
ПСИХОЛИНГВИСТИКА, КОММУНИКАТИВНАЯ ЛИНГВИСТИКА

PSYCHOLINGUISTICS, COMMUNICATIVE LINGUISTICS

Вестник Челябинского государственного университета. 2024. № 8 (490). С. 148–156.
Bulletin of Chelyabinsk State University. 2024;(8(490):148-156.

Научная статья

УДК 81`23

УДК 159.9.072.533

doi: 10.47475/1994-2796-2024-490-8-148-156

ВЛИЯНИЕ ИГРОВОГО ОПЫТА НА ВОСПРИЯТИЕ НЕГАТИВНЫХ КОНЦЕПТОВ (на примере понятий *плохо*, *смерть* и *зло*)

Станислава Витальевна, Ларцина^{1✉}, Елена Андреевна, Юрина²

¹Государственный институт русского языка имени А. С. Пушкина, Москва, Россия, stasya-200@list.ru, 0009-0008-8347-9710

²Государственный институт русского языка имени А. С. Пушкина, Москва, Россия, yourina2007@yandex.ru, 0000-0002-1552-1488

Аннотация. Всестороннее влияние компьютерных игр на когнитивные способности человека и его физиологические характеристики не поддаётся сомнению вследствие широкой изученности вопроса. В ряде работ как отечественных (Е. В. Галанина, К. Н. Дедулин, Н. А. Силантьев, В. В. Ермолаева), так и зарубежных (И. Эванс, К. Наугле, А. Овиспо, А. Калет, Б. Арнольд) исследователей отмечается потенциал применения игр как средства снятия напряжения. В связи с этим в статье выдвигается гипотеза, согласно которой игровой опыт оказывает релаксационное воздействие на реципиентов, которое можно отследить на языковом уровне, т. к. языковое сознание человека зависимо от социального воздействия. Предполагаемое воздействие компьютерных игр на человеческое восприятие может быть обнаружено при изучении ассоциативных полей, получаемых в качестве реакций на негативные слова-стимулы. Отследить наличие воздействия возможно при сравнении полученных экспериментальным путём ассоциативных полей с некоторой усреднённой «нормой», в качестве которой выступает «Славянский ассоциативный словарь». В качестве основного метода исследования выступает ассоциативный эксперимент, с помощью которого были получены реакции испытуемых на ряд негативных концептов — *плохо*, *смерть* и *зло*, входящих в языковое ядро носителей русского языка. В ходе проведения эксперимента были собраны реакции 31 респондента, играющего в компьютерные игры. Результаты обработки полученных данных не позволили однозначно подтвердить выдвинутую нами в начале исследования предварительную гипотезу о релаксационном воздействии игр на человека. Восприятие концептов в сравнении с данными ассоциативных словарей претерпело изменения. Сузился объём охватываемых тематик, откуда заимствуются ассоциации, а также выделяется новейшая группа реакций, напрямую вызванная влиянием интернет-пространства и игрового опыта на сознание человека. Нами были отмечены склонность реципиентов, увлекающихся компьютерными играми, рационализировать негатив, воспринимать его более нейтрально. По результатам анализа результатов эксперимента стало ясно, что лексика сетевого дискурса проникает в языковое сознание респондентов, играющих в компьютерные игры и причисляющих себя к игровому сообществу, и отражается на их образном мышлении.

Ключевые слова: ассоциативный эксперимент, компьютерные игры, концепты, языковая картина мира, психолингвистика, ассоциативное поле

Для цитирования: Ларцина С. В., Юрина Е. А. Влияние игрового опыта на восприятие негативных концептов (на примере понятий *плохо*, *смерть* и *зло*) // Вестник Челябинского государственного университета. 2024. № 8 (490). С. 148–156. DOI: 10.47475/1994-2796-2024-490-8-148-156.

Original article

THE INFLUENCE OF GAMING EXPERIENCE ON THE PERCEPTION OF NEGATIVE CONCEPTS (using the concepts of *bad*, *death* and *evil* as an example)

Stanislava V. Lartsina^{1✉}, Elena A. Yurina²

¹Pushkin State Russian Language Institute, Moscow, Russia, stasya-200@list.ru, 0009-0008-8347-9710

²Pushkin State Russian Language Institute, Moscow, Russia, yourina2007@yandex.ru, 0000-0002-1552-1488

Abstract. The comprehensive impact of computer games on human cognitive abilities and physiological characteristics is beyond doubt due to the extensive study of the issue. In a number of works by both domestic (E. V. Galanina, K. N. Dedulin, N. A. Silantyev, V. V. Ermolaeva) and foreign (E. Evans, K. Naugle, A. Ovispo, A. Kaleth, B. Arnold) researchers, the potential of using games as a means of stress relief is noted. In this regard, the article puts forward a hypothesis according to which the gaming experience has a relaxing effect on the recipients, which can be traced at the linguistic level, since the linguistic consciousness of a person depends on social influence. The supposed effect of computer games on human perception can be detected by studying associative fields obtained as reactions to negative stimulus words. It is possible to track the presence of an impact by comparing the experimentally obtained associative fields with some average “norm”, which is the “Slavic Associative Dictionary”. The main research method is an associative experiment, which was used to obtain the reactions of the subjects to a number of negative concepts – *bad*, *death* and *evil*, which are part of the linguistic core of native Russian speakers. During the experiment, the reactions of 31 respondents playing computer games were collected. The results of processing the obtained data did not allow us to unequivocally confirm the preliminary hypothesis put forward by us at the beginning of the study about the relaxation effect of games on humans. The perception of concepts in comparison with the data of associative dictionaries has undergone changes. The scope of the topics covered has narrowed, from where associations are borrowed, and the newest group of reactions is highlighted, directly caused by the influence of the Internet space and gaming experience on human consciousness. We have noted the tendency of recipients who are fond of computer games to rationalize the negative, to perceive it more neutrally. Based on the analysis of the results of the experiment, it became clear that the vocabulary of online discourse penetrates into the linguistic consciousness of respondents who play computer games and consider themselves to be part of the gaming community, and is reflected in their imaginative thinking.

Keywords: associative experiment, computer games, concepts, linguistic worldview, psycholinguistics, associative field

For citation: Lartsina SV, Yurina EA. The influence of gaming experience on the perception of negative concepts (using the concepts of *bad*, *death* and *evil* as an example). *Bulletin of Chelyabinsk State University*. 2024;(8(490): 148-156. (In Russ). DOI: 10.47475/1994-2796-2024-490-8-148-156.

Введение

Разного рода игры оказывают значительное влияние на человеческую жизнь. С ними человек сталкивается с юных лет, когда им отводится роль развивающего средства. Затем к их помощи постоянно прибегают во время учебного процесса. В зрелом возрасте компьютерные игры — это один из наиболее популярных, но вместе с тем и спорных способов времяпрепровождения, чьи преимущества и недостатки до сих пор остаются предметом оживлённых дискуссий, как отмечает Н. В. Богачева [2]. Обсуждения многих современных исследователей, как отечественных, так и зарубежных, посвящены положительному влиянию компьютерных игр на человека. В частности, на развитие навыков, связанных со взаимодействием с социумом [9], на когнитивные способности человека [5] и на скорость восприятия информации [13]. Вместе с тем, предпринимаются попытки с опорой на физиологические реакции

человеческого организма получить количественные данные, чтобы определить, какое же в точности воздействие оказывают игры на человека, и какие именно виды игр [6]. Активно ведутся обсуждения о положительном или отрицательном влиянии компьютерных игр на образовательный процесс [4]. К конструктивным преимуществам такого новшества относится более эффективное развитие коммуникативных умений учащихся [16].

Ведутся, в том числе, и дискуссии о том, могут ли игры оказывать терапевтическое воздействие на людей. К примеру, в монографии под редакцией Е. В. Галаниной [4] рассматривается польза компьютерных игр как корректирующего средства при ментальных расстройствах на примере ребёнка с нарушенными коммуникативными навыками. По замечаниям учёных, именно игры поспособствовали «улучшению его самооценки и эмоциональной саморегуляции» [4, с. 86].

Действительно, компьютерные игры широко применяются в медицине. Они помогают как купировать боль при некоторых соматических заболеваниях [14], так и благоприятствуют излечению от депрессии и СДВГ (синдрома дефицита внимания и гиперактивности).

На данный момент до конца не изучено, как именно компьютерные игры воздействуют на наше сознание, если воздействуют вообще, и тем самым **актуальность** исследования обусловлена стремлением внести свой вклад в решение этого вопроса.

Для того, чтобы исследовать этот вопрос, необходимо обратить внимание на опыт, накопленный психолингвистикой за годы её существования и, прежде всего, на язык и его природу. Согласно Н. Хомскому, язык — это своего рода ключ к человеческому сознанию. Он акцентировал внимание на том, что «исследование языка вполне может <...> предложить весьма благоприятную перспективу для изучения умственных процессов человека» [11, с. 115]. Более того, в исследованиях, посвящённых языковой картине мира, подчёркивается, что «каждый естественный язык отражает определённый способ восприятия и организации мира» [1, с. 38–39], а Н. В. Уфимцева отмечала, что язык — это «...лишь то, в чём и при помощи чего сознание существует» [8, с. 109].

В связи с указанными идеями нам представляется перспективным предпринять попытку зафиксировать изменения, происходящие в сознании человека вследствие воздействия компьютерных игр на его языковое сознание. Для этого необходимо обратиться к психолингвистическим методам исследования. Возможность проследить влияние игр на восприятие мира человеком обусловлена социальной природой языкового сознания, а также тем, что его содержание изменчиво и может «в зависимости от общественных и исторических факторов иметь различное содержательное выражение» [10, с. 5].

Цель статьи — выявить, какое воздействие оказывает игровой опыт на восприятие негативных концептов. Кроме того, нами выдвинута **предварительная гипотеза исследования**, согласно которой игровой опыт оказывает релаксационное воздействие на реципиентов, которое можно проследить на языковом уровне, обратившись к ассоциативному эксперименту. В таком случае, воздействие должно выражаться в качественном изменении ассоциативных полей, получаемых в качестве реакции на слова-стимулы. Для того, чтобы определить, имеет ли место в данном слу-

чае какое-либо воздействие, полученные экспериментальным путём ассоциативные поля были сопоставлены с «нормой», зафиксированной в ассоциативных словарях.

Материалы и методы исследования

В качестве основного метода текущего исследования выступает **ассоциативный эксперимент**. В ходе его проведения мы получили ассоциативное поле, под которым следует понимать «функциональную психолингвистическую модель, фиксирующую связи слов, выявленные экспериментально» [3, с. 54]. Именно благодаря ассоциативному полю, формируемому при проведении ассоциативного эксперимента, возможно отследить актуальное состояние сознания говорящего на момент коммуникации.

Кроме того, использовались **общенаучные методы** анализа, синтеза, обобщение. Также в ходе исследования мы прибегли к **моделированию**, т. к. полученные ассоциативные поля — это, прежде всего, модели ассоциативных полей людей, играющих в компьютерные игры.

Дизайн ассоциативного эксперимента

При проведении ассоциативного эксперимента была использована платформа «Google Forms». Выбор именно этой цифровой платформы обусловлен интуитивной наглядностью пользовательского интерфейса, благодаря которой возможно проведение эксперимента среди широкой аудитории, не обладающей специальной технической подготовкой. Более того, инструмент платформ обладает широким функционалом и позволяет визуализировать полученные данные для их дальнейшей интерпретации. Подобным преимуществам нашли применение в педагогическом направлении. Нестандартные способы задействовать Google Forms на занятиях по языку разрабатывают как отечественные [7], так и зарубежные [15] педагогические исследователи, повсеместно подчёркивающие внушительный потенциал платформы как цифрового инструмента.

Ассоциативный эксперимент включал в себя два этапа. На первом этапе исследования респондентам было предложено ответить на три вопроса, в ходе которых производился сбор биосоциальных данных (рис. 1).

Далее осуществлялся переход к промежуточной секции, содержащей краткое описание эксперимента, в частности, задач, которые предстояло выполнить участникам. В промежуточной

секции также были описаны прочие рекомендации к его прохождению (рис. 2).

В структуру второго этапа включены три слова-стимула, каждое из которых последовательно выводилось на экране по одному при нажатии участником эксперимента кнопки «Next» (next). Таким образом, респонденты не могли видеть следующие слова-стимулы заранее, что должно было обеспечить спонтанность ответов и получение первой реакции (рис. 3).

Для проверки гипотезы о релаксационном воздействии игр на реципиентов были отобраны только те концепты, которые содержат пейоративную коннотацию и при этом входят в список

из 50 первых слов ядра языкового сознания, согласно «Славянскому ассоциативному словарю»¹ (САС) под ред. Н. В. Уфимцевой. Это позволило ограничить перечень выносимых в эксперимент понятий. Таким образом, испытуемым было предложено записать свою первую реакцию на следующие слова: *плохо*, *смерть*, *зло*. Каждое из них выводилось на экран по очереди, сменяясь последовательно при нажатии «Next». Записывая первую реакцию на слово-стимул, испытуемый не знал, какие слова будут высвечиваться далее. Подобная последовательность была необходима для того, чтобы исключить фактор взаимовлияния вынесенных в экспериментальную часть испытания концептов.

Полученные в ходе нашего эксперимента реакции были сопоставлены с теми данными, которые представлены в «Славянском ассоциативном словаре». При этом материалы последнего выступали в качестве усреднённой нормы.

Обсуждение результатов эксперимента

Ассоциативный эксперимент был проведён среди пользователей Интернета и студентов Государственного института русского языка имени А. С. Пушкина, играющих в компьютерную игру

¹ Славянский ассоциативный словарь: русский, белорусский, болгарский, украинский. Москва: МГЛУ-Ияз РАН, 2004. С. 6–7.

Ваш возраст *

до 14 лет

15-21

22-28

29-35

36-49

50-63

Род деятельности *

Школьник

Студент

Работаю (не учусь)

Работаю (и учусь)

Безработный (не учусь)

С какой периодичностью Вы играете? *

Каждый день

Несколько раз в неделю

Несколько раз в две-три недели

Несколько раз в месяц

Не играю, но активно слежу за новостями и фанатским сообществом

Next Clear form

Рис. 1. Первый этап эксперимента
Fig. 1. The first stage of the experiment

Ассоциативный эксперимент

Ваша задача - написать первую реакцию на слово-стимул. Это может быть слово, словосочетание, слово с предлогом и т. д.

Рекомендации:

- Записать необходимо только первое слово, которое придёт Вам на ум.
- В случае, если возникнут вопросы и затруднения - обратитесь к организатору эксперимента.

Back Next Clear form

Рис. 2. Промежуточная секция с пояснениями
Fig. 2. The intermediate section with instructions

Слово-стимул №1

"ПЛОХО"

Your answer

Back Next Clear form

Слово-стимул №2

"СМЕРТЬ"

Your answer

Back Next Clear form

Слово-стимул №3

"ЗЛО"

Your answer

Back Next Clear form

Рис. 3. Второй и заключающий этап эксперимента
Fig. 3. The second one and the final stage of the experiment

Genshin Impact или активно интересующихся новостями игрового мира. Всего в эксперименте принял участие 31 реципиент. Одна анкета была исключена в связи с нарушением условий проведения ассоциативного эксперимента (была приведена не первая реакция на слово-стимул, участник ответил в образе выдуманного персонажа). Распределение полученных биосоциальных данных представлено на иллюстрации (рис. 4).

Из полученных на первом этапе эксперимента данных следует, что большая часть выборки представлена людьми в возрасте от 15 лет до 21 года (66,7 %). Меньшинство — респонденты в возрасте от 22 до 28 лет (23,3 %) и младше 14 лет (10 %). Более чем половину респондентов составили неработающие студенты (53,3 %), а следующие по процентному соотношению — трудоустроенные люди (16,7 %) и школьники (16,7 %). Наименьшую долю среди респондентов составили одновременно работающие и учащиеся.

Половина испытуемых играет ежедневно. Почти треть респондентов играет хотя бы несколько раз в неделю (26,7 %). Оставшиеся участники (в сумме составили 6,6 %) запускают игру с гораздо меньшей периодичностью — всего несколько раз в две-три недели или в месяц. Примечательно, что к игровому процессу ежедневно возвращается достаточно большое количество испытуемых. Это объясняется тем, что Genshin Impact — игра жанра «гача», которая построена на получении персонажей, доступных только в ограниченный

период времени. Для приобретения необходима игровая валюта, которую можно получить при внесении денежных средств, либо бесплатно при выполнении возобновляемых раз в сутки квестов.

Следующая по убыванию категория участников эксперимента составляет 16,7 % и представлена людьми, которые не играют в Genshin Impact, но активно следят за новостями игрового мира, а также причисляют себя к сообществу фанатов игры.

Результаты ассоциативного эксперимента были представлены по образцу модели построения словарной статьи в «Славянском ассоциативном словаре».

ПЛОХО: хорошо 12; пустота, бывает, ладно, мало, насилие, неудача, плохо, прорвёмся, работа, смайл с грустным лицом, стресс, Чжунли, беда, грех, что-то сделано плохо, не прошёл этап в бездне, надо сделать лучше / повысить результат, молчат дома 1.

СМЕРТЬ: конец, жизнь 2; воскрешение, всего лишь миг, выжить, грустно, кладбище, коса, пустота, перерождение, плохо, повысить силу / повторить попытку с новой стратегией, дабы не встретить смерть снова, респаун, Скарамуш, старуха, трагедия, умерли все персонажи при прохождении еженедельного босса, цикл, череп, горе, жесь, картинка со смертью в маске белой, могила, пустошь, таро, тетрадь, утрата, яд 1.

ЗЛО: доброта 4; жизнь, плохо 2; Барбара, враг, Дисней, есть во всех, игра, не объективно,



Рис. 4. Сводка по собранным биосоциальным данным
Fig. 4. Summary of the biosocial data collected

необходимость, нуль, победить, регион Сумеру, смайл со злым личиком, существует, убить, бездна, бог, демоны, добро, дьявол, ересь, злодей, печенки на этой стороне, человечество 1.

Полученные в ходе эксперимента реакции отчётливо распределяются по трём группам, которые для удобства были представлены в виде приведённой ниже таблицы (табл. 1).

В группу «стандартные слова» были включены все полученные реакции, которые наблюдались как в нашем эксперименте, так и в «Славянском ассоциативном словаре». «Новые реакции» отсутствуют в последнем, они были зафиксированы только в рамках настоящего эксперимента. Игровая, компьютерная и сетевая лексика — это все новые полученные реакции, запечатлевшие персонажей, игровые механики, а также *мемы*, являющиеся новшеством, характерным сетевому и интернет-дискурсу и активно изучаемому в современных научных трудах [12].

В ходе обработки результатов эксперимента было обнаружено, что ответы многих реципиентов не отклоняются от словарной нормы и во многом совпадают с теми, которые были зафиксированы составителями САС. Тем не менее, имеются и отличия, которые мы рассмотрим подробнее.

1. Среди новых реакций к стимулу *плохо* были выявлены дополнительные лексемы, объединённые общим значением готовности принятия ситуации (*бывает, ладно*) и решимости к исправлению возникшей проблемы (*прорвёмся, надо*

сделать лучше / повысить результат). Подобные реакции наблюдаются и в САС (например, *ничего!, переживем*). Примечательно, что в САС отсутствует полученная в нашем эксперименте реакция *бывает*, но есть *не бывает*.

Четыре реакции описывают явления, которые могут использоваться для оценки негативного воздействия на психическое или соматическое здоровье человека в повседневной жизни (*насилие, стресс, работа, что-то сделано плохо*). В САС присутствует реакция *работать*, но не существительное *работа*.

Реакция *молчат дома* отсылает на название музыкальной группы и не является чем-то неожиданным. Наименования мифологических существ, а также существующих в действительности общественных организаций и отдельных эпизодов многосерийных телефильмов представлены, в том числе, и среди слов-реакций в САС.

2. Стимул *смерть* вызвал наибольшее количество ассоциаций из игрового, компьютерного и сетевого дискурсов. Причиной тому может быть присутствующая во многих играх, в том числе и в *Genshin Impact*, механика смерти персонажа с последующим его воскрешением. Этим объясняется появление среди полученных реакций устойчивого в среде геймеров англицизма — *респаун* (от англ. *respawn* — воскрешение). Также были получены ассоциации, связанные с современными мультимедийными продуктами, в частности, с аниме-сериалами (например, *тетрадь «смерти»*).

Таблица 1
Table 1

Распределение полученных ассоциаций по группам

	Стандартные слова	Игровая, компьютерная, сетевая лексика	Новые реакции
Плохо	Хорошо, неудача, плохо, беда	Смайл с грустным лицом, Чжун ли, не прошёл этаж в бездне	Пустота, мало, насилие, работа, стресс, грех, молчат дома, надо сделать лучше / повысить результат, прорвёмся, бывает, ладно, что-то сделано плохо
Смерть	Конец, жизнь, воскрешение, кладбище, коса, пустота, плохо, старуха, трагедия, череп, горе, могила, утрата, яд	Повысить силу / повторить попытку с новой стратегией, дабы не встретить смерть снова, респаун, Скарамуш, умерли все персонажи при прохождении еженедельного босса, картинка со смертью в маске белой, тетрадь	Всего лишь миг, выжить, грустно, перерождение, цикл, пустошь, таро, не объективно, жесть
Зло	Доброта, плохо, враг, существует, убить, бог, человечество, дьявол	Барбара, Дисней, игра, регион Сумеру, смайл со злым личиком, бездна, злодей, печенки на этой стороне	Жизнь, есть во всех, необходимость, нуль, злодей, победить, демоны, ересь

Количество совпадающих с САС реакций для концепта *смерть* больше, чем для двух остальных слов-стимулов. Почти все они несут негативную коннотацию, за исключением *воскрешения* и *жизни*. Зафиксированы составляющие устоявшегося образа персонифицированной смерти — старухи с косой (реакции *старуха* и *коса*).

3. Концепт *зло* вызвал среди реципиентов большое количество религиозных ассоциаций. Реакция *ересь* в САС была зафиксирована для слова-стимула *говорить*, но не для *зло*. Реакция *демоны* в САС присутствует только в единственном числе, в эксперименте же была зафиксирована множественная форма. Остальные реакции, связанные с религиозными мотивами, *бог* и *дьявол* — также были зафиксированы в САС. Подобное явление объясняется тем, что в играх зачастую задействуются образы сверхъестественных религиозных существ, в том числе и в Genshin Impact, в которую играли участники эксперимента. Ещё одна новая реакция — *победить*. В САС реакция *победить* также была зафиксирована, но для слова-стимула *добро*. Другие новые реакции связаны с принятием зла как естественного явления жизни: *есть во всех*, *необходимость*.

Стоит также отметить, что образ зла переплетается у респондентов с популярными интернет-мемами. Реакция *печеньки на этой стороне* — это модифицированный мем «переходи на сторону зла, у нас есть печеньки!». Ассоциирование «зла» с сердитым эмодзи, а «плохого» — с грустным — тоже следствие внедрения элементов сетевого дискурса в языковое сознание человека, проявляющееся в воздействии на его образное мышление.

Здесь также впервые возникает реакция *злодей*, которая отсутствует в САС для слова-стимула «зло», но была получена в ходе эксперимента. Возникновение такой реакции может быть обусловлено тем, что в проблематике многих игр лежит дихотомия добра и зла, выраженная как противостояние протагониста (героя) и антагониста (злодея). Заслуживает внимание то, что реакция *злодей* в САС была зафиксирована, но для слов-стимулов *враг*, *жадный*, *мужчина* и *ненавидеть*.

Участники эксперимента проявили более спокойное отношение к негативным концептам. Слово-стимул *плохо* в 12 случаях из 30 вызывает противоположное ему *хорошо*, а новым реакциям свойственна когнитивная переоценка концепта *плохо*. Смерть воспринимается не только как неизбежный финал жизни (*конец*, *пустота*, *плохо*, *трагедия*, *грустно*, *жесть*) с сопутству-

ющими ритуальными похоронными образами (*кладбище*, *могила*). Она становится неоднородной, предстаёт в виде разных образов. *Смерть* — это и гадальные карты *таро*, и герои известных в определённых кругах произведений. Например, респонденты назвали антагониста из американской серии фильмов «Крик» в чёрном плаще и белой маске, а также персонажей игры Genshin Impact. Смерть воспринималась выборкой респондентов скорее циклично — в любой игре она сосуществует с возрождением, а среди новых реакций отмечается понимание смерти не только как мучительного и горестного события, но и как быстрого мгновения (*всего лишь миг*) или препятствия, которое можно обойти (*выжить*).

Концепт *зло* в языковом сознании реципиентов с игровым опытом постепенно теряет обширность охватываемых сфер жизни. Оно сводится к конкретным наименованиям (персонажи игры, корпорации, игровые механики, мемы), а также воспринимается как само собой разумеющееся. Согласно данным САС, зло для реципиентов разнообразно: оно ассоциируется с любовью, мстостью, коварством, деньгами, вечностью, стихией огня и т. д.

Выводы

В ходе исследования было обнаружено, что игровой опыт действительно оказывает воздействие на восприятие негативных концептов, а анализ полученных экспериментальным методом ассоциативных полей позволил определить характер этого воздействия.

Полученные экспериментально данные не позволили однозначно подтвердить выдвинутую в начале исследования предварительную гипотезу о релаксационном воздействии игр на человека. Тем не менее, восприятие негативных концептов в сравнении с данными ассоциативных словарей претерпело изменения. Сузился объём охватываемых тематик, откуда заимствуются ассоциации, а также выделяется новейшая группа реакций, напрямую вызванная влиянием интернет-пространства и игрового опыта, в частности, на сознание человека.

Нами были отмечены склонность реципиентов с игровым опытом рационализировать негатив, воспринимать его менее категорично и более нейтрально. Помимо этого, результаты ассоциативного эксперимента позволили выявить, что лексика сетевого дискурса проникает в языковое сознание респондентов, играющих в компьютерные игры и причисляющих себя к игровому сообществу, и отражается на их образном мышлении.

Список источников

1. Апресян Ю. Д. Образ человека по данным языка: попытка системного описания // Вопросы языкознания. 1995. № 1. С. 37–67.
2. Богачева Н. В., Войскунский А. Е. Компьютерные игры и креативность: позитивные аспекты и негативные тенденции // Современная зарубежная психология. 2017. Т. 6. № 4. С. 29–40.
3. Бурнаева К. А. Ассоциативное поле как способ моделирования фрагмента языкового сознания // *Lingua Mobilis*. 2011. № 6 (32). С. 51–58.
4. Галанина Е. В. Видеоигры: введение в исследования. Томск : Издательский Дом Томского государственного университета, 2018. 396 с.
5. Дедулин К. Н., Силантьев Н. А., Ермолаева В. В. Влияние компьютерных игр на разум человека // Тенденции развития науки и образования. 2019. № 56 (2). С. 33–35.
6. Лашина Т. С. Цифровой образовательный ресурс — компьютерная игра. Исследование. Польза и вред // Современные проблемы науки и образования. 2021. № 6. URL: <https://science-education.ru/ru/article/view?id=31407> (дата обращения: 05.09.2024).
7. Романова Н. Н., Амелина И. О. Работа с аудиовидеоматериалами как вид самостоятельной работы иностранных студентов при обучении русскому деловому общению // Известия Юго-Западного государственного университета. Серия: Лингвистика и педагогика. 2016. № 2 (19). С. 130–138.
8. Уфимцева Н. В. Языковое сознание: динамика и вариативность. М.: Институт языкознания РАН, 2011. 252 с.
9. Фадеев И. В. Влияние компьютерных игр на социализацию людей // Международный журнал гуманитарных и естественных наук. 2019. № 4–2. С. 25–28.
10. Хилханова Э. В., Санжеева Л. Ц. Языковые контакты и языковое сознание: некоторые теоретические рассуждения // Мир науки. Социология, филология, культурология. 2019. Т. 10. № 4. С. 1–9.
11. Хомский Н. Язык и мышление / пер. с англ. Б. Ю. Городецкого, под ред. В. В. Раскина, пред. В. А. Звегинцева // Москва: Издательство Московского университета, 1972. 122 с.
12. Чжун В., Ларцина С. В. Особенности речевого поведения представителей субкультур в сетевом дискурсе // Гуманитарные технологии в современном мире: сборник статей XII Международной научно-практической конференции (15–19 мая 2024 года). Калининград: Полиграфыч, 2024. (в печати).
13. Boot W., Blakely D., Simons D. Do Action Video Games Improve Perception and Cognition? // *Frontiers in Psychology*. 2. 2021. 226 p. DOI: 10.3389/fpsyg.2011.00226.
14. Evans E., Naugle K., Ovispo A., Kalth A., Arnold B. Active Virtual Reality Games Reduce Pain Sensitivity in Young, Healthy Adults // *Frontiers in Virtual Reality*. Vol. 2. 2021. DOI: 10.3389/frvir.2021.772293.
15. Glover M. Google Forms can stimulate conversations in discussion-based seminars? An activity theory perspective. *South African Journal of Higher Education*. 2020. № 34. DOI: 10.20853/34-1-2814.
16. Reinders H., Wattana S. Learn English or die: The effects of digital games on interaction and willingness to communicate in a foreign language // *Digital Culture and Education*. 2011. 3. Pp. 4–28.

References

1. Apresyan YuD. The image of man: An experiment in systemic description based on linguistic data. *Voprosy Jazykoznanija = Topics in the Study of Language*. 1995;1:37-67. (in Russ.).
2. Bogacheva NV. Komp'yuternye igry i kreativnost': pozitivnye aspekty i negativnye tendentsii = Computer games and creativity: the positive aspects and negative trends. *Sovremennaya zarubezhnaya psikhologiya = Journal of Modern Foreign Psychology*. 2017;6(4):29-40. (in Russ.).
3. Burnaeva KA. Assotsiativnoe pole kak sposob modelirovaniya fragmenta yazykovogo soznaniya = Associative field as a way to model a fragment of linguistic consciousness. *Lingua Mobilis*. 2011;6(32):51-58. (in Russ.).
4. Galanina EV. Videoigry: vvedenie v issledovaniya = Video Games: An Introduction to Research. Tomsk. Izdatel'skiy Dom Tomskogo gosudarstvennogo universiteta = Tomsk State University journal. 2018. 396 p. (in Russ.).
5. Dedulin KN. Vliyanie komp'yuternykh igr na razum cheloveka = The influence of computer games on the human mind. *Tendentsii razvitiya nauki i obrazovaniya = Trends in the development of science and education*. 2019;56(2):33-35. (in Russ.).

6. Lashina TS. Tsifrovoy obrazovatel'nyy resurs - komp'yuternaya igra. Issledovanie. Pol'za i vred = The digital educational resource is a computer game. Research. Benefits and harms. *Sovremennye problemy nauki i obrazovaniya* = *Modern problems of science and education*. 2021. Vol. 6. Available at: <https://science-education.ru/ru/article/view?id=31407> (accessed 05.09.2024). (in Russ).
7. Romanova NN. Working with audio and video materials as a type of independent work of foreign students in teaching Russian business communication. *Izvestiâ Ûgo-Zapadnogo gosudarstvennogo universiteta. Seriâ Lingvistika i pedagogika* = *Proceedings of the South-West state university. Linguistics & Pedagogics*. 2016;2(19):130-138. (in Russ).
8. Ufimtseva NV. Yazykovoe soznanie: dinamika i variativnost' = Linguistic consciousness: dynamics and variability. Moscow. *Institut yazykoznanija RAN = Linguistics Institute*. 2011. 252 p. (in Russ).
9. Fadeev IV. Influence of computer games on the socialization of people. *Mezhdunarodnyy zhurnal gumanitarnykh i estestvennykh nauk = International journal of humanities and natural sciences*. 2019.;4(2):25-28. (in Russ).
10. Khilkhanova EV. Language contacts and linguistic consciousness: some theoretical considerations. *Mir nauki. Sotsiologiya, filologiya, kul'turologiya = World of Science. Series: Sociology, Philology, Cultural Studies*. 2019;10(4):1-9. (in Russ).
11. Chomsky N. Language and Mind. Moscow. *Izdatel'stvo Moskovskogo universiteta = Moscow University Press*, 1972. Vol. 2. 122 p. (in Russ).
12. Chzhun V. Peculiarities of speech behavior of representatives of subcultures in network discourse. *Humanitarnye tekhnologii v sovremennom mire: sbornik statey XII Mezhdunarodnoy nauchno-prakticheskoy konferentsii (15-19 maya 2024 goda) = Humanitarian Technologies in the Modern World: Collection of articles of the 12th International Scientific and Practical Conference (May 15-19, 2024)*. Kaliningrad; Poligrafych, 2024. (in print). (in Russ).
13. Boot W. Do Action Video Games Improve Perception and Cognition? *Frontiers in Psychology*. 2. 2021. 226 p. 10.3389/fpsyg.2011.00226.
14. Evans E. Active Virtual Reality Games Reduce Pain Sensitivity in Young, Healthy Adults. *Frontiers in Virtual Reality*. 2021. Vol. 2. DOI: 10.3389/frvir.2021.772293.
15. Glover M. Google Forms can stimulate conversations in discussion-based seminars? An activity theory perspective. *South African Journal of Higher Education*. 2020. 34. 10.20853/34-1-2814.
16. Reinders H. Learn English or die: The effects of digital games on interaction and willingness to communicate in a foreign language. *Digital Culture and Education*. 2011. 3. Pp. 4-28.

Информация об авторах

С. В. Ларцина — аспирант, кафедра методики преподавания русского языка как иностранного.

Е. А. Юрина — доктор филологических наук, профессор, профессор кафедры общего и русского языкознания.

Information about the authors

S. V. Lartsina — postgraduate student, Department of Methods of Teaching Russian as a Foreign Language.

E. A. Yurina — Doctor of Philology Sciences, Professor, Professor, Department of General and Russian Linguistics

Статья поступила в редакцию 11.12.2023; одобрена после рецензирования 05.06.2024; принята к публикации 24.09.2024.

The article was submitted 11.12.2023; approved after reviewing 05.06.2024; accepted for publication 24.09.2024.

Вклад авторов: авторы сделали эквивалентный вклад в подготовку публикации.
Авторы заявляют об отсутствии конфликта интересов.

Contribution of the authors: the authors contributed equally to this article.
The authors declare no conflicts of interests.