

В-третьих, как способ построения картины мира миф активно реализует себя и в современности. Одна из самых важных функций мифа в культуре — это конструирование осмысленного образа мира и нахождение человеком своего места в нем. Миф является основой нашего восприятия действительности, и посредством воображения как мышления в образах он творит картину мира человека определенной культурно-исторической эпохи.

Выводы

Таким образом, миф является механизмом переработки социокультурного опыта в образы реальности и способом создания картины мира. Он выражает экзистенциальную потребность человека в осмыслении и структурировании своего бытия, а также в обеспечении стабильности и постоянства созданного социального порядка. Миф является важной антропологической категорией, феноменом культуры любой исторической эпохи. Это особый способ освоения и познания действительности, существующий наряду с наукой, искусством, политикой и пронизывающий различные сферы, и формы культуры. Миф поддерживает и воспроизводит культуру, выполняя когнитивную (духовно-практическое освоение и познание мира), мировоззренческую (формирование картины мира), аксиологическую (создание ценностных ориентиров), социально-регулятивную (поддержание существующего порядка в обществе) функции.

ЛИТЕРАТУРА

1. Хюбнер, К. Истина мифа / К. Хюбнер. — М.: Республика, 1996. — 448 с.
2. Пивоев, В. М. Мифологическое сознание как способ освоения мира / В. М. Пивоев. — Петрозаводск: Карелия, 1991. — 111 с.
3. Малиновский, Б. Научная теория культуры / Б. Малиновский. — М.: ОГИ, 1999. — 208 с.
4. Лосев, А. Ф. Миф. Число. Сущность / А. Ф. Лосев. — М.: Мысль, 1994. — 919 с.
5. Голосовкер, Я. Э. Логика мифа / Я. Э. Голосовкер. — М.: Наука, 1987. — 218 с.

УДК 159.92:[004:174.6]

ИССЛЕДОВАНИЕ ОСОБЕННОСТЕЙ ВЛИЯНИЯ НА ПСИХИКУ МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИХ ОНЛАЙН-РОЛЕВЫХ ИГР (MMORPG)

Зайцева Е. Д., Пиминёноква А. В.

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

Учреждение образования

«Гомельский государственный медицинский университет»

г. Гомель, Республика Беларусь

Введение

XXI век именуется веком информационных и телекоммуникационных технологий, так как компьютерные инновации смогли проникнуть во многие области человеческой деятельности. Основой информационных технологий является глобальная сеть Интернет, с развитием которой появились онлайн-игры. Виртуальный мир многопользовательских онлайн-ролевых игр становится неотъемлемой частью реальности, и его потенциал влияния на человеческую психику нельзя недооценивать. Он способен как существенно повысить уровень жизни игрока, так и разрушить адекватное развитие психики.

Виртуальный мир — нематериальная среда, которая обладает совокупностью свойств, позволяющих в психологическом, социальном и экономическом отношениях рассматривать виртуальный мир в качестве альтернативы физического мира [1].

Онлайн-игры позволяют человеку взаимодействовать с игрой или с партнёром по игре, в которой сам геймер — это главный участник действия. За последнее десятилетие было проведено множество исследований, описывающих

как конструктивное, так и деструктивное влияние MMORPG (англ. Massively multiplayer online role-playing game) на участников игр [2]. Изучение данной проблемы является одним из важных направлений в психологии, поэтому, целью нашего исследования стал анализ особенностей влияния многопользовательских онлайн-ролевых игр на психику людей.

Цель

Выявить положительные и отрицательные аспекты влияния MMORPG на психику игрока.

Материал и методы исследования

Для исследования особенностей влияния многопользовательских онлайн-ролевых игр на психику игрока нами был выбран исследовательский метод. Опрос проводился по авторской анкете «Оценка особенностей влияния на психику человека многопользовательских онлайн-ролевых игр».

Выборку исследования составили 138 девушек и 102 юноши в возрасте от 17 лет до 21 года, студентов различных ВУЗов города Гомеля. Тест включал 15 вопросов, первая часть из которых подразумевала однозначный ответ «да» или «нет», а на вторую часть вопросов нужно было ответить письменно в краткой или развернутой форме.

Для оценки влияния онлайн-игр на психику человека, с одной стороны, рассматривались преимущества воздействия виртуального пространства, такие как:

- субъективное благополучие и положительные эмоции;
- психо- и самотерапия;
- укрепление межличностных, дружеских отношений, а также романтические отношения;
- улучшение качества жизни людей с ограниченными возможностями, физически и социально изолированных;
- развитие координации рук, зрительного восприятия, памяти;
- возможность эмоциональной разгрузки и отдыха от проблем реального мира.

С другой стороны, рассматривались и отрицательные воздействия виртуальной реальности, такие как [3, 4]:

- формирование склонности к интровертированности, агрессивности и враждебности;
- эскапизм и аутизм;
- формирование зависимого поведения;
- нестабильная эмоциональная сфера, низкий уровень самоконтроля, заниженная самооценка и высокий уровень тревожности, напряженности;
- низкая стрессоустойчивость и низкий уровень спонтанности;
- сужение круга интересов.

Результаты исследования и их обсуждение

Исследование проводилось в период с февраля по март 2021 г. В ходе проведенного эмпирического исследования, направленного на оценку степени влияния многопользовательских онлайн-игр на психику игрока, были получены следующие результаты.

59,8 % испытуемых увлекаются компьютерными играми более 5 лет, 13,9 % — от года до трех лет, 26,3 % опрошенных играют в MMORPG менее года. Анализ времени проведения за игрой респондентов показал, что большинство из числа опрошенной молодежи, а именно 53,3 % проводят за онлайн-играми менее одного часа в день, 32,8 % — от одного часа до трех, 13,9 % — более трех часов в день.

65,6 % опрошенных студентов предпочитают вместо виртуальной жизни реальную, 25,4 %, в большинстве случаев, смогли бы отказаться от онлайн-игр в пользу живого общения и только 9 % не отказались бы от MMORPG никогда. Данные показатели указывают на то, что для многих пользователей данного возраста этот вид игр выступает как хобби, увлечение, не несущее в себе ощу-

тимых губительных последствий для развития личности. По полученным данным мы можем предполагать о формировании зависимого поведения или аддикции при злоупотреблении онлайн-игрой. Однако существуют принципиальные различия между аддикцией и вовлеченностью в мир компьютерных игр [4].

С момента вовлечения в компьютерные игры у 73 % студентов, участвующих в исследовании, не было выявлено признаков рассеянности, изменения внимания, мышления. 16,4 % студентам данный вид игр помог отвлечься от проблем реального мира, было отмечено улучшение творческого, стратегического мышления, интуиции, развитие лидерских качеств, улучшение морального состояния и качества жизни. Это свидетельствует о том, что при ограниченном и рациональном использовании компьютерных игр можно не только избежать деструктивных последствий, но и почувствовать на себе положительные тенденции онлайн-игр.

При увеличении времени нахождения за многопользовательскими онлайн-ролевыми играми часть студентов почувствовала на себе их негативное влияние: 15,6 % опрошенных отметили повышение уровня тревожности и напряженности, они стали чаще опаздывать, усилилось чувство «тумана» в голове, нарушился сон. 53,3 % опрошенных студентов испытали данное влияние в малой степени, а 31,1 % респондентов, в связи с малой вовлеченностью в виртуальный мир игр, не почувствовали данных отклонений вообще.

У 12,3 % студентов при увеличении времени нахождения за MMORPG неоднократно стали проявляться признаки враждебного и агрессивного поведения, которых ранее не наблюдалось. Отсюда можно сделать вывод, что часть студентов могут ошибочно считать, что агрессивные действия в компьютерных играх считаются нормой и, в связи с этим, появляется стремление к асоциальному поведению и разрушению. 15,6 % респондентов отметили нарушение памяти и восприятия, что, несомненно, указывает на негативное влияние онлайн-игр на нервную систему и психику человека. За годы использования многопользовательских онлайн-ролевых игр у 59 % студентов появились проблемы со зрением, у 12,3 % ухудшилась скорость реакции.

Выводы

Результаты, полученные в ходе исследования, позволили проанализировать два аспекта влияния многопользовательских онлайн-ролевых игр на психику человека: отрицательное и положительное. Среди деструктивных аспектов влияния онлайн-ролевых игр на психику игрока можно выделить такие, как негативное влияние на самосознание и эмоциональную сферу, переутомление, рассеянность, раздражительность и возникновение проблем социальной адаптации, возникновение препятствий в развитии мышления, внимания, памяти, повышение уровня тревожности, агрессии и враждебности. Но в тоже время онлайн-игры помогают концентрировать внимание и визуально воспринимать объекты, развивают логическое, стратегическое, творческое мышление, мелкую моторику рук [5]. Для того чтобы время, проведенное в MMORPG оказалось полезным для человека, необходимо проводить за онлайн-играми как можно меньше времени и делать выбор в пользу более реалистичных и созидательных сюжетов игры, сочетать виртуальное и реальное групповое взаимодействие.

ЛИТЕРАТУРА

1. Белозеров, С. А. Виртуальные миры MMORPG: Определение, описание, классификация / С. А. Белозеров // Психология. Журнал высшей школы экономики. — 2015. — Т. 12, № 1. — С. 54–70.
2. Беловол, Е. В. Разработка опросника для оценки степени увлеченности ролевыми компьютерными играми / Е. В. Беловол, И. В. Колотилова // Психологический журнал. — 2011. — Т. 32, № 6. — С. 49–58.
3. Иванов, М. С. Психологические аспекты негативного влияния игровой компьютерной зависимости на личность человека / М. С. Иванов // Психология зависимости: хрестоматия / сост. К. В. Сельченко. — Минск: Харвест, 2004. — С. 223–230.
4. Трафимчик, Ж. И. Игровая компьютерная зависимость в подростковом и юношеском возрасте: теория и практика: монография / Ж. И. Трафимчик. — Гомель: ГомГМУ, 2019. — 178 с.
5. Информационный портал Med-tutorial. — «Медицинский справочник». [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <https://med-tutorial.ru/>. — Дата доступа: 21.03.2021.