

**Перспективы психологии виртуальной реальности: современные
зарубежные исследования**

Кузьмина Анастасия Сергеевна

Аспирант

*Московский государственный университет имени М.В. Ломоносова, Факультет
психологии, Москва, Россия
E-mail: 0979695@gmail.com*

Масштабное распространение информационных систем, совершенствование электронных девайсов создало условия, при которых каждый желающий может воспользоваться возможностью погружения в виртуальный мир. Высокая вовлеченность человека в интерактивную виртуальную реальность (VR) сразу вызвала интерес ученого сообщества с точки зрения ее влияния на психическое состояние человека, а также ее практического применения. Фокс, Эрне, Бэйленсон одними из первых выделили 3 основных линии в психологических исследованиях VR [6]. Наш взгляд, на сегодняшний день использование VR в терапевтических целях и обучении составляют два самостоятельных специфичных направления, поэтому целесообразно рассматривать их изолированно. Таким образом, мы выделяем 4 основных направления изучения VR в зарубежной психологии:

1. Психология опыта VR. Исследуется: влияние VR на личностные особенности пользователя; психологический портрет личности с зависимостью погружения в VR; VR и психологическое здоровье личности; межличностные отношения и коммуникация в VR. Наибольшее внимание уделяется исследованиям эмоциональной привязанности к виртуальным персонажам (Кульсон); мотивам вовлечения в альтернативную игровую реальность (Вильямс, Йе, Каплан [8]); трудностям в социальном взаимодействии в реальной жизни (Лонгмен, О'Коннер, Обст [5]); репликации отношений в виртуальной среде. Вопрос о том, как именно изменяет психологический портрет личности виртуальный мир, и изменяет ли он его вообще, пока остается открытым.

2. VR в терапии. Исследуется: медицинский профиль; психотерапевтический профиль. Использование VR в терапии нашло отражение в таких технологиях, как VRET, CCBT, VRH, VR-SCT. VR хорошо зарекомендовала себя в лечении тревожных расстройств, боли, депрессии [1], ПТСР, наркотической зависимости, расстройств пищевого поведения, бессонницы и др. Основными техниками являются десенсибилизация, отвлечение, ролевое проигрывание. Чаще всего VR является частью поведенческой или когнитивно- поведенческой терапии, гипнотерапии. Возможность ее применения в контексте психоаналитического, экзистенциально-гуманистического направлений пока исследуется мало, что обозначает перспективы для новых экспериментов (Джерарди).

3. VR в обучении. Исследуется: психологии виртуальных педагогических агентов; технологии использования VR в образовательной среде. Высокий педагогический потенциал VR первоначально был отмечен в медицинской и военной областях. Виртуальная среда представляла собой более безопасный и дешевый способ создания идеальной учебной обстановки, чтобы привить обучающимся необходимые навыки и позволить отработать полученные знания на практике. Как отдельное направление в этом плане выделяется психологическое изучение виртуальных педагогических агентов-помощников

и их роли в повышении результативности обучения. (Домагк, Морено, Райслейн, Озгул, Бэйлор и Ким[2], Метрэйлер).

4. *ВР как средство психодиагностики. Исследуется: диагностика личности с психопатологией; диагностика психически здоровой личности.* Бэркер, Фримэн, Фарнеллс-Эмброджи изучали глубинные механизмы, особенности возникновения отдельных симптомов, когний, эмоциональных состояний при тех или иных психических расстройствах личности. [3] Если говорить об исследованиях здоровой личности, то среди них выделяются работы, посвященные: влиянию возраста на аспекты эпизодической памяти (Плэнхер [7]; Джэнсен, Шмельтер, Хайл); исследованию творческих способностей и проявления индивидуальности в трехмерном виртуальном пространстве (Ворд, Соннеборн); возникновению феномена доверия, стремления к аффилиации (Лэнэй, Дин, Бэйлиз). Отдельного внимания заслуживает *психологическая виртуальная реальность*, которая представляет собой альтернативную реальность, созданную психическими процессами человека и воспринимаемую им как настоящая действительность. Пайлэй, Шмидт, Райчир поднимают вопрос о признании трехкомпонентной модели реальности, которая включает в себя: экзогенно вызванную реальность (ВР, воспринимаемая посредством компьютера); настоящую реальность, в которой человек присутствует физически; эндогенно вызванную реальность, продуцируемую психическими процессами [6]. Мы считаем целесообразным рассмотреть вопрос о разделении последнего вида реальности на два типа в соответствии с наличием или отсутствием понимания человеком того факта, что он сам активно создал данную реальность. Поведенческое, эмоциональное и когнитивное реагирование личности в этих двух случаях будет совершенно разным, как и переживание эффекта присутствия.

Выводы

Психология ВР за рубежом на современном этапе активно исследуется в четырех основных направлениях и в каждом из них наблюдается совершенствование методов изучения и построения эксперимента. Некоторые данные требуют дополнительной проверки и уточнения. Непосредственно психологическая ВР в зарубежной психологии рассматривается крайне мало и преимущественно в теоретико-философском аспекте.

Литература

1. Barazzone N., Cavanagh K., Richards D. Computerized cognitive behavioral therapy and the therapeutic alliance: a qualitative enquiry / The British journal of clinical psychology. 2012. 51.
2. Baylor A., Kim S. The effects of agents' nonverbal communication on procedural and attitudinal learning outcomes / In H. Prendinger, J. Lester, & M. Ishizuka (Eds.) Intelligent virtual agents. Berlin: Springer-Verlag, 2008.
3. Fornells-Ambrojo M., Barker C., Swapp D., Slater M., Antley A., & Freeman D. (2008). Virtual reality and persecutory delusions: Safety and feasibility. Schizophrenia Research, 104.
4. Fox J., Arena D., Bailenson J. Virtual reality: A survival guide for the social scientist / Journal of Media Psychology: Theories, Methods, and Applications. 2009. 21.

5. Longman H., O'Connor E., Obst, P. (2009). The effect of social support derived from World of Warcraft on negative psychological symptoms / *CyberPsychology & Behavior*. 2009. №12(5).
6. Pillai J., Schmidt C., Richir S. Achieving Presence through Evoked Reality / *Frontiers in Psychology*. 2013.
7. Plancher G., Gyselinck V., Nicolas S., Piolino P. Age effect on components of episodic memory and feature binding: A virtual reality study / *Neuropsychology*. 2010. Vol 24.
8. Williams D., Yee N., Caplan S. Who plays, how much, and why? Debunking the stereotypical gamer profile / *Journal of Computer-Mediated Communication*. 2008. № 13.