

АННОТАЦИЯ

Феномен виртуальной личности в многопользовательских онлайн игр как фактор реализации Я-Идеального: аннотация к дипломной работе / Владислав Вячеславович Косяк; Факультет философии и социальных наук, Кафедра психологии; науч. рук. А.С. Солодухо.

Объект исследования: психологическая структура Я-образа интернет-пользователей, играющих в компьютерные онлайн-игры.

Предмет: феномен виртуальной личности в онлайн играх.

Цель исследования: изучение психологических особенностей Я-виртуального интернет-пользователей, играющих в онлайн-игры.

Основные результаты. В качестве совокупности изучаемых источников будут рассмотрены ответы на подготовленный психодиагностический опросник Т.Лири для выявления всех компонентов Я-идеального, Я-реального и Я-в-ОГ фанатов многопользовательских игр.

В конце нашего исследования было выявлено, что по сравнению блоков Я-Идеального с Я-виртуальное, можно утвердить, что 50 процентов блоков совпадают с Я-идеальным («Агрессивный», «Подозрительный», «Подчиняемый», «Альтруистический»). За счет виртуального мира игроки выражают высокие показатели «подозрительный» и «подчиняемый», что говорит о противоречивости их личности. Так, блок «агрессивности» имеет высокий показатель, хоть они и подчиняются, однако в них проходят большое количество сомнений и упрямства.

Впервые при исследовании Я-Виртуального были выявлены довольно высокие показатели блока «подчиняемый» и «подозрительный» при сравнении с контрольной группой. Хоть две группы респондентов имеют высокий уровень блока «альтруизм», игрокам в онлайн игры свойственно подчиняться определенным правилам, быть подозрительным к своему окружению. Главной задачей исследования было выявить, позволяет Я-Виртуальное реализовать онлайн игрокам свое Я-идеальное. И после качественного анализа полученных данных после проведения анализа двух независимых выборок Критерием Манна-Уитни, то мы получили подтверждение, что 50% блоков Я-Идеального равна блокам Я-Виртуального, что утверждает о подтверждении нулевой гипотезы.

Ключевые слова: ФЕНОМЕН ВИРТУАЛЬНОЙ ЛИЧНОСТИ; ВИРТУАЛЬНОЕ ПРОСТРАНСТВО; МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЕ ОНЛАЙН ИГР; Я-КОНЦЕПЦИЯ; Я-ИДЕАЛЬНОЕ; Я-ВИРТУАЛЬНОЕ.

The phenomenon of virtual personality in multiplayer online games as a factor in the realization of the Self-Ideal: resume / Vladislav Kasiak; Faculty of Philosophy and Social Sciences, Department of Psychology; scientific adviser A.S. Soloduh.

The research object: The psychological structure of the self-image of Internet users playing computer online games.

Subject of research: The phenomenon of virtual personality in online games.

The purpose of this work: Study of the psychological characteristics of self-virtual Internet users playing online games.

The results: As a combination of the studied sources, the answers to the prepared psychodiagnostic questionnaire by T. Leary to identify all the components of the ideal self, real self and self-in-OG of fans of multiplayer games will be considered.

At the end of our research, it was found that in comparison of the blocks of the Ideal self with the virtual self, it can be argued that 50 percent of the blocks coincide with the ideal self ("Aggressive", "Suspicious", "Subordinate", "Altruistic"). Due to the virtual world, players express high rates of "suspicious" and "subordinate", which indicates the inconsistency of their personality. So, the block of "aggressiveness" has a high rate, although they obey, however, a lot of doubts and stubbornness pass through them.

For the first time in the study of I-Virtual were revealed quite high showed the block "subordinate" and "suspicious" when compared with the control group. Although two groups of respondents have a high level of the "altruism" block, online game players tend to obey certain rules and be suspicious of their surroundings. The main task of the study was to reveal whether the Virtual Self allows online players to realize their ideal Self. And after a qualitative analysis of the data obtained after analyzing two independent samples by the Mann-Whitney criterion, we received confirmation that 50% of the I-Ideal blocks are equal to the I-Virtual blocks, which confirms the confirmation of the null hypothesis.

Keywords: PHENOMENON OF VIRTUAL PERSONALITY; VIRTUAL SPACE; MULTIPLAYER ONLINE GAMES; I-CONCEPT; I AM PERFECT; I AM VIRTUAL.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Агибалова Н. И. Особенности компьютерной игровой зависимости среди подростков / Н. И. Агибалова // Молодой ученый. - 2014. - № 20 - С. 547–549.
2. Анищенкова Ю.Н. Образ Я-виртуальное в структуре когнитивного компонента Я-концепции / Ю.Н. Анищенкова // Ананьевские чтения-2010. Современные прикладные направления и проблемы психологии: материалы науч. конф., 19–21 октября 2010 г. Ч. 2 / отв. ред. Л.А. Цветкова. - СПб., 2010. - 592 с.
3. Белинская Е.П. Интернет и идентификационные структуры личности / Е.П. Белинская // Научная онлайн библиотека «Порталус» [Электронный ресурс]. - 2001. – Режим доступа : http://www.portalus.ru/modules/psychology/rus_show_archives.php?archive=1129709116&id=1106582602&start_from=&subaction=showfull&ucat=15. - Дата доступа : 04.05.2021.
4. Белинская Е.П. Стратегии самопрезентации в Интернет и их связь с реальной идентичностью / Е.П. Белинская // «Логистон». [Электронный ресурс]. - 2004. – Режим доступа : : <http://flogiston.ru/articles/netpsy/strategy> - Дата доступа : 04.05.2021.
5. Белозеров С.А. Виртуальные миры: анализ содержания психологических эффектов аватар-опосредованной деятельности / С.А. Белозеров ; Экспериментальная психология, 2015. - Т. 8. - № 1.
6. Бернс, Р. Развитие Я-концепции и воспитание / Р. Бернс // пер. с англ. В. Я. Пилиповского. – М. : Прогресс, 1986. – 420 с.
7. Бутрова Н.Н., Цариценцева О.П. Содержание образа «Я-виртуальное» пользователей Интернета (на примере юношеского возраста) / Н.Н. Бутрова, О.П. Цариценцева // - М. : Концепт. - № 12. - 2014.
8. Войскунский А.Е., Аветисова А.А. Традиционные и современные исследования игрового поведения / А.Е. Войскунский, А.А. Аветисова // Методология и история психологии. - № 4. - 2009.
9. Горный В.Е. Виртуальная личность как жанр творчества / В.Е. Горный // Сетевая словесность. [Электронный ресурс]. - 2007. - Режим доступа : <http://www.netslova.ru/gornyy/vl.html>. - Дата доступа : 06.05.2021)
10. Гофман И. Представление себя другим в повседневной жизни / И. Гофман // М. : «КАНОНпресс-Ц», «Кучково поле», 2000.
11. Гуров О.Н. Феномен виртуальной реальности и его рефлексия в современном западном кинематографе / О.Н. Гуров // Сайт Олега Гурова. [Электронный ресурс]. - 2014. - Режим доступа: <http://oleggurov.ru/fenomen-virtualnoy-realnosti-i-egorefleksiya-v-sovremennom-zapadnom-kinematografe>. – Дата доступа: 04.05.2021.

12. Джемс, У. Личность / У. Джемс // Психология. – М : 2002. – С. 130–152.
13. Демильханова А.М. Влияние виртуальной реальности на образ Я: на примере ролевых компьютерных игр: автореф. дис. канд. психол. наук. / А. М. Демильханова. - Ярославль, 2009. - 24 с.
14. Жижек С. Добро Пожаловать в пустыню Реального / С. Жижек // М. : Фонд «Прагматика культуры», 2002. - 169 с.
15. Жилинская А.В. Интернет как ресурс для решения задач подросткового возраста: обзор психологических исследований / А.В. Жилинская // Психологическая наука и образование. - 2014.
16. Завьялова З.С. Самоидентификация личности в условиях сетевых коммуникаций: постановка проблемы / З.С. Завьялова // Психологические тренинги. - 2007.
17. Зекерьяев Р. И. Психологические особенности виртуальной личности пользователя и ее типы / Р. И Зекерьяев // Современная наука: актуальные проблемы теории и практики. Серия. Познание. - №1 (88). – 2019. – С. 31-37.
18. 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.
19. Иванов М.С. Психология самореализации личности в компьютерной игровой деятельности / М. С. Иванов // Кемерово : Кузбассвуиздат, 2008. - 152 с.
20. Иншаков А.Г. Ролевые онлайн игры через призму психологии / А.Г. Иншаков // Вестник Тамбовского университета. Серия: гуманитарные науки. – Тамбов. – 2011. – С. 163-166.
21. Касьянов В.В. Виртуальное пространство как новый – «старый» социокультурный феномен / В.В. Касьянов // Ученые записки крымского университета имени В.И. Вернадского. Социология. Педагогика. Психология. – Том № 4(70). – 2018. – С 38-42.
22. Касьянов В.В., Нечипуренко В.Н. Социология Интернета / В.В. Касьянов, В.Н. Нечипуренко. // Социология Интернета : учебник для академического бакалавриата. — М. : Издательство Юрайт, 2018.— С. 101-106.
23. Кафай Э. Игра и технология. Изменение реалий, новый потенциал / Э. Кафай // Игра со всех сторон. - М. : Фонд «Прагматика культуры», 2003. - 339 с.
24. Кириллова Н.Б., Пестова А.В. «Виртуальный человек» как феномен новой социокультурной цивилизации / Н.Б. Кириллова, А.В. Пестова // Уральский федеральный университет. Культура и цивилизация. – Том №7. -№4. – 2017. – С. 628-641.

25. Лакан Ж. Четыре основные понятия психоанализа / Ж. Лакан // пер. с фр. А. Черноглазова. - М. : Гнозис, 2004. - 304 с.
26. Леонтьев А.Н. Деятельность. Сознание. Личность / А.Н. Леонтьев // М. : Смысл, Академия, 2005.
27. Лучинкина, А. И. Психология интернет-социализации личности. /А.И. Лучинкина.// Симферополь : ВД «АРИАЛ», 2013. - 200 с.
28. Лучинкина, А. И. Специфика мотивации интернет -пользователей / А.И. Лучинкина // Перспективы науки и образования, 2014. - С. 105-109.
29. Маринова Т.Ю., Зарецкая О.В. Социально-психологические аспекты зависимости от компьютерных многопользовательских ролевых онлайн-игр / Т.Ю. Маринова // Социальная психология и общество. - 2015. - Т. 6. - № 3. - С. 109–119.
30. Маслоу А. Мотивация и личность. / А. Маслоу // пер. с англ. - СПб. : Питер, 2012.
31. Мид Д.Г. Избр. / Д.Г. Мид // сост. и пер. с англ. В.Г. Николаев; отв. ред. Д.В. Ефременко. М. : ИНИОН РАН, 2009. - 290 с.
32. Невесенко Е.Д. Влияние виртуальных сетевых сообществ и сети интернет на развитие социальной активности молодежи: автореф. дис. канд. филос. н. /Е.Д. Невесенко ; СПб., 2014. - 23 с.
33. Олпорт Г. Становление личности: Избранные труды. / Г. Олпорт // пер. с англ. Л. В. Трубицыной и Д. А. Леонтьева ; под общ. ред. Д. А. Леонтьева. - М. : Смысл, 2002.
34. Орлова О.В. Геймификация как способ организации обучения / О.В. Орлова // Вестник ТПГУ. - 2015. - № 9. - С. 60 – 63.
35. Пахомова В.Г. Психологические аспекты влияния игровой виртуальной реальности на формирование образа Я у младших школьников / В.Г. Пахомова // Психологическая наука и образование. - 2017. - Т. 22. - № 5. - С. 48–56.
36. Плешаков В.А. Роль социального педагога в профилактике компьютерной зависимости старших подростков / В.А. Плешаков // Проблемы педагогического образования / под ред. В.А. Сластёнина, Е.А. Левановой. М. : МПГУ МОСПИ, 2009. - С.15–17.
37. Первин, Л. Психология личности: теория и исследования / Л. Первин // под ред. В. С. Магуна. – М. : Аспект Пресс, 2001. – 607 с.
38. Петровская Н.М.И. Психологические особенности Я-образа интернет-пользователей, играющих в ролевые компьютерные онлайн-игры. / Н.М.И Петровская // Ученые записки. электрон. научн. журн. Курского государственного университета. – 2018.
39. Райгородский Д. Я. Практическая психодиагностика: методики и тесты. / Д. Я. Райгородский // Самара : БАХРАХ-М, 2001. - 672 с.

40. Сидорова С. Н. Особенности влияния компьютерных игр на личность / С. Н. Сидорова // Молодой ученый. - 2014. - №7. - С. 294–296.
41. Солодовник В.А. Влияние Интернет-коммуникации на личность пользователя / В.А. Солодовник // Киберпсихология. - 2011.
42. Солдатова Е.Л., Погорелов Д.Н. Феномен виртуальной идентичности: современное состояние проблемы / Е.Л. Солдатова, Д.Н. Погорелов // Образование и наука. - Российский государственный проф.-пед. – Екатеринбург, 2018. – 2018. – Том 20. – № 5. – С 105 - 124.
43. Сунгурова Н. Л. Виртуальная самопрезентация личности: гендерный аспект / Н.Л. Сунгурова // Психология и педагогика XXI века: теория, практика и перспективы: монография / под общ. ред. Н. Б. Карабущенко, Н. Л. Сунгуровой. ; Москва : РУДН, 2015. - С. 316–329.
44. Трафимчик Ж.И. Образы «Я» как подструктуры Я-концепции у молодых людей с игровой компьютерной зависимостью / Ж.И. Трафимчик // Психология телесности: теоретические и практические исследования. – 2009. - С. 52 – 57.
45. Трафимчик Ж.И. Проблема «Я-концепции» в мире современных компьютерных технологий в фокусе зарубежных теорий личности / Ж.И. Трафимчик // Философия и социальные науки: Научный журнал : БГУ. – 2010. - № 2. – С. 83-87.
46. Фрейд З. Я и Оно: сочинения. / З. Фрейд // М. : ЭКСМО-Пресс; Харьков: Фолио, 2007. - 864 с.
47. Шибутани, Т. Социальная психология / Т. Шибута-ни; пер. с. англ. В. Б. Ольшанского. – Ростов н/ Д: Феникс, 1998. – 544 с.
48. Шмелев, А. Г. Мир поправимых ошибок / А. Г. Шмелев // Вычислительная техника и ее применение. Компьютерные игры. – 1988. – № 3. – С. 16–84.
49. Шмелев, А. Г. Психодиагностика и новые информационные технологии / А. Г. Шмелев // Компьютеры и познание. – М.: Наука, 1990. – С. 95.
50. Bartle Richard " Designing Virtual Worlds" / R. Bartle // New Riders Games 2010.
51. Baudrillard J. Simulacres et simulation. / J. Baudrillard ; Paris, Edition Galilee, 1981. - 235 p.
52. D. Williams., N. Yee., S. Caplan. Who plays, how much, and why? Debunking the stereotypical gamer profile. / Williams D., Yee. N, Caplan S. // Journal of Computer -Mediated Communication. -№ 13. – 2008.
53. Eisenlauer V. Facebook: A multimodal discourse analysis of (semi-)automated communicative modes // Interactions, Images and Texts: A Reader of

Multimodality / V. Eisenlauer ; ed. by C. Maier, S. Norris. Berlin: de Gruyter, 2014.- № 26.

54. Garde-Hansen J., Gorton K. Emotion On line: Theorizing Affect on the Internet. / J. Garde-Hansen, K. Gorton ; London: Palgrave Macmillan, 2013.

55. Hussain Z. Gender Swapping and Socializing in Cyberspace: an Exploratory Study / Z. Hussain // CyberPsychology & Behavior.- 2008. -Vol. 11, N 1.

56. Ostwald M. J. Virtual Urban Futures. Virtual Politics.Identity and Community in Cyberspace / M.J. Ostwald // SAGE Publications, 1997.

57. Suler J. Human Becomes Electric: The Basic Psychological Features of Cyberspace / J. Suler ; - 2006.

58. Stieger S., Burger Ch. Implicit and explicit self-esteem in the context of internet addiction / S. Stieger, Ch. Burger // Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking. 2010.

59. Turkle, Sh. The second self. Computers and the Human Spirit / Sh. Turkle // N. Y., 1984.

60. Yee N. The Psychology of MMORPGs: Emotional Investment, Motivations, Relationship Formation, and Problematic Usage / N. Yee // R. Schroeder & A. Axelsson eds. Avatars at Work and Play: Collaboration and Interaction in Shared Virtual Environments. – London: Springer-Verlag. - 2009.

61. Yee N. Motivation for play in online games / N. Yee // CyberPsychology& Behavior. - 2013. - Vol. 9.

62. Yee N. The Psychology of MMORPGs: Emotional Investment, Motivations, Relationship Formation, and Problematic Usage / N. Yee // R. Schroeder & A. Axelsson eds. Avatars at Work and Play: Collaboration and Interaction in Shared Virtual Environments. – London: Springer-Verlag. - 2009.

63. Yee N., Bailenson J.N., Ducheneaut N. The Proteus Effect: Implications of transformed digital self-representation on online and offline behavior / N. Yee // Communication Research. - 2012.

64. Yee, N. The demographics, motivations and derived experiences of users of massively-multiuser online graphical environments. / N. Yee // Teleoperators and Virtual Environments. - № 15. - 2006. – p. 309–329.