

Феномен склонности к риску в условиях дополненной реальности

Научный руководитель – Солдатова Галина Владимировна

Клишевич Анастасия Сергеевна

Студент (специалист)

Московский государственный университет имени М.В.Ломоносова, Факультет психологии, Кафедра психологии личности, Москва, Россия

E-mail: nastusha_kl@mail.ru

В нашу жизнь всё больше интегрируются современные технологии. Мы постоянно взаимодействуем с ними в различных ситуациях. Одной из таких технологий является дополненная реальность, с которой мы можем столкнуться при взаимодействии с различными устройствами. Однако пока очень мало изучены особенности деятельности человека в новых цифровых средах.

Научная новизна данного исследования заключается во включении современных технологий в виде установки дополненной реальности в исследование риска. В рамках исследования были поставлены следующие гипотезы: существует связь личностной характеристики склонности к риску с выбором стратегии рискованного поведения в дополненной реальности и связь дополненной реальности с рискованным поведением в ней. Объектом исследования выступал психологический феномен «склонности к риску» и рискованное поведение, а предметом - особенности рискованного поведения в дополненной реальности.

Исследование было проведено на 30 студентах высших учебных заведений в возрасте от 17 до 23 лет, большинство из которых (83%) были женского пола.

При проведении исследования были использованы: программно-аппаратный комплекс для работы в среде дополненной реальности с программно-аппаратным обеспечением в виде игры «подводная охота», модифицированной для проведения исследования. Игровое пространство представляет собой имитацию морского дна. В игре могут принимать участия два игрока, которые ловят рыб с помощью пузырей, управляемых манипуляторами. В игровом пространстве находятся рыбы приносящие очки и снимающие их, а также мусор, создающий препятствия. Две «рискованные» рыбы - акула и морской конек, - дают или отнимают наибольшее количество очков с вероятностью 50%.

Также были использованы следующие методики: анкета с вопросами социо-демографического характера; психодиагностические методики - импульсивность-I7 (Г. Айзенк, адаптация Т.В. Корниловой), толерантность к неопределенности (Т.В. Корнилова); анкеты на самоотчет, представляющие собой шкалу Лайкерта 1-10 (на чувство интереса, желания победы, неприятности проигрыша, азарта, вовлечения в виртуальность и нереальности); анкета на самочувствие.

В эмпирической части проводилось несколько раундов парной игры с разными инструкциями (тренировка, нейтральная, взаимодействие и соперничество), каждый из них представлял собой две игры, в которых участники менялись местами. До и после раундов участники заполняли психодиагностические методики. Между раундами заполнялись анкеты на самочувствие.

После первичной обработки данных можно говорить о некоторой тенденции, при которой, с одной стороны, у людей с низкой и средней выраженностью склонности к риску как личностной черте, рискованное поведение в условиях игры оказывается более выражено. А, с другой стороны, у людей с высокой склонностью к риску рискованное поведение в условиях игры менее выражено. Полученные результаты требуют более подробного анализа и расширения выборки исследования для подтверждения выдвинутой гипотезы.

Также были получены результаты, показывающие изменения нескольких параметров состояния респондентов во время разных серий игры - с нейтральной инструкций, установкой на сотрудничество и на соперничество. По итогам обработки методик на самочувствие можно проследить, что такие параметры как интерес к игре, азарт, желание победить, неприятность от возможного проигрыша, вовлеченность в дополненную реальность, чувство нереальности, были достаточно высокие в первых сериях с нейтральной инструкцией и последних с инструкцией на соперничество. При этом на втором этапе игры, когда нужно было сотрудничать, наблюдается снижение баллов по всем показателям. Такое изменение показателей состояния респондентов на разных этапах игры может быть связано с содержанием инструкции. В дальнейшем исследовании данные гипотезы будут проверены путем рандомизации порядка предъявления инструкция на сотрудничество и соперничество и дополнения вопросами интервью.

Также стоит отметить, что количество пойманных рискованных объектов растет от серии к серии. Тенденция к увеличению количества пойманных рискованных рыб, с одной стороны, может объясняться с усилением эффекта погружения в дополненную реальность, что может усиливать рискованность поведения. С другой стороны, это также может быть связано с освоением технических аспектов и принципов игры, то есть с эффектом научения. Также это может быть и влияние инструкции, когда установка на соперничество оказывается наиболее мотивирующей к рискованному поведению по сравнению с остальными. Данные предположения также будут проверены путем рандомизации предъявляемых инструкций в последующем исследовании.

В результате обработки были получены следующие выводы: склонность к риску в реальности (по показателю склонности к риску как личностной характеристики) и в дополненной реальности (по количеству пойманных рискованных рыб как показателю рискованного поведения) различается, однако эта связь не линейна. Также наблюдается «провал» в значениях анкеты самоотчета во второй серии (с инструкцией на сотрудничество), что пока не может быть однозначно интерпретировано. Кроме того, было замечено возрастание количества пойманных рискованных рыб от серии к серии. Эти выводы будут учтены при дальнейшем проведении исследования.

Данное исследование было проведено в рамках проекта РНФ «Цифровая социализация в культурно-исторической перспективе: внутр поколенческий и межпоколенческий анализ».