Arlington, VA : American Psychiatric Publishing, 2013. 991 p.

13. Attar Zoghi M., Sharar S. J. Evolving Monetization: A Formal Analysis of Gacha Mechanics in Online Multiplayer Games from 2005 to 2025 : bachelor's thesis. Uppsala University, 2025. 55 p. URL : https://surl.li/dbnpyd (дата звернення: 15.03.2026).

14. Behavioral addiction versus substance addiction: correspondence of psychiatric and psychological views / Alavi S. S., Ferdosi M., Jannatifard F. et al. *International Journal of Preventive Medicine*. 2012. Vol. 3, iss. 4. P. 290–294.

15. Benford C., Franz R. Buying to Belong: Youth and Virtual Assets in the Metaverse. Fairplay. 2025. URL : https://fairplayforkids.org/wp-content/uploads/2025/02/Buying-to-Belong.pdf (дата звернення: 15.03.2026).

16. Brooks G. A., Clark L. Associations between loot box use, problematic gaming and gambling, and gambling-related cognitions. *Addictive Behaviors*. 2019. Vol. 96. P. 26–34.

17. Buchman D. Z., Skinner W., Illes J. Negotiating the Relationship Between Addiction, Ethics, and Brain Science. *AJOB Neuroscience*. 2010. Vol. 1, iss. 1. P. 36–45.

18. Chen C., Fang Z. Gacha Game Analysis and Design. *Proceedings of the ACM on Measurement and Analysis of Computing Systems.* 2023. Vol. 7, iss. 1. Art. 6. DOI : https://doi.org/10.1145/3579438 (дата звернення: 14.03.2026).

19. Davidovici-Noura M., Midler C. Innovation in business models in the Video Game Industry: Free-to-Play or the gaming experience as a service. *The Computer Games Journal.* 2013. Vol. 2, iss. 3. P. 22–51.

20. Free-to-play: About addicted Whales, at risk Dolphins and healthy Minnows. Monetarization design and Internet Gaming Disorder / Dreier M., Wölfling K., Duven E. et al. *Addictive Behaviors.* 2017. Vol. 64. P. 328–333.

21. From Idol Culture to Gacha Mechanics: A Deep Dive into Japan's Mobile Gaming Market / GameRefinery Team. *GameRefinery*. 2024. URL : https://www.gamerefinery.com/a-deep-dive-into-japans-mobile-gaming-market/ (дата звернення: 14.03.2026).

22. Gaming disorder / World Health Organization. URL : https://surl.li/sfzbww (дата звернення: 13.03.2026).

23. Grant J. E., Chamberlain S. R. Expanding the definition of addiction: DSM-5 vs. ICD-11. *CNS Spectrums.* 2016. Vol. 21, iss. 4. P. 300–303.

24. Griffiths M. D. Internet Gaming Disorder vs. Internet Addiction Disorder. *Psychology Today*. 2016. URL : https://surli.cc/qoeonx (дата звернення: 13.03.2026).

25. Hamm K. Video game addiction in teens likely stems from preexisting mental health issues. The Current. *UC Santa Barbara*. 2025. URL : https://surl.li/mosvom (дата звернення: 15.03.2026).

26. Han J. W. Effects of Mobile Gacha Games on Gambling Behavior and Psychological Health. *arXiv*. 2025. DOI : https://doi.org/10.48550/arXiv.2504.00057 (дата звернення: 14.03.2026).

27. How gacha gaming and life quality shape problem gambling risk: insights from a cross-sectional study using Hong Kong-based online survey of young adults / Tang A. C. Y., Kwan R. Y. C., Wong E. M. L. et al. *Frontiers in Psychiatry.* 2025. Vol. 16. Art. 1663328. URL : https://pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC12498477/ (дата звернення: 14.03.2026).

28. In-game purchases and event features of mobile social games in Japan / Shibuya A., Teramoto M., Shoun A. et al. *Transactions of the Digital Games Research Association.* 2019. Vol. 4, iss. 3. P. 95–121.

29. Introduction to Behavioral Addictions / Grant J. E., Potenza M. N., Weinstein A. et al. *The American Journal of Drug and Alcohol Abuse.* 2010. Vol. 36, iss. 5. P. 233–241.

30. Kim H. S., Hodgins D. C. Component Model of Addiction Treatment: A Pragmatic Transdiagnostic Treatment Model of Behavioral and Substance Addictions. *Frontiers in Psychiatry.* 2018. Vol. 9. Art. 406. URL : https://pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC6127248/ (дата звернення: 13.03.2026).

31. King D. L., Delfabbro P. H. Predatory monetization schemes in video games (e.g. 'loot boxes') and internet gaming disorder. *Addiction.* 2018. Vol. 113, iss. 11. P. 1967–1969.

32. Kuss D. J., Griffiths M. D., Pontes H. M. Chaos and confusion in DSM-5 diagnosis of Internet Gaming Disorder: Issues, concerns, and recommendations for clarity in the field. *Journal of Behavioral Addictions*. 2017. Vol. 6, iss. 2. P. 103–109.

33. Lakić N., Bernik A., Čep A. Addiction and Spending in Gacha Games. *Information.* 2023. Vol. 14, iss. 7. Art. 399. URL : https://www.mdpi.com/2078-2489/14/7/399 (дата звернення: 15.03.2026).

34. Loot box engagement: A scoping review of primary studies on prevalence and association with problematic gaming and gambling / Montiel I., Basterra-González A., Machimbarrena J. M. et al. *PLOS One.* 2022. Vol. 17, iss. 1. Art. e0263177. URL : https://pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC8794181/ (дата звернення: 15.03.2026).

35. Miller J. D., Pilkonis P. A. Neuroticism and Affective Instability: The Same or Different? *American Journal of Psychiatry.* 2006. Vol. 163, iss. 5. P. 839–847.

36. Mitchell M. R., Potenza M. N. Addictions and Personality Traits: Impulsivity and Related Constructs. *Current Behavioral Neuroscience Reports.* 2014. Vol. 1, iss. 1. P. 1–12.

37. Neurotransmitters crosstalk and regulation in the reward circuit of subjects with behavioral addiction / Peng Z., Jia Q., Mao J. et al. *Frontiers in Psychiatry.* 2025. Vol. 15. Art. 1439727. URL : https://pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC11773674/ (дата звернення: 13.03.2026).

38. Nguyen M. Q. Correlates of Gacha Gaming : master's thesis. Missouri State University, 2024. URL : https://surl.li/hkzoii (дата звернення: 15.03.2026).

39. Online Gaming Addiction and Basic Psychological Needs Among Adolescents: The Mediating Roles of Meaning in Life and Responsibility / Kaya A., Türk N., Batmaz H. *International Journal of Mental Health and Addiction.* 2023. P. 1–25.

40. Palmer L., Brooks G. A., Clark L. A longitudinal replication study testing migration from video game loot boxes to gambling in British Columbia, Canada. *BMC Psychology.* 2025. Vol. 13. Art. 459. URL : https://pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC12044733/ (дата звернення: 15.03.2026).

41. Prediction of problem gambling by demographics, gaming behavior and psychological correlates among gacha gamers: A cross-sectional online survey in Chinese young adults / Tang A. C. Y., Lee P. H., Lam S. C. et al. *Frontiers in Psychiatry.* 2022. Vol. 13. Art. 940281. DOI : https://doi.org/10.3389/fpsyt.2022.940281 (дата звернення: 14.03.2026).

42. Psychological Games in Gacha Games: The Trap of Sunk Cost / Bian Q., Yu M., Zhou T. et al. *Popular Psychology.* 2025. Vol. 32, iss. 10. P. 21–22.

43. Robbins T. W., Clark L. Behavioral addictions. *Current Opinion in Neurobiology.* 2015. Vol. 30. P. 66–72.

44. Saunders J. B. Substance use and addictive disorders in DSM-5 and ICD 10 and the draft ICD 11. *Current Opinion in Psychiatry.* 2017. Vol. 30, iss. 4. P. 227–237.

45. Smith Hayduk K. Researchers 'See' Vulnerability to Gaming Addiction in the Adolescent Brain. URMC Newsroom. University of Rochester Medical Center. 2024. URL : https://surl.li/urzhem (дата звернення: 15.03.2026).

46. Squeglia L. M., Cservenka A. Adolescence and Drug Use Vulnerability: Findings from Neuroimaging. *Current Opinion in Behavioral Sciences.* 2017. Vol. 13. P. 164–170.

47. Thavamuni S., Khalid M. N. A., Iida H. Inherent Addiction Mechanisms in Video Games' Gacha. *Information.* 2025. Vol. 16, iss. 10. Art. 890. URL : https://www.mdpi.com/2078-2489/16/10/890 (дата звернення: 15.03.2026).

48. The Interaction of Person-Affect-Cognition-Execution (I-PACE) model for addictive behaviors: Update, generalization to related disorders, and clinical implications / Brand M., Wegmann E., Stark R. et al. *Neuroscience & Biobehavioral Reviews.* 2019. Vol. 107. P. 465–484.

49. The longitudinal association between reward processing and symptoms of video game addiction in the Adolescent Brain Cognitive Development Study / Lopez D. A., Foxe J. J., van Wijngaarden E. et al. *Journal of Behavioral Addictions.* 2024. Vol. 13, iss. 4. P. 1051–1063.

50. The Social Processes of Excessive Online Gaming Homophily: Peer Selection or Influence? / Li C., Yu Q., Zhang J. et al. *Journal of Youth and Adolescence.* 2024. Vol. 53, iss. 10. P. 2393–2406.

51. Toto S. Gacha: Explaining Japan's Top Money-Making Social Game Mechanism. Serkan Toto: CEO Blog. Kantan Games. 2012. URL : https://surl.li/ddipxx (дата звернення: 14.03.2026).

52. Toward a Syndrome Model of Addiction: Multiple Expressions, Common Etiology / Shaffer H. J., LaPlante D. A., LaBrie R. A. et al. Harvard Review of Psychiatry. 2004. Vol. 12, iss. 6. P. 367–374.

53. Treating Addiction as a Syndrome: Bridging Research and Clinical Practice / Shaffer H. J., Tom M., Wong M. F. Y. et al. Trends in Medicine. 2017. URL : https://surl.li/oworlf (дата звернення: 13.03.2026).

54. Vaccaro A. G., Potenza M. N. Diagnostic and Classification Considerations Regarding Gaming Disorder: Neurocognitive and Neurobiological Features. *Frontiers in Psychiatry.* 2019. Vol. 10. Art. 405. URL : https://surl.li/qyjros (дата звернення: 13.03.2026).

55. Wright J. The effects of video game play on academic performance. *Modern Psychological Studies.* 2011. Vol. 17, iss. 1. Art. 6. URL : https://surl.li/botrmb (дата звернення: 15.03.2026).

56. Xiao L. Y. Which Implementations of Loot Boxes Constitute Gambling? A UK Legal Perspective on the Potential Harms of Random Reward Mechanisms. *International Journal of Mental Health and Addiction.* 2022. Vol. 20, iss. 1. P. 437–454. DOI : https://doi.org/10.1007/s11469-020-00372-3 (дата звернення: 14.03.2026).

57. Xiao L. Y., Ballou N., Eben C. Commentary: Prediction of problem gambling by demographics, gaming behavior and psychological correlates among gacha gamers: A cross-sectional online survey in Chinese young adults. *Frontiers in Psychiatry.* 2025. Vol. 16. Art. 1576323. DOI : https://doi.org/10.3389/fpsyt.2025.1576323 (дата звернення: 15.03.2026).

58. Zendle D., Cairns P. Video game loot boxes are linked to problem gambling: Results of a large-scale survey. *PLoS ONE*. 2018. Vol. 13, iss. 11. Art. e0206767. URL : https://surl.li/hyttku (дата звернення: 14.03.2026).

59. Zendle D., Meyer R., Over H. Adolescents and loot boxes: links with problem gambling and motivations for purchase. *Royal Society Open Science*. 2019. Vol. 6, iss. 6. Art. 190049. DOI : https://doi.org/10.1098/rsos.190049 (дата звернення: 14.03.2026).

ДОДАТКИ

Додаток А

Десятипунктовий тест на розлад, пов'язаний з грою в інтернеті (IGDT-10) / Ten-Item Internet Gaming Disorder Test (IGDT-10) / Ten-Item

Інструкція: «Будь ласка, прочитайте наведені нижче твердження щодо відеоігор. В опитувальнику йдеться про відеоігри (як онлайн, так і офлайн, на будь-якій платформі), але для спрощення використовується слово «гра» або «ігровий процес». Будь ласка, вкажіть за шкалою від 0 до 2 (0 – ніколи, 1 – іноді, 2 – часто), як і як часто ці твердження вірні стосовно Вас за останні 12 місяців!».

Запитання	Ніколи	Іноді	Часто
	0	1	2
1. Коли ви не граєте, як часто ви фантазуєте про гру, згадуєте свої попередні ігри та/або передчуваєте наступні?			
2. Як часто ви відчуваєте себе неспокійним, дратівливим, тривожним та/або засмученим, коли ви не можете грати чи граєте менше, ніж зазвичай?			
3. Чи відчували ви коли-небудь потребу грати частіше або грати довше, щоб відчути, що ви досить награлися?			
4. Чи намагалися ви колись безуспішно скоротити час, витрачений на ігри?			
5. Чи ви коли-небудь грали в ігри замість того, щоб зустрічатися з друзями або займатися хобі і захопленнями, які вам подобалися раніше?			
6. Чи грали ви довго, незважаючи на негативні наслідки (наприклад, на шкоду сну, навчанню чи роботі, виникнення сварок із сім'єю чи друзями, невиконання важливих обов'язків)?			

7. Чи намагалися ви приховати від сім'ї, друзів чи інших значимих людей те, що ви граєте, чи брехали їм про свої ігри?			
8. Чи грали ви, щоб змінити негативний стан (наприклад, безпорадність, почуття провини чи тривоги)?			
9. Чи ризикували Ви через гру значущими стосунками?			
10. Чи загрожувало Ваше захоплення грою успішності в навчанні чи на роботі?			

Додаток Б

Вікторіанський опитувальник (Victorian gambling screen)

Вікторіанський опитувальник (VGS) містить 21 запитання та спирається на 3-факторну структуру. Всі пункти опитувальника поділені між трьома факторами: шкода, яку завдають партнеру азартні ігри (3 пункти); задоволення від азартних ігор (3 пункти;) збитки, пов'язані з азартними іграми (15 пунктів).

Інструкція: «Вам пропонується 21 запитання та кілька варіантів відповіді на кожне з них. Виберіть один із запропонованих варіантів відповіді, що відображає Вашу думку, і обведіть кружком вибрану вами відповідь у відповідній клітинці реєстраційного бланка. Відповідайте на запитання, спираючись на останні 12 місяців Вашого життя. Не витрачайте багато часу на обмірковування відповідей, давайте ту відповідь, яка першою спадає на думку. Не пропускайте запитань. На кожне із них необхідно дати відповідь. Відповідайте якомога щиріше. Не треба намагатися справити гарне враження своїми відповідями, вони повинні відповідати дійсності. Намагайтеся уникати варіантів відповіді «Не можу сказати», «Немає відповіді».

За останні 12 місяців:		Ніколи	Рідко	Іноді	Часто	Завжди	Не можу сказати	Немає Відповіді
1	Азартні ігри були для вас цікавим хобі?	0	1	2	3	4	8	9
2	Вам гра й досі приносить задоволення?	0	1	2	3	4	8	9
3	Чи ви вміло грали?	0	1	2	3	4	8	9
4	Тепер, коли ви граєте, чи почуваєтеся ви так, начебто котитесь з гори і не можете стати на ноги?	0	1	2	3	4	8	9

5	Ваше бажання грати було настільки сильним, що ви не могли його контролювати?	0	1	2	3	4	8	9
6	Чи були азартні ігри найголовнішою частиною вашого життя?	0	1	2	3	4	8	9
7	У вас виникало бажання якнайшвидше відіграти після програшу?	0	1	2	3	4	8	9
8	Ви постійно думали про азартні ігри?	0	1	2	3	4	8	9
9	Як часто за останні 12 місяців вам доводилося обманювати себе через своє захоплення?	0	1	2	3	4	8	9
10	Як часто за останні 12 місяців ви зверталися до азартних ігор, щоб забути свої проблеми та позбутися занепокоєння?	0	1	2	3	4	8	9
11	Як часто за останні 12 місяців ви відчували провину чи занепокоєння, пов’язані з вашим захопленням?	0	1	2	3	4	8	9
12	Як часто за останні 12 місяців ви думали про те, що вам не варто грати взагалі, чи варто грати менше?	0	1	2	3	4	8	9
13	Як часто за останні 12 місяців хтось із ваших близьких скаржився на ваше захоплення азартними іграми?	0	1	2	3	4	8	9
14	Як часто за останні 12 місяців ви брехали, намагаючись приховати ступінь своєї захопленості азартними іграми?	0	1	2	3	4	8	9
15	Як часто за останні 12 місяців ви приховували квитанції за ставками, лотерейні квитки, ігрові гроші чи інші докази вашого захоплення від свого партнера, чоловіка, дітей чи інших важливих для вас осіб?	0	1	2	3	4	8	9
Наступні запитання призначені лише для респондентів, у яких є чоловік (дружина)/партнер. Згадуючи останні 12 місяців, відповідайте «так» чи «ні». При відповіді «Так» переходьте до відповіді з літерою «б», при відповіді «Ні» – переходьте до наступного питання з літерою «а»								

16а	Ви відмовлялися від спільного виконання будь-яких дій із вашим чоловіком/партнером?		Так (1)		Ні (2)	Немає відповіді (9)		
16б	Якщо ви відповіли так, то чи було захоплення азартними іграми причиною відмови?	Так (1)	Частково (2)		Ні (3)	Немає відповіді (9)		
17а	Ви та ваш партнер засуджували/критикували один одного?		Так (1)		Ні (2)	Немає відповіді (9)		
17б	Якщо ви відповіли «так», чи було захоплення азартними іграми причиною засудження чи критики?	Так (1)	Частково (2)		Ні (3)	Немає відповіді (9)		
18а	Ваш чоловік (дружина)/партнер довіряв вам?		Так (1)		Ні (2)	Немає відповіді (9)		
18б	Якщо ви відповіли «так», чи було захоплення азартними іграми причиною розриву довірчих відносин?	Так (1)	Частково (2)		Ні (3)	Немає відповіді (9)		
		Ніколи	Рідко	Іноді	Часто	Завжди	Не можу сказати	Немає Відповіді
19	Як часто за останні 12 місяців ви витрачали грошей на гру більше, ніж могли собі дозволити?	0	1	2	3	4	8	9
20	Як часто за останні 12 місяців вам не вистачало грошей на життя між зарплатами через захоплення азартними іграми?	0	1	2	3	4	8	9
21	Як часто за останні 12 місяців ви позичали гроші на гру?	0	1	2	3	4	8	9

Додаток В

Авторська анкета «Специфіка ігрового досвіду та фінансової поведінки у ґача-іграх»

Інструкція: В цій анкеті не існує правильних чи неправильних тверджень, а також немає відповідей, які могли б оцінюватися як хороші чи погані. Просимо Вас відповідати максимально відверто, не намагаючись вгадати очікування дослідника, а спираючись виключно на власні внутрішні відчуття та реальний щоденний ігровий досвід.

БЛОК І. Ігровий досвід та фінансова поведінка

1. Вкажіть назву ґача-гри або кількох ігор, у які Ви граєте найчастіше на даний момент:

[Відкрита відповідь]

2. Який Ваш загальний стаж гри у відеоігри з ґача-механіками?

[ ] Менше 1 року

[ ] Від 1 до 3 років

[ ] Більше 3 років

3. Скільки годин у середньому на день Ви приділяєте ґача-іграм?

[ ] Менше 1 години

[ ] Від 1 до 3 годин

[ ] Від 3 до 5 годин

[ ] Більше 5 годин

4. Як часто Ви здійснюєте внутрішньоігрові покупки за реальні гроші?

[ ] Принципово не витрачаю гроші

[ ] Здійснюю покупки зрідка

[ ] Здійснюю регулярні транзакції

5. Якщо Ви витрачаєте кошти на гру, вкажіть Вашу середню суму витрат на місяць у гривнях (якщо не витрачаєте — вкажіть 0):

[Відкрита відповідь]

БЛОК ІІ. Психологічні особливості взаємодії з грою

Оцініть, наскільки часто у вашому житті виникають наступні ситуації та емоційні стани під час взаємодії з ґача-іграми.

Запитання	Ніколи	Рідко	Інколи	Часто	Дуже часто
6. Як часто Ви здійснюєте незаплановані внутрішньоігрові покупки заради отримання випадкового персонажа або предмета з ігрового банера?	0	1	2	3	4
7. Як часто у Вас виникає сильне відчуття дискомфорту або тривоги через страх пропустити обмежену в часі ігрову подію з унікальними нагородами?	0	1	2	3	4
8. Як часто після невдалої спроби вибити бажаного персонажа/предмету Ви відчуваєте імпульсивне бажання витратити додаткові реальні кошти, щоб гарантовано здобути бажане?	0	1	2	3	4
9. Як часто Ви відчуваєте, що процес крутіння ґачі приносить Вам значно більше емоційного задоволення, ніж безпосередньо сам ігровий процес та проходження сюжету?	0	1	2	3	4
10. Як часто Ви приховуєте від близьких людей або друзів реальну суму грошей, витрачену Вами на мікротранзакції в таких іграх?	0	1	2	3	4
11. Як часто Ви відчуваєте почуття провини або жалю одразу після того, як витратили реальні гроші на купівлю внутрішньоігрової валюти для випадкових нагород?	0	1	2	3	4
12. Як часто Ви продовжуєте щоденно виконувати рутинні ігрові завдання виключно заради накопичення валюти на майбутні банери, навіть якщо сама гра перестала приносити Вам задоволення?	0	1	2	3	4