

Секция «Человек в цифровом обществе: киберпсихология и медиапсихология»

Восприятие явлений в действии киберактивными пользователями 18 - 22 лет

Научный руководитель – Черемошкина Любовь Валерьевна

Толстова Ольга Игоревна

Аспирант

Московский государственный областной гуманитарный институт, Факультет психологии,
Психологии и дефектологии, Орехово-Зуево, Россия
E-mail: Olga.Origa2014@yandex.ru

В настоящее время происходит создание виртуальной реальности, как новой среды обитания человека. Киберсеть размывает границы между странами, соединяя людей различных национальностей. В виртуальную среду переносятся все сферы жизнедеятельности человека. В конечном счете, зарождается искусственная виртуальная сеть, в которой ежедневно и систематически «сидят» киберпользователи. Под термином «виртуальная реальность» Ж. Ланье понимает как искусственно созданный мир, погружение в который происходит с помощью специальных технологий [6]. Искусственная виртуальная реальность является симулякрой или не существовавшей ранее действительностью. В.О. Саяпин считает, что «признаком такой виртуальности, как и любой другой искусственной виртуальности, является то, что она всегда присутствует в сознании дважды: первый раз – это сознание оператора (творца), опредмечивающего в артефакте (на экране монитора компьютера) некоторую информацию (свою версию реальности); второй раз она возникает при распредмечивании, интерпретации, восприятию артефакта потребителем (реципиентом). Эта виртуальность, возникающая в сознании потребителя (реципиента), может в принципе не совпадать с замыслами (образами) ее творца (автора)» [4]. Т.А. Вербицкая изучала влияние Интернета на психо-семантическое поле киберпользователей. Она выявила существенные различия, выражавшие в том, что для киберпользователей Интернет представляется максимально хаотичным, а для менее активных пользователей Интернет представляется максимально логичным [1]. В.В. Кирющенко утверждает, что в качестве знака может рассматриваться множество явлений (в том числе и физиологических) [2]. По выше изложенным исследованиям виртуальная реальность выступает как семиотический феномен, то есть содержит в себе различные явления. Возникает вопрос, изменяется ли результативность восприятия явлений в действии киберактивными пользователями по мере увеличения стажа пребывания в виртуальном пространстве. Следовательно, проявляется ли трансформация перцептивных способностей киберактивных пользователей в объективной реальности [5]. Целью исследования явилось изучение восприятия явлений в действии киберактивными пользователями 18 – 22 лет. Объект – восприятие явлений в действии студентами 18 – 22 лет. Предмет – восприятие явлений в действии киберактивными студентами 18 – 22 лет. Гипотеза: результативность восприятия явлений в действии киберактивными пользователями 18 – 22 лет изменяется по мере увеличения стажа ежедневного и систематического пребывания в виртуальном пространстве. Эмпирическое исследование охватило 24 испытуемого в возрасте 18 – 22 лет. Экспериментальная группа включает 10 киберактивных пользователей с ежедневным и систематическим пребыванием в киберсреде по 5 – 6 и более часов со стажем от 7 до 10 лет. Контрольную группу составили менее киберактивные пользователи в количестве 14 человек с ежедневным и систематическим пребыванием в киберпространстве менее 2-х и от 2-х до 4-х часов со стажем от 3-х до 8 лет. Для изучения перцепции явлений в действии использовалась методика на измерение объема восприятия [3]. В качестве стимульного материала применялись фигурки животных,

подражавшие поведению людей. Испытуемым давалась инструкция: определить происходящие действия с животными (фигурками). Например, бегемот лежит на пляже; слон катается на скейтборде; акула летит на ковре-самолете. Процедура проведения методики подразумевает 20 проб. В первой пробе использовались 8 фигурок, во второй – 9, в третьей – 10 фигурок и т.д., на двадцатой пробе количество фигурок составило – 27. Соответственно, в каждом наборе меняется состав и объем стимульного материала, увеличиваясь на одну фигурку. Время предъявления каждого показа составляет – 1 сек. Методика на измерение объема восприятия определяет следующие показатели результативности перцепции: - количество правильно воспринятых явлений; - количество ошибочно воспринятых явлений; - количество правильно воспринятых действий; - количество ошибочно воспринятых действий. Оценка статистической значимости различий производилась с помощью критерия U-Манна-Уитни. Методика измерения объема восприятия выявила статистически значимые различия между количеством ошибочно воспринятых действий киберактивными и менее активными пользователями виртуального пространства. Киберактивные пользователи допустили больше ошибок в восприятии действий, по сравнению с менее активными пользователями киберпространства ($p=0,02$ по критерию U-Манна-Уитни). Данные результаты говорят о том, что для киберактивных пользователей восприятие сложного материала становится затруднительным. Возможно, из-за специфических условий виртуального пространства. Следовательно, результативность восприятия явлений в действии киберактивными пользователями 18 – 22 лет изменяется по мере увеличения стажа ежедневного и систематического пребывания в виртуальном пространстве.

Источники и литература

- 1) Вербицкая Т.А. Влияние системы Интернет на психо-семантическое пространство пользователя; Автореферат диссертации канд. психол. наук: 19.00.01/МППУ. – М. – 2002. – С.8
- 2) Кирющенко В.В. Язык и знак в прагматизме. – СПб.: Издательство Европейского университета в Санкт-Петербурге. – 2008. – С. 24.
- 3) Крылов А.А., Маничев С.А. Практикум по общей, экспериментальной и прикладной психологии: 2-е изд., доп. и перераб. – СПб.: Питер. – 2003. – С. 560.
- 4) Саяпин В.О. Искусственная социальная виртуальная реальность и ее воздействие на социокультурное пространство современного общества// Исторические, философские, политические и юридические науки, культурология и искусствоведение. Вопросы теории и практики. – Грамота.– 2012. – №4 (18): в 2-х ч. Ч.II. – С. 174 – 181.
- 5) Черемошкина Л.В. Влияние интернет-активности на мнемические способности субъекта // Психология. Журнал Высшей школы экономики. – 2010. – Т.7. – № 3. – С. 57 –71.
- 6) Частиков А. Архитекторы компьютерного мира. – СПб.: БХВ-Петербург –2002. – С.384. – <https://readli.net/arhitektoryi-kompyuternogo-mira/>