2. Войтов, А.Г. Эффективность труда и хозяйственной деятельности: методология измерения и оценки / А.Г. Войтов. – М.: ИТК "Дашков и К", 2013. – 232 с.
3. Маркова, А.К. Психология профессионализма. / А.К. Маркова. – М.: Знание, 1996. – 309 с.
4. Петренко, В.Ф. Основы психосемантики. / В.Ф. Петренко. – 2-е изд., доп. – СПб.: Питер, 2005. – 480 с.
5. Райгородский, Д.Я. Энциклопедия психодиагностики. / Д.Я. Райгородский. – Самара: Издательский дом «Бахрам – М», 2010. – 790 с.
6. Якунина, Ю.Е. Субъективные критерии эффективности профессиональной деятельности в профессиях типа «человек – человек»: Автореф. дис. ...кандидат психол. наук / Ю.Е. Якунина. – М., 2004. – 24 с.

Карабанов А.П.

К проблеме применения VR-технологий в психокоррекции

*Институт психологии им. Л.С. Выготского,
Российский Государственный Гуманитарный университет
(Россия, Москва)*

*doi 10.18411/spc-04-12-2018-09
idspspub-04-12-2018-09*

Виртуальная реальность (VR) — принципиально новый виток развития цифровых технологий, приведший к возникновению новой среды для удаленного взаимодействия между индивидами. Принципиальными отличиями этой среды являются ее полная контролируемость, позволяющая учитывать максимальный перечень средовых факторов, и максимально возможная естественность поведения человека в условиях лабораторного эксперимента [7]. Помимо исследовательских целей VR-устройства изучаются на предмет их использования в сфере формирования инструментальных навыков, спортивных тренировок, а также в психотерапевтических целях — для коррекции фобических и тревожных расстройств, посттравматического расстройства [3]. Применительно к психокоррекции, к настоящему моменту уже созданы первые пробные варианты программного обеспечения — приложение «BeFearless», предназначенное для бюджетных VR-устройств и предполагающее автономную процедуру самокоррекции наиболее распространенных фобических и тревожных расстройств.

Появившаяся возможность самокоррекции психологических расстройств с помощью VR-устройств имеет свои плюсы и минусы. К несомненным плюсам можно отнести повышение доступности психологической помощи ввиду относительной дешевизны VR-устройств в сравнении с услугами профессиональных психологов. С другой стороны, такая процедура психокоррекции перестает быть контролируемой и может привести к непредсказуемым следствиям, в том числе к усугублению расстройства или развитию зависимости от виртуальной реальности — подобной зависимости от интернета или компьютерных игр.

Таким образом, на сегодняшний день в качестве одной из основных проблем внедрения VR-устройств в психокоррекцию можно рассматривать непредсказуемость индивидуальной реакции на сам факт нахождения в виртуальной реальности, процессы адаптации и реадaptации, а также средне- и долгосрочные изменения индивидуальной картины мира человека. Как отмечают В.В. Селиванов и Л.Н. Селиванова [2], реализация психического здоровья предполагает также и позитивное становление личности. Применительно к обсуждаемой нами проблеме это значит, что избавление от одних психологических проблем (например, фобии) посредством формирования других (VR-зависимости) — сомнительный пример ситуации, когда цель оправдывает средства.

Наиболее эффективно цели психокоррекции достигаются при помощи использования аватаров — объектов в виртуальной реальности, с которыми

пользователь идентифицирует себя [5]. Особенностью аватара является то, что он представляет из себя полимодальный синхронизированный образ человека, создающий иллюзию присутствия в ВР [4]. В основе возникновения идентификации с аватаром и его агенсности лежит феномен ошибочной атрибуции [6], то есть, по большому счету, когнитивное искажение, заключающееся в ошибочном приписывание себе чужих действий в виртуальной реальности.

Однако при всей эффективности такого воздействия, его влияние на личностные и психологические особенности пациентов остается мало изученным. И в то время как по результатам некоторых немногочисленных исследований в краткосрочной перспективе влияние сеансов ВР на личностные особенности является незначительным [2], в современном обществе и научных кругах все еще распространены страхи о том, что человек в ВР «...перестает мыслить <...> пренебрегает большей частью законов, полностью отключает инстинкт самосохранения...» и «с течением времени человеческий мозг начинает привыкать к происходящему и считать виртуальную реальность действительным окружающим миром» [1]. Безусловно, в данном случае скорее идет речь о страхе, граничащим с суеверием. Однако сам факт наличия такой точки зрения говорит в пользу необходимости изучения реакции личности на ВР не только для уверенности в ее безопасности, но и для снижения необоснованной фактами предубежденности общественности в ее опасности.

Таким образом, недостаточная изученность адаптации личности к ВР и ее реадaptации к действительности с учетом регулярного использования ВР-интерфейсов — актуальная проблема, препятствующая полноценному использованию этой технологии как в сфере психокоррекции, так и в других областях. Наиболее остро стоит вопрос о протекании процесса идентификации с аватаром и о том, оказывает ли она влияние на психологические особенности пользователя в средне- и долгосрочной перспективах.

1. Колесников Е.О., Шубарина Л.В. Влияние виртуальной реальности: человек и компьютерная игра: философский аспект // Научное сообщество студентов XXI столетия. 2015. № 4(30). С. 61–65.
2. Селиванов В.В., Селиванова Л.Н. Влияние средств виртуальной реальности на формирование личности // Непрерывное образование: XXI век, 2016. №2(14). С. 79–99.
3. Buna P., Gorskia F., Grajewskia D., Wichniareka R., Zawadzka P. Low – Cost Devices Used in Virtual Reality Exposure Therapy // Procedia Computer Science, 2017. №104. pp. 445–451.
4. Debarba H.G., Boulic R., Salomone R., Blanke O., Herbelin B. Self-attribution of distorted reaching movements in immersive virtual reality // Computers and Graphics, 2018. №76. pp.142–152.
5. Meyerbroeker K., Emmelkamp P. M. G. Therapeutic processes in virtual reality exposure therapy: The role of cognitions and the therapeutic alliance // CyberTherapy and Rehabilitation, 2008. №1(3). pp. 247–257.
6. Nielsen T.I. Volition: A new experimental approach // Scandinavian Journal of Psychology, 1963. №4(1). pp. 225–230.
7. Rosa S., Breidt M. Virtual reality: A new track in psychological research // British Journal of Psychology, 2018. №109. pp. 427–430.

Кондаурова О.П.

Психологические особенности взаимодействия родителей с детьми

ФГБОУ ВО "Удмуртский государственный университет"
(Россия, Ижевск)

doi 10.18411/spc-04-12-2018-10
idspspub-04-12-2018-10

Аннотация

В статье рассматриваются психологические особенности взаимодействия родителей с детьми. Показано, что деструктивные и авторитарные стратегии взаимодействия с детьми зачастую выходят на передний план, что не способствует