

Секция «Психология общения и межличностных отношений»

Социальная эксклюзия в эксперименте с анонимным и персонифицированным игроком (CyberBall v5.4.0.2)

Научный руководитель – Векилова Севиль Афрасябовна

Змысля Богдан Анатоліевич

Студент (бакалавр)

Российский государственный педагогический университет им. А.И. Герцена, Институт психологии, Санкт-Петербург, Россия
E-mail: bogdanzmyslya@gmail.com

Статья представляет результаты исследования социальной эксклюзии с применением игры CyberBall. Социальная эксклюзия - феномен межличностных, групповых, межгрупповых отношений, процесс последовательного и постепенного ограничения доступа к социальным благам и ресурсам, цель которого создать условия большего благоприятствования для выживания и развития собственной личности и группы за счет ограничения доступа к благам и ресурсам других людей и социальных групп. В психологии социальная эксклюзия обозначается терминами остракизм (игнорирование) и отвержение [1].

"CyberBall 5.4.0.2 - это компьютерная программа, виртуальная игра в мяч, которую можно использовать в исследовании для моделирования ситуации социального исключения. Cyberball был разработан Кристофером Ченгом и Вильмой Чой как часть их дипломных работ под руководством Киплинга Д. Уильямса, профессора Психологии в Отделе Психологических Наук в Университете Пердью в Уэст-Лафайетте, штате Индиана [3].

В эксперименте использовались настройки с тремя игроками - player 1, player 2, player 3. Player 1, player 3 - боты, представленные стилизованными образами парня и девушки, имеющими имена - Alex и Anna. Player 2 - участник эксперимента. Игра рассчитана на 30 бросков, только два из которых попадали реальному игроку.

В исследовании приняло участие 114 человек, студенты РГПУ им. А.И.Герцена. В качестве независимой переменной использовалась степень идентификации участника Player 2. Независимая переменная принимала два значения - в первом случае степень идентификации была максимальной, поскольку для участника устанавливалась фотография (персонифицированный игрок, $n=29$). Во втором случае участник играл со стандартным изображением, предлагаемым игрой. Его идентификация с player 2 происходила посредством подписи «you» (анонимный игрок, $n=85$). Исследование проводилось как сравнительное, в качестве статистического критерия использовался ϕ -критерий углового преобразования Фишера.

В качестве зависимой переменной изучались следующие психологические характеристики участников: эмоциональная реакция на опыт социальной эксклюзии, когнитивная составляющая (оценочные суждения), оценка себя и игроков (Anna и Alex), стратегии преодоления опыта социальной эксклюзии (копинг-стратегии).

Поскольку социальная эксклюзия блокирует потребность в принадлежности к социальной группе, была сформулирована первая гипотеза: персонифицированные участники чаще используют в качестве копинг-стратегий поиск контакта, избегания одиночества и регрессию.

Для проверки гипотезы были сформулированы вопросы анкеты, которые заполняли участники непосредственно после игры «CyberBall». Получены следующие результаты, представленные в таблицах 1,2.

Таким образом, результаты подтверждают первую гипотезу исследования: персонифицированные участники реже обращаются к поиску уединения ($\phi=2,12$; $p \leq 0,01$), чаще обращаются к поиску контакта, чтобы преодолеть опыт исключения ($\phi=1,71$; $p \leq 0,04$). Они

чаще выбирают регрессивные копинги («покурить», «поспать», «поесть»), чем анонимные игроки ($\phi=1,63$; $p \leq 0,05$). У персонифицированных участников блокирована копинг-стратегия анализа опыта ($\phi=1,85$; $p \leq 0,05$).

Вторая гипотеза состояла в предположении, согласно которому персонифицированные игроки, чаще используют негативные суждения о других и негативные самооценочные суждения анализируя опыт игры, поскольку потери в самооценке - наиболее яркие проявления опыта эксклюзии [2].

Полученные результаты частично подтверждают вторую гипотезу. Действительно, игроки, имевшие фото, достоверно чаще делают негативные высказывания в адрес Анна ($\phi=2,19$; $p \leq 0,01$) и Alex ($\phi=1,91$; $p \leq 0,02$). Однако, вопреки ожиданиям, они чаще делают положительные высказывания о себе, своих способностях и личностных качествах. Используя, таким образом, самовознаграждение и самопоглаживание для смягчения негативного опыта социальной эксклюзии.

Таким образом, для персонифицированных игроков в ситуации социального исключения характерны следующие копинг-стратегии: поиск контакта, уход от одиночества, регресс и игнорирование опыта. А также негативные стили поведения в контакте и тенденция завышения самооценки, как компенсаторного механизма.

Источники и литература

- 1) 1. Riva P., Montali L., Wirth J.H., Curioni S., Williams K.D. Chronic social exclusion and evidence for the resignation stage: An empirical investigation // Journal of Social and Personal Relationships 2017 V.34. № 4. P 81-90
- 2) 2. Slegers W., Proulx T, van Beest I. The social pain of Cyberball: Decreased pupillary reactivity to exclusion cues // Journal of Experimental Social Psychology 2017. V. 69. P. 187-200.
- 3) 3. Williams K.D., Jarvis B. Cyberball: a program for use in research on interpersonal ostracism and acceptance // Behavior Reserch Methods. 2006. V. 38. № 1. P. 109-117

Иллюстрации

№	Темы контент-анализа	Персонифицированные игроки (n=29) «есть эффект»		Анонимные участники (n=85) «есть эффект»		φ-критерий Фишера, Уровень значимости
		Кол-во	% доля	Кол-во	% доля	
«Что бы вы хотели сделать сейчас?»						
1	Поиск уединения	2	6,89	19	22,35	2,12 $p \leq 0,01$
2	Поиск контакта	5	17,24	5	5,88	1,71 $p \leq 0,04$
3	Регрессия	19	65,51	41	48,23	1,63 $p \leq 0,05$
4	Обращение к опыту	1	3,44	12	14,11	1,85 $p \leq 0,05$

Рис. 1. Таблица 1. Результаты контент-анализа ответов участников двух групп на вопросы анкеты об опыте социальной эксклюзии

№	Темы контент-анализа	Персонифицированные игроки (n=29) «есть эффект»		Анонимные участники (n=85) «есть эффект»		φ-критерий Фишера, Уровень значимости
		Кол-во	% доля	Кол-во	% доля	
«Что вы думаете об игроке Анне?»						
1	Обесценивание	17	58,62	30	35,29	2,19 $p \leq 0,01$
«Что вы думаете об игроке Алексее?»						
1	Обесценивание	15	51,72	27	31,76	1,91 $p \leq 0,02$
«Предположите, что о вас думают другие два игрока?»						
1	Нейтральная проекция	7	24,13	6	7,05	2,28 $p \leq 0,01$
2	Отказ от проекции	3	10,34	25	29,41	2,28 $p \leq 0,01$
«Что вы думаете о себе, как о игроке?»						
1	Положительное суждение о себе	13	44,82	27	31,76	1,26 Значимо в тенденции

Рис. 2. Таблица 2. Результаты контент-анализа ответов участников двух групп на вопросы анкеты об игроках и о себе