

СТРАХ СМЕРТІ У ГЕЙМЕРІВ, ЯКІ ЗАХОПЛЮЮТЬСЯ  
ПОСТАПОКАЛІПТИЧНИМ КОМП'ЮТЕРНИМ ЖАНРОМ  
*Є. М. Якушева, доцент; Д. К. Скляр, здобувачка вищої освіти*  
*Національний аерокосмічний університет*  
*ім. М. Є. Жуковського «ХАІ»*

Метою дослідження було вивчення проблеми страху смерті у геймерів, які захоплюються постапокаліптичним комп'ютерним жанром.

У дослідженні приймали участь дві групи: перша – геймери, які віддали перевагу постапокаліптичному комп'ютерному жанру; друга – геймери, які обрали інші жанри.

За результатами практичної частини дослідження отримано, що страх смерті у геймерів, які захоплюються постапокаліптичним жанром, має нижчий процент прояву, ніж показники групи геймерів, які віддали перевагу іншим жанрам.

Разом з цим виявлено, що у геймерів з низькими або середніми показниками страху смерті прослідковується не виражена тимчасова перспектива на майбутнє і вони не відчують тривоги щодо власної смерті, тоді як група з вищим за середній рівень відчуває занепокоєння, коли думає про смерть.

Отже, група геймерів, яка обрала постапокаліптичний жанр комп'ютерних ігор, не зацікавлена у власному майбутньому.

Інша група має цілі та плани на власне майбутнє та характеризується більш високим оптимізмом щодо майбутнього. У зв'язку з цим досить великі показники страху смерті викликали у другій групі геймерів спрямованість на майбутнє, що є однією з ведучою або єдиною ведучою тимчасовою перспективою.