

Секция «Психология»

Феномен чрезмерного увлечения виртуальной реальностью

Смирнова Екатерина Владимировна

Студент

*Московский городской психолого-педагогический университет, психологическое
консультирование, Москва, Россия*

E-mail: smirane@mail.ru

Сейчас изучение виртуальной реальности происходит достаточно хаотично. Некоторые её части уже достаточно хорошо описаны, другие же остаются совсем не изученными [2]. Это связано с рассогласованностью теории и практики в этой области. В основе этой рассогласованности лежит невозможность учёных ответить на один вопрос: что именно мы изучаем, когда дело касается области взаимодействия человека с виртуальной реальностью. Многие учёные останавливаются на уровне изучения интернет-зависимости, делая акцент на ней как на новом уникальном «заболевании» [4,9], или как на замещающей аддикции [5]. Взаимодействие и увлечение человека виртуальной реальностью также изучается как фантазирование [7]. Некоторые учёные вообще предпочитают изучать взаимодействие с компьютером не отдельно взятого человека, а групп людей [1], [6], [8].

В данной работе предпринята попытка выделения и описания единицы «виртуального образа» человека и разработка метода его анализа на основе имеющихся исследований в области взаимодействия человека с виртуальной реальностью. Именно виртуальный образ может стать предметом исследований в области психологии виртуальной реальности. Такой подход поможет систематизировать и дополнить существующие линии исследований и значительно углубить имеющиеся знания в области киберпсихологии.

Виртуальный образ выделяется на основе описания «Виртуального Я» человека как части его «Я-концепции» [3]. Виртуальное Я – то, каким человек мог бы стать при определённых обстоятельствах. Это не Реальное Я, так как оно намного больше сопряжено с Реальным. Это не потенциальное Я, потому что оно может выходить за рамки осознаваемого потенциала, и потому что не все возможности можно реализовать в виртуальном пространстве.

Виртуальный образ является частью «Виртуального-Я» человека, и представляет собой совокупность того, каким человек видит, и каким человек показывает себя в виртуальной реальности.

Виртуальный образ содержит 4 основные характеристики: совокупность наиболее значимых для человека «внутренних» деятельности, наиболее важные поля виртуального пространства, основные особенности взаимодействия с виртуальным пространством, общие представления человека о своём Виртуальном Я. В соответствии с этим всё виртуальное пространство было разбито на сектора деятельности (например, отдельная игра, аккаунт в социальной сети, скайп. . .). Каждой сектор был содержательно описан, были выделены его части возможные стратегии поведения в каждой из них (например, активность в соц. сети может быть направлена на себя или на других).

В исследовании было проведено описание виртуальные образов 30 подростков по выделенным секторам, после чего испытуемым были предложены методики: ТАТ (Г. Мюррей), МИС (С.Р. Пантеев) и РНЖ. По результатам методик выделялись группы

подростков по одинаковым характеристикам (например, уровню эмоциональности), и данный результат сопоставлялся с повторяющимися в этой мини-группе характеристиками виртуального образа. Таким образом, искались связи между определённой чертой человека и некоторой особенностью его виртуальным образом.

По результатам исследования можно говорить, что возможно создание метода анализа виртуального образа человека, так как существуют характеристики виртуального образа, которые предполагают наличие у его обладателя некоторой особенности личности. Например, было показано, что геймеры, предпочитающие «хил» и «саппорт» классы в игре, в 84 процентах случаев обладают высоким показателем феминности, который так же виден в некоторых других характеристиках виртуального образа.

Безусловно, это только начало формирования представления о виртуальном образе и методе его анализа, но данный опыт представляется весьма успешным и перспективным. Изучение взаимодействия и увлечения виртуальной реальностью по этой линии исследований может помочь углубить и дополнить наши знания в данной области.

Литература

1. Литература:
2. Быковская Е. В., Казарян Н. Р., Краснова С. В., Носатова М. О, Тундалева В.С., Чапова О. Е // Как справиться с компьютерной зависимостью: М.: Эксмо, 2008. – 224 с.
3. Войскунский А.Е. Исследования Интернета в психологии // Интернет и российское общество / Под ред. И. Семенова. – М.: Гендальф, 2002. – С. 235–250.
4. Роджерс К. Взгляд на психотерапию. Становление человека. М.: "Прогресс 1994.
5. Янг К.С. Диагноз – Интернет-зависимость // Мир Интернет. 2000. с. 23–25.
6. Gordo-Lopez, J. Parker, I. (1999). Cyberpsychology. New York: Routledge.
7. Luskin, B. J., "Casting the Net Over Global Learning," (2002), Griffen Publishing.
8. Suler, J. Computer and cyberspace addiction. International Journal of Applied Psychoanalytic Studies, 1, 359-362, 2004.
9. Wallace, P. M. (1998). The Psychology of the Internet. Cambridge: Cambridge University Press.
10. Young K. S. Internet-addiction, the emergence of a new clinical disorder. CyberPsychology and Behavior, Vol. 1 No. 3., pages 237-244.