

РЕЦЕНЗИЯ

на монографию «Виртуальный мир» авторов
Корневского К.М., Мезяной К.Н., Яшина К.Д.

Монография «Виртуальный мир» посвящена актуальной теме изучения проблем компьютерной зависимости в молодежной среде (геймеры).

Виртуальный мир, порождаемый информационно-коммуникационными технологиями, все больше привлекает молодежь. С его ростом увеличивается число молодых людей с компьютерной зависимостью. Зависимость формируется в процессе избыточного пользования компьютером с целью развлечения и общения в генерируемом программными и техническими средствами виртуальном пространстве. Увлечение играми влияет на психическую деятельность и психические процессы человека, что в конечном итоге может превратиться в компьютерную зависимость. Важнейшим показателем этого является постоянно увеличивающееся число пользователей персональным компьютером.

В монографии представлены результаты экспериментальных исследований, проведенных авторами данной работы, а также анализ научно-технической литературы. Несомненным достоинством монографии является привлечение большого научного и философского материала для интерпретации социальных последствий компьютерной зависимости.

Практическая значимость исследования состоит в том, что проблема понимания и предупреждения возможного негативного воздействия игровой компьютерной зависимости и социальных сетей на молодежь является на данный момент времени практически неопределенной, как для специалистов (врачей, психотерапевтов, специалистов по социальной работе, психологов и педагогов), так и для родителей. Авторы делают плодотворные попытки определения компьютерной зависимости, причин ее появления и возможности освобождения от нее.

Структура монографии включает в себя предисловие, введение, четыре главы и послесловие. Введение раскрывает цель, актуальность исследования, конкретные задачи, необходимые для достижения поставленной цели.

Первая глава «Движущие силы процесса виртуализации» посвящена рассмотрению отдельных вопросов научно-технической революции и влиянию результатов НТР на жизнь молодых людей.

Во второй главе «Грезы геймера и ожидание счастья» авторами анализируется личный опыт игроков компьютерных игр.

Третья глава «Битва с виртуальной жизнью» посвящена исследованиям по выявлению компьютерной зависимости.

В четвертой главе «Царство виртуального мира» описывается влияние игровой индустрии на рассматриваемые в монографии социальные проблемы.

Монография представляет собой интересное в научном и практическом отношении исследование проблем виртуальной зависимости среди студентов технических специальностей.

В ней доступно описаны и раскрыты многие сложные научные проблемы, что, несомненно, привлечет внимание широкого круга читателей.

Информационная насыщенность и актуальность исследования определяют ее теоретическую и практическую значимость. Она расширяет научные представления о характере и содержании игровой зависимости, методах ее исследования, тем самым она вносит существенный вклад в ее изучение.

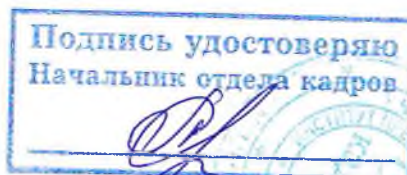
Практическое значение монографии заключается также в возможности использования ее информации. Информация, представленная в монографии, может быть использована преподавателями при разработке учебно-методических материалов для проведения учебных занятий, а также при подготовке дипломных работ и магистерских диссертаций.

Учитывая актуальность рассматриваемых вопросов, научную новизну и практическую значимость монографии «Виртуальный мир», ее можно рекомендовать к публикации.

Рецензент: доцент кафедры
общенаучных дисциплин УО «Институт
предпринимательской деятельности
кандидат философских наук,
доцент



Кульбицкая Л.Е.



Review

Of the book by Mezianaya K. N., Karaneuski K. M., Yashin K. D.

«Virtual World: Creators, Residents, and Tourists»

The monographs “Virtual World: Creators, Residents, and Tourists” is dedicated to the topical subject of studying the computer dependence among young people (gamers).

The virtual world created by information and communication technologies is attracting young audience more and more. With its growth, the number of young computer addicts keeps increasing. The addiction is formed in the process of excess use of the computer for the purpose of entertainment and communication in the virtual space generated by software and hardware means. Fascination with games affects mental activity and mental processes of a person, which may ultimately turn into computer addiction. Constantly increasing number of PC users is an important indicator of this process.

This monograph presents the results of experimental studies performed by authors of this work, as well as the analysis of scientific and technical literature. Undoubted value of this monograph consists in using a lot of scientific and philosophical material for interpretation of social consequences of computer addiction.

Practical importance of the study is due to the fact that the problem of understanding and preventing the possible negative effect of computer gaming addiction and social media on young people is practically undetermined at this moment both for specialists (physicians, psychotherapists, social work specialists, psychologists and teachers) and for parents. The authors undertake fruitful attempts to define the computer addiction, determine the reasons for its emergence and the possibility to get rid of it.

Structure of the monograph includes foreword, introduction, four chapters and afterword. The introduction explains the goal and relevance of the study, as well as the specific tasks necessary to achieve the established goal.

Chapter one, “Moving Forces of the Virtualization Process”, is dedicated to examining certain issues of scientific and technical revolution and its influence on the lives of youth.

In chapter two, “Gamer’s Dreams and Expectation of Happiness”, the authors analyze personal experience of computer gamers.

Chapter three, “Battle with Virtual World”, is dedicated to studies aimed at diagnosing computer addiction.

Chapter four, “The Realm of Virtual World”, describes the influence of the gaming industry on the social issues examined in the monograph.

The monograph is a research of the problems of virtual addiction among technical students that is interesting from the points of view of practice and science.

The monograph contains detailed description and explanation of multiple complex scientific problems, which will undoubtedly draw attention of a wide audience.

Information richness and relevance of the study define its theoretical and practical importance. It expands scientific concept of character and contents of gaming addiction and methods for its research, thus contributing significantly to the study of addiction.

Practical importance of the monograph also consists in the possibility of using the included information. The information presented in the monograph can be used by teachers for development of teaching and learning aids for training sessions, as well as for writing diploma papers and masters’ theses.

Taking into account the relevance of the examined issues, scientific novelty and practical importance of the monograph “Virtual World: Creators, Residents, and Tourists”, it can be recommended for print.



L.E. Kulbitskaya

Reviewer: Senior Lecturer
of the Faculty of General Sciences
of the Educational Institution
“Institute of Entrepreneurial Activity”
Candidate of Philosophical Sciences,
Associate Professor

Minsk, the Republic of Belarus



REVIEW
of the book by K.N. Mezianaya, K.M. Karaneusky, K.D. Yashin
"Virtual World: Creators, Residents, and Tourists»

Computer games are rapidly conquering the minds and free time of youth, driving out all other hobbies. The new form of entertainment is poorly controlled by the society, and the most important thing during this stage is to take control over this process. In addition, humanity is yet to develop a culture of using computer games to prevent this form of entertainment from affecting the still weak psyche of young people, especially children. This is exactly what this book teaches us – cultivation of the culture of using computer games.

The monograph contains extremely interesting scientific materials easily understandable for a wide circle of readers. The first part of the monograph is dedicated to examination of technical prerequisites for development of informatization of the society. It is shown that the formation of informational society was a powerful impetus to the further development of technologies of the virtual world.

Letters from gamers about their own state of gaming enthusiasm and generalization of their experiences are a strong and original side of this monograph. The originality of these materials and this idea of the authors cannot be understated: the letters from gamers certainly impress the reader of the monograph.

Love letters received by one of the authors of the monograph in the course of correspondence in an attempt to drag the author into financial fraud are read with no less interest. This story concluded almost like a detective. Such communications correspond to real stories that originate in the virtual space and subsequently influence the real life of unsuspecting people.

The authors demonstrated deep knowledge of human physiology and psychology during the analysis of the data obtained in the process of their own scientific research. Psychological analysis and comments from the works of Sigmund Freud became a brilliant decoration of the monograph.

The book contains questionnaires developed by the author for assessment of physical and mental state of users of the virtual space and, first of all, computer games, as well as the method for analysis of the results. Large-scale and long-term implementation of such monitoring will help to identify the causes of formation of computer gaming addiction, which will help develop the rules for regulation of computer games in the future. Such rules are necessary for introduction of the grounded restrictions on the sale of games depending on their content and the age of the user.

As noted above, the society must form the culture of both young gamers and social media users. First of all, this is necessary to preserve their health and stable mental condition.

The monograph deserves great attention and is recommended for publication.


S.A. Igumnov, Doctor of Medical Science

Professor, Chair of Clinical and Counseling, Institute of Psychology, The Belarusian State Pedagogical University named after M. Tank;

Board Member of the Belarusian Association of Psychotherapists;

Psychotherapist, Register of European Certificate of Psychotherapy Holders.

РЕЦЕНЗИЯ

на монографию авторов
Корневского К.М., Мезяной К.Н., Яшина К.Д.
«Виртуальный мир»

Компьютерные игры стремительными темпами завоёвывают умы молодых людей, зачастую вытесняя все другие интересы. Новый вид развлечений слабо контролируется социумом, поэтому главное на данном этапе - взять этот процесс под контроль. Кроме того, человечеству предстоит выработать культуру пользования компьютерными играми, чтобы этот вид развлечений не разрушал ещё не окрепшую психику молодых людей, особенно детей. Вот именно этому учит книга – воспитанию культуры пользования компьютерными играми.

В монографии представлены интереснейшие научные материалы, которые доступны пониманию широкого круга читателей. Первая часть монографии посвящена рассмотрению технических предпосылок развития информатизации общества. Показано, что становление информационного общества явилось мощным толчком к дальнейшему развитию технологий, конструирующих виртуальное пространство.

Сильной и оригинальной стороной монографии являются письма геймеров об их собственном состоянии при вхождении в игровую увлечённость и обобщение их впечатлений. Оригинальность этих материалов и этой авторской находки трудно переоценить: письма геймеров впечатляют читателя монографии.

Не менее увлекательно читаются любовные письма, полученные одним из авторов монографии в ходе переписки с целью вовлечения в финансовую аферу. Эта история имеет почти детективную развязку. Такие переписки соответствуют реальным историям, которые зарождаются в виртуальном пространстве, а затем оказывают влияние на реальную жизнь доверчивых граждан.

Авторы проявили глубокие знания психофизиологии и психологии человека при анализе данных, полученных в процессе собственных научных исследований.

В книге представлены разработанные авторами анкеты для оценки физического и психологического состояния пользователей виртуального пространства и, в первую очередь, компьютерных игр, а также методика их анализа. Широкомасштабное и долговременное проведение такого мониторинга будет способствовать выявлению причин формирования компьютерной игровой зависимости, что в будущем поможет разработать правила регулирования рынка компьютерных игр. Такие правила необходимы для введения обоснованных ограничений продажи игр в зависимости от их содержания и возраста пользователя.

Как уже отмечалось выше, в обществе должна сформироваться культура как игровых увлечений молодых людей, так и пользователей социальных сетей. Это необходимо сделать в первую очередь для сохранения их здоровья и устойчивого психического состояния.

Монография заслуживает внимания читателей и рекомендуется для публикации.

С.А. Игумнов

Профессор кафедры клинической и консультативной психологии Института психологии БГПУ им. М. Танка,
д. м. н., профессор
член Президиума Правления Белорусской ассоциации психотерапевтов,
психотерапевт Единого Реестра
Профессиональных Психотерапевтов Европы

Минск, Республика Беларусь.

REVIEW
of the book by K.N. Mezianaya, K.M. Karaneusky, K.D. Yashin
"Virtual World: Creators, Residents, and Tourists»

Computer games are rapidly conquering the minds and free time of youth, driving out all other hobbies. The new form of entertainment is poorly controlled by the society, and the most important thing during this stage is to take control over this process. In addition, humanity is yet to develop a culture of using computer games to prevent this form of entertainment from affecting the still weak psyche of young people, especially children. This is exactly what this book teaches us – cultivation of the culture of using computer games.

The monograph contains extremely interesting scientific materials easily understandable for a wide circle of readers. The first part of the monograph is dedicated to examination of technical prerequisites for development of informatization of the society. It is shown that the formation of informational society was a powerful impetus to the further development of technologies of the virtual world.

Letters from gamers about their own state of gaming enthusiasm and generalization of their experiences are a strong and original side of this monograph. The originality of these materials and this idea of the authors cannot be understated: the letters from gamers certainly impress the reader of the monograph.

Love letters received by one of the authors of the monograph in the course of correspondence in an attempt to drag the author into financial fraud are read with no less interest. This story concluded almost like a detective. Such communications correspond to real stories that originate in the virtual space and subsequently influence the real life of unsuspecting people.

The authors demonstrated deep knowledge of human physiology and psychology during the analysis of the data obtained in the process of their own scientific research. Psychological analysis and comments from the works of Sigmund Freud became a brilliant decoration of the monograph.

The book contains questionnaires developed by the author for assessment of physical and mental state of users of the virtual space and, first of all, computer games, as well as the method for analysis of the results. Large-scale and long-term implementation of such monitoring will help to identify the causes of formation of computer gaming addiction, which will help develop the rules for regulation of computer games in the future. Such rules are necessary for introduction of the grounded restrictions on the sale of games depending on their content and the age of the user.

As noted above, the society must form the culture of both young gamers and social media users. First of all, this is necessary to preserve their health and stable mental condition.

The monograph deserves great attention and is recommended for publication.


S.A. Igumnov, Doctor of Medical Science

Professor, Chair of Clinical and Counseling, Institute of Psychology, The Belarusian State Pedagogical University named after M. Tank;

Board Member of the Belarusian Association of Psychotherapists;

Psychotherapist, Register of European Certificate of Psychotherapy Holders.