

только эксперимент можно было считать завершенным, оставшиеся в живых в соответствии с обыкновением ликвидировались и убивались обычным способом, т. е. путем укола 10 см³ чистого фенола в область сердца [4, С. 333–334].

Опыты с желтой лихорадкой, оспой, паратифом А и Б, холерой и дифтерией проводились также во многих концентрационных лагерях. Они проводились таким же образом, как эксперименты с сыпным тифом, т. е. 75 % отобранных заключенных получали прививки и затем заражались, в то время как остальные 25 % только заражались, чтобы дать возможность судить о достоинстве различных вакцин [4, С. 349–350].

Для армии Третьего Рейха была актуальна такая проблема, как эпидемии туберкулеза. Создав действующую вакцину, появилась бы возможность использовать туберкулезные палочки как еще одно бактериологическое оружие. Немецким врачом, Куртом Хейссмейером, была выдвинута теория, что туберкулез можно вылечить с помощью вторичной прививки. Он пытался доказать свою гипотезу путем простых манипуляций: дважды вводил колонии живых туберкулезных бацилл в легкие и кровь евреев и славян, которых нацисты считали расово неполноценными. При этом, если первая инъекция приводила к заражению, вторая должна была действовать как вакцина. Он получил разрешение на проведение экспериментов над живыми людьми. С апреля 1944 года проводил эксперименты в концлагере Нейенгамме. Был выделен барак, получивший название «спецотдел Хейссмейера», в котором Хейссмейер заражал туберкулезом взрослых заключенных, а затем детей [5]. Позже была опровергнута эта гипотеза и доказано, что Хейссмейер не заботился о том, чтобы его эксперименты привели к каким-то терапевтическим результатам, он рассчитывал, что они будут иметь пагубные или даже фатальные последствия для заключенных.

Выводы

Несмотря на тот факт, что биологическое оружие является оружием массового поражения и его использование было запрещено Женевскому протоколу 1925 года, нацистская Германия вела активную научно-практическую работу в этом направлении. Однако развернуть полноценную бактериологическую войну не удалось, так как немецким ученым не хватило времени для создания эффективных вакцин после таких переломных сражений, как битва за Сталинград и битва на Курской дуге.

ЛИТЕРАТУРА

1. Горшенина, К. П. Нюрнбергский процесс / К. П. Горшенина. — Т. 2. — [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <http://historic.ru/books/item/f00/s00/z0000021/index.shtml>. — Дата доступа: 21.12.2020.
2. Дневник отделения исследования сыпного тифа и вирусов при Институте Гигиены войск СС [Электронный ресурс]. — Режим доступа: https://studopedia.net/12_72935_dnevnik-otdeleniya-issledovaniy-tifa-i-virusov-instituta-gigieni-vaffen-ss-s-po--dnevnik-dinga.html. — Дата доступа: 21.12.2020.
3. Нюрнбергский процесс: сб. матер. — М., 1991. — Т. 5. — 672 с.
4. СС в действии. Документы о преступлениях СС. Перевод с немецкого. — М., 2000. — 624 с.
5. Залесский, К. А. СС. Самая полная энциклопедия / [Электронный ресурс]. — Режим доступа: https://books.google.by/books?id=IW_PA AAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=ru#v=onepage&q&f=false. — Дата доступа: 21.12.2020.

УДК 616.89-008.44:[004:174.6]

СОЦИАЛЬНО-ПСИХОЛОГИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ ВОЗДЕЙСТВИЯ ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ НА ПСИХИКУ ИГРОКА

Пиминёноква А. В., Зайцева Е. Д.

Научный руководитель: к.пс.н., доцент Ж. И. Трафимчик

Учреждение образования

«Гомельский государственный медицинский университет»

г. Гомель, Республика Беларусь

Введение

В связи с активным развитием интернета и компьютерных технологий, все больше людей используют их для того, чтобы уйти от реальности в виртуальный

мир. В результате исследование воздействия виртуальной реальности на психику человека становится всё более актуальным.

Цель

Исследовать феномен виртуальной реальности с позиции влияния на психику игрока.

Материал и методы исследования

Для изучения феномена виртуальной реальности был использован системный анализ и метод анализа социологической, социально-педагогической и психологической литературы.

Результаты исследования и их обсуждение

Виртуальная реальность — это «символическая реальность», т. е. реальность, которая задается «текстом», «системой знаков». Однако в отличие от других символических реальностей (реальности книги, кинофильма, произведения искусства) индивид выступает не в качестве объекта, пассивно воспринимающего информацию, а в качестве творца, изменяющего информацию, модели поведения. Н. А. Носов полагает, что понятие виртуальной реальности в его общем виде приложимо ко всем видам реальности: и физической, и технической, и психологической [1].

Выделены следующие специфические свойства виртуальной реальности независимо от ее «природы» (физическая, психологическая, социальная, техническая) [2]:

— порожденность — виртуальная реальность продуцируется активностью какой-либо другой реальности, внешней по отношению к ней;

— актуальность — виртуальная реальность существует актуально, только «здесь и теперь», только пока активна порождающая реальность;

— автономность — в виртуальной реальности свое время, пространство и законы существования;

— интерактивность — виртуальная реальность может взаимодействовать со всеми другими реальностями.

Проводя аналогии с генерируемой компьютером виртуальной реальностью, Ч. Тарт рассматривает психологическую виртуальную реальность как образ мира, заново порождаемый в каждый момент времени, существующий лишь актуально в данный момент времени. Психологическая виртуальная реальность — это не постоянная, а переменная составляющая образа ситуации (воспринимаемого объекта). Ч. Тарт различает виртуальную реальность и ординарную реальность, существующую стабильно относительно виртуальной реальности и «нормально» относительно измененных состояний [2].

Можно указать еще на один случай употребления термина «виртуальный» в современной психологии. Крупнейший советский психолог А. Н. Леонтьев, решая проблему существования высших психических функций, пришел к выводу, что в веществе мозга они не могут находиться: «Виртуально мозг заключает в себе не те или иные специфические человеческие способности, а лишь способность к формированию этих способностей».

Из понятия виртуальности следует, что человек может осуществить полноценно свою жизнь только на своей родине, понимая ее в виртуальном смысле. Человек может жить своей жизнью и умереть своей смертью только там, где жизнь его виртуальна, т. е. там, где все центрировано на нем, там, где он может сам строить свою жизнь, — это и будет его родиной. Так, может, киберпространство и становится для многих этой «родиной»?

Человек воспринимает виртуальный мир не как порождение своего собственного ума, а как объективную реальность. Выделено восемь свойств виртуальной реальности [3]:

1. Непривыкаемость — сколько бы раз виртуальный мир не возникал, каждый раз он переживается как необычное и непривычное событие.

2. Спонтанность — возникновение виртуального мира не контролируется сознанием и не зависит от воли (намерений и желаний) человека.

3. Фрагментарность — у человека, находящегося в виртуальном мире, появляется ощущение отдельности частей своего тела от себя (в таком случае говорят, например, что руки не слушаются или же, наоборот, руки все делают сами).

4. Объективированность — человек говорит о себе не как об активном начале, от которого исходят события, мысли, действия, а как об объекте, которого охватывают мысли, переживания, действия, чему он оказывается подвластным.

5. Измененность статуса телесности — в виртуальном мире изменяются ощущение собственного тела и ощущение внешнего пространства. В нём тело человека становится легким и приятным, а пространство, в котором человек действует, расширяется и переживается как привлекательное, аттрактивное. В реальном мире тело становится чужим, неподвластным, человек замыкается в каком-то отдельном фрагменте собственного тела, а пространство, в котором он действует, становится вязким, тяжелым и переживается как непривлекательное.

6. Измененность статуса сознания — в виртуальном мире меняется характер функционирования сознания, сфера деятельности человека расширяется — человек легко схватывает и перерабатывает весь необходимый объем информации. Находясь в нём, говорят о предельной ясности сознания, об обострении чувства прогнозирования. В реальном мире сфера деятельности уменьшается — информация схватывается и перерабатывается с трудом. Здесь говорят о сознании сузившемся, «темном»; мышление становится при этом вязким, внимание — рассеянным.

7. Измененность статуса личности — в виртуальном мире человек иначе оценивает себя и свои возможности, так как при сверхэффективной и чрезвычайно легко текущей деятельности у человека появляется чувство своего могущества: возможность преодолеть все препятствия, свернуть горы, ощущение окрыленности. В реальном мире же при очень трудно текущей деятельности у человека появляется чувство своего бессилия, ощущения подавленности;

8. Измененность статуса воли — в виртуальном мире меняется роль воли в деятельности человека, деятельность совершается без волевых усилий со стороны человека, как бы самопроизвольно, кажется текущей сама собой, становится самодействующей силой. В реальном мире, напротив, осуществление деятельности возможно только с помощью напряжения волевых усилий, деятельность «не идёт», «сопротивляется», тело человека «не слушается» и т. п.

Выводы

Таким образом, новая информационная среда, в отличие от физической, характеризуется значительно меньшей жесткостью барьеров и ограничений и допускает значительно больше степеней свободы для своих «жителей», чем и можно объяснить ее привлекательность для личности.

ЛИТЕРАТУРА

1. Социальная система как информационное воздействие / В. И. Игнатъев [и др.]. — [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <http://aup.ru/library/sotsialnaya-sistema-kak-informatsionnoe-vzaimodeistvie/1122>. — Дата доступа: 12.03.2021.
2. Фельдштейн, Д. И. Возрастная и педагогическая психология. Избранные психологические труды / Д. И. Фельдштейн. — М.: МПСИ, 2002. — 432 с.
3. Юрьева, Л. Н. Компьютерная зависимость: формирование, диагностика, коррекция и профилактика: монография / Л. Н. Юрьева, Т. Ю. Бельбот. — Днепропетровск: Пороги, 2006. — 196 с.

УДК 159.923:[004:174.6]

ОСОБЕННОСТИ СТРУКТУРИРОВАНИЯ И ФУНКЦИОНИРОВАНИЯ КОГНИТИВНОЙ СФЕРЫ ЛИЧНОСТИ С ИГРОВОЙ КОМПЬЮТЕРНОЙ ЗАВИСИМОСТЬЮ

Пиминёноква А. В., Зайцева Е. Д.

Научный руководитель: к.пс.н., доцент Ж. И. Трафимчик

Учреждение образования

«Гомельский государственный медицинский университет»

г. Гомель, Республика Беларусь

Введение

Наряду с проблемой психологической зависимости от компьютерных игр широко исследуется специфика познавательной сферы личности с игровой