

Учреждение образования  
«Белорусский государственный педагогический университет  
имени Максима Танка»

КОНТРОЛЬНЫЙ  
ЭКЗЕМПЛЯР



УТВЕРЖДАЮ  
Проректор по учебной,  
воспитательной и социальной работе  
С.И. Коптева  
« 21 » \_\_\_\_\_ 2013 г.  
Регистрационный № УД-\_\_\_\_\_/баз.

*94-03-1129/2013/044*

## ПСИХОЛОГИЯ ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ

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

1-23 01 04 Психология

РЕПОЗИТОРИЙ БГПУ

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.) В.В. 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

Дисциплина «Психология виртуальной реальности» раскрывает проблему, достаточно новую для образовательного пространства Республики Беларусь. Особую актуальность данная тематика приобретает в связи с бурно развивающимся процессом проникновения новейших информационных технологий во все сферы человеческой деятельности. Наряду с несомненной прогрессивностью этого процесса имеется и ряд серьезных проблем, которые в первую очередь связаны с психологическими аспектами адаптации человека к стремительно меняющимся условиям. Информационные технологии оказывают глубокое и пока еще недостаточно исследованное воздействие на психику человека. Преподавание данного курса направлено на формирование у студентов знаний о психологических основах феномена виртуальной реальности и ее влиянии на личность человека.

Основное внимание в дисциплине уделяется изучению психологических аспектов актуальных проблем современного информационного общества, возможных личностных изменений, происходящих под влиянием информационных технологий, психологической коррекции нарушений психического развития у детей и взрослых.

Данная программа представляет собой авторскую разработку, предназначенную для студентов-психологов и учитывающую современные тенденции общественного развития, а также последние достижения в области отечественной и зарубежной психологии.

**Междисциплинарные связи.** Учебная дисциплина «Психология виртуальной реальности» имеет практико-ориентированный характер. Ее содержание связано с такими дисциплинами учебного плана, как «Педагогическая психология» и «Психология развития». Содержание дисциплины соответствует актуальным тенденциям развития научных исследований и позволяет студентам-психологам применять полученные знания и практические навыки в их профессиональной деятельности в новых условиях информационного общества.

**Цель дисциплины:** 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 дисциплины:**

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. сформировать практические умения по нормализации психоэмоциональных состояний, связанных с продолжительной деятельностью в системе «человек-компьютер».

**Требования к уровню освоения содержания дисциплины.** В результате изучения учебной дисциплины «Психология виртуальной реальности» студент должен **знать:**

- психологические основы виртуальной реальности как феномена современного информационного общества;
- причины и последствия основных социальных проблем, связанных с возникновением и функционированием виртуальных реальностей;
- закономерности и механизмы личностного развития, опосредованного активным использованием информационных технологий;

В результате изучения учебной дисциплины «Психология виртуальной реальности» студент должен **уметь:**

- проводить профилактику и психокоррекцию неблагоприятных последствий активного и длительного применения информационных технологий;
- выявлять факторы риска возникновения Интернет-зависимости;
- проводить мероприятия по психологическому просвещению с учетом актуальных тенденций формирования новой информационной культуры;

В результате изучения учебной дисциплины «Психология виртуальной реальности» студент должен **владеть:**

- методологическими принципами исследования развития личности в информационном обществе;
- приемами эмоциональной и ценностной регуляции поведения активных пользователей компьютерной техники.

**Рекомендуемые формы и методы обучения:** методы проблемного изложения, эвристический метод, исследовательский метод, метод дискуссии, игровое моделирование, подготовка сообщений, презентаций, проектов.

**Часы по дисциплине.** Дисциплина «Психология виртуальной реальности» предназначена для студентов специальности 1-23 01 04 Психология. Дисциплина рассчитана на 68 часов, из них аудиторных – 32 часа: 4 часа лекционных, 28 часов лабораторных.

Итоговая **форма контроля знаний:** зачет по вопросам, отражающим содержание учебной дисциплины и рекомендуемой литературы. Подготовка реферата по темам курса. Разработка мультимедийных презентаций.

## ПРИМЕРНЫЙ ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

№ п/п	Наименование тем	В том числе:	
		лекции	лабораторные
1.	Введение в проблему. Философия виртуальной реальности (VR-философия)	2	
2.	Информационное общество: теория и практика		2
3.	Психологические основы конструирования человеком виртуальной реальности		2
4.	Виртуальная реальность как интерпретация модели мира		2
5.	Психология развития человека в компьютерную эпоху		2
6.	Психология сети Интернет	2	4
7.	Игровая деятельность и виртуальная реальность		4
8.	Психология виртуальной коммуникации		4
9.	Феномен Интернет-аддикции		2
10.	Этика и эстетика сетевой культуры		2
11.	Психологические аспекты использования информационных технологий в учебной и профессиональной деятельности		2
12.	Психологическое здоровье личности и деятельность в системе «человек-компьютер»		2
	<b>ВСЕГО:</b>	<b>4</b>	<b>28</b>
		<b>32</b>	

## СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО МАТЕРИАЛА

### ТЕМА 1. ВВЕДЕНИЕ В ПРОБЛЕМУ. ФИЛОСОФИЯ ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ (VR-философия)

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

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 2. ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЩЕСТВО: ТЕОРИЯ И ПРАКТИКА

Современные философские концепции общества. Исторические подходы к изучению становления постиндустриального общества. «Третья волна» цивилизации (Ф.Тоддлер). 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 3. ПСИХОЛОГИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ КОНСТРУИРОВАНИЯ ЧЕЛОВЕКОМ ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ

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 (персонализация 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 вирту-

альной реальности. Последствия длительного применения информационных технологий. Влияние виртуальной реальности на функционирование и развитие социальных групп и личности.

#### ТЕМА 4. 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). Пралогическое 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 5. 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 6. 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 СМИ. Интернет как политический институт. Интернет как религия. Интернет как киберпространство. Интернет как пятое измерение. Интернет как послание. 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 7. 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 8. 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 9. 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 10. 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 11. ПСИХОЛОГИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В УЧЕБНОЙ И ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

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

## ТЕМА 12. ПСИХОЛОГИЧЕСКОЕ ЗДОРОВЬЕ ЛИЧНОСТИ И ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ В СИСТЕМЕ «ЧЕЛОВЕК-КОМПЬЮТЕР»

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

## ИНФОРМАЦИОННО-МЕТОДИЧЕСКАЯ ЧАСТЬ

### 1) СПИСОК РЕКОМЕНДУЕМОЙ ЛИТЕРАТУРЫ ОСНОВНАЯ ЛИТЕРАТУРА

1. Абдеев, Р.Ф. Философия информационной цивилизации / Р.Ф. Абдеев. - М.: Владос. - 1994. - 336 с.
2. Кастельс, М. Информационная эпоха: экономика, общество и культура / М. Кастельс. Пер. с англ. под науч. ред. О.И. Шкарата-на. - М.: ГУ ВШЭ, 2000. - 608 с.
3. Краснова, С.В. Как справиться с компьютерной зависимостью / С.В. Краснова и др. М.: Эксмо, 2008. – 224 с.
4. Кузнецова, Ю.Н. Психология жителей Интернета / Ю.М.Кузнецова, Н.В.Чудова. — М.: Издательство ЛКИ, 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. Носов, Н.А. Виртуальная психология / Н.А. Носов. - М.: - АГ-РАФ. – 2000. – 432 с.

### ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ЛИТЕРАТУРА

7. Акопян, К.З. Массовая культура / К.З. Акопян, А.В. Захаров [и др.]. – М.: Альфа-М; ИНФРА-М, 2004.- 304 с.
8. 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.
9. Бабаева, Ю.Д. Психологические последствия информатизации / Ю.Д. Бабаева, А.Е. Войскунский // Психол. журн. 1998. Т. 19. № 1. С. 89–100.
- 10.Белинская, Е. Стратегии самопрезентации в Интернет и их связь с реальной идентичностью / Е. Белинская, А. Жичкина. - <http://flogiston.ru/projects/articles/strategy.shtml>
- 11.Васильева, И.А. Психологические аспекты применения информационных технологий / И.А. Васильева, Е.М. Осипова, Н.Н. Петрова // Вопросы психологии. – 2002, №3. – С.80-88.
- 12.Вебер, М. Теория ступеней и направлений религиозного неприятия мира / М. Вебер // Избранное. Образ общества. М., 1994. – 340 с.
- 13.Войскунский, А. Е. Феномен зависимости от Интернета / А.Е. Войскунский // Гуманитарные исследования в Интернете. М., 2000. - С 100-131.
- 14.Гуссерль, Э. Идеи к чистой феноменологии и феноменологической философии / Э. Гуссерль. – М.: ДИК, 1999. – 403 с.
- 15.Дайсон, Э. Жизнь в эпоху Интернета / Э. Дайсон . – М.: Бизнес и компьютер, 1998. – 400 с.
- 16.Долныкова, А.А. Психологические особенности суперпрограммистов / А.А. Долныкова, А.Н. Чудова // Психол. журн. 1997. Т. 18. № 1. С. 113–121.

17. Жичкина, А. Взаимосвязь идентичности и поведения в Интернете пользователей юношеского возраста: дис. ...канд. психол. наук / А. Жичкина. – М., 2001.
18. Жичкина, А. Социально-психологические аспекты общения в Интернете / А. Жичкина. <http://flogiston.ru/projects/articles/refinf.shtml>
19. Керделлан, К. Дети процессора / Е. Керделлан, Г. Грейзийон. – Екатеринбург: У-Фактория, - 2006. – 276 с.
20. Корогодина, В.И. Информация как основа жизни / В.И. Корогодина, В.Л. Корогодина. - Дубна: Феникс. – 2000. – 208 с.
21. 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.
22. Кузнецов, М.М. Виртуальная реальность: взгляд с точки зрения философа / М.М. Кузнецов // Виртуальная реальность: Философские и психологические аспекты. М., 1997. – С. 128-140.
23. Леви-Брюль, Л. Сверхъестественное в первобытном мышлении / Л. Леви-Брюль. – М.: Педагогика-Пресс, 1999. – 603 с.
24. Миллер, Дж. Программы и структура поведения / Дж. Миллер, Е. Галантер, К. Прибрам. М.: ВИНТИ, 2000. – 226 с.
25. Мосс, де Л. Психоистория / Л. де Мосс. - Р.-на-Дону: Владас, 2000.
26. Носов, Н.А. Виртуальная реальность: Философские и психологические аспекты / Н.А. Носов. - М., 1997. - 187 с.
27. Носов, Н.А. Психологические виртуальные реальности / Н.А. Носов. –М.: Ин-т человека РАН, 1998. - 195 с.
28. Симпозиум по проблеме зависимости от Интернета // Вопросы психологии. – 2009, №4. – С. 165-167.
29. Тоффлер, Э. Метаморфозы власти. Знание, богатство и сила на пороге XXI века / Э. Тоффлер. - М: ООО "Издательство АСТ". - 2001. - 669 с.
30. Тоффлер, Э. Шок Будущего / Э. Тоффлер -М: АСТ, 2002. – 557 с.
31. Усова, Е.Б. Психология социальных отклонений (девиаций). Учеб.-метод. пособие / Е.Б. Усова. – Мн.: МИУ, 2005. – 55 с.
32. Ходош, А.М. Методика изучения объект-субъектного образа компьютера / А.М. Ходош // Вопросы психологии. – 1996, №6. – С.149-154.
33. Холодная, М.А. Психология интеллекта. Парадоксы исследования / М.А. Холодная. – СПб.: Питер, 2002. – 272 с.
34. Чернов, А.А. Становление глобального информационного общества: проблемы и перспективы / А.А. Чернов. – М.: Издательско-торговая корпорация «Дашков и Ко», 2003. – 232 с.
35. Шапкин, С.А. Компьютерная игра: новая область психологических исследований / С.А. Шапкин // Психол. журн. – 1999, Т. 20, № 1. – С. 86–102.
36. Юнг, К.Г. Психология бессознательного / К.Г. Юнг. – М.: Канон, 1996. – 360 с.

## 2) ПЕРЕЧЕНЬ РЕКОМЕНДУЕМЫХ СРЕДСТВ ДИАГНОСТИКИ

- устный опрос,
- оценка мультимедиа презентаций,
- рефератов,
- проектов

РЕПОЗИТОРИЙ БГПУ

#### 4) ВОПРОСЫ К ЗАЧЕТУ

1. Подходы к определению понятия «виртуальная реальность». Определение, сущность и основные признаки виртуальной реальности
2. Типы понимания виртуальности
3. Классификация виртуальных реальностей
4. Перспективы развития постиндустриального общества. Проблема личности в информационном обществе
5. Этические аспекты виртуальной реальности
6. Психологические причины конструирования человеком виртуальных реальностей
7. Психологические механизмы генерирования виртуальной реальности
8. Феномены, связанные с освоением человеком новых информационных технологий
9. Суггестивное воздействие виртуальной реальности
10. Психотерапевтические функции виртуальной реальности
11. Влияние виртуальной реальности на функционирование и развитие социальных групп и личности
12. Влияние информационных технологий на психическое развитие детей
13. Трансформация учебной и игровой деятельности в современном информационном обществе
14. Подростковая субкультура в информационном обществе
15. Проблемы адаптации взрослых к современным информационным технологиям
16. Роль и значение сети Интернет в современном обществе
17. Психологические аспекты деятельности человека в Интернет-среде
18. Неомифология Интернета
19. Мотивация активности в сети
20. Психологический феномен формирования «виртуальной личности»
21. Гиперкомпенсация психологических проблем посредством Интернета
22. Психологические исследования Интернета
23. Положительные и отрицательные аспекты игровой деятельности с использованием информационных технологий
24. Общая характеристика Интернет-коммуникации
25. Образование и функционирование сетевых сообществ
26. Гендерная специфика взаимодействия человека с виртуальной реальностью
27. Причины и механизмы формирования Интернет-аддикции. Разновидности Интернет-аддикции
28. Психологические симптомы Интернет-аддикции
29. Профилактика и коррекция Интернет-аддикции
30. Профессиональные деформации в процессе взаимодействия с виртуальной реальностью.