

Учреждение образования «Белорусский государственный педагогический университет имени Максима Танка»

Факультет психологии

Кафедра общей и педагогической психологии

(рег. № УМ.34-03-и.5 - 2014)

СОГЛАСОВАНО

Заведующий кафедрой

А.В. Музыченко  
22 мая 2014 г.

СОГЛАСОВАНО

Декан факультета

Д.Г. Дьяков  
22 мая 2014 г.

УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКИЙ КОМПЛЕКС ПО УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЕ  
«Психология виртуальной реальности» (по выбору студента)  
для специальности 1-23 01 04 – Психология

Составители:

Ю.Н. Андрищенко, преподаватель кафедры общей и педагогической психологии;

Е.Л. Малиновский, доцент кафедры общей и педагогической психологии, кандидат психологических наук, доцент.

Рассмотрено и утверждено

На заседании Совета БГПУ 26 июня 2014 г. протокол № 9

## СОДЕРЖАНИЕ

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА
2. ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ «ПСИХОЛОГИЯ ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ»
3. СПИСОК ОСНОВНОЙ И ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ЛИТЕРАТУРЫ
4. КОНСПЕКТЫ ЛЕКЦИЙ
5. ПЛАНЫ ЛАБОРАТОРНЫХ ЗАНЯТИЙ
6. ВОПРОСЫ ДЛЯ ПОДГОТОВКИ К ЗАЧЕТУ И САМОКОНТРОЛЯ

РЕПОЗИТОРИЙ БГПУ

## 1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Электронный учебно-методический комплекс (ЭУМК) по учебной дисциплине «Психология виртуальной реальности» предназначен для студентов специальности 1-23 01 04 Психология по специализации 1-23 01 04 04 Педагогическая психология.

Курс «Психология виртуальной реальности» раскрывает проблему, достаточно новую для образовательного пространства Республики Беларусь. Особую актуальность данная тематика приобретает в связи с бурно развивающимся процессом проникновения передовых информационных технологий во все сферы человеческой деятельности. Наряду с несомненной прогрессивностью этого процесса имеется и ряд серьезных проблем, которые в первую очередь связаны психологическими аспектами адаптации человека к стремительно меняющимся условиям. Виртуальная реальность оказывает глубокое и пока еще недостаточно исследованное воздействие на психические процессы человека. Под ее влиянием может происходить трансформация не только образа жизни, но и «образа мира» (А.Н.Леонтьев), на личность человека в целом. Изучение данного курса предполагает своей целью получение слушателями знаний о психологических основах феномена виртуальной реальности и ее влияния на личность человека.

Цель курса: формирование ориентировки в спектре психологических проблем, связанных с возникновением и функционированием виртуальных реальностей в современном информационном обществе, понимание закономерностей воздействия виртуальности на психику человека и формирование практических навыков реализации полученных знаний в процессе профессиональной деятельности психолога.

### Задачи курса:

1. рассмотреть философские и психологические подходы к исследованию феномена виртуальной реальности и ее влияния на психику человека;
2. раскрыть предпосылки актуализации данной проблематики в современном обществе;
3. сформировать умение анализировать психические состояния и распознавать негативные последствия влияния виртуальной реальности на психику человека;
4. создать систематическое представление о проблемах и принципах взаимодействия человека с виртуальной реальностью;
5. сформировать практические умения по нормализации психоэмоциональных состояний, связанных с продолжительной деятельностью в системе «человек-компьютер».

### Требования к уровню освоения содержания курса:

В результате прохождения курса слушатели должны овладеть следующими знаниями и умениями:

- общее представление о психологических основах виртуальной реальности как феномена современного информационного общества;
- знание об основных социальных проблемах, связанных с возникновением и функционированием виртуальных реальностей;
- понимание закономерностей воздействия виртуальности на психику человека;
- творческое овладение методами коррекционной работы;

- умение подбирать адекватный подход к решению возможных психологических проблем в профессиональной деятельности.

Программа предусматривает чтение лекций и проведение лабораторных работ.

**Часы по дисциплине.** Количество учебных часов – 36, из них 8 – лекционных и 28 – лабораторных.

**Форма итогового контроля:** зачет по вопросам, отражающим содержание спецкурса и рекомендуемой литературы.

ЭУМК включает в себя разделы: теоретический, практический, контроль знаний и вспомогательный.

Теоретический раздел содержит конспект лекций по изучаемым темам. Изучение конспекта лекций предусматривает введение студента в изучаемую тему и получению необходимого минимума знаний по ней. Для получения полного объема знаний студент в обязательном порядке изучает рекомендуемую по теме учебную литературу. Для подготовки конспекта лекций использовались материалы, содержащиеся в учебных пособиях, перечисленных в списке литературы.

Практический раздел включает план лабораторных занятий, который предусматривает подготовку студента по вопросам для обсуждения на занятии и изучение учебной литературе.

В разделе контроля знаний представлены вопросы зачета, а также блок контрольных заданий для самоконтроля студентами качества усвоения программного материала.

Во вспомогательном разделе содержится список литературы, а также материалы для самостоятельного изучения студентами при подготовке к семинарским занятиям.

## 2.УЧЕБНАЯ ПРОГРАММА ПО ДИСЦИПЛИНЕ

Учреждение образования  
«Белорусский государственный педагогический университет  
имени Максима Танка»

КОНТРОЛЬНЫЙ  
ЭКЗЕМПЛЯР

УТВЕРЖДАЮ

Проректор по учебной,  
воспитательной и социальной работе  
С.И. Коптев

« 29 » \_\_\_\_\_ 2013 г.  
Регистрационный № УП \_\_\_\_\_ /баз.



### ПСИХОЛОГИЯ ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ

Учебная программа учреждения высшего образования  
по учебной дисциплине (по выбору студента)  
для специальности:

1 23 01 01 Психология

2013 г.

**СОСТАВИТЕЛЬ:**

Ю.Н. Анищенко, преподаватель кафедры общей и педагогической психологии учреждения образования «Белорусский государственный педагогический университет имени Максима Танка».

**РЕЦЕНЗЕНТЫ:**

Т.Е. Черчес, доцент кафедры психологии частного учреждения образования «БИП – институт правоведения», кандидат психологических наук, доцент;

Н.П. Радчикова, доцент кафедры методологии и методов психологических исследований учреждения образования «Белорусский государственный педагогический университет имени Максима Танка», кандидат психологических наук, доцент.

**РЕКОМЕНДОВАНА К УТВЕРЖДЕНИЮ:**

Кафедрой общей и педагогической психологии учреждения образования «Белорусский государственный педагогический университет имени Максима Танка»

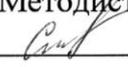
(протокол № 13 от 26.04.13 г.)  А.В. Музыченко

Советом факультета психологии учреждения образования «Белорусский государственный педагогический университет имени Максима Танка»

(протокол № 11 от 07.05.13 г.)  Л. А. Пергаменщик

Оформление программы и сопровождающих её материалов действующим требованиям Министерства образования Республики Беларусь соответствует.

Методист УМУ БГПУ

 С.А. Стародуб

Ответственный за редакцию: Ю.Н. Анищенко

Ответственный за выпуск: А.А. Денисевич

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Курс «Психология виртуальной реальности» раскрывает проблему, достаточно новую для образовательного пространства Республики Беларусь. Особую актуальность данная тематика приобретает в связи с бурно развивающимся процессом проникновения передовых информационных технологий во все сферы человеческой деятельности. Наряду с несомненной прогрессивностью этого процесса имеется и ряд серьезных проблем, которые в первую очередь связаны психологическими аспектами адаптации человека к стремительно меняющимся условиям. Виртуальная реальность оказывает глубокое и пока еще недостаточно исследованное воздействие на психические процессы человека. Под ее влиянием может происходить трансформация не только образа жизни, но и «образа мира» (А.Н.Леонтьев), на личность человека в целом. Изучение данного курса предполагает своей целью получение слушателями знаний о психологических основах феномена виртуальной реальности и ее влияния на личность человека.

**Цель курса:** формирование ориентации в спектре психологических проблем, связанных с возникновением и функционированием виртуальных реальностей в современном информационном обществе, понимание закономерностей воздействия виртуальности на психику человека и формирование практических навыков реализации полученных знаний в процессе профессиональной деятельности психолога.

### **Задачи курса:**

6. рассмотреть философские и психологические подходы к исследованию феномена виртуальной реальности и ее влияния на психику человека;
7. раскрыть предпосылки актуализации данной проблематики в современном обществе;
8. сформировать умение анализировать психические состояния и распознавать негативные последствия влияния виртуальной реальности на психику человека;
9. создать систематическое представление о проблемах и принципах виртуальной реальности;
10. сформировать практические умения по нормализации психоэмоциональных состояний, связанных с продолжительной деятельностью в системе «человек-компьютер».

### **Требования к уровню освоения содержания курса:**

В результате прохождения курса слушатели должны овладеть следующими знаниями и умениями:

- общее представление о психологических основах виртуальной реальности как феномена современного информационного общества;
- знание об основных социальных проблемах, связанных с возникновением и функционированием виртуальных реальностей;

- понимание закономерностей воздействия виртуальности на психику человека;
- творческое овладение методами коррекционной работы;
- умение подбирать адекватный подход к решению возможных психологических проблем в профессиональной деятельности.

Программа предусматривает чтение лекций и проведение лабораторных работ.

РЕПОЗИТОРИЙ БГПУ

## ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

для студентов дневной формы получения образования

№ п/п	Наименование тем		
		лекции	лабораторные
1.	Введение в проблему	1	
2.	Философия виртуальной реальности (VR-философия)		2
3.	Информационное общество: теория и практика		2
4.	Психологические основы конструирования человеком виртуальной реальности	1	2
5.	Виртуальная реальность как интерпретация модели мира		2
6.	Психология развития человека в компьютерную эпоху	2*	2
7.	Психология сети Интернет	1	2
8.	Игровая деятельность и виртуальная реальность		2
9.	Психология виртуальной коммуникации		2
10.	Феномен Интернет-аддикции	1	2
11.	Этика и эстетика сетевой культуры		2
12.	Психологические аспекты использования информационных технологий в учебной и профессиональной деятельности	2*	4
13.	Психологическое здоровье личности и деятельность в системе «человек-компьютер».		4
	<b>Итого</b>	<b>8 (4*)</b>	<b>28</b>

## ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

для студентов заочной формы получения образования

№ п/п	Наименование тем		
		лекции	лабораторные
14.	Введение в проблему	1	
15.	Философия виртуальной реальности (VR-философия)		2*
16.	Информационное общество: теория и практика		2
17.	Психологические основы конструирования человеком виртуальной реальности	1	2*
18.	Виртуальная реальность как интерпретация модели мира		2
19.	Психология развития человека в компьютерную эпоху	2*	2*
20.	Психология сети Интернет	1*	2
21.	Игровая деятельность и виртуальная реальность		2
22.	Психология виртуальной коммуникации		2
23.	Феномен Интернет-аддикции	1*	2
24.	Этика и эстетика сетевой культуры		2*
25.	Психологические аспекты использования информационных технологий в учебной и профессиональной деятельности	2*	4*
26.	Психологическое здоровье личности и деятельность в системе «человек-компьютер».		4*
	<b>Итого</b>	<b>8 (6*)</b>	<b>28(14*)</b>

## СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

### ТЕМА 1. ВВЕДЕНИЕ В ПРОБЛЕМУ

Актуальность философского и психологического исследования виртуальной реальности. Подходы к определению понятия «виртуальная реальность». Определение, сущность и основные признаки виртуальной реальности. Возникновение и развитие исследования вопроса. Генезис термина «виртуальная реальность».

### Тема 2. Философия виртуальной реальности (VR-философия)

Онтологические парадигмы в истории философии: объективный идеализм, субъективный идеализм, трансцендентализм, материализм, дуализм. Категории «реальное» и «виртуальное» в философии. Соотношение виртуальной и объективной реальностей. Типы понимания виртуальности (виртуальная реальность как информационная среда, созданная посредством техники, компьютерных технологий, биохимических технологий, творческой активности воображения человека). Классификация виртуальных реальностей. Теория психологических виртуальных реальностей (Н.А.Носов). Виртуалистика, ее основные положения и базовые понятия.

### ТЕМА 3. ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЩЕСТВО: ТЕОРИЯ И ПРАКТИКА

Современные философские концепции общества. Исторические подходы к изучению становления постиндустриального общества. «Третья волна» цивилизации (Ф. Тоффлер). Концепция информационного общества (М. Кастельс). Культура постиндустриальной эпохи. Методологические подходы к изучению информационного общества. Проблема личности в информационном обществе. Постмодернистская парадигма в философии и искусстве. Критерий истинности и его относительность. Диалогичность современной культуры. Дискурс виртуальной реальности. Виртуальная реальность как симулякр. Перспективы дальнейшего развития VR-технологий и их возможные социальные последствия. Этические аспекты виртуальной реальности.

Тема 4. Психологические основы конструирования человеком виртуальной реальности

Психологические причины конструирования человеком виртуальных реальностей. Типы виртуальных реальностей (зеркало, сон, галлюцинация, миф, сказка, искусство, кино, телевидение). Психологические подходы к изучению феномена конструирования человеком виртуальной реальности. Психические процессы. Воображение и представление. Воображение как способность продуцировать образы. Креативность. Познавательная деятельность в виртуальной реальности. Потребность в конструировании виртуальной реальности. Соотношение объекта и субъекта в виртуальной реальности. Особенности виртуального пространства и времени. Преимущества и опасности погружения в виртуальную реальность. Реализация механизмов психологической защиты. Сознание человека и искусственный интеллект. Феномены, связанные с освоением человеком новых информационных технологий (персонификация компьютера, потребность в «общении» с компьютером и особенности такого общения (потребность в антропоморфном интерфейсе и эмоционально окрашенной логике); различные формы компьютерной тревожности; этические вопросы применения программного обеспечения и др.). Суггестивное воздействие виртуальной реальности. Психотерапевтические функции виртуальной реальности. Последствия длительного применения информационных технологий. Влияние виртуальной реальности на функционирование и развитие социальных групп и личности.

#### Тема 5. Виртуальная реальность как интерпретация модели мира

Эпистемологическое содержание виртуальной реальности. Смысл и категоризация. Знак и символ. Язык и информация. Ассоциации как феномен культуры. Метафоры виртуальности. Психологические механизмы генерирования виртуальной реальности. Сознательный и бессознательный компоненты психики (З.Фрейд). Коллективное бессознательное (К.Г.Юнг). Прологическое мышление (Л.Леви-Брюль). Особенности когнитивного развития детей (Ж.Пиаже, Л.С.Выготский). Психологические исследования измененных состояний сознания (С. Грофф). Идеализация измененных состояний сознания (К.Кастанеда).

#### Тема 6. Психология развития человека в компьютерную эпоху

Развитие психики в онто- и филогенезе. Познавательные процессы и виртуальная реальность. Эмоциональная сфера личности. Влияние информационных технологий на психическое развитие детей. Трансформация учебной и игровой деятельности. Подростковая субкультура в информационном обществе. Феномен «разрыва поколений». Проблемы адаптации взрослых к современным информационным технологиям.

## ТЕМА 7. ПСИХОЛОГИЯ СЕТИ ИНТЕРНЕТ

Интернет и его философское значение. Интернет как социокультурное пространство. Определения интернета (Интернет как средство связи. Интернет как библиотека. Интернет как симулякр. Интернет как Природа-2. Интернет как СМИ. Интернет как политический институт. Интернет как религия. Интернет как киберпространство. Интернет как пятое измерение. Интернет как послание. Интернет как прилагательное или универсальный растворитель (Теория виртуализации общества Д. Иванова, Понятие «интернет-качества» как фазового состояния социальной структуры). Интернет как виртуальное множество саморегулирующихся социальных сетей. Интернет как воплощение идеологии постмодернизма)

Психологические исследования Интернета. Интернет как семиотическая система и психологическое орудие. Психологические аспекты деятельности человека в Интернет-среде. Неомифология Интернета. Мотивация активности в сети. Психология хакерства. Особенности сетевого языка. Феномены смены пола и множественной идентификации. «Виртуальная личность». Проблема киберсекса. Гиперкомпенсация психологических проблем посредством Интернета. Футурология Интернета.

## ТЕМА 8. ИГРОВАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ И ВИРТУАЛЬНАЯ РЕАЛЬНОСТЬ

«Человек играющий» (Й.Хейзинга). Типы компьютерных игр. Специфика сетевой игры. Гендерная специфика игровой деятельности. Положительные и отрицательные аспекты игровой деятельности.

## ТЕМА 9. ПСИХОЛОГИЯ ВИРТУАЛЬНОЙ КОММУНИКАЦИИ

Общая характеристика Интернет-коммуникации. Психологические исследования Интернет-коммуникации. Отличительные особенности коммуникации в Интернете. Восприятие другого и самопрезентация в процессе виртуальной коммуникации. Проблема индентичности. Специфика сферы межличностных отношений. Межгрупповые отношения в условиях виртуальной реальности. Образование и функционирование сетевых сообществ. Сетевые девиантные сообщества. Манипуляция сознанием человека в системе виртуальной реальности. Феномен персонификации (анимизации) компьютера. Гендер и виртуальная реальность.

## ТЕМА 10. ФЕНОМЕН ИНТЕРНЕТ-АДДИКЦИИ

Понятие аддикции и ее виды. Отличие Интернет-аддикции от других видов аддиктивного поведения. Причины Интернет-аддикции. Механизмы формирования Интернет-аддикции. Критерии зависимости от Интернета. Психологические симптомы расстройства. Поведенческие характеристики зависимых. Разновидности Интернет-аддикции. Профилактика и коррекция Интернет-аддикции.

## ТЕМА 11. ЭТИКА И ЭСТЕТИКА СЕТЕВОЙ КУЛЬТУРЫ

Проблема этического и эстетического в сетевой культуре. Эстетические тенденции в развитии сетевой культуры. Проблема этических ценностей виртуальности. Элитарность сетевой культуры. Сетевая культура и перспективы развития современной цивилизации.

Тема 12. Психологические аспекты использования информационных технологий в учебной и профессиональной деятельности

Развитие VR-технологий и сферы их применения. Последствия информатизации (уподобление, реверсия, экзюция). Применение информационных технологий в образовании. Перспективные направления разработки и использования информационных технологий в образовании. Профессиональные деформации в процессе взаимодействия с виртуальной реальностью.

Тема 13. Психологическое здоровье личности и деятельность в системе «человек-компьютер»

Понятие психологического здоровья. Специфика деятельности в системе «человек-компьютер». Методы индивидуальной коррекционной работы.

## СПИСОК РЕКОМЕНДУЕМОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

### ОСНОВНАЯ ЛИТЕРАТУРА

1. Кастельс, М. Информационная эпоха: экономика, общество и культура / М. Кастельс. Пер. с англ. под науч. ред. О.И. Шкаратана. - М.: ГУ ВШЭ 2000. - 608 с.
2. Кузнецова, Ю. М. Чудова Наталья Владимировна Психология жителей Интернета / Ю.М.Кузнецова, Н.В.Чудова. — М.: Издательство ЛКИ, 2008. — 224 с.
3. Керделлан, К. Дети процессора / Е. Керделлан, Г. Грейзион. — Екатеринбург: У-Фактория, - 2006. — 276 с.
4. Краснова, С.В. Как справиться с компьютерной зависимостью / С.В. Краснова и др. М.: Эксмо, 2008. — 224 с.
5. Ладов, В.А. ВР-философия (философские проблемы виртуальной реальности): Учебно-методическое пособие / В.А. Ладов. — Томск: Изд-во Том.ун-та, 2004. — 62 с.
6. Негодаев, И.А. Информатизация культуры / И.А. Негодаев. — Ростов-на-Дону: Владас, 2002.
7. Носов, Н.А. Виртуалистика / Н.А. Носов. <http://ich.iph.ras.ru>
8. Носов, Н.А. Виртуальная психология / Н.А. Носов. - М.: - АГРАФ. — 2000. — 432 с.
9. Медиаобразование / Российский журнал истории, теории и практики медиапедагогике. 2005-2009 гг. <http://www.ifap.ru/projects/mediamag.htm>
10. Рашкофф, Д. Медиа вирус! / Д. Рашкофф — М.: Ультра.Культура, 2003.
11. Тоффлер, Э. Шок Будущего / Э. Тоффлер -М: АСТ, 2002. — 557 с.
12. Асмолов, А.Г. От Мы-медиа к Я-медиа: трансформации идентичности в виртуальном мире / А.Г. Асмолов, Г.А. Асмолов // Вопросы психологии. — 2009, №3. — С. 3-15.  
Симпозиум по проблеме зависимости от Интернета // Вопросы психологии. — 2009, №4. — С. 165-167.

### ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ЛИТЕРАТУРА

13. Абдеев, Р.Ф. Философия информационной цивилизации / Р.Ф. Абдеев. - М.: Владас, 1994. — 336 с.
14. Бабаева, Ю.Д. Психологические последствия информатизации / Ю.Д. Бабаева, А.Е. Войскунский // Психол. журн. 1998. Т. 19. № 1. С. 89–100.
15. Белинская, Е. Стратегии самопрезентации в Интернет и их связь с реальной идентичностью / Е. Белинская, А. Жичкина. - <http://flogiston.ru/projects/articles/strategy.shtml>
16. Васильева, И.А. Психологические аспекты применения информационных технологий / И.А. Васильева, Е.М. Осипова, Н.Н. Петрова // Вопросы психологии. — 2002, №3. — С.80-88.
17. Жичкина, А. Социально-психологические аспекты общения в Интернете / А. Жичкина. <http://flogiston.ru/projects/articles/refinf.shtml>
18. Кастельс, М. Информационная эпоха: экономика, общество и культура / М. Кастельс. Пер. с англ. под науч. ред. О.И. Шкаратана. - М.: ГУ ВШЭ 2000. - 608 с.

19. Керделлан, К. Дети процессора / Е. Керделлан, Г. Грейзийон. – Екатеринбург: У-Фактория, - 2006. – 276 с.
20. Краснова, С.В. Как справиться с компьютерной зависимостью / С.В. Краснова и др. М.: Эксмо, 2008. – 224 с.
21. Ладов, В.А. ВР-философия (философские проблемы виртуальной реальности): Учебно-методическое пособие / В.А. Ладов. – Томск: Изд-во Том. ун-та, 2004. – 62 с.
22. Негодаев, И.А. Информатизация культуры / И.А. Негодаев. – Ростов-на-Дону: Владас, 2002.
23. Носов, Н.А. Виртуалистика / Н.А. Носов. <http://ich.iph.ras.ru>
24. Носов, Н.А. Виртуальная психология / Н.А. Носов. - М.: - АИ РАФ. - 2000. – 432 с.
25. Медиаобразование / Российский журнал истории, теории и практики медиапедагогике. 2005-2009 гг. [http://www.ifap.ru/projects/media\\_mag.htm](http://www.ifap.ru/projects/media_mag.htm)
26. Акопян, К.З. Массовая культура / К.З. Акопян, В. Захаров [и др.]. – М.: Альфа-М; ИНФРА-М, 2004.- 304 с.
27. Бейтсон, Г. Ангелы страшатся. К эпистемологии священного / Г. Бейтсон, М.К. Бейтсон. М., 1994.
28. Вебер, М. Теория ступеней и направлений религиозного неприятия мира / М. Вебер // Избранное. Образ общества. М., 1994. – 300 с.
29. Войскунский, А. Е. Феномен зависимости от Интернета / А.Е. Войскунский // Гуманитарные исследования в Интернете. М., 2000.
30. Гроф, С. За пределами мозга / С. Гроф. М., 1993.
31. Гуссерль, Э. Идеи к чистой феноменологии и феноменологической философии / Э. Гуссерль. – М.: ДИК, 1999. – 403 с.
32. Дайсон, Э. Жизнь в эпоху Интернета / Э. Дайсон. – М.: Бизнес и компьютер, 1998. – 400 с.
33. Долныкова, А.А. Психологические особенности суперпрограммистов / А.А. Долныкова, А.Н. Чудова // Психол. журн. 1997. Т. 18. № 1. С. 113–121.
34. Жичкина, А. Взаимосвязь идентичности и поведения в Интернете пользователей различного возраста: дис. ...канд. психол. наук / А. Жичкина. – М., 2001.
35. Кант, И. Критика чистого разума / И.Кант // Соч.: в 8-и т. М.: ЧОРО, 1994. Т. 3.
36. Кастанеда, К. Отдельная реальность / К. Кастанеда. – Киев: София, 2000. – 396 с.
37. Корогодин, В.И. Информация как основа жизни / В.И. Корогодин, В.Л. Корогодина. - Дубна: Феникс. – 2000. - 208 с.
38. Коул, М. Новые информационные технологии, основные навыки и изнанка образования: что следует делать? / М. Коул // Социально-исторический подход в психологии обучения / Под ред. М. Коула. М.: Педагогика, 1989. С. 115–126.
39. Кузнецов, М.М. Виртуальная реальность: взгляд с точки зрения философа / М.М. Кузнецов // Виртуальная реальность: Философские и психологические аспекты. М., 1997.
40. Леви-Брюль Л. Сверхъестественное в первобытном мышлении. М., 1994.
41. Леви-Стросс, К. Первобытное мышление / К. Леви-Стросс. М., 1999.
42. Майерс, Д. Социальная психология / Д.Майерс. СПб.: Питер, 2003. – 752 с.

43. Миллер, Дж. Программы и структура поведения / Дж. Миллер, Е. Галантер, К. Прибрам. М., 2000.
44. Мифы народов мира / Под ред А.М. Прохорова. – В 2 т. - М., 1994.
45. Можейко, А.А. Становление теории нелинейных динамик в современной культуре / А.А. Можейко. Мн., 1999.
46. Мосс, де Л. Психоистория / Л. де Мосс. - Р.-на-Дону: Владас, 2000.
47. Негодаев, И.А. На путях к информационному обществу / И.А. Негодаев. - Ростов-на-Дону, 1999.
48. Носов, Н.А. Виртуальная реальность: Философские и психологические аспекты / Н.А. Носов. - М., 1997. - 187 с.
49. Носов, Н.А. Психологические виртуальные реальности/ Н.А. Носов. –М.: Ин-т человека РАН, 1998.
50. Рассел, Б. История западной философии / Б. Рассел. – В 2 т. – М., 1993.
51. Рашкофф, Д. Медиа вирус! / Д. Рашкофф – М.: Ультра. Культура, 2003.
52. Розин, В.М. Виртуальная реальность как форма современного дискурса / В.М. Розин// Виртуальная реальность: Философские и психологические аспекты. М., 1997.
53. Соколов, А.В. Общая теория социальной коммуникации: Учеб.пособие / А.В. Соколов. – СПб., 2002.
54. Тоффлер, Э. Метаморфозы власти. Знание, богатство и сила на пороге XXI века / Э. Тоффлер. - М: ООО "Издательство АСТ". - 2001. - 669 с.
55. Тоффлер, Э. Шок Будущего / Э. Тоффлер -М.: АСТ, 2002. – 557 с.
56. Фрейд, З. Введение в психоанализ / З. Фрейд. М., 1989.
57. Фрумкина, Р.М. Психолингвистика: Учеб. для студ. высш. учеб. заведений / Р.М. Фрумкина. – М.: Изд.центр «Академия», 2001. – 320 с.
58. Ходош, А.М. Методика изучения объект-субъектного образа компьютера / А.М. Ходош // Вопросы психологии. – 1996, №6. – С.149-154.
59. Холодная, М.А. Психология интеллекта. Парадоксы исследования / М.А. Холодная. – СПб.: Питер, 2002. – 272 с.
60. Чернов, А.А. Становление глобального информационного общества: проблемы и перспективы / А.А. Чернов. – М.: Издательско-торговая корпорация «Дашков и Ко», 2001.
61. Цапкин, В.Н. Семиотический подход к проблеме бессознательного / В.Н. Цапкин // Бессознательное. – Под ред. Ю.В.Макогоненко. – В 2 т. Новочеркасск, 1994. – Т. 1.
62. Шапкин, С.А. Компьютерная игра: новая область психологических исследований / С.А. Шапкин // Психол. журн. – 1999, Т. 20, № 1. – С. 86–102.
63. Эко, У. Отсутствующая структура. Введение в семиологию / У. Эко.. М., 1998.
64. Элиаде, М. Миф о вечном возвращении. Архетипы и повторяемость / М. Элиаде. С.-Пб.: Речь, 1998.
65. Элиаде, М. Мифы. Сновидения. Мистерии / М. Элиаде. М., 1996.
66. Элиаде, М. Шаманизм: Архаические техники экстаза / М.Элиаде. Киев: София, 1998.
67. Юнг, К.Г. Психология бессознательного / К.Г. Юнг. – М.: Канон, 1996. – 360 с.
68. Янчук, В.А. Введение в современную социальную психологию: учеб. пособие для вузов / В.А. Янчук. – Мн.: АСАР, 2005. – 768 с.

69. Усова, Е.Б. Психология социальных отклонений (девиаций). Учеб.-метод. пособие / Е.Б. Усова. – Мн.: МИУ, 2005. – 55 с.
70. Асмолов, А.Г. От Мы-медиа к Я-медиа: трансформации идентичности в виртуальном мире / А.Г. Асмолов, Г.А. Асмолов // Вопросы психологии. – 2009, №3. – С. 3-15.
71. Симпозиум по проблеме зависимости от Интернета // Вопросы психологии – 2009, №4. – С. 165-167.

### **ТРЕБОВАНИЯ К ФОРМЕ УЧЕБНЫХ ЗАДАНИЙ:**

*в качестве учебных заданий могут быть использованы*

**1 уровень сложности:** тесты с закрытой формой задания (с однозначным и многозначным выбором ответа); устный и письменный опрос; тесты с заданиями на исключение лишнего;

**2 уровень сложности:** имитационные упражнения, реферирование, конспектирование, аннотирование; анализ различных типов данных; структурирование проблемы; контрольные работы.

## 4. КОНСПЕКТЫ ЛЕКЦИЙ

### ЛЕКЦИЯ 1. ВВЕДЕНИЕ В ПРОБЛЕМУ

#### ПЛАН

1. Актуальность философского и психологического исследования виртуальной реальности.
2. Подходы к определению понятия «виртуальная реальность».
3. Определение, сущность и основные признаки виртуальной реальности.
4. Генезис термина «виртуальная реальность».

#### Основная литература

##### ОСНОВНАЯ ЛИТЕРАТУРА

1. Кастельс, М. Информационная эпоха: экономика, общество и культура / М. Кастельс. Пер. с англ. под науч. ред. О.И. Шкаратана. - М.: ГУ ВШЭ 2000. - 608 с.
2. Кузнецова, Ю. М. Психология жителей Интернета / Ю. М. Кузнецова, Н.В. Чудова. — М.: Издательство ЛКИ, 2008. — 224 с.

#### Дополнительная литература

1. Абдеев, Р.Ф. Философия информационной цивилизации / Р.Ф. Абдеев. - М.: Владос. - 1994. - 336 с.
2. Негодаев, И.А. Информатизация культуры / И.А. Негодаев. – Ростов-на-Дону: Владас, 2002.
3. Носов, Н.А. Виртуализация / Н.А. Носов. <http://ich.iph.ras.ru>

#### Тезисы

Осенью 2009 г. принята Стратегия развития информационного общества Республики Беларусь.

Приоритетные направления программы: электронное правительство, обучение, здравоохранение, занятость

Уже в наши дни словосочетание "виртуальная реальность" (от лат. virtualis – возможный, такой, который может или должен проявиться при определенных условиях и realis – вещественный, действительный Virtus - мнимый, воображаемый) было введено исследователями в Массачусетском Технологическом институте в конце 70-х годов для обозначения трехмерных макромоделей, реализованных при помощи компьютера.

#### Рассмотрим различные подходы к пониманию сущности VR.

1. *Виртуальная реальность как информационная среда, созданная посредством современной техники*
2. *Виртуальная реальность как информационная среда, созданная посредством развития компьютерных технологий.*

3. *Виртуальная реальность как информационная среда, созданная посредством биохимических технологий*
4. *Виртуальная реальность как информационная среда, созданная посредством творческой активности воображения*

1. ВР – (от англ. Virtual reality – возможная реальность) – это модельное отображение квазиреальности с помощью определенных технологий и технических средств, позволяющих обеспечить частичное или полное погружение человека в это отображение и создающее иллюзию действительной реальности (Большой психологический словарь / под ред. Б.Г. Мещерякова, В.П. Зинченко. – СПб.: Прайм-ЕВРОЗНАК, 2004. – 672 с. – С.72.

2. ВР – реальность, воспринимаемая человеком как ирреальное проявление, не граничащее с реальным представлением о мире, существующим. Виртуальная реальность может быть основой как компьютерных инновационных введений, так и сложнейших психологических расстройств (Большая психологическая энциклопедия / Амульханова А.Б. и др. – М.: Эксмо, 2007. – 544 с. – с.88)

3. Третье определение принадлежит В.А.Ладову, российскому специалисту в области VR-philosophy: «Виртуальная реальность – это особая информационная среда, генерируемая творческой активностью воображения человеческого сознания». Это определение подчеркивает креативный характер взаимодействия человека с ВР, но мало объясняет закономерности ее возникновения и существования (Ладов, В.А. ВР-ФИЛОСОФИЯ(философские проблемы виртуальной реальности) / В.А. Ладов. Учебно-методическое пособие. – Томск: Изд-во Том. Ун-та, 2004. 62 с.

Синонимичным ВР выступает термин "киберпространство", введенный несколько позже и акцентирующий внимание не только на зрительно-слуховых механизмах восприятия компьютерной модели мира, но и на чувственно-тактильных, завершающих как иллюзию пространственности, так и иллюзию субъективного присутствия в нем.

## **Лекция 2.**

### **Психологические основы конструирования человеком виртуальной реальности**

#### **План**

1. Современные философские концепции общества.
2. Исторические подходы к изучению становления постиндустриального общества.
3. Психологические причины конструирования человеком виртуальных реальностей.
4. Феномены, связанные с освоением человеком новых информационных технологий

## ОСНОВНАЯ ЛИТЕРАТУРА

1. Кастельс, М. Информационная эпоха: экономика, общество и культура / М. Кастельс. Пер. с англ. под науч. ред. О.И. Шкаратана. - М.: ГУ ВШЭ 2000. - 608 с.
2. Ладов, В.А. ВР-философия (философские проблемы виртуальной реальности): Учебно-методическое пособие / В.А. Ладов. – Томск: Изд-во Том.ун-та, 2004. – 62 с.
3. Негодаев, И.А. Информатизация культуры / И.А. Негодаев. – Ростов-на-Дону: Владас, 2002.
4. Тоффлер, Э. Шок Будущего / Э. Тоффлер -М: АСТ, 2001. – 537 с.
5. Асмолов, А.Г. От Мы-медиа к Я-медиа: трансформации идентичности в виртуальном мире / А.Г. Асмолов, Г.А. Асмолов // Вопросы психологии. – 2009, №3. – С. 3-15.

### Тезисы

Информатизация общества

Информация и знание

концепции информации

*Первая концепция (К.Шеннон), понимает информацию достаточно формально, как объем кодированного сигнала при его передаче с помощью той или иной системы распространения данных*

*Вторая концепция рассматривает информацию как свойство (атрибут) всей материи.*

*Третья точка зрения на сущность информацию понимает последнюю как часть человеческого знания, которая используется для активного действия, управления и самоуправления.*

**Информация – это данные, сопровождающиеся смысловой нагрузкой**

**знания – адекватное отражение действительности в сознании людей, знание есть упорядоченная информация. поступающая или вырабатываемая информация является источником знания**

*Информация и знания, легкодоступные для непосредственного использования, составляют информационный ресурс общества*

Информационные технологии - это представленные в проектной форме для практического использования совокупность механизированных средств и методов

выработки, сбора, обработки, хранения, передачи и использования информации, концентрированное выражение научных знаний и практического опыта, позволяющее организовать информационный процесс с целью его рационального использования. *Информационные технологии являются знаниеобразующими.*

Глобализация – это процесс формирования единого общемирового финансово-экономического, политического и культурного пространства на основе новых, преимущественно компьютерных технологиях.

Информатизация общества представляет собой глобальный процесс овладения информацией как ресурсом управления и развития с помощью средств информатики с целью повышения интеллектуального потенциала общества и его членов, обеспечивающего дальнейший прогресс цивилизации.

Быстрый лавинообразный рост количества информации вызвал информационный кризис, который имеет следующие проявления:

- возникает противоречие между ограниченными возможностями человека по восприятию и переработке информации и существующими мощными потоками и массивами информации.
- существует большое количество избыточной информации, которая затрудняет восприятие информации, полезной или нужной для потребителя.
- возникают определенные экономические, политические и другие социальные барьеры, которые препятствуют распространению информации. Например, по причине соблюдения секретности часто необходимой информацией не могут воспользоваться те, кому это необходимо, но кто не имеет допуска к ней.
- Разработка систем ВР представлена 4 основными компонентами (Большой пс.словарь):
- система отображения и передачи информации человеку;
- система обработки информации, передаваемой от человека компьютеру;
- система создания виртуальных образов и логико-семантической структуры виртуальных событий;
- система передачи информации от компьютера к человеку.

. Характеристики ВР, генерируемой инф.технол.

- будит воображение
- обратимость времени, относительность пространства
- снижает эмоциональную тревогу смерти
- иллюзия контроля и безопасности
- вариабельность социальных ролей
- реверсия (эмоц., возвращение пиктогр.письма), экзудия (отмирание ранее сформир.навыков: вычисления)
- трансформируется деятельность
- личностные изменения (психология хакеров, геймеров, хакамори, зависимость от соц.сетей)

основные психологические проблемы ВР:

1. проблема психофизиологического взаимодействия человек-компьютер;
2. проблема логической и семантической достоверности ВР;
3. проблема совместимости интеллектуального и эмоционального мира человека и систем ВР;
4. проблема психологической безопасности систем ВР.

### Лекция 3. Психология сети Интернет

#### План

1. Интернет и его философское значение.
2. Интернет как социокультурное пространство.
3. Психологические исследования Интернета.
4. Психологические аспекты деятельности человека в Интернет-среде.
5. Гиперкомпенсация психологических проблем посредством Интернета.

#### ОСНОВНАЯ ЛИТЕРАТУРА

1. Абдеев, Р.Ф. Философия информационной цивилизации / Р.Ф. Абдеев. - М.: Владос. - 1994. - 336 с.
2. Бабаева, Ю.Д. Психологические последствия информатизации / Ю.Д. Бабаева, А.Е. Войскунский // Психол. журн. 1998. Т. 19. № 1. С. 89–100.
3. Жичкина, А. Социально-психологические аспекты общения в Интернете / А. Жичкина. <http://flogiston.ru/projects/articles/refinf.shtml>
4. Кузнецова, Ю. М. Чудова Наталья Владимировна Психология жителей Интернета / Ю.М.Кузнецова, Н.В.Чудова. — М.: Издательство ЛКИ, 2008. — 224 с.
5. Керделлан, К. Дети процессора / Е. Керделлан, Г. Грейзийон. – Екатеринбург: У-Фактория, - 2006. - 270 с.

#### ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ЛИТЕРАТУРА

1. Холодная, М.А. Психология интеллекта. Парадоксы исследования / М.А. Холодная. – СПб.: Питер, 2002. – 272 с.
2. Чернов, А.А. Становление глобального информационного общества: проблемы и перспективы / А.А. Чернов. – М.: Издательско-торговая корпорация «Дашков и Ко», 2003.
3. Эко, У. Отсутствующая структура. Введение в семиологию / У. Эко.. М., 1998.
4. Юнг, К.Г. Психология бессознательного / К.Г. Юнг. – М.: Канон, 1996. – 360 с.

#### Тезисы

**Дефиниция Интернет** вытекает из *сущностных функций*, присущих сети, а именно:

- Интернет — *глобальный коммуникационный канал*, обеспечивающий во всемирном масштабе передачу мультимедийных сообщений (коммуникационно-пространственная функция);

- Интернет — *общедоступное хранилище информации*, всемирная библиотека, архив, информационное агентство (коммуникационно-временная функция);

- Интернет — вспомогательное средство *социализации и самореализации личности и социальной группы* путем общения с заинтересованными партнерами, *всепланетный клуб* деловых и досуговых партнеров.

Исходя из сказанного, получаем **дефиницию: Интернет** — *глобальная социально-коммуникационная компьютерная сеть, предназначенная для удовлетворения личностных и групповых коммуникационных потребностей за счет использования телекоммуникационных технологий*. В этой дефиниции учтены следующие отличительные признаки Интернет:

- *социально-коммуникационная сущность* сети, обусловленная коммуникационно-пространственной и коммуникационно-временной функциями, т. е. способностью обеспечивать движение смыслов в социальном пространстве и времени;

- предназначенность для удовлетворения коммуникационных потребностей не общества в целом, а отдельных *личностей и социальных групп*, обусловленных их стремлением к социализации и самореализации;

- вхождение в систему *электронной коммуникации*, благодаря использованию компьютерной базы и телекоммуникационных технологий;

- *глобальные масштабы* Сети.

**Феномен Интернет** — привлекательный предмет для метатеоретических обобщений. Источниками материала для обобщающих выводов могут служить конкретные (частные) науки, изучающие различные аспекты явления Интернет.

- **Философско-исторический аспект.** С точки зрения историософии (философии истории) очевидно, что появление глобальной коммуникационной сети — убедительный аргумент в пользу формирования **Всемирной информационной цивилизации, т. е. постиндустриальной информационной культуры**. Во-первых, Сеть транснациональна, она преодолевает государственные и национальные границы, способствуя диалогу и сближению народов; во-вторых, она способствует интеграции национальных и региональных экономических зон в глобальную экономику; в-третьих, она способна сосуществовать с разными политическими режимами, культурными и языковыми различиями; в-четвертых, она может стать платформой для формирования всемирного универсума знаний человечества и всемирного дистанционного университета. По мнению некоторых мыслителей, Интернет способствует становлению новой формы существования человека — виртуальных социумов, которые в перспективе сольются в глобальное виртуальное общество.

- **Организационно-управленческий аспект.** Главный организационно-управленческий принцип Сети, создающий ей репутацию абсолютно демократического института, заключается в *децентрализации*, в отсутствии верховного управленческого органа и иерархии власти. Правда, есть уровень начальных организаторов-управленцев — это провайдеры. Провайдер — владелец фрагмента виртуального пространства, который взимает с клиентов плату за

пользование доступом к Сети, но никак не ограничивает содержание их диалогов. Если провайдер по тем или иным причинам не устраивает клиентов, они могут расторгнуть заключенное с ним соглашение и перейти к другому собственнику виртуальной области. Насколько устойчива и эффективна подобная организация, чтобы служить основой для формирования глобального сообщества?

- **Этико-правовой аспект** обусловлен противоречивостью идеологии Сети: с одной стороны, — полная гласность и открытость, свобода слова и самовыражения, с другой стороны — неприкосновенность частной жизни, соблюдение этических норм, исключение насилия. Дело в том, что абсолютная гласность неизбежно приводит к нарушению *privacy* — неприкосновенности частной жизни. Слеживая поведение того или иного клиента в Сети при покупках, путешествиях, лечении, общении и т. д., можно синтезировать интимный облик человека, вовсе не предназначенный для публикации. Есть мошенники, которые таким образом собирают и продают компромат на известных людях. Открытость Сети способствует распространению по всему миру клеветы и дезинформации, что провоцируется анонимностью авторов, входящих в Сеть. Для детей и юношества, образующих широкую аудиторию Сети, нравственно опасны порнографические, сексуальные, насильнические сайты, которые заполняют пространство Интернета. В целях защиты детей на персональных компьютерах устанавливаются *фильтры*, ведущие селекцию информации поступающей извне. Но эффективность такой «домашней цензуры» очень сомнительна.

Нерешенной проблемой глобальной Сети остается соблюдение *авторского права*. Согласно юридическим нормам, только владелец авторского права на интеллектуальную собственность типа полиграфического издания (книги) или виртуального документа имеет право делать с них копии. Прочим людям предписано ограничиваться небольшими выдержками с обязательной ссылкой на первоисточник для целей цитирования, комментирования, пародии и т. п. Но в настоящее время нет средств для того, чтобы защищать интеллектуальные произведения от несанкционированного копирования и распространения.

- **Социальный аспект** — это осмысление круга пользователей Сети. В первый период становления Интернет это были профессионалы-технократы и компьютерная «бюрократия», создавшие физическую структуру Сети и ее программное обеспечение. Нынче к ним присоединились менеджеры и бизнесмены, служащие, преподаватели и студенты, а также коллективные пользователи — банки, больницы, фирмы, университеты и школы, средства массовой коммуникации, библиотеки, музеи и пр. Для этих пользователей Интернет — удобный и незаменимый рабочий *инструмент*, позволяющий успешно решать производственные или учебные задачи. Сложилась третья группа — *субкультурное сообщество* пользователей Интернет, для которых Сеть — не вспомогательный инструмент деловой активности, а жизненная среда, с которой связаны жизненные смыслы личности, место самореализации человека.

- **Психологический аспект** особенно отчетливо проявляется при изучении субкультурного сообщества, состоящего главным образом из молодежи, не достигшей 30 лет. Виртуальная реальность при глубоком погружении воздействует на все органы чувств человека, а также на его воображение и мышление. Сознание раздваивается из-за постоянных переходов от виртуального мира к реальности, и

наоборот. В результате трансформируется духовный мир человека, его образ мысли и образ жизни. У него появляется ряд психических новообразований — интересов, мотивов, установок, стремлений, целей, ориентированных на виртуальность. Психиатры обращают внимание на появление таких психических отклонений как тревожность при работе с компьютером, Интернет-зависимость, хакерство, поглощенность компьютерными играми, социальная инфантильность. Особую озабоченность психологов и педагогов вызывает проблема «Интернет и дети».

Применение компьютерных сетей ведет к структурным и функциональным изменениям в психологической структуре деятельности человека. Эти изменения затрагивают познавательную, коммуникативную и личностную сферы, трансформируют операциональное (исполнительское) звено деятельности, процессы целеполагания, потребностно-мотивационную регуляцию деятельности. Одним из важных аспектов психологического исследования нового вида деятельности является изучение ее мотивационной регуляции.

В основе деятельности пользователей Интернет лежат следующие виды мотивов:

деловая мотивация

познавательная мотивация

мотивация сотрудничества

мотивация самореализации

рекреационная и игровая мотивация

аффилиативная мотивация

мотивация самоутверждения

коммуникативная мотивация

Эти виды мотивации проявляются в различных видах направленности деятельности пользователя Интернет: познание, сотрудничество, помощь другим пользователям, интеллектуальная и творческая самореализация, поиск единомышленников, стремление найти свой круг общения, социальное самовыражение и так далее.

#### **Лекция 4. Феномен Интернет-аддикции**

##### **План**

1. Понятие аддикции и ее виды.
2. Отличие Интернет-аддикции от других видов аддиктивного поведения.
3. Причины Интернет-аддикции.
4. Механизмы формирования Интернет-аддикции.
5. Критерии зависимости от Интернета. Психологические симптомы расстройства.

## 6. Профилактика и коррекция Интернет-аддикции.

### ОСНОВНАЯ ЛИТЕРАТУРА

1. Кузнецова, Ю. М. Чудова Наталья Владимировна Психология жителей Интернета / Ю.М.Кузнецова, Н.В.Чудова. — М.: Издательство ЛКИ, 2008. — 224 с.
2. Керделлан, К. Дети процессора / Е. Керделлан, Г. Грейзийон. — Екатеринбург: У-Фактория, - 2006. — 276 с.
3. Краснова, С.В. Как справиться с компьютерной зависимостью / С.В. Краснова и др. М.: Эксмо, 2008. — 224 с.
4. Рашкофф, Д. Медиа вирус! / Д. Рашкофф — М.: Ультра.Культура, 2003.

### ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ЛИТЕРАТУРА

1. Войскунский, А. Е. Феномен зависимости от Интернета / А.Е. Войскунский // Гуманитарные исследования в Интернете. М., 2006.
2. Жичкина, А. Взаимосвязь идентичности и поведения в Интернете пользователей юношеского возраста: дис. ...канд. психол. наук / А. Жичкина. — М., 2001.
3. Усова, Е.Б. Психология социальных отклонений (девиаций). Учеб.-метод. пособие / Е.Б. Усова. — Мн.: МЧУ, 2005. — 55 с.
4. Асмолов, А.Г. От М-медиа к Я-медиа: трансформации идентичности в виртуальном мире / А.Г. Асмолов, Г.А. Асмолов // Вопросы психологии. — 2009, №3. — С. 3-15.

### ТЕЗИСЫ

Аддитивное поведение характеризуется стремлением ухода от реальности посредством изменения своего психического состояния. Т.е. вместо решения проблемы "здесь и сейчас" человек выбирает аддитивную реализацию, достигая тем самым более комфортного психологического состояния в настоящий момент, откладывая имеющиеся проблемы "на потом". Этот уход может осуществляться различными способами. Элементы аддитивного поведения в той или иной степени присущи практически любому человеку (употребление алкогольных напитков, азартные игры и пр.). Проблема аддикции (патологической зависимости) начинается тогда, когда стремление ухода от реальности, связанное с изменением психического состояния, начинает доминировать в сознании, становясь центральной идеей, вторгающейся в жизнь, приводя к отрыву от реальности. Происходит процесс, во время которого человек не только не решает важных для себя проблем (например, бытовых, социальных), но и останавливается в своем

личностном развитии. Этому процессу могут способствовать биологические (например, индивидуальный способ реагирования на алкоголь, как на вещество, резко изменяющее психическое состояние), психологические (личностные особенности, психотравмы), социальные (семейные и внесемейные взаимодействия) факторы. Важно отметить, что аддиктивная реализация включает в себя не только аддиктивное действие, но и мысли о состоянии ухода от реальности, о возможности и способе его достижения.

В самом общем виде Интернет-зависимость определяется как «нехимическая зависимость от пользования Интернетом» (Усова Е.Б. Психология социальных отклонений (девиаций). Мн., МИУ, 2005, с.29). Интернет-зависимость проявляется в том, что люди настолько предпочитают жизнь в Интернете, что фактически начинают отказываться от своей «реальной» жизни, проводя до 18 часов в день в виртуальной реальности. Другое определение Интернет-зависимости - это «навязчивое желание войти в Интернет, находясь off-line и неспособность выйти из Интернет, будучи on-line».

В 1998- 1999 гг. опубликованы первые монографии по данной проблеме (К. Янг, Д. Гринфилд, К. Сурратт). Термин “интернет-зависимость” (ИЗ) предложил доктор Айвен Голдберг [Ivan Goldberg, M.D. Web Publishing 1996-1999] в 1995 году для описания патологической, непреодолимой тяги к использованию Интернет. Диагностические критерии расстройства в целом соответствуют критериям DSM-IV для нехимических зависимостей:

*А. Использование компьютера вызывает дистресс*

*В. Использование компьютера причиняет ущерб физическому, психологическому, медицинскому, семейному, экономическому или социальному статусу*

*Имеется взаимосвязь с такими нехимическими аддикциями как работоголизм и гемблинг (патологическая игра).*

В другой статье, размещенной в Интернет, Dr. Goldberg характеризует ИЗ как оказывающую пагубное воздействие на бытовую, учебную, социальную, рабочую, семейную, финансовую или психологическую сферы деятельности". Голдберг предпочитал использовать термин “патологическое использование компьютера” (PCU – pathological computer use). В настоящее время PCU употребляется для более широкой категории, в которой некто патологически использует компьютер вообще, включая виды использования, не относящиеся к социальным, а термин “интернет-зависимость” используется для обозначения патологического использования компьютера для вовлечения в социальные взаимодействия. Доктор М. Орзак

[Maressa Hecht Orzack, Ph.D. Web Publishing 1996-1999] выделила следующие психологические и физические симптомы, характерные для PCU:

#### Психологические симптомы:

- Хорошее самочувствие или эйфория за компьютером
- Невозможность остановиться
- Увеличение количества времени, проводимого за компьютером
- Пренебрежение семьей и друзьями
- Ощущения пустоты, депрессии, раздражения не за компьютером
- Ложь работодателям или членам семьи о своей деятельности
- Проблемы с работой или учебой

#### Физические симптомы:

- Синдром карпального канала (туннельное поражение нервных стволов руки, связанное с длительным перенапряжением мышц)
- Сухость в глазах
- Головные боли по типу мигрени
- Боли в спине
- Нерегулярное питание, пропуск приемов пищи
- Пренебрежение личной гигиеной
- Расстройства сна, изменение режима сна

Согласно исследованиям Кимберли Янг [Kimberly Young Web Publishing 1996-1999] опасными сигналами (предвестниками ИЗ) являются:

- Навязчивое стремление постоянно проверять электронную почту
- Предвкушение следующего сеанса он-лайн
- Увеличение времени, проводимого он-лайн
- Увеличение количества денег, расходуемых он-лайн

Часто Интернет-зависимость понимается гораздо шире. Сюда относят зависимость от компьютера, т.е. пристрастие к работе с компьютером (играм, программированию или другим видам деятельности); «информационную перегрузку», т.е. компульсивную (от англ.: - непреодолимый) навигацию по WWW, поиск в удаленных базах данных; компульсивное применение Интернета, т.е.

патологическую привязанность к азартным играм, онлайн-аукционам или электронным покупкам в Интернете; зависимость от «кибер-отношений». т.е. от социальных применений Интернета – общения в чатах, групповых играх и телеконференциях, что может в итоге привести к замене имеющихся в реальной жизни семьи и друзей виртуальными: зависимость от «киберсекса», т.е. от порнографических сайтов в Интернете, от обсуждения сексуальной тематики в чатах и на специальных телеконференциях «для взрослых».

Исследователи отмечают, что большая часть Интернет-зависимых (91 %) пользуется сервисами Интернета, связанными с общением. Другую часть зависимых привлекают информационные сервисы сети (Усова).

Интернет-зависимость может возникать как зависимость от самых различных форм использования Интернета, по своим проявлениям она схожа с уже известными формами аддиктивного поведения (например, в результате употребления алкоголя или наркотиков). По данным различных исследований, Интернет-зависимыми сегодня являются около 10% пользователей.

Отмечаются особенности Интернет-зависимости - это не химическая зависимость, приводящая к разрушению организма, по воздействию на организм она ближе к зависимости от азартных игр и т.п. Отмечается, что если для формирования традиционных видов зависимости требуются годы, то для Интернет-зависимости этот срок резко сокращается.

Выделяются четыре стадии развития психологической зависимости от компьютерных игр.

*Стадия легкой увлеченности.* После того, как человек один или несколько раз поиграл в ролевою компьютерную игру, он начинает «чувствовать вкус», ему начинает нравиться компьютерная графика, звук, сам факт имитации реальной жизни или каких-то фантастических сюжетов. Кто-то всю жизнь мечтал пострелять из ручного пулемета, кто-то - посидеть за рулем Рейган или за штурвалом боевого истребителя. Компьютер позволяет человеку с довольно большой приближенностью к реальности осуществить эти мечты. Начинает реализовываться неосознаваемая потребность в принятии роли. Человек, очутившись за компьютером, начинает играть уже не случайным образом, стремление к игровой деятельности принимает некоторую целенаправленность. Но устойчивая, постоянная потребность в игре на этой стадии не сформирована, игра не является значимой ценностью для человека.

*Стадия увлеченности.* Фактором, свидетельствующим о переходе человека на эту стадию формирования зависимости, является появление в иерархии потребностей новой потребности - игры в компьютерные игры. На самом деле новая потребность лишь обобщенно обозначается нами как потребность в компьютерной игре. И структура ее гораздо более сложная, а истинная природа

зависит от индивидуально-психологических особенностей самой личности. Иными словами, стремление к шре - это, скорее, мотивация, детерминированная потребностями бегства от реальности и принятия роли.

Игра в компьютерные игры на этом этапе принимает систематический характер. Если человек не имеет постоянного доступа к компьютеру, т.е. удовлетворение потребности фрустрируется, возможны достаточно активные действия по устранению фрустрирующих обстоятельств.

*Стадия зависимости.* Поданным Шпанхеля, всего 10-14% игроков являются «заядлыми», т.е. предположительно находятся на стадии психологической зависимости от компьютерных игр. Эта стадия характеризуется не только сдвигом потребности в игре на нижний уровень пирамиды потребностей и другими, не менее серьезными изменениями — в ценностно-смысловой сфере личности.

Нарушается основная функция психики, которая начинает отражать не воздействие объективного мира, а виртуальную реальность. Эти люди часто подолгу играют в одиночку, потребность в игре находится у них на одном уровне с базовыми физиологическими потребностями. Для них компьютерная игра - это своего рода наркотик. Если в течение какого-то времени они не «принимают дозу», то начинают чувствовать неудовлетворенность, испытывают отрицательные эмоции, впадают в депрессию. Это психический случай, психопатология или образ жизни, ведущий к патологии.

*Стадия привязанности.* Эта стадия характеризуется угасанием игровой активности человека, сдвигом психологического содержания личности в целом в сторону нормы. Отношения человека с компьютером на этой стадии можно сравнить с неплотно, но крепко пришитой пуговицей, т.е. человек «держит дистанцию» с компьютером, однако полностью оторваться от психологической привязанности к компьютерным играм не может. Это - самая длительная из всех стадий, она может длиться всю жизнь, в зависимости от скорости угасания привязанности. Но если человек проходит все три стадии развития психологической зависимости от компьютерных игр, то на этой стадии он будет находиться длительное время.

Механизм формирования психологической зависимости от ролевых компьютерных игр основан на частично неосознаваемых стремлениях, потребностях: уход от реальности и принятие роли.

*Уход от реальности.* Основой этого механизма является потребность человека в «отстранении» от повседневных хлопот и проблем, своеобразная трансформация потребности в сохранении энергии. Мы не случайно употребляем термин «уход от реальности», а не «уход от социума», о котором упоминают некоторые авторы работ по сходной тематике. Дело в том, что мы имеем в виду не просто среду, общество, социум, а объективную реальность в целом. Уйти от

социума можно посредством самых разнообразных способов, включая неролевые компьютерные игры. Однако уйти от реальности можно, только лишь «погрузившись» в другую реальность - виртуальную.

Психологические аспекты механизма основаны на естественном стремлении человека избавиться от разного рода проблем и неприятностей, связанных с повседневной жизнью. Ролевая компьютерная игра - это простой и доступный способ моделирования другого мира или таких жизненных ситуаций, в которых человек никогда не был и не будет в реальности. Это - простой способ пожить в другой жизни, где нет проблем, нет работы, на которую нужно ходить каждый день, нет хлопот по зарабатыванию денег на жизнь и т.д. Люди обычно злоупотребляют этим способом ухода от реальности, теряют чувство меры, играя длительное время. Вследствие этого возникает опасность не временного, а полного отрешения от реальности, образование очень сильной психологической зависимости от компьютера.

*Принятие роли.* В основе лежит потребность в игре как таковой, которая свойственна человеку, а также стремление к принятию роли компьютерного персонажа, которая позволяет человеку удовлетворять потребности, по каким-то причинам не способные удовлетвориться в реальной жизни.

# ПЛАНЫ ЛАБОРАТОРНЫХ ЗАНЯТИЙ

## Лабораторное занятие 1. Психологические аспекты взаимодействия человека с виртуальной реальностью

### Вопросы:

1. Преимущества и опасности погружения в виртуальную реальность
2. Реализация механизмов психологической защиты при погружении человека в виртуальную реальность
3. Психотерапевтические функции виртуальной реальности
4. Влияние виртуальной реальности на функционирование и развитие социальных групп и личности

Работа в группах. Обсудить и представить свое видение ситуации на тему: «Жизнь без массмедиа», «Человек в виртуальном мире», «Будущее информационного общества». Создать рисунок

### Диагностика

1. Шкала Интернет-зависимости А.Жирякова
2. Методика репертуарных решеток
3. Составление ассоциативного ряда к понятиям «компьютерная игра», «виртуальная реальность», «Интернет», «Интернет-зависимость» (студенты самостоятельно проводят контент-анализ)
4. Методика для оценки наличия и выраженности иррациональных установок А.Эллиса.
5. В качестве домашнего задания подобрать диагностические методики, которые могли бы использоваться для диагностики интернет-зависимости и связанных с ней личностных особенностей. На следующем занятии охарактеризовать методики по следующим пунктам: 1) что измеряет; 2) кто автор; 3) для какого возраста предназначена; 4) почему измеряемый параметр может быть взаимосвязан с формированием Интернет-зависимости.

### Обсуждение текстов по тематике влияния компьютерных технологий на психику человека (источники – информационные порталы)

Работа в группах. Выбрать в группе любой медиатекст (компьютерная игра, фильм, художественное произведение). Обсудить его в группе и представить сообщение по следующим пунктам:

1. Если люди общаются с медиа для развлечения, то что делает медиатекст развлекательным?
2. В чем вы видите различие между игровыми (вымышленными) и документальными медиатекстами?

3. Как изображаются в популярных медиатекстах семья, класс, пол, раса, жизнь в других государствах, полиция и т.д.?
4. Какие ассоциации вызывает у вас реклама конкретного медиатекста?
5. По каким причинам аудитория обычно выбирает/покупает медиатексты?
6. В чем причины успеха у аудитории выбранного вами медиатекста (жанр, тема, система эмоциональных перепадов, опора на мифологию, счастливые финалы, расчет на максимальный охват медиапредпочтений аудитории и т.д.)?
7. Как изменения в поведении персонажа и ситуации помогают развитию действия медиатекста? Бывает ли так, что определенные факты о персонажах, предметах или местах действия скрываются от аудитории для нагнетания напряжения или желания раскрыть тайну или преступление?
8. Почему определенные предметы (включая одежду персонажей, ведущих и т.д.) изображены именно так? Что говорят нам эти предметы о персонажах, их образе жизни, их отношении друг к другу? Как важны для развития действия диалоги, язык персонажей?
9. Какие качества, черты характера вы хотели бы обнаружить у героя/героини? Можно ли вашего любимого героя назвать активным?
10. Что является активным элементом действия в медиатексте N. – мужской или женский характер? Какие поступки совершают эти персонажи? Есть ли необходимость присутствия в сюжете женского персонажа? Как вообще обычно представлены в медиатекстах разных жанров женские и мужские персонажи?
11. Кому симпатизирует автор медиатекста? Как он дает аудитории это понять?
12. Как персонажи медиатекста выражают свои взгляды на жизнь, идеи?
13. Каково ваше мнение о персонаже N.? Правильно ли он поступает? Могли ли бы вы поступить так же, как персонаж N. в той или иной ситуации? Что заставило вас сопереживать одним героям и осуждать других? Могут ли измениться ваши симпатии по ходу действия в сюжете медиатекста? Обоснуйте свою точку зрения.
14. Есть ли в медиатексте моменты, когда предлагаемая точка зрения помогает создать ощущение опасности или неожиданности?
15. Говорят ли действия персонажа медиатекста (в той или иной обстановке) о его характере? Характеризует ли обстановка людей, обычно живущих в ней? Если да, то как и почему?
16. Каковы ключевые эпизоды данного медиатекста? Почему вы считаете их ключевыми?
17. Что является главной целью данного медиатекста? В какой степени достигнута данная цель? Какую реакцию аудитории ожидают его создатели?

18. Как поддерживается интерес аудитории к повествованию в медиатексте? Можно ли проследить, как растет наше внимание от эпизода к эпизоду?
19. Какие способности, умения нужны человеку, чтобы квалифицированно анализировать медиатексты?
20. Есть ли в данном медиатексте символы, знаки? Если есть, то какие?

Анализ интерфейса информационных порталов и сайтов и других средств массовой информации

Примеры вопросов:

1. Посмотрите на дизайн первых страниц и подумайте о сходствах и различиях подачи новостей.
  - a. каковы главные истории в смысле их размещения/размера на полосе?
  - b. какие изображения/графика используются? Чтобы ярче представить суть проблемы или просто, чтобы сделать страницу более привлекательной для глаз?
  - c. какую часть первой полосы занимают материалы, не касающиеся новостей?
2. Прочтите главные новости.
  - a. какие критерии использовались, чтобы выбрать их?
  - b. какие элементы подчеркнуты в новостных историях - первичные факты или контекст?
  - c. подача истории сбалансирована или это очевидные точки зрения?
3. Какая из форм подачи информации, по-вашему, лучше и почему?

### *Домашнее задание*

*Сохраните ваши собственные записи о контактах с медиа.* Студенты записывают свои впечатления о контактах с медиа в течение дня.

Анализ на протяжении недели содержания информационного портала по следующим критериям:

- типичные новостные сообщения;
- новости «первой строкой»;
- самое «горячее» сообщение;
- характерные особенности видеоряда, сопровождающего новостные сообщения;
- характерные способы привлечения внимания к сообщению.

## Лабораторное занятие 2. Психологические аспекты деятельности человека в Интернет-среде

### Вопросы

1. Трансформация Я-концепции в процессе взаимодействия человека с виртуальной реальностью
2. Психология хакерства
3. Особенности сетевого языка
4. Реклама и компьютерные технологии
5. Феномены смены пола и множественной идентификации
6. Гиперкомпенсация психологических проблем посредством Интернета
7. Психология блоггерства
8. Футурология Интернета

Работа в группах. Анализ и обсуждение журнальных публикаций.

Работа в группах. *Подумайте о медиа.* Это обсуждение рассчитано на то, чтобы студенты перечислили известные им средства массовой коммуникации, поразмышляли о том, как их исследовать и использовать.

Работа в группах. Сравнительный анализ информации, представляемой в различных медиаисточниках:

- В чем вы видите различие между печатным источником информации (газетой, журналом) и информационным порталом, а также между выпуском теленовостей и информационным порталом?
- Есть ли различия между номерами ежедневных и еженедельных газет (в тематике, в жанрах подачи материала и т.д.)? Если да, в чем она?
- Чем документальный медиатекст отличается от научного, научно-популярного, игрового, анимационного?
- В чем сходства и различия (и по каким параметрам) между разными медиа (прессой, радио, телевидением, интернет-сайтами) в отношении освещения ими сенсационных преступлений, актов насилия, террора?
- Как и в каком процентном отношении за определенный период времени изображаются в популярных медиатекстах разных жанров и стран: семья, класс, пол, раса, жизнь в других государствах, полиция и т.д.?
- По каким критериям можно судить о том, что тот или иной медиатекст имеет пропагандистскую направленность?

- В каких эпизодах раскрываются конфликты в медиатекстах? Каким предстает образ конфликтующих сторон в медиатекстах различных агентств?
- Каково типичное содержание рекламы продуктов отечественного производителя? Чем эта реклама отличается от импортной?
- Если бы вам предложили выбрать десять медиатекстов, которые могли бы рассказать о нашей стране инопланетянам, что бы вы выбрали? Почему именно эти медиатексты?

#### Работа в группах.

- написание заявки на оригинальный сценарий (сценарный план) медиатекста любого вида и жанра споследующим предложением его гипотетическим продюсерам медийной компании
- написание оригинального минисценария произведения медиаккультуры (например, сюжета, рассчитанного примерно на 20 минуты учебного фильма об интернет-зависимости)
- написание текста сообщения для теленовостей, связанного со случаем из вашей жизни;
- подготовка интернет-сайта с историями, сюжеты которых связаны с событиями вашей жизни или жизни ваших друзей, студенческой группы
- использование одной и той же фабулы для сценарных заявок, рассчитанных на аудиторию разного возраста, уровня образования, национальной принадлежности, социокультурной среды и т.д.

#### *Домашнее задание*

Анализ 3 любых сайтов по следующим критериям:

- Предполагаемая цель разработки сайта
- Особенности целевой аудитории (образовательный уровень, возраст, типичные интересы и предпочтения, способность критически оценивать предлагаемую информацию и т.д.)
- Использование аудиовизуальных средств (соотношение текстовой и видеoinформации, содержательность информации, наличие анимации и ее характерные особенности)
- Соотношение полезной информации и рекламы
- Способы привлечения внимания к сайту
- Использование конкретных символов, апеллирующих к коллективному бессознательному
- Использование стереотипов (сюжетных схем, типичных ситуаций, стереотипных персонажей, предметов, мест действия и т.д.)

- К каким ценностям личности обычно апеллируют рекламные медиатексты, следует ли изменить их характер?
- Представленность в рекламе различных персонажей, их анализ (возрастной диапазон, половая принадлежность, социальная роль, архетипичность и т.д.)

### Лабораторное занятие 3. Психология компьютерных игр

#### Задания

1. Анализ содержания компьютерной игры (по выбору)
2. Психологическая характеристика основных типажей героев компьютерных игр

*Вопросы к интерпретации и структурному критическому анализу компьютерных игр (медиатекстов) по А.Силвэрблэту*

#### А. Завязка игры.

1. Название: какое значение имеет название игры?
2. Завязка как предсказание общей сюжетной схемы:
  - a) какие события происходят в завязке игры?
  - b) что завязка сообщает нам об игре?
  - c) предсказывает ли завязка события и темы игры?
3. Логичность завязки.
  - a) логична ли завязка игры?
  - b) каково воздействие этой завязки на игрока?
  - c) доверяете ли вы этой завязке игры?
  - d) если нет, то что мешает вашему доверию?

#### В. Сюжет игры.

1. Явное содержание: что коммуникатор хочет заставить вас чувствовать в конкретных эпизодах сюжета?
  - почему создатели игры хотят, чтобы вы это чувствовали?
  - успешно ли это им удастся?
- b) помогает ли ваша эмоциональная реакция пониманию игры? Поясните.
- c) помогает ли ваша эмоциональная реакция пониманию вашей личной системы ценностей? Объясните.
3. Неявное содержание

- a) каковы отношения между существенными событиями в повествовании?
- b) каковы отношения между персонажами в повествовании?
- c) каковы причины действия персонажей?
- d) приводят ли последствия этих отношений к определенному поведению персонажей?

### C. Развязка игры

#### 1. Развитие характеров персонажей.

- a) изменились ли главные персонажи в результате событий игры? Как, почему?
- b) что персонажи узнали в результате их жизненного опыта в сюжете игры?

#### 2. Логика финала.

- a) следует ли финал логике установленной в завязке сюжета, логике характеров персонажей и их мировоззрения?
- b) если нет, то как должна была завершиться игра с учетом характеров персонажей и мировоззрения?
- c) какой финал предпочли бы вы? Почему?

Работа в группах. *Правила работы за компьютером для детей дошкольного (младшего школьного возраста, подростков).* Группа обсуждает, какие правила можно использовать в некоторых семьях, и почему такие правила могли бы быть важны.

### **Домашнее задание**

Психологическая характеристика основных типажей героев компьютерных игр

### **Лабораторное задание 4. Психологические последствия осуществления виртуальной коммуникации**

#### *Вопросы*

1. Психологическая диагностика особенностей взаимодействия человека с виртуальной реальностью
2. Гендерная специфика виртуальной коммуникации
3. Характеристика девиантных сетевых сообществ

*Медийные репрезентации (media representations):*

-театрализованный этюд на тему актерского исполнения студентами ролей персонажей, близких к сюжету эпизода конкретного медиатекста («родители и дети», «покупатель и продавец», «клиент и парикмахер», «пассажир и таксист», «следователь и подозреваемый», «полицейский и преступник»,

«чиновник и проситель», «учитель и ученик», «врач и больной», «водитель и автоинспектор», «теле/радиоведущий и приглашенная в студию «звезда» и т.д.). Работа идет в группах по 2-3 человека.

### **Домашнее задание**

Разработка упражнения или игры, направленного на помощь интернет-зависимым детям

## **Лабораторное занятие 5. Психологическая помощь Интернет-аддиктам**

### *Вопросы*

1. Определение факторов риска возникновения Интернет-аддикции у представителей различных возрастных категорий
2. Разработка содержания занятий, направленных на профилактику Интернет-аддикции
3. Разработка психологических рекомендаций для Интернет-аддиктов и членов их семей

Проведение упражнения или игры, направленного на помощь интернет-зависимым детям

Просмотр и анализ видеофильма по проблеме

Самостоятельная работа (написание эссе на тему «Возможность реализации агрессии в виртуальной среде – зло или благо?»)

## **Лабораторное занятие 6. Психологическое здоровье личности в информационном обществе**

подготовка и защита мультимедийной презентации по одной из тем курса (по выбору)

(студенты самостоятельно проводят контент-анализ, направленный на выяснение количественных параметров жанровой и тематической ориентации конкретных компьютерных игр и сайтов).

### *Вопросы к зачету по дисциплине «Психология виртуальной реальности»*

1. Подходы к определению понятия «виртуальная реальность». Определение, сущность и основные признаки виртуальной реальности
2. Перспективы развития постиндустриального общества. Проблема личности в информационном обществе
3. Этические аспекты виртуальной реальности

4. Психологические причины конструирования человеком виртуальных реальностей
5. Феномены, связанные с освоением человеком новых информационных технологий
6. Суггестивное воздействие виртуальной реальности
7. Психотерапевтические функции виртуальной реальности
8. Влияние виртуальной реальности на функционирование и развитие социальных групп и личности
9. Влияние информационных технологий на психическое развитие детей. Проблемы адаптации взрослых к современным информационным технологиям
10. Трансформация учебной и игровой деятельности в современном информационном обществе
11. Субкультуры в информационном обществе
12. Роль и значение сети Интернет в современном обществе. Неомифология Интернета
13. Психологические аспекты деятельности человека в Интернет-среде
14. Мотивация активности в сети
15. Психологический феномен формирования «виртуальной личности». Гиперкомпенсация психологических проблем посредством Интернета
16. Психологические исследования влияния информационных технологий на развитие личности
17. Положительные и отрицательные аспекты игровой деятельности с использованием информационных технологий
18. Общая характеристика Интернет-коммуникации
19. Образование и функционирование сетевых сообществ
20. Причины и механизмы формирования Интернет-аддикции. Разновидности Интернет-аддикции
21. Психологические симптомы Интернет-аддикции. Профилактика и коррекция Интернет-аддикции
22. Профессиональные деформации в процессе взаимодействия с виртуальной реальностью.

**УЧРЕЖДЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ «БЕЛОРУССКИЙ  
ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ  
ИМЕНИ М. ТАНКА»**

**ВЫПИСКА ИЗ ПРОТОКОЛА**

22.05.2014

№ 14

г. Минск

заседания кафедры  
общей и педагогической психологии  
факультета психологии

Заведующий кафедрой – А.В. Музыкаченко  
Секретарь – И.М. Гончарик

Присутствовали: Амельков А.А., Анищенко Ю.Н., Белановская О.В.,  
Ботяновская И.В., Волченков В.С., Гончарик И.М., Данцевич Е.А., Игнацкая  
О.Е., Козырева Н.В., Малиновский Е.П., Музыкаченко А.В., Немцова Г.Д.,  
Овсяник Н.В., Попкович В.А., Рожина Л.Н., Широкова Т.М., магистранты,  
студенты пятого курса.

Повестка дня:

Утверждение УМК по дисциплине «Психология виртуальной  
реальности» (по выбору студента) для специальности 1-23 01 04 –  
Психология.

**СЛУШАЛИ:**

Анищенко Ю.Н. представила к утверждению УМК по дисциплине  
«Психология виртуальной реальности» (по выбору студента) для  
специальности 1-23 01 04 – Психология, доложила о его целях, задачах,  
структуре, содержании.

**РЕШИЛИ:**

Утвердить УМК по дисциплине «Психология виртуальной реальности»  
(по выбору студента) для специальности 1-23 01 04 – Психология.

Заведующий кафедрой



А.В. Музыкаченко

Секретарь

И.М. Гончарик

Верно



Секретарь

И.М. Гончарик

22.05.2014

**РЕЦЕНЗИЯ**  
на электронный учебно-методический комплекс  
дисциплины по выбору  
«Психология виртуальной реальности»  
(автор: преподаватель Ю.Н. Анищенко)

Разработка учебных материалов для студентов-психологов по дисциплине «Психология виртуальной реальности» актуальна по многим причинам. Прежде всего, психолог должен знать многие аспекты функционирования человека в современном информационном обществе, уметь оказывать психологическую помощь представителям различных возрастных категорий по профилактике негативных последствий активного использования компьютерных технологий, понимать психологические механизмы возникновения Интернет-аддикции и владеть навыками ее коррекции. На сегодняшний день имеется недостаточная обеспеченность учебно-методической литературой по данной проблеме.

В рецензируемом УМК представлены теоретические и прикладные аспекты взаимодействия человека с виртуальной реальностью, рассмотрены перспективы применения новейших компьютерных технологий в сфере образования. Полно отражена связь с другими науками – философией, историей, культурологией, а также с психотерапией, психологией развития, историей психологии, психогигиеной.

Заслуживает одобрения прикладная направленность дисциплины, поскольку в процессе обучения отводится достаточно времени на отработку практических навыков по профилактике и коррекции Интернет-зависимости.

Следует отметить, что содержание материала является инновационным и разработано лично автором.

Представленный УМК содержит необходимые структурные части: теоретический, практический, вспомогательный и контроля, соответствует предъявляемым требованиям и может быть рекомендован для специальности 1-23 01 04 Психология.

**РЕЦЕНЗЕНТ**

кандидат психологических наук,  
старший преподаватель кафедры  
психолого-педагогических дисциплин  
Государственного учреждения  
образования «Институт пограничной  
службы Республики Беларусь»

22.05.2014

А.А. Терехов

Начальник отдела кадров и учета  
Института пограничной службы  
Республики Беларусь «ИПС РБ»  
п/п-к *Ю.В. Колоса*

А.А. Терехов

**РЕЦЕНЗИЯ**  
**на учебно-методический комплекс**  
**по учебной дисциплине «Психология виртуальной реальности»**  
**специальности 1-23 01 04 Психология**

Преподавание дисциплины по выбору «Психология виртуальной реальности» (автор: преподаватель Ю.Н. Анищенко) для студентов-психологов имеет своей целью знакомство студентов с современными направлениями изучения воздействия новейших компьютерных технологий на психическое здоровье людей. Содержание материала является актуальным, поскольку данная проблематика активно разрабатывается только с девяностых годов прошлого столетия и является перспективным направлением психологических исследований.

В ходе освоения дисциплины студентами повышается уровень своей профессиональной подготовки в области знаний о психологических феноменах и проблемах, связанных с возникновением виртуальных реальностей в информационном обществе, осваиваются навыки профилактики Интернет-аддикции у детей и взрослых, нарушений в формировании характера у детей под влиянием бесконтрольного использования компьютерных технологий.

В рецензируемом учебно-методическом комплексе отражены современные тенденции развития психологической работы с населением, определяемые тем, что на первый план выдвигаются задачи сохранения и укрепления психического здоровья детей в условиях информационного общества, повышения уровня психологической культуры населения, воспитания духовно здоровой личности. УМК состоит из следующих разделов: теоретический, практический, вспомогательный и контроля знаний.

Разработанный автором УМК имеет практическую направленность, в нем предусмотрена отработка практических навыков осуществления психологической помощи детям и взрослым в связи с процессами интенсивной компьютеризации общества.

Представленный УМК может быть рекомендован к утверждению для специальности 1-23 01 04 Психология по специализации 1-23 01 04 04 Педагогическая психология.

Учебно-методический комплекс прошел обсуждение на заседании кафедры психологии и конфликтологии (протокол № 5 от 17 мая 2014 года).

Заведующий кафедрой  
психологии и конфликтологии  
филиала Российского государственного  
социального университета в г. Минске,  
кандидат психологических наук, доцент



Специально подготовлено  
подпись В.К.Францкевич  
(подпись)

15 мая 2014 г.

Н.В. Смирнова