

МЕТОДИЧНІ ПРОБЛЕМИ ЕМПІРИЧНОГО ДОСЛІДЖЕННЯ КОГНІТИВНИХ МАРКЕРІВ ПОВЕДІНКИ ОСОБИСТОСТІ У ЦИФРОВОМУ СЕРЕДОВИЩІ

Гоцуляк Наталія Євгенівна

кандидат психологічних наук, доцент,

доцент кафедри загальної та практичної психології

Кам'янець-Подільського національного університету імені Івана Огієнка

ORCID ID: 0000-0003-2170-0666

У статті здійснено комплексний аналіз методичних проблем емпіричного дослідження когнітивних маркерів поведінки особистості у цифровому середовищі. Актуальність теми зумовлена стрімкою цифровізацією соціальних взаємодій, зростанням ролі онлайн-комунікації та формуванням нових форм поведінкової активності, що відображають індивідуальні когнітивні особливості особистості. Цифрове середовище розглядається як специфічний контекст, у якому когнітивні процеси – увага, пам'ять, мислення, прийняття рішень – проявляються опосередковано через поведінкові патерни, цифрові сліди та комунікативні стратегії. У роботі окреслено основні труднощі операціоналізації поняття «когнітивні маркери поведінки», пов'язані з їх багатовимірністю, контекстуальною зумовленістю та варіативністю залежно від платформи цифрової взаємодії. Проаналізовано обмеження традиційних психодіагностичних методів у дослідженні онлайн-поведінки та обґрунтовано необхідність поєднання кількісних і якісних підходів, зокрема цифрової етнографії, аналізу великих даних, лог-файлів, контент-аналізу та експериментальних методик у віртуальному середовищі.

Особливу увагу приділено проблемам валідності та надійності емпіричних даних, етичним аспектам збору та інтерпретації цифрової інформації, а також ризикам редуccionізму у разі інтерпретації когнітивних проявів особистості лише на основі поведінкових індикаторів. Запропоновано методичні рекомендації щодо побудови дослідницького дизайну, вибору інструментарію та інтерпретації результатів з урахуванням міждисциплінарного характеру проблеми.

Отримані висновки можуть бути використані у психологічних, соціологічних та міждисциплінарних дослідженнях цифрової поведінки, а також у практиці прикладної психології, зокрема у сфері цифрового консультування, освіти та розроблення людино-орієнтованих технологій.

Ключові слова: когнітивні маркери, поведінка особистості, цифрове середовище, емпіричне дослідження, методичні проблеми, онлайн-поведінка, цифрові сліди, психодіагностика, міждисциплінарний підхід.

Hotsuliak N. METHODOLOGICAL PROBLEMS OF EMPIRICAL RESEARCH ON COGNITIVE MARKERS OF PERSONALITY BEHAVIOR IN THE DIGITAL ENVIRONMENT

The article provides a comprehensive analysis of the methodological problems of empirical research on cognitive markers of personality behavior in the digital environment. The relevance of the topic is determined by the rapid digitalization of social interactions, the increasing role of online communication, and the emergence of new forms of behavioral activity that reflect individual cognitive characteristics of personality. The digital environment is considered a specific context in which cognitive processes – attention, memory, thinking, and decision-making – are manifested indirectly through behavioral patterns, digital traces, and communicative strategies. The paper outlines the main difficulties in operationalizing the concept of “cognitive markers of behavior”, which are associated with their multidimensional nature, contextual dependence, and variability depending on the digital interaction platform. The limitations of traditional psychodiagnostic methods in the study of online behavior are analyzed, and the necessity of combining quantitative and qualitative approaches is substantiated, including digital ethnography, big data analysis, log-file analysis, content analysis, and experimental methods in virtual environments.

Special attention is paid to the issues of validity and reliability of empirical data, ethical aspects of collecting and interpreting digital information, as well as the risks of reductionism when interpreting cognitive manifestations of personality solely on the basis of behavioral indicators. Methodological recommendations are proposed for designing research frameworks, selecting research tools, and interpreting results while taking into account the interdisciplinary nature of the problem.

The obtained conclusions can be used in psychological, sociological, and interdisciplinary studies of digital behavior, as well as in applied psychology practice, particularly in the fields of digital counseling, education, and the development of human-centered technologies.

Key words: cognitive markers, personality behavior, digital environment, empirical research, methodological problems, online behavior, digital traces, psychodiagnostics, interdisciplinary approach.

Вступ. Теоретичний аналіз літератури показав, що одними із важливих маркерів поведінки у цифровому середовищі є когнітивні маркери [1; 6; 10]. До них ми належимо доцифрові когнітивні маркери та цифрові когнітивні маркери. Доцифрові когнітивні маркери включають загальні показники когнітивного розвитку особистості, які визначаються критеріями МКБ і DSM. Згідно з дослідженнями, головним критерієм є безпека діяльності вищих психічних функцій, які дозволяють успішно адаптуватися у соціумі і переробляти інформацію, що надходить. У такому разі під час знаходження особистості в умовній групі «норма» їй доступна адаптація в цифровому середовищі та взаємодія з техногенним простором та цифровими стимулами. Порушення адаптації та взаємодії особистості нормативної групи на доцифровому та первинному етапі входження в цифрове середовище може відбуватися насамперед не через доцифрові когнітивні маркери, а через опосередковану цифрову адаптацію середніх маркерів.

Варто зазначити, що до цифрових когнітивних маркерів, згідно з теоретичним аналізом, належать когнітивні спотворення, патерни когнітивних взаємодій, ментальні репрезентації, фрейми, когнітивні карти, когнітивні стилі та цифрова мова. Зазначимо, що у межах нашого дослідження ми припустили виникнення когнітивних новоутворень у структурі психіки особистості, які можуть формуватися під впливом цифрового середовища. Найімовірніше, ці новоутворення пов'язані з когнітивними стилями, оскільки саме останні опосередковують стилі мислення, сприйняття, запам'ятовування інформації та кращі способи розв'язання когнітивних труднощів. Припускаємо, що ці компоненти є найбільш актуальними для поведінки особистості, оскільки дозволяють сформувати як загальні ставлення до цифрового середовища, так і схему когнітивних процесів у цьому середовищі. Разом із тим зазначимо, що саме когнітивні стилі, враховуючи постнекласичні традиції, здатні трансформувати всі інші вищезгадані когнітивні маркери поведінки особистості в цифровому середовищі.

Слід зазначити, що у дослідженні взяли участь усі респонденти вибірки, зокрема, підлітки та юнаки з різними рівнями активності у цифровому середовищі. У ході дослідження дотримано основних вимог до нього: по-перше, визначено чітку експериментальну мету та зроблено акцент на когнітивних стилях респондентів; у ході експерименту створено комфортні для учасників умови та враховано можливі подразники; особливу увагу приділено профілактиці втоми піддослідних. Проведення дослідження передбачало проходження учасниками когнітивних проб у реальному просторі, в інтернет-середовищі з використанням цифрових ресурсів та за допомогою системи віртуальної реальності HTC VIVE PRO Eye.

Матеріали та методи. У теоретичному дослідженні методичних проблем емпіричного вивчення когнітивних маркерів поведінки особистості у цифровому середовищі застосовуються методи аналізу наукових джерел, теоретичного аналізу та синтезу, що дають змогу осмислити наявні підходи до інтерпретації когнітивних маркерів і способів їх вимірювання. Використання порівняльно-теоретичного методу дозволяє зіставити класичні та сучасні концепції когнітивних процесів і цифрової поведінки, а також виявити спільні та відмінні методичні позиції. Узагальнення і систематизація забезпечують впорядкування теоретичних підходів і типологізацію основних методичних проблем емпіричних досліджень. Теоретичне моделювання, абстрагування та ідеалізація спрямовані на побудову концептуальних схем взаємозв'язку когнітивних процесів і цифрової поведінки та виокремлення їх сутнісних характеристик. Методологічна рефлексія і логіко-теоретичне обґрунтування використовуються для критичного осмислення епістемологічних засад дослідження, уточнення понятійно-категоріального апарату та забезпечення внутрішньої узгодженості теоретичних висновків.

Результати. Однією з методичних проблем стало визначення відповідних когнітивних спроб для дослідження особливостей респондентів. Вибрані такі когнітивні стилі, як полезалежність-полenezалежність, конкретність-абстрактність, згладжування-загострення, ригідність-гнучкість, толерантність до нереалістичного досвіду та імпульсивність-рефлексивність.

Актуальність дослідження когнітивного стилю полезалежність-полenezалежність зумовлена змістом цих стилів – для полезалежних властива опора на навколишні зорові стимули, а полenezалежні орієнтуються на внутрішній досвід та потреби. Ми припускаємо, що первинна адаптація в цифровому середовищі базується на зазначених компонентах. З іншого боку, реалізація поведінки особистості у цифровому середовищі може залежати від переважання чи орієнтації на зовнішні ресурси, чи орієнтації на особистісний досвід і уявлення.

Для дослідження цього стилю вибрано класичну пробу Г. Уіткіна-К. Готтшальдта [5]. Отримані дані підтверджено опитувальником ТСОВ-4, розробленим О.В. Зінченко [1]. Для дослідження когнітивного стилю полезалежність-полenezалежність в інтернет-середовищі запропоновано онлайн-версію проби Г. Уіткіна-К. Готтшальдт [5].

У рамках проведення експерименту за допомогою віртуальної реальності задіяно онлайн-сервіс цифрового розповсюдження комп'ютерних ігор та програм Steam. Зазначений сервіс дозволяє не тільки отримати доступ до необхідної гри, але й змоделювати умови необхідного завдання самостійно.

Необхідність дослідження когнітивного стилю конкретність-абстрактність пояснюється можливістю його показників. У полюсі конкретності – це рівень стереотипних дій, нетерпимість до невизначеності, дихотомічне мислення, утруднене мислення в термінах гіпотетичних ситуацій.

У полюсі абстрактності цей стиль проявляється у схильності до ризику, орієнтації на внутрішній досвід, гнучкості та креативності рішень. У рамках дослідження поведінки користувачів у цифровому середовищі цей когнітивний стиль набуває високої значущості. Припускаємо, що показник конкретності-абстрактності може бути тим фактором, який вирішує протиріччя впливу доцифрових та цифрових маркерів на особистість користувача і сприяє динаміці його цифрових етапів. Варто зазначити, що аналіз психодіагностичного інструментарію дозволив визначити відповідним методом дослідження методику дискримінації властивостей понять (МДСП), розроблену Ю. Рейпсом [8].

Актуальність вибору цієї методики зумовлена її точковою спрямованістю на дослідження когнітивного стилю конкретність-абстрактність та особливостями аналізу отриманих результатів, саме визначення головних, другорядних та випадкових відмінностей між об'єктами у бланку опитувальника дозволяє з'ясувати схильність особистості до конкретності чи абстрактності. Разом із тим відзначимо, що найближчим методом до методики дискримінації властивостей понять в інтернет-середовищі є казуальні ігри для підлітків та онлайн-тренажери порівнянь предметів для юнаків. У віртуальній дійсності адаптація зазначених методів набуває форми гри, де респонденту у певний проміжок часу необхідно виділити основні схожі елементи в об'єктах.

Наступним необхідним для аналізу когнітивним стилем є стиль згладжування-загострення. Стиль згладжування проявляється у спрощенні інформації, що запам'ятовується, втратою значущих деталей і зниження в узагальненні отриманих даних. Своєю чергою стиль загострення відбувається через схематичне запам'ятовування інформації та підкреслення значимих елементів у ній [8].

У рамках вивчення поведінки особистості в цифровому середовищі цей стиль зацікавив у зв'язку з низкою досліджень, що відзначають негативний вплив цифрового середовища на пам'ять людини [7]. І тут ми змушені не погодитися, припускаючи, що пам'ять користувача не погіршується, а змінюється у зв'язку з навколишніми умовами. Найімовірніше, пам'ять користувача містить необхідні елементи для життєдіяльності саме у цифровому середовищі, що сприяє концентрації на значних цифрових факторах. Крім того, цифрове середовище містить безліч варіацій мнемотехнік, які дозволяють актуалізувати ті чи інші знання.

Відомими методами дослідження цього когнітивного стилю є: проба-схематизація (Ф. Хольцман); модифікована проба-схематизація для комп'ютера (М. Хамільтон); адаптація раніше зазначених проб – тест з будинком на згладжування-загострення (С. Сантостефано) [5]. Стимульний матеріал представлений зображеннями будинку, що послідовно демонструються, в яких з певною періодичністю зникає одна з деталей.

Зазначимо, що в ході дослідження виявлено динаміку когнітивного стилю серед респондентів із високим рівнем активності. Якщо у реальному просторі більшість показує згладжування, то в інтернет-середовищі вже відзначається вираженість загострення. Ми припустили, що такі висновки можуть бути пов'язані зі зміною зорової епізодичної пам'яті у разі переходу з одного середовища в інше. У зв'язку з цим прийнято рішення про проведення додаткової проби у різних середовищах, спрямованої на виявлення цього показника. Найбільш підходящими пробами виявилися: нейропсихологічна проба на зорову пам'ять, проба на зорову епізодичну пам'ять в інтернет-середовищі (Дж. Ашфорд, в адаптації Гонгфіт) [5]. Крім того, проба на візуальну пам'ять адаптована для віртуальної реальності. Респондентам, перебуваючи у віртуальній кімнаті, потрібно запам'ятати представлені там елементи. Під час зміни віртуальної кімнати змінюються й об'єкти в ній, проте один із продемонстрованих раніше залишається. Завдання респондента – знайти цей об'єкт.

Когнітивний стиль ригідність-гнучкість пізнавального контролю є доречним для дослідження в рамках вивчення особистості в цифровому середовищі. Ригідність пізнавального контролю полягає у труднощі переходу від вербальної інформації до сенсорно-перцептивної, а виразність гнучкого стилю, своєю чергою, свідчить про відсутність труднощів за такого переходу [4]. Актуальність дослідження цього когнітивного стилю респондентів з різним рівнем активності зумовлена різноманітністю інформації в цифровому середовищі, для адекватного сприйняття якого необхідно варіювати між стилями різної модальності.

Зазначимо, що класичною та стандартизованою пробю для дослідження стилю ригідність-гнучкість є проба Дж. Струпа [5]. Її перевагою є цілеспрямоване вивчення когнітивних особливостей особистості під час переходу з однієї модальності в іншу. У реальному середовищі піддослідним запропоновані бланки для проходження методів, в інтернет-середовищі – онлайн-варіант методики, у віртуальній реальності – адаптація класичної проби для VR-окулярів та джойстика. Варто зазначити, що у віртуальній реальності оригінальна методика проведення тесту практично збережена, проте

відмінними рисами є: знаходження особи у віртуальній кімнаті з відволікаючими факторами; необхідність задіяти джойстики під час виконання завдань.

Наступний досліджуваний когнітивний стиль – імпульсивність-рефлексивність. Схильні до імпульсивного когнітивного стилю люди можуть генерувати безліч альтернатив у вирішенні ситуації, але при цьому припускати помилок у сприйнятті об'єктів у цих ситуаціях [2; 9]. Для користувачів цифрового середовища цей когнітивний стиль є значущим у рамках формування їхньої поведінки та стратегій цієї поведінки. Припускаємо, що респонденти з переважним когнітивним стилем за типом рефлексивності меншою мірою схильні до дереалізації та деконцентрації в цифровому середовищі, що сприяє їхній успішній адаптації до цифрових стимулів та їх впливу. Нерідко дослідники наводять взаємозв'язок виразності імпульсивності та кліповості мислення активного користувача [3].

Ми категорично не згодні з подібними висновками і припускаємо, що активність у цифровому середовищі сприяє розширенню репертуару особистості, зокрема когнітивного. Зазначимо, що найбільш відомим психодіагностичним методом стилю, що вивчається, є проба Дж. Кагана, спрямована на порівняння схожих малюнків [4].

Зазначимо, що в реальному просторі респондентам було надано класичний для цієї проби стимульний матеріал – 2 аркуші з тренувальними завданнями та 12 основних аркушів, де представлені фігури-еталони та набір фігур, де потрібно знайти точну копію еталона. В рамках інтернет-середовища застосовані віртуальні ігри, що передбачають пошук схожих картинок з урахуванням відволікаючих факторів (5 проб). Адаптація проби Дж. Кагана у віртуальній реальності проходила з урахуванням можливостей віртуальних кімнат.

Останній із досліджуваних когнітивних стилів – толерантність до нереалістичного досвіду. Раніше в рамках вивчення середових маркерів поведінки розглянуто показник невизначеності особистості в цифровому середовищі, який є соціальним формуванням та відповідає за адаптацію особистості у цьому середовищі. Його специфіка пов'язана з установками, сформованим значним оточенням, дереалізацією і, найімовірніше, з психофізіологічними маркерами поведінки особистості у цифровому середовищі. Толерантність до невизначеності як когнітивний стиль відображає когнітивні детермінанти поведінки особистості в цифровому середовищі і є вказівником на сформовані стратегії мислення, сприйняття та запам'ятовування особистості. Вивчення толерантності до невизначеності з урахуванням особливостей користувачів та цифрового середовища дасть змогу проаналізувати специфіку когнітивної активності особистості в умовах амбівалентності цифрових стимулів та ресурсів.

Висновки. Визначено методичні труднощі дослідження особливостей поведінки особистості в цифровому середовищі: більшість опитувальників спрямовані на вивчення особистісних особливостей або у реальному просторі, або у віртуальному середовищі, що не дозволяє всебічно вивчити особистість користувача у цифровому середовищі; необхідні для дослідження когнітивні та нейропсихологічні проби потребують адаптації для їх вивчення у цифровому середовищі; відсутні необхідні психодіагностичні методи для визначення низки показників маркерів поведінки особистості в цифровому середовищі. У зв'язку з цим реалізовано серію фокус-груп з подальшим контент-аналізом отриманих результатів з метою узагальнення даних та формування на їх основі дослідницьких анкет. Крім того, проведено процедуру адаптації для цифрового середовища ряду діагностичного інструментарію.

Література:

1. Зінченко О.В. Психологічні аспекти інтернет-спілкування у підлітків. *Вісник Харківського педагогічного університету*, 2019. 54(2), 45–58. DOI: <https://doi.org/10.32626/2227-6246.2015-29.%25p>.
2. Ломачинська І., Рихліцька О., Хрипко С. Цифрове здоров'я студентів: методологічні проблеми та емпіричні дослідження. *Наукові записки Київського університету*, 2025. 33 (1), 12–28. DOI: <https://doi.org/10.28925/2312-5829/2025.3.9>.
3. Дембіцька С., Кобилянський О., Кобилянська І., Васаженко Н. Вплив цифрового освітнього середовища на мотивацію студентів. *Педагогічна безпека*, 2021. 10 (2), 67–79. DOI: <https://doi.org/10.31649/2524-1079-2025-10-1-026-03>.
4. Панок В.Г. Психодіагностика в умовах цифровізації: виклики та перспективи. *Наукові студії із соціальної та політичної психології*. 2020. № 46. С. 15–28.
5. Психологу для роботи. Діагностичні методики : збірник / уклад.: М.В. Лемак, В.Ю. Петрище. Вид. 2-ге, виправл. Ужгород : Видавництво Олександри Гаркуші, 2012. 616 с.
6. Психологічні предиктори поведінки особистості в цифровому середовищі : матеріали Всеукраїнської науково-практичної конференції. Київ : КПІ ім. Ігоря Сікорського, 2024. 210 с.
7. Сіленко А.О., Неденко К.В. Психологічні особливості особистості в цифровому середовищі: методологічні аспекти. *Журнал психології та педагогіки*, 2020. 15 (3), 34–49. DOI: <https://doi.org/10.32782/3041-2005/2025-3.15>.
8. Joinson A.N. Looking at, looking up or keeping up with people? *British Journal of Psychology*, 2008. 99 (Pt 3), pp. 387–405. DOI: <https://doi.org/10.1348/000712608X314891>.
9. Reips U.-D. Standards for Internet-based experimenting. *Experimental Psychology*, 49 (4), 2002, p. 243–256. DOI: <https://doi.org/10.1026/1618-3169.49.4.243>.
10. Zackariasson P. Virtual Identities and Market Segmentation in Marketing in and through Massively Multiplayer Online Games (MMOGs). *Services Marketing Quarterly*. Vol. 31, № 3. 2010, p. 275–295. DOI: <https://doi.org/10.1080/15332969.2010.486689>.

References:

1. Zinchenko, O.V. (2019). Psykholohichni aspekty internet-spilkuvannia u pidlitkiv. *Visnyk Kharkivskoho pedahohichnoho universytetu*, 54(2), 45–58. <https://doi.org/10.32626/2227-6246.2015-29.%25p> [in Ukrainian].
2. Lomachynska, I., Rykhlitska, O., & Khrypko, S. (2025). Tsyfrove zdorovia studentiv: metodolohichni problemy ta empirychni doslidzhennia. *Naukovi zapysky Kyivskoho universytetu*, 33(1), 12–28. <https://doi.org/10.28925/2312-5829/2025.3.9> [in Ukrainian].
3. Dembitska, S., Kobylanskyi, O., Kobylanska, I., & Vasazhenko, N. (2021). Vplyv tsyfrovoho osvithnioho seredovyscha na motyvatsiiu studentiv. *Pedahohichna bezpeka*, 10(2), 67–79. <https://doi.org/10.31649/2524-1079-2025-10-1-026-03> [in Ukrainian].
4. Panok, V.H. (2020). Psykhodiahnostyka v umovakh tsyfrovizatsii: vyklyky ta perspektyvy. *Naukovi studii iz sotsialnoi ta politychnoi psykholohii*. No. 46. 15–28 [in Ukrainian].
5. Psykholohu dlia roboty. Diahnostychni metodyky: *zbirnyk* / uklad.: M.V. Lemak, V.Yu. Petryshche. Vyd. 2-he, vypravl. Uzhhorod: Vydavnytstvo Oleksandry Harkushi, 2012. 616 s. [in Ukrainian].
6. Psykholohichni predyktory povedinky osobystosti v tsyfrovomu seredovyschi: *materialy Vseukrainskoi naukovo-praktychnoi konferentsii*. Kyiv: KPI im. Ihoria Sikorskoho, 2024. 210 s. [in Ukrainian].
7. Silenko, A.O., & Nedenko, K.V. (2020). Psykholohichni osoblyvosti osobystosti v tsyfrovomu seredovyschi: metodolohichni aspekty. *Zhurnal psykholohii ta pedahohiky*, 15(3), 34–49. <https://doi.org/10.32782/3041-2005/2025-3.15> [in Ukrainian].
8. Joinson, A.N. (2008). Looking at, looking up or keeping up with people? *British Journal of Psychology*, 99 (Pt 3), 387–405. <https://doi.org/10.1348/000712608X314891>.
9. Reips, U.-D. (2002). Standards for Internet-based experimenting. *Experimental Psychology*, 49(4), 243–256. <https://doi.org/10.1026//1618-3169.49.4.243>.
10. Zackariasson, P. (2010). Virtual Identities and Market Segmentation in Marketing in and through Massively Multiplayer Online Games (MMOGs). *Services Marketing Quarterly*. Vol. 31, № 3. Pp. 275–295. <https://doi.org/10.1080/15332969.2010.486689>.

Дата першого надходження статті до видання: 22.11.2025

Дата прийняття статті до друку після рецензування: 14.12.2025

Дата публікації (оприлюднення) статті: 12.03.2026