

Галунзовский Илья Сергеевич
аспирант Института психологии имени Г.С. Костюка НАПН Украины

ВЛИЯНИЕ СОВРЕМЕННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ НА СТЕПЕНЬ ОТОЖДЕСТВЛЕНИЯ ЛИЧНОСТИ В ВИРТУАЛЬНОМ ПРОСТРАНСТВЕ

Виртуальное пространство на данном этапе является неотъемлемой частью жизни человека, будь то работа, досуг или личная жизнь. В нём мы находим симпатии и врагов, способы и средства самоутверждения и самореализации, развлечения, средства получения материальных благ. Это целый мир, множество параллельно существующих миров, со своими правилами и способами взаимодействия. Отличия виртуальных миров между собой и непосредственно от реального мира приводит к разному отношению от времяпровождения и деятельности в них.

В виртуальном пространстве нами выделяется два основных течения поведения личности: следование уже имеющейся стратегии поведения, что демонстрирует личность в реальном мире, и выбор обратного формата поведения. Первый основывается на желании развить уже имеющиеся стороны своей личности, двигаться в ранее выбранном русле. В основе второго варианта лежит нереализованность и неудовлетворённость и, как следствие, поиск личностью способов реализации данных потребностей. Первый вариант имеет куда больше точек соприкосновения с линией поведения в реальном мире, нежели второй, имеющий большее количество форм и проявлений, что связано как с возможностью следования разным сценариям поведения в параллельно существующих мирах, так и перспективой реализации почти безграничного количества вариантов желаний человека и путей их достижения. Далее нами будет рассматриваться вариант поведения в виртуальном пространстве обратный от поведения в реальном мире.

Преимущественно подобная позиция вызвана нереализованными амбициями в реальном мире, что часто связано как с внешними, например давлением и ограничением со стороны социума, так и с внутренними, например нерешительностью, факторами. В свою очередь виртуальное пространство предоставляет не только более обширные возможности для действий, при почти полном отсутствии последствий, но и анонимность, осознание которой в весьма существенной степени влияет на поведение личности в виртуальном пространстве и отношение к нему. Не маловажным является и возможность начать заново в любой момент, создать новую учётную запись или персонажа.

Мы считаем, что одним из наиболее важных критериев является отсутствие отождествления себя с аккаунтом или персонажем в виртуальном пространстве. Взаимодействие происходит не от лица личности, а от лица созданной личностью учётной записи. Личность не несёт ответственности за свои действия, так как они воплощены не непосредственно ею, а созданной

ею учётной записью.

Анонимность, параллельность, возможность начать заново относятся к психологическим характеристикам виртуального пространства формирующим отношение личности к нему и характер взаимодействия с ним. Современные технологии позволяют включить в процесс выстраивания формата взаимодействия и физическую составляющую. Физическое воздействие увеличивает степень отождествления и, как следствие, личность испытывает более сильное чувство ответственности за свои действия в виртуальном пространстве. Мы хотим рассмотреть и проанализировать взаимосвязь между отдачей физического характера от действий в виртуальном пространстве и отождествлением личности с созданной ею учётной записью.

Лучше просматривается данный феномен в виртуальных играх и симуляциях экстремальных видов спорта, где более важную роль имеет качество и формат получаемой информации, а так же способ управления собой в виртуальном пространстве. Современные технологии позволяют получать зрительную информацию от первого лица, VR шлемы и очки, следовать движениям головы и глаз, Eye tracking, получение соответствующей аудио информации, обонятельной, костюмы передачи осязательной информации по всему телу способствуют ещё большему эффекту погружения. Следующим важным моментом является управление, использование ручных контроллеров реагирующих на положение в пространстве, скорость перемещения, силу сжатия так же способствуют усилению эффекта отождествления, в наибольшей степени погрузиться в виртуальное пространство помогает система отслеживания тела человека, Motion capture, что переносит все движения человека в виртуальное пространство [1].

Ввиду новизны данный феномен недостаточно изучен, а постоянное развитие технологии требует постоянного обновления информации и проведения исследований для выявления закономерностей и разработки методик по усилению или нивелированию данного эффекта в виртуальном пространстве.

Литература:

1. Самопроекування особистості у дискурсивному просторі : монографія / Н. В. Чепелева, М. Л. Смульсон, О. В. Зазимко, С. Ю. Рудницька [та ін.] ; за ред. Н. В. Чепелевої. – К. : Педагогічна думка, 2016. – 232 с.