

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ  
СУМСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ УНІВЕРСИТЕТ**

До друку та у світ  
дозволяю на підставі  
“Сдиних правил”,  
п. 2. 6. 14  
Начальник організаційно -  
методичного управління

В. Б. Юскаєв

**Методичні вказівки**

до вивчення курсу

«Психологія віртуального простору»

для студентів

денної форми навчання

спеціальності «Практична психологія»

Усі цитати, цифровий та  
фактичний матеріал,  
бібліографічні відомості  
перевірені, запис одиниць  
відповідає стандартам

Укладач  
Відповідальний за випуск  
Декан факультету

Н. М. Теслик  
Н. Д. Світайло  
О. М. Медвідь

Суми

Сумський державний університет

2018

Навчальне видання

**Методичні вказівки**

до вивчення курсу

«Психологія віртуальної реальності»

для студентів

денної форми навчання

спеціальності «Практична психологія»

Відповідальна за випуск Н. М. Теслик

Редактор

Комп'ютерне верстання Л. С. Радько

Підписано до друку поз.

Формат 60x84/16. Ум. друк. арк. 1,86.. Обл. - вид. арк. 1,11. Тираж 30 пр. Зам. №  
Собівартість вид. грн к.

Видавець і виготовлювач

Сумський державний університет,

вул. Римського-Корсакова, 2, м. Суми, 40007

Свідоцтво суб'єкта видавничої справи ДК № 3062 від 17.12.2007.

Методичні вказівки до вивчення курсу «Психологія віртуального простору» / Укладач Н. М. Теслик. – Суми : Сумський державний університет, 2018. – 42 с.

Кафедра психології, політології та соціокультурних технологій

Міністерство освіти і науки України  
Сумський державний університет

Методичні вказівки до вивчення курсу  
**«Психологія віртуального простору»**  
для студентів  
денної форми навчання

Суми  
Сумський державний університет

2018

5

## Вступ

Реалії сучасного світу вимагають підготовки фахівця, здатного продемонструвати компетентності у межах як реального, так і віртуального простору. Віртуальність не є новим поняттям, однак у постінформаційному суспільстві набуває нових проявів, у тому числі соціальних та професіональних. Завдання формування особистості психолога, який готовий адекватно відповідати вимогам сучасного світу, бути конкурентноздатним та готовим до самоосвіти, відображено у курсі «Психологія віртуального простору».

Предмет курсу «Психологія віртуального простору» передбачає базове знайомство студентів з основами віртуальної психології, кіберпсихології, особливості психіки людини як творця віртуального простору, характеристику систем «особистість – віртуальний простір» та «особистість – віртуальний простір - людина», специфіку соціальної взаємодії у віртуальному просторі та професійної самореалізації психолога з використанням сучасних віртуальних засобів.

В основу курсу покладено соціальні властивості існування віртуальної реальності, її впливу на психічне здоров'я індивіда та засоби віртуальної соціалізації особистості. Характеристикою сучасного світу є доступність більшості людей засобів віртуальної реальності, що змінює систему цінностей, сферу самореалізації індивіда. Психолог повинен не лише вміти оперувати конкретними поняттями, але і сформуванню толерантне ставлення до віртуального простору та закріпити комунікативні та професійні компетентності віртуальної соціальної взаємодії.

Віртуальний простір передбачає не лише залучення індивіда як виконавця, але і є результатом діяльності конкретної людини та джерелом широкого спектру засобів впливу на особистість. Технічні засади існування віртуальної реальності у сучасному світі ви-

магають залучення людського фактору, що породжує психологічні особливості віртуалізації активності індивіда. Детерміновані цим чинником впливи можуть мати продуктивні, гедоністичні чи негативні наслідки на особистість. Завданням психолога є не лише виокремлювати та характеризувати зазначені особистісні зміни, але і використовувати системний підхід до аналізу реальності життєдіяльності індивіда чи соціальних груп.

Особливості курсу полягають у тому, що теоретичні підвалини віртуального простору є надзвичайно динамічні. Тому надзвичайно важливим є стимулювання студентів до самоаналізу та вивчення проблемних питань на основі дослідження власного досвіду занурення у віртуальну реальність.

### ***Мета та завдання курсу***

Дисципліна «Психологія віртуального простору» має на меті формування готовності майбутніх практичних психологів до професійної самореалізації в реаліях сучасного світу, у якому віртуальні технології набувають все більшої актуальності. Основна задача дисципліни - це ознайомлення з психологічними особливостями особистості у віртуальній реальності. ***Метою*** вивчення дисципліни «Психологія віртуального простору» є формування загальнокультурних, соціальних, комунікативних, наукових та професійних компетентностей студентів у сфері психології віртуального простору.

### ***Завдання курсу:***

- оволодіння теоретичними уявленнями про віртуальну реальність та активність індивіда у віртуальному просторі;
- формування мотивації студентів до освіти та самоосвіти з використанням віртуальних технологій;
- розвиток професійної мотивації студентів та усвідомлення засобів подолання ризиків віртуального простору;

- поглиблення навичок самостійної аналітичної роботи та критичного оцінювання наукових джерел за визначеними проблемами.

*Програма курсу* складається з 6 тем, які передбачають ознайомлення студентів з предметом, історією становлення віртуальної психології як науки, термінологією, психологічними особливостями віртуального простору загалом та самореалізації у ньому індивіда зокрема, психологічними засадами реалізації віртуальних відносин між людьми та практичного використання віртуального простору у сучасному світі, у тому числі професійній самореалізації психолога.

Дисципліна вивчається протягом третього семестру підготовки студентів зі спеціальності «Практична психологія». Важливим фактором успішності набуття передбачених програмою компетенцій є спадковий характер, повторення базових понять загальної, соціальної психології при вивченні особливостей психіки людини у межах віртуального простору.

Теоретичним підґрунтям курсу “Психологія віртуального простору” є принцип єдності свідомості і діяльності та динамічний принцип вивчення особистості. У віртуальному просторі кожен індивід формує власну віртуальну особистість. Вивчення курсу покликане навчити вирізняти та характеризувати віртуальну особистість, розширити уявлення про можливості практичного застосування віртуального простору у професійній самореалізації психолога.

Методологічно основним завданням кожного студента є використання власного практичного досвіду віртуальної самореалізації, а також практичне застосування набутих знань у віртуальній реальності, її моделювання, соціальній взаємодії, аналізу власної психіки та перспектив майбутньої професійної діяльності тощо. Практичне використання набутих знань свідчить про високий рі-

вень оволодіння теоретичними знаннями, сформованості навичок як складової частини зрілості особистості людини та її професіоналізм.

### ***Навчальні компетенції, що формуються у ході вивчення дисципліни***

Вивчення цієї навчальної дисципліни спрямоване на формування у студентів наступних *базових компетенцій*:

- здатність і готовність до володіння культурою наукового мислення, узагальненням, аналізом і синтезом фактів і теоретичних положень;

- здатність і готовність до використання системи категорій і методів, необхідних для вирішення типових і нових завдань в різних областях професійної діяльності;

- здатність і готовність до сприйняття іншої особистості як у реальному, так і у віртуальному просторі, встановленню контакту і діалогу на основі довіри, переконання і підтримки людей;

- здатність і готовність до проведення бібліографічної та інформаційно-пошукової роботи з подальшим використанням даних при вирішенні професійних задач і оформленні анотацій наукових статей, власних висновків;

- вміння самостійно застосовувати елементарні засоби віртуального простору з метою психодіагностики індивіда, визначати мету і завдання конкретного дослідження психічних проявів особистості у віртуальній реальності;

- обробка та аналіз отриманих даних із застосуванням інформаційних технологій, здатність інтерпретувати результати дослідження, володіння навичками популяризації психологічних знань, рекомендацій з використання результатів психологічних досліджень та інновацій володіння навичками формування установок, спрямованих на здоровий спосіб життя, гармонійний розвиток, продуктивне поєднання віртуальної та реальної активності людини.



*Загальнокультурні компетенції:*

1. Здатність і готовність до розуміння сучасних концепцій світогляду, оволодіння досягненнями філософських, природничих та суспільних наук у галузі віртуалістики;
2. Здатність і готовність до володіння культурою наукового мислення, узагальненням, аналізом і синтезом фактів та теоретичних положень;
3. Здатність і готовність до використання системи категорій і методів, необхідних для вирішення типових завдань в різних галузях професійної практики;
4. Здатність і готовність до проведення бібліографічної та інформаційно-пошукової роботи з подальшим використанням даних при вирішенні професійних завдань і оформленні наукових статей, звітів, висновків тощо;
5. Здатність і готовність до оволодіння основними методами, способами та методиками отримання, зберігання, переробки теоретичної та емпіричної інформації;
6. Здатність і готовність до професійно профільованого використання сучасних віртуальних технологій.

*Професійні компетенції:*

1. Здатність і готовність до прогнозування змін і динаміки рівня розвитку і функціонування пізнавальної та мотиваційно-вольової сфери, самосвідомості, психомоторики, здібностей, характеру, темпераменту, функціональних станів, особистісних рис і акцентуації особистості у віртуальному просторі;
2. Здатність і готовність до застосування знань з психології як науки про психологічних феномени, категорії та методи вивчення і опису закономірностей функціонування і розвитку психіки як елемента віртуальної реальності;

3. Здатність і готовність до розуміння та постановці професійних завдань в області науково-дослідної та практичної діяльності у віртуальному просторі;

4. Здатність і готовність до участі в проведенні психологічних досліджень на основі застосування знань і умінь в різних наукових і науково-практичних областях психології;

5. Вибір програм подальшої освіти в різних областях психології;

6. Здатність і готовність до підготовки та проведення лабораторних і практичних занять;

7. Здатність і готовність до самоосвіти протягом усієї професійної кар'єри.

В результаті вивчення даної навчальної дисципліни студент повинен:

*1) знати:*

- сутність основних понять віртуальної психології;
- риси та властивості віртуального простору;
- феномени системи «особистість – віртуальний простір»;
- характерні властивості віртуального самовираження людини;
- специфічні переваги та ризики віртуальної соціальної взаємодії;
- засоби практичного застосування віртуальної реальності у психологічній діяльності;
- психологічні закономірності професійної самореалізації психолога у віртуальному просторі.

*2) вміти:*

- застосовувати знання, навички та уміння для аналізу конкретних проявів психіки особистості людини;
- аналізувати різноманітні явища та процеси, детерміновані віртуальним простором;

- встановлювати систему віртуальної соціальної взаємодії з іншими людьми, враховуючи особливості віртуальної особистості;
- організовувати власну практичну діяльність засобами віртуальної реальності з урахуванням можливих ризиків;
- здійснювати цілепокладання особистісного саморозвитку та практично реалізовувати його віртуальні засоби;
- вирізняти прояви інтернет-адикції індивіда як наслідки взаємодії системи «особистість – віртуальний простір»;
- самостійно моделювати практичні задачі психолога, пов'язані із віртуальною діяльністю людини, та знаходити шляхи їх подолання;

### 3) *володіти:*

- поняттями та категоріями: предмет, об'єкт науки, віртуальна реальність, віртуальний простір, віртуал, консуетал, гратуал, інгратуал, кіберпсихологія, аретея, ковіртуальність, віртуальні технології, віртуальний образ Я, дистанційна освіта, віртуальна соціалізація, інтернет-адикція, віртуальна група, психологічна служба у віртуальному просторі, віртуальні засоби діагностики та консультування, віртуальна реабілітація;
- навичками критичного аналізу та самоаналізу реалізації особистості у віртуальному просторі;
- навичками викладання у формі усного або письмового повідомлення або анотації основних положень, що містяться в навчально-методичній або спеціальній науковій літературі, а також інтерпретації результатів, представлених в повідомленні або доповіді;
- навичками критичної оцінки результатів експериментальних досліджень з точки зору різних підходів до віртуального існування особистості;

4) *мати уявлення про:*

- віртуальність та віртуальний простір;
- активність індивіда у віртуальному просторі;
- соціальну взаємодію людей, опосередковану кібертехнологіями;
- особливості когнітивних, емоційних та індивідуальних проявів віртуальної особистості;
- перспективи подальшого застосування віртуальних технологій у діяльності психолога.

### **Освітні технології**

У процесі вивчення дисципліни використовуються не тільки традиційні технології, форми і методи навчання, а й інноваційні технології, активні та інтерактивні форми проведення занять: консультації, науково-дослідницька робота, лекції з елементами проблемного навчання, тестування, вирішення ситуаційних завдань, дискусії, заняття з елементами тренінгу.

Інтегральну модель освітнього процесу з дисципліни формують технології методологічного рівня: модульно-рейтингове, контекстне навчання, розвивальне і проєктне навчання, елементи технології розвитку критичного та дивергентного мислення.

Реалізація даної моделі передбачає використання наступних технологій стратегічного рівня (які задають організаційні форми взаємодії суб'єктів освітнього процесу), що здійснюються з використанням певних тактичних процедур:

- лекційні (вступна лекція, лекція-презентація, проблемна лекція);
- практичні (робота в малих групах, в тому числі у рамках самопідготовки, ігрові методики, метод кейс-стаді, методи арт-терапії, використання відеоматеріалів);

- активізації творчої діяльності (дискусія, мозковий штурм, метод проектів та ін.);
- самоорганізація (самостійна робота студентів, підготовка презентацій за темами домашніх завдань, метод експертних оцінок).

### **Сценарій вивчення дисципліни**

При викладі навчального матеріалу лектор застосовує як традиційні, так і інтерактивні методи навчання при проведенні лекцій та практичних занять.

Мета лекції - організація цілеспрямованої пізнавальної діяльності студентів по оволодінню програмним матеріалом навчальної дисципліни.

Завдання лекції:

1. забезпечувати формування системи знань з навчальної дисципліни,
2. вчити вмінню аргументовано викладати науковий матеріал,
3. формувати професійний кругозір і загальну культуру,
4. відображати нові знання, ще не отримали висвітлення в підручниках і навчальних посібниках.

Традиційними функціями лекції є:

- 1) інформаційна,
- 2) систематизуюча,
- 3) роз'яснювальна.

Лекції можуть також виконувати стимулюючу і розвиваючу функцію.

Види лекцій:

1. *Традиційна лекція* - усний систематичне і послідовне виклад матеріалу з будь-якої проблеми, теми питання тощо. Студент сприймає інформацію на лекції, усвідомлює її і конспектує. Конспект є продуктом мислення того, хто навчається. Метою тра-

диційної лекції є подача навчаються сучасних, цілісних, взаємопов'язаних знань, рівень яких визначається цільовою установкою до кожної конкретної проблеми або темі.

2. *Проблемна лекція* починається з питань чи з постановки проблеми, яку під час викладу матеріалу необхідно вирішити. Проблемні питання відрізняються тим, що прихована в них проблема вимагає не однотипного рішення. Метою проблемної лекції є засвоєння студентами теоретичних знань, розвиток теоретичного мислення; формування пізнавального інтересу до змісту навчального предмета і професійної мотивації майбутнього професіонала.

3. *Лекція-візуалізація* має на увазі використання принципу наочності, тобто подача лекційного матеріалу у візуальній формі з використанням технічних засобів навчання, засобів віртуальної реальності.

Представлена таким чином інформація повинна забезпечити систематизацію наявних у студентів знань. Залежно від змісту навчального матеріалу можуть використовуватися різні види візуалізації - натуральні, образотворчі, символічні, схематичні тощо.

4. *Лекція-бесіда* або «діалог з аудиторією» передбачає безпосередній контакт викладача з аудиторією. В основі лекції-бесіди лежить діалогічна діяльність, що являє собою найбільш просту форму активного залучення студентів до навчального процесу.

5. *Лекція-дискусія* передбачає, що викладач при викладі лекційного матеріалу організовує вільний обмін думками в інтервалах між логічними розділами. Лекція-дискусія активізує пізнавальну діяльність аудиторії і дозволяє викладачеві керувати колективною думкою групи, використовувати його в цілях переконання, подолання негативних установок і хибних думок деяких студентів.

Під час лекцій прослідковується структура психологічної науки, тому не бажано пропускати окремі пункти. Лекційний мате-

ріал слід використовувати при підготовці до практичних занять, як основну схему орієнтації в науково-теоретичному матеріалі.

За відвідування лекцій можна отримати від 0,5 до 1 балу за лекцію (відповідно до регламенту першого і другого семестрів вивчення дисципліни).

До основних форм практичних занять можуть бути віднесені наступні:

*Семінари-практикуми*, на яких студенти обговорюють різні варіанти вирішення практичних ситуаційних завдань, висуваючи як аргументи психологічні положення. Оцінка правильності рішення виробляється колективно під керівництвом викладача.

*Власне практичні заняття* проводяться в стінах самого навчального закладу або в місцях практики студентів і мають на меті навчити їх вирішенню специфічних завдань за профілем своєї спеціальності. Це можуть бути завдання по вирішенню психологічної атмосфери у колективі класу; завдання по розпізнаванню нервово-психічних розладів за представленими симптомами - для медичних психологів; завдання по психологічній експертизи правопорушень або психологічного консультування правознавців - для юридичного психолога тощо.

*Лабораторні заняття* допомагають студентам виявляти ті чи інші психічні явища, особливості соціально-психологічних механізмів взаємин людей в групі. Основне призначення лабораторних занять - навчання студентів дослідницькому підходу до вивчення психології як науки. Наукові ідеї, почуті на лекції або прочитані у спеціальній літературі, знаходять перевірку в дослідженнях, підкріплюються особистим досвідом студента і тому краще засвоюються. Завдяки лабораторним роботам студент знає не тільки саме теоретичне положення, але і те, як воно може бути отримано в цьому дослідженні, щоб потім оформитися в узагальнену, абстраговану від конкретних подробиць струнку теорію.

У практиці навчання використовуються різні види семінарів:

- *Семінар-конференція*, де студенти виступають з доповідями, які тут же і обговорюються всіма учасниками під керівництвом викладача. Доцільним є побудова семінару у контексті взаємозв'язку теоретичні питання з практикою роботи фахівця.

- *Семінар-дискусія, проблемний семінар*. Він проходить у формі наукової дискусії. Упор тут робиться на ініціативі студентів в пошуку матеріалів до семінару і активності їх під час дискусії. Важливо, щоб джерела інформації були різноманітними, представляли різні точки зору на проблему, а дискусія завжди спрямовувалася викладачем;

- *Обговорення* кінофільмів, дослідів, експериментів, оформлення текстового матеріалу в таблиці, схеми тощо.

- *Навчально-рольові ігри*. Для проведення гри заздалегідь визначаються питання для обговорення (зазвичай 2-3) та критерії оцінки виступів. Потім група розбивається на 3 або 4 підгрупи в залежності від характеру матеріалу. У кожній підгрупі розподіляються ролі, проводиться запланована гра, потім відбувається дискусія та обговорення, обирається найефективніший варіант вирішення проблеми.

Оцінювання результатів роботи студентів на заняттях здійснюється згідно регламенту.

**1. Структура навчальної дисципліни:** загальний обсяг 150 години (5 кредитів); лекцій – 16 годин, практичних – 16 годин, СРС – 118 години; ПМК

**2. Організація навчального процесу:** семестрів викладання - 1, модульних циклів - 2.

**3.Шкала оцінювання з навчальної дисципліни:**  
R=100 балів.



#### 4. Розподіл рейтингових балів за видами навчальної роботи:

##### боти:

а) систематичність і планомірність роботи на заняттях – 8 балів;

б) результати самостійної роботи – 26 балів:

- виконання додаткових творчих письмових завдань – 6 балів;

- підготовка загального конспекту – 5 балів;

- виконання ОДЗ – 15 балів;

в) робота на практичних заняттях - 36 балів:

- виконання тестових завдань – 6 балів;

- усні індивідуальні повідомлення та демонстрація самопідготовки у міні-групах – 30 балів;

г) виконання підсумкового контролю - 30 балів.

Кожен пункт практичного заняття висвітлює логічний, цілісний, системний блок питань по конкретній темі, демонструючи важливі характеристики, особливості психічних явищ у їх взаємозв'язку. Теоретичні питання доповнюють практичні завдання, виконання яких допустиме у групі чи індивідуально.

Починати роботу над темою варто із звернення до матеріалу лекції, де було подано базові визначення та зроблені акценти щодо практичного застосування наукових знань з кожної теми.

Найбільшою мірою оцінюється самостійна робота студентів, зокрема, презентація результатів самопідготовки за питаннями конкретних тем.

Важливо не лише розглянути теоретичний матеріал, запропонований у лекційному курсі та навчальній літературі, але і знайти практичне відображення понять та процесів, що вивчаються. У першу чергу ця рекомендація орієнтує на відтворення власного життєвого досвіду, рефлексивного бачення прояву та розвитку понять, що вивчаються.

Також передбачено модульний проект, спрямований на поглиблення навичок аналізу наукових джерел, розвитку ініціативності, дивергентного мислення студента. Завдання проекту – детально розкрити конкретну проблему психології віртуальної реальності шляхом складення розгорнутих анотацій до наукових джерел та самоаналізу віртуального досвіду студента чи його найближчого оточення. Форма презентації результатів аналізу обирається студентом.

Вивчення курсу передбачає модульний контроль, який проводиться у формі тестів та вирішення практичних задач. Зразки тестів додаються до кожної теми. Тестування аудиторне, наприкінці вивчення відповідного блоку тем, оцінюється залежно від семестру відповідно до регламенту.

### **Поради студентам**

Психологія віртуального простору особлива високою актуальністю та поширеністю віртуальних технологій у повсякденному житті пересічної людини. Результативність оволодіння запропонованим матеріалом залежить у першу чергу від готовності студента до самоаналізу, критичної оцінки теоретичної інформації та мотивованості до оволодіння навичками психологічної діяльності з використанням різних типів засобів дослідження і впливу.

Навчально-методична література з даного курсу переважно міститься у кіберхранилищах. При роботі над кожною темою допустимо користуватися не лише україно- та російськомовними джерелами, але і залучати англomовні ресурси.

На практичних заняттях проводиться тестовий контроль з метою систематизувати знання теоретичного матеріалу по темах та перевірити рівень знань кожного студента. Це додаткова можли-

вість для звернення до літератури та лекційного матеріалу. Підсумковий контроль теж включає в себе тести.

Зміст тестів розроблений на підґрунті того матеріалу, що читається на лекції та деталізується на практичних заняттях. Отже, відвідування лекцій та опрацювання конспекту лекції є необхідною умовою оволодіння навчальним курсом.

Крім конспекту лекції, студент має опрацювати 1-2 літературних джерел. Список рекомендованої літератури до кожної теми практичних занять додається.

Показником підготовки студента до практичного заняття є детальний або розгорнутий план до кожного із зазначених запитань практичного заняття. Доцільними можуть бути лише короткі тези до планових запитань.

До кожної теми подаються теоретичні поняття, зміст яких повинен знати студент.

Бали на семінарі можна отримати і за доповнення, уточнення, аналіз виступу іншого студента, коротку рецензію. Студент може підготувати до практичного заняття власну міні-презентацію. Це допоможе структурувати та візуалізувати науковий теоретичний матеріал.

## **Плани практичних занять із курсу «Психологія віртуального простору»**

### **Тема 1. Психологія віртуального простору (далі - ПВП) як наукова галузь**

Теоретичні поняття: реальність, віртуальність, складна система, віртуальний простір, константність, психологія віртуального простору, кіберпсихологія, принцип матрешки, віртуальні події, косуетал, гратуал, інгратуал, аретейя, собь, ковіртуальність.

#### **План**

- 1.1. Віртуальність як поняття
- 1.2. Предмет та міждисциплінарні зв'язки ПВП
- 1.3. Понятійний апарат віртуальної психології

Особливої уваги вимагає розуміння поняття віртуальності, наведення конкретних життєвих прикладів віртуалізації.

Додаткове завдання кожному студенту - порахувати протягом однієї доби, скільки часу проводите у реальному і віртуальному просторі. На парі вирахувати середньозважені показники групи.

#### **Завдання СРС:**

- Обрати на власний розсуд наукову статтю з будь-якої проблеми психології віртуального простору та зробити її розширений огляд. Завдання має на меті закріплення уявлень про предмет ПВП та закріплення навичок опрацювання наукових джерел.

#### **Список рекомендованої літератури**

1. Nigel Foreman. Virtual Reality in Psychology. Themes In Science And Technology Education. Special Issue, Pages 225-252.

Klidarithmos Computer Books- URL:  
<http://earthlab.uoi.gr/theste/index.php/theste/article/download/33/22>

2. Suler J. The Psychology of Cyberspace [Electronic resource] / J. Suler. New Jersey : Science and Technology Center of Rider University, 2007. URL: <http://www-usr.rider.edu/~suler/psycyber/psycyber.html>.

3. Засоби комп'ютерної техніки з віртуальними функціями і нові інформаційні технології: зб. наук. праць. Т.1 Редкол.: В.О. Романов та ін. К. : НАН України, 2002. 112 с.

4. Носов Н.А. Словарь виртуальных терминов. Труды лаборатории виртуалистики. Выпуск 7, Труды Центра профориентации. М.: Путь, 2000. 69 с. URL: [http://www.33plus1.ru/Decor/Art/Russian/MIF/slovar\\_virt\\_term.htm](http://www.33plus1.ru/Decor/Art/Russian/MIF/slovar_virt_term.htm).

### **Зразок тестів для контролю знань**

1. Дослідник віртуальної і кібернетичної реальності, завідувач лабораторією психології інтелектуальної діяльності та інформатизації факультету психології Московського державного університету -

- а) М.О. Носов
- б) О.Є. Войскунський
- в) Н. Фореман
- г) О. К. Тихомиров

2. Не належить до властивостей віртуальної реальності:

- а) анонімність
- б) актуальність
- в) автономність
- г) породженість

3. До властивостей віртуала належить:

- а) всі варіанти неправильні
- б) всі варіанти правильні

- в) об'єктивованість
  - г) невідконтрольність свідомості час виникнення
4. Система віртуалів індивіда, які перетворилися на консуетали, -
- а) аретя
  - б) собь
  - в) феномен подвоєння реальності особистості
  - г) віртуальний образ Я у кіберпросторі

## **Тема 2. Психологічні особливості віртуального простору**

Теоретичні поняття: кіберпростір, віртуальний простір, ефект бінокля, ефект гравітації, віртуальні технології, види діяльності: продуктивна і непродуктивна; віртуальний продукт, пізнавальна і розважальна діяльність у ВП, мотиватор, демотиватор, чат, конференц-зв'язок, штучний інтелект.

### **План**

- 1 Віртуальний простір як система. Кіберпростір.
2. Історія виникнення ПВП
3. Види віртуальної діяльності. Свідомість та діяльність людини у ВП
4. Людина як творець ВП. Психологічні аспекти проблеми штучного інтелекту.

Вивчаючи цю тему, студенти мають усвідомити власне місце у віртуальному просторі та проаналізувати, яку роль ВП займає у місці сучасної людини і які прогнози подальшої віртуалізації діяльності людини.

Під час пари студенти планується провести SWOT - аналіз віртуального простору, що вимагає аналітичної підготовки на основі раніше засвоєних та отриманих з теми знань.

**Завдання** СРС (нумерація відповідно до питань плану):

1. Підібрати приклади віртуальної реальності з кіно, літератури, музичних кліпів тощо, продемонструвати (зачитати).

2. Скласти коротку біографію 5 осіб, які мають внесок творення віртуалістики та психології віртуального простору

3. На вибір студента.

3.1. Скласти рейтинг комп'ютерних ігор за будь-яким критерієм (наприклад, популярність, продажі, кількість онлайн учасників тощо).

3.2. Створити підбірку мотиваторів і демотиваторів на психологічну тематику, продемонструвати у групі..

4. Уявити подальші наслідки для людства розвитку штучного інтелекту (не менше 7 наслідків).

### **Список рекомендованої літератури**

1. Dave, M. *Virtual Life* / Morris Dave. Лондон : Ходдер Чилдренз Букс, 1995. 81 с.

2. Suler J. *The Psychology of Cyberspace* [Electronic resource] / J. Suler. – New Jersey : Science and Technology Center of Rider University, 2007. – URL: <http://www-usr.rider.edu/~suler/psycyber/psycyber.html>.

3. Белозеров С.А. Виртуальные миры: анализ содержания психологических эффектов аватар-опосредованной деятельности. *Экспериментальная психология*. 2015. Том 8. № 1. С. 94–105. URL: <http://psyjournals.ru/exp/2015/n1/75584.shtml>.

4. Виртуальная психология: определение предметной области и выявление методологических особенностей / Серавин А.И. - URL: <http://seravin.narod.ru/virtual.html>

5. Кадикало, А. Проблемність визначення свідомості та штучний інтелект. Вісник Національного університету "Львівська політехніка". Філософські науки. 2014. № 780. С. 9-16.

6. Малкін В. М. Психологічні особливості самоконституювання суб'єкта у віртуальній реальності : автореферат... канд. психологічних наук, спец.: 19.00.01 - загальна психологія, історія психології. Одеса : МОН, молоді та спорту Укр. ДЗ "Південноукраїнський нац. пед. ун-т ім. К.Д, Ушинського", 2013. 20 с.

7. Усанова Л. А. Віртуальність як риса сучасності / Л. А. Усанова // Філософські обрії. - 2011. - № 25. - С. 116-126. - URL: [http://nbuv.gov.ua/UJRN/FiloFilo\\_2011\\_25\\_12](http://nbuv.gov.ua/UJRN/FiloFilo_2011_25_12).

## **Зразок тестів для контролю знань**

1. Фома Аквінський писав, що
  - а) душа людини віртуальна
  - б) комп'ютерні потреби людини у майбутньому зростатимуть
  - в) віртуальний простір безмежний
  - г) у зернятці горіха закладена віртуальна сила майбутнього дерева.
2. Була зафіксована спроба винайти власну мову при функціонуванні:
  - а) статичних ботів
  - б) позаігрових ботів
  - в) чат-ботів
  - г) ботів MeatBot
3. Джарон Ленґер



- а) вперше почав вивчати психологію віртуального простору
  - б) запровадив термін «віртуальна реальність»
  - в) виступ із доповіддю про значимість психології віртуального простору
  - г) створив кіберпростір
4. Частина програмного забезпечення у відеоіграх, розроблене для створення імітації інтелекту в поведінці ігрових персонажів, невідконтрольних користувачу, називається
- а) штучний інтелект
  - б) симулякр
  - в) ігровий штучний інтелект
  - г) зона віртуальної реальності

### **Тема 3. Система «людина – віртуальний простір»**

Теоретичні поняття: особистість у ВП, собь, віртуальна людина, Я-концепція у ВП, віртуальний статус, імідж у ВП, блогерство, збереження ідентичності особистості у ВП, феномен подвоєння реальності, віртуальний псевдонім, анонім, аватар

#### **План**

1. Віртуальний образ людини. Я-концепція індивіда у кіберпросторі.
2. Феномени системи «особистість – віртуальний простір»
3. Самовираження та анонімність людини у ВП.
4. Ризики віртуалізації особистості та можливості девіртуалізації.

Вивчаючи цю тему, студенти мають усвідомити власне місце у віртуальному просторі, проаналізувати, яку роль ВП займає у місці сучасної людини.

Питання про феномени системи «особистість - віртуальний простір» близькі до проблем психології розвитку. Корисно проводити паралелі. Допустиме критичне сприйняття певних висновків віртуалістів, які ґрунтуються на наукових психологічних дослідженнях.

Ризики віртуалізації особистості можна вважати актуальними для сучасного покоління юного та дорослого віку. Тому особливого значення набуває розуміння способів рефлексії, самозахисту та зовнішніх психологічних впливів щодо девіртуалізації особистості.

### **Завдання СРС (нумерація відповідно до питань плану):**

1. Скласти віртуальний психологічний портрет студента СумДУ (можна уявного або на прикладі себе). Додаткове завдання - з фото зробити колаж групи: від кожного якусь частину обличчя чи тіла.

2. Навести реальний приклад реалізації будь-якого феномену реалізації особистості у віртуальному просторі

3. На вибір студента.

3.1. Створити підбірку аватарок у форумі та проаналізувати, як її вибір пов'язаний із психікою людини (мотиви віртуальної присутності, характерологічні прояви тощо).

3.2. Створити підбірку спецефектів у кіно, пов'язаних із презентацією героя, обґрунтувати їх реальність чи віртуальність.

4. Скласти рейтинг власних ризиків віртуалізації особистості. У підгрупі визначити спільний рейтинг. Представити із використанням елементів віртуального простору.

### **Список рекомендованої літератури**

1. Баранов О.А. Віртуальність і правове регулювання. Публічне право. 2017. № 1. С. 210-219.

2. Белозеров С. А. Виртуальные миры: анализ содержания психологических эффектов аватар-опосредованной деятельности Экспериментальная психология. 2015. Т. 8. № 1. URL: [http://psyjournals.ru/files/75584/exp\\_2015\\_n1\\_Belozerov.pdf](http://psyjournals.ru/files/75584/exp_2015_n1_Belozerov.pdf)

3. Величковский Б.Б., Гусев А.Н., Виноградова В.Ф., Арбекова О.А. Когнитивный контроль и чувство присутствия в виртуальных средах. Экспериментальная психология. 2016. Том 9. № 1. С. 5–20. URL: [http://psyjournals.ru/exp/2016/n1/Velichkovsky\\_et\\_al.shtml](http://psyjournals.ru/exp/2016/n1/Velichkovsky_et_al.shtml)

4. Дубовый Л.М. Виртуальная реальность телесности. Психология телесности: теоретические и практические исследования. URL: [http://psyjournals.ru/psytelesnost/issue/40292\\_full.shtml](http://psyjournals.ru/psytelesnost/issue/40292_full.shtml)

5. Малкін В. М. Психологічні особливості самоконститування суб'єкта у віртуальній реальності : автореферат... канд. психологічних наук, спец.: 19.00.01 - загальна психологія, історія психології / Малкін В. М. Одеса : МОН, молоді та спорту Укр. ДЗ "Південноукраїнський нац. пед. ун-т ім. К.Д, Ушинського", 2013. 20 с.

6. Щербак Т.І. Теоретичні та методологічні проблеми вивчення віртуального образу Я особистості. Науковий вісник Херсонського державного університету, серія «Психологічні науки». Випуск 1, том 1, 2014. С. 114-119.

## **Зразок тестів для контролю знань**

1. Дослідник віртуальної і кібернетичної реальності, завідувач лабораторією психології інтелектуальної діяльності та інформатизації факультету психології Московського державного університету -

- а) М.О. Носов
- б) О.Є. Войскунський
- в) Н. Фореман
- г) О. К. Тихомиров

2. Ефемерність віртуальної реальності означає

- а) незалежність входу і виходу із віртуальної реальності
- б) віртуалізацію особистості
- в) відсутність фізичного впливу на учасників віртуальної реальності
- г) відсутня як явище

3. За концепцією М.О. Носова, у дошкільному віці дитина розмежовує власну свідомість, переконання від іншої людини, це означає:

- а) подвоєння реальності особистості
- б) виникнення собі свідомості
- в) формування віртуального образу Я
- г) порушення норм розвитку дитини

4. Теорія, яка досліджує здатність відтворення візуального сприйняття людини, відноситься до:

- а) штучного інтелекту
- б) зорових засобів віртуального простору
- в) шоломів віртуальної реальності
- г) оптичного обману

#### **Тема 4. Психологія віртуального спілкування**

Теоретичні поняття: Віртуальне спілкування, нетикет, віртуальна група, команда, комунікатор, засоби залучення людей до соціальних груп, соціальні мережі, комп'ютерні ігри, сайти знайомств, побачення онлайн, емпатія у ВП, віртуальна соціалізація, інтернет-адикція.

#### **План**

1. Спілкування у кіберпросторі
2. Віртуальна соціалізація особистості

3. Віртуальна група: особливості, склад, динаміка
4. Інтернет-залежність індивіда

Спілкування у кіберпросторі має певні особливості, які на рівня повсякденної психології найчастіше не усвідомлюються пересічними користувачами. У той же час ці особливості впливають на рівень задоволеності соціальних потреб людини.

Віртуальна соціалізація охоплює широке коло осіб, маючи відчутні переваги перед реальністю. Водночас необхідно проаналізувати ризики та загрози психічному життю спрощеного входження особистості до віртуальних груп.

При дослідженні питання інтернет-залежності рекомендовано вивчити досвід інших держав, наприклад, Китаю та співставити ставлення до такого виду залежностей представників різних країн та соціальних і вікових категорій.

**Завдання СРС (нумерація відповідно до питань плану):**

1. До першого теоретичного питання два практичних завдання низького рівня складності (1.1. є обов'язковим, 1.2 і 1.3 - альтернативними).

1.1. Скласти та проранжувати перелік місць, де людям можна познайомитися у ВП (не залежно від того, чи ви ними користувалися).

На вибір студента:

1.2. Продемонструвати окремо різні смайли та емоції без слів, невербально, у будь-якому порядку, тобто потренуватися розрізняти емоції.

1.3. Знайти та продемонструвати групі відео про спілкування онлайн і офлайн (показати без пояснень два уривки і запропонувати групі визначити, де який вид спілкування).

2. На вибір студента.

- 2.1. Проаналізувати соціально-психологічний склад френдів будь-якої соцмережі (власної або будь-кого знайомого): віковий склад, гендерний, знайомство реальне чи віртуальне та за власними соціально-психологічними критеріями (усього не менше 4 критеріїв).
- 2.2. Навести приклади фото, відео чи повідомлень, які зібрали за певний проміжок часу найбільше лайків. На основі змісту контенту проаналізувати мотиви віртуальної підтримки.
3. Скласти таблицю порівняння реальної і віртуальної групи за самостійно визначеними критеріями та перелік контактних віртуальних груп, до яких входите ви чи ваші знайомі.
4. Застосувати методіку виявлення інтернет-адикції та надати звіт.

### Список рекомендованої літератури

1. Грабар Н.Г. Соціально-психологічні проблеми спілкування у віртуальній реальності *Бібліотекознавство. Документознавство. Інформологія*. 2012. № 3-4. С. 82-85. URL: [http://nbuv.gov.ua/UJRN/bdi\\_2012\\_3-4\\_13](http://nbuv.gov.ua/UJRN/bdi_2012_3-4_13).
2. Гуменюк Л. Й. Соціально-психологічні фактори Інтернет-адикції. *Науковий вісник Львівського державного університету внутрішніх справ, серія психологічна*. 2013. Вип. 1. С. 11-20. URL: [http://nbuv.gov.ua/UJRN/Nvldu\\_2013\\_1\\_4](http://nbuv.gov.ua/UJRN/Nvldu_2013_1_4)
3. Кастронова Эдвард. Бегство в виртуальный мир. *Феникс*, 2010 г. 217 с.
4. Лучинкіна А. І., Плешаков В. І. Кіберсоціалізація людини: фактори і механізми соціалізації особистості в кіберпросторі. *Актуальні проблеми психології*. Зб. наук. пр. Ін-ту психології ім. Г. С. Костюка НАПН України. За ред. академіка С. Д. Максименка. Т. 11. К., 2013. С. 68–76.
5. Майерс Д. *Социальная психология : учебник*. 6-е изд., перераб. и доп. СПб. : Питер, 2003. 752 с.

6. Н.В. Кочетков. Социально-психологические аспекты зависимости от онлайн-игр и методика ее диагностики. Социальная психология и общество. 2016 г. Том 7. № 3. URL: [http://psyjournals.ru/files/82722/spio\\_2016\\_n3\\_kochetkov.pdf](http://psyjournals.ru/files/82722/spio_2016_n3_kochetkov.pdf)

7. Тендрякова М.В. Старые и новые лики игры: игровая специфика виртуального пространства. Культурно-историческая психология. 2008. № 2. С. 60–68. URL : <http://psyjournals.ru/kip/2008/n2/Tendryakova.shtml>

### **Зразок тестів для контролю знань**

1. Чи є помилка? Соціальна взаємодія у кіберпросторі:
  - а) всі відповіді правильні, помилки немає
  - б) має функціональну відповідність з реальною
  - в) опосередковується технічними засобами
  - г) відбувається у віртуальній реальності.
2. Смайлики у кіберспілкуванні виконують функцію:
  - а) створення віртуальної реальності
  - б) засобів віртуального образу індивіда
  - в) засобів соціальної інтеракції
  - г) засобів соціальної перцепції
3. Що з переліченого не сприяє збереженню анонімності у Інтернеті:
  - а) аватар
  - б) законодавство про захист конфіденційності користувачів
  - в) реальна віддаленість користувачів одне від одного
  - г) IP-адреса
4. Що з перерахованого не пов'язане з реалізацією концепції ескейпізму у віртуальному просторі:
  - а) людина вживається у віртуальний вигаданий образ, втрачаючи зв'язки з реальністю

б) у віртуальному просторі людина розширює коло соціальної взаємодії

в) людина прагне приховати реальні труднощі, віддалитися від них за допомогою віртуального простору

г) віртуальні трансформації образу Я викликають сумніви у реальності існування

## **Тема 5. Психологічні засади практичного використання віртуального простору.**

Теоретичні поняття: робота індивідуальна, робота команди, професійна самореалізація у віртуальному просторі, освітній контент, дистанційне навчання, онлайн-навчання, blended learning, віртуальна реклама, психологічні особливості віртуальної торгівлі, віртуальні гроші, електронний ключ, кібербезпека, віртуальна війна, захист даних, пароль, вірус, хакер, віртуальне шахрайство, психологічні аспекти авторського права у ВП

### **План**

1. Сфери застосування ВП у продуктивній діяльності людини
2. Віртуальні освітні технології
3. Психологічні особливості бізнесу у ВП. Маркетинг у ВП
4. Інформаційно-психологічна безпека. Девіантна поведінка у ВП

Віртуальні можливості використовуються у продуктивній діяльності людини. Психологічні особливості застосування ВП у професійній сфері доречно аналізувати залежно від бажаної сфери майбутньої кар'єри.

Впровадження освітніх технологій у ВП розширює доступність навчання, у тому числі з метою саморозвитку.



Економічні підвалини взаємодії людей у ВП та засади збереження власних даних, захисту від девіантних проявів поведінки інших користувачів мережі у сучасному глобалізаційному середовищі стосуються кожного пересічного користувача Інтернет.

**Завдання СРС** (нумерація відповідно до питань плану):

1.1. Скласти таблицю порівняння продуктивної і розважальної діяльності людини у ВП (за психологічною **структурою діяльності індивіда** та іншими самостійно обраними критеріями).

1.2. Завдання підвищеної складності – за бажанням студента, виконується колективно. На початку виступу підгрупи організувати експеримент – один учасник займається продуктивною діяльністю, інший – розважальною протягом 10 хвилин. Необхідно визначити відмінності. Спробуйте визначити суб’єктивні (наприклад, хто був більш мотивований) та відносно об’єктивні (скільки разів відволікався, результативність діяльності у порівнянні з очікуваною) критерії порівняння.

2. Скласти перелік можливостей віртуального навчання з будь-якого особисто Вам цікавого напряму чи проблеми (наприклад, вивчення психології, англійської мови, бісероплетіння, конструювання роботів і т.д.) та узагальнити в підгрупі. Проаналізувати недоліки навчання в ВП.

3. Привести приклади 5 віртуальних рекламних продуктів та пояснити їхній вплив на потенційного споживача та конкретно на вас.

4. На вибір студента:

4.1. Скласти анкету та опитати знайомих щодо рівня безпеки їхніх даних у Інтернеті

4.2. Сформулювати правила кібер-безпеки, вигадати ідеальний пароль. У групі опитати тих, хто готовий назвати чи вигадати будь-який пароль, і оцінити рівень надійності такого паролю.

## Список рекомендованої літератури

1. Белкин Ф.А. Геймификация в образовании. Современная зарубежная психология. 2016. Том 5. № 3. С. 28–34. URL: [http://psyjournals.ru/files/83892/jmfp\\_2016\\_n\\_3\\_Belkin.pdf](http://psyjournals.ru/files/83892/jmfp_2016_n_3_Belkin.pdf)

2. Белозеров С. А. Виртуальные миры: анализ содержания психологических эффектов аватар-опосредованной деятельности. Экспериментальная психология. 2015. Т. 8. № 1. С. 94–105. URL: [http://psyjournals.ru/files/75584/exp\\_2015\\_n1\\_Belozerov.pdf](http://psyjournals.ru/files/75584/exp_2015_n1_Belozerov.pdf)

3. Меньшикова Г.Я., Козловский С.А., Полякова Н.В. Исследование целостности системы «глаз-голова-тело» при помощи технологии виртуальной реальности. Экспериментальная психология. 2012. Том 5. № 3. С. 115–121. URL: <http://psyjournals.ru/exp/2012/n3/53999.shtml>.

4. Смульсон М. Л. Психологічні особливості віртуальних навчальних середовищ. Технології розвитку інтелекту. К. : Інститут психології імені Г.С. Костюка НАПН України, 2012. URL: [http://psytir.org.ua/upload/journals/3/authors/2012/Smulson\\_Maryna\\_Lazarivna\\_-\\_Psychologichni\\_osoblyvosti\\_virtualnyh\\_navchalnyh\\_seredovysh.doc](http://psytir.org.ua/upload/journals/3/authors/2012/Smulson_Maryna_Lazarivna_-_Psychologichni_osoblyvosti_virtualnyh_navchalnyh_seredovysh.doc).

5. Смульсон М.Л. Психологічна характеристика віртуального освітнього простору. Наука і освіта. №10. 2015. С. 10-15.

## **Зразок тестів для контролю знань**

1. Поєднання традиційних та Інтернет-форм навчання називається
  - а) дистанційне навчання
  - б) комбіноване навчання
  - в) змішане навчання
  - г) адиктивне навчання
2. Психологічна структура бізнес-діяльності в Інтернеті відрізняється:
  - а) смисловими компонентами

- б) особливостям смислових компонентів
  - в) нічим не відрізняється
3. Теорія, яка досліджує здатність відтворення візуального сприйняття людини, відноситься до:
- а) штучного інтелекту
  - б) зорових засобів віртуального простору
  - в) шоломів віртуальної реальності
  - г) оптичного обману
4. До розважальної діяльності в Інтернеті не відноситься:
- а) будь-яка діяльність, яка не має гедоністичне призначення
  - б) будь-яка діяльність, яка спрямована на розширення контактів
  - в) спілкування у чатах
  - г) інтернет-шопінг

## **Тема 6. Психологічна діяльність у віртуальному просторі**

Теоретичні поняття: віртуальна реабілітація, стан віртуальної реальності, психічні зміни, психодіагностика у ВП і кіберпросторі, лабораторний експеримент, дистанційне консультування

### **План**

1. Віртуальність і психологічна наука
2. Віртуальні та кібернетичні психодіагностичні засоби.
- 3 Експериментальна психологія у ВП
4. Психологічне консультування через Інтернет: засоби і особливості. Переваги та недоліки роботи психолога у ВП.

Завдання професійної підготовки психолога полягає не лише у отриманні достатніх знань та навичок, необхідних для ефек-

тивної самореалізації у професії, але і у формуванні внутрішньої готовності до такої самореалізації. Мета даної теми – в усвідомленні широти засобів професійної діяльності психолога, у тому числі засобів віртуального простору.

Особливу увагу необхідно звернути на екологічність психологічного впливу, опосередкованими сучасними віртуальними засобами. Існує проблема компенсації перцептивної та інтерактивної функції спілкування. Загальнодоступність та простота віртуальної психодіагностики, експериментальної психологічної діяльності та психологічного консультування може заважати проаналізувати потребу особистого контакту з індивідом.

**Завдання СРС** (нумерація відповідно до питань плану):

1. Проаналізувати експеримент між учасниками підгрупи чи своїми знайомими на основі «рефлексивної гри» Носова. Скласти опис гри та потренуватися у підгрупі.
2. Скласти психологічний портрет невідомого користувача соцмережі (можливо створити фальшивий профіль або отримати дозвіл знайомого, важливо, щоб не студента групи). Визначити, які елементи містить психологічний портрет, які ознаки можна використати.
3. Знайти та продемонструвати групі три короткі відео експериментів у віртуальному просторі.
4. Скласти приклади повідомлень людей із складними життєвими ситуаціями, які можуть бути на форумах психотерапевтів. Проаналізувати, чи може ця проблема бути вирішена офлайн, онлайн чи в реальному часі? Чим відрізнятиметься у такому випадку? Підгрупа готує відповіді заздалегідь, а на парі роздає іншим підгрупам вигадані завдання, дає час на аналіз і співставляє відповіді із заготовками.

### Список рекомендованої літератури

1. Nigel Foreman. Virtual Reality in Psychology. Themes In Science And Technology Education. Special Issue, Pages 225-252. Klidarithmos Computer Books- URL: <http://earthlab.uoi.gr/theste/index.php/theste/article/download/33/22>.
2. Suler J. The Psychology of Cyberspace [Electronic resource] / J. Suler. New Jersey : Science and Technology Center of Rider University, 2007. URL: <http://www-usr.rider.edu/~suler/psycyber/psycyber.html>.
3. Зінченко, О. В. Розвиток поняттєвого мислення підлітків у процесі інтернет-спілкування : автореферат... канд. психол. наук, спец.: 19.00.07 - пед. та вік. психологія / Зінченко О. В. К. : Ін-т психології ім. Г.С. Костюка, 2016. – 23 с.
4. Лебедева С.В., Рубцов А.В. Виртуальная психологическая служба: функциональные задачи и особенности организации. Психологическая наука и образование. 2002. № 1. С. 87–97. URL: <http://psyjournals.ru/psyedu/2002/n1/Rubtsov.shtml>
5. Меньшикова Г.Я., Козловский С.А., Полякова Н.В. Исследование целостности системы «глаз-голова-тело» при помощи технологии виртуальной реальности // Экспериментальная психология. 2012. Том 5. № 3. С. 115–121. URL: <http://psyjournals.ru/exp/2012/n3/53999.shtml>

### **Зразок практичних задач для контролю знань**

1. Мама підлітка на консультації психолога скаржиться на надмірне захоплення дитини Інтернетом. Підліток має значну кількість друзів, але лише у соціальних мережах. Не прагне до контактів у реальності. Як (онлайн, офлайн чи реально) і з ким психолог має проводити консультативну роботу?

2. На консультацію до психолога звернувся Інтернет-гемблер. Чи можлива взаємодія офлайн, онлайн чи тільки в реальності? Чи зможе психолог гарантувати позбавлення залежності?

3. У кіберпросторі змінюються бар'єри міжособистісного спілкування. Опишіть, як це впливає на спілкування під час професійного консультування психолога.

### **Тематика творчих проектних робіт та додаткових повідомлень**

1. Симулякр як поняття віртуальної психології.
2. Доповнена реальність у повсякденному житті.
3. Порівняння віртуальності та кібернетичності
4. Кіберпсихологія як напрям науки.
5. Гендерні особливості ВП.
6. Освітні ресурси ВП.
7. Психологічні ресурси ВП.
8. Невербальна комунікація у ВП.
9. Особливості вербальної комунікації у ВП.
10. Інтерактивні особливості спілкування у ВП.
11. Перцептивні засади віртуального спілкування.
12. Інтернет-адикція.
13. Ігрова віртуальна залежність.
14. Соціальна віртуальна залежність.
15. Аватар як психологічний прояв віртуальної присутності індивіда.
16. Віртуальна та реальна самореалізація: порівняння, переваги, недоліки і перспективи.
17. Анонімність віртуальної реальності.
18. Віртуальні ігри: психологічний аналіз.
19. Дружба та романтичні стосунки у віртуальному просторі.
20. Психологічні особливості віртуального спілкування онлайн.

21. Психологічні особливості віртуального спілкування офлайн.
22. Сленг соціальних мереж.
23. Самооцінка віртуальної особистості.
24. Віртуальні соціальні ролі особистості.
25. Інтернет-шахрайство і способи самозахисту.
26. Блогерство у Інтернет-мережі.
27. Психологічні експерименти засобами віртуальної реальності (на основі конкретних прикладів).
28. Чи може виконувати функції психолога штучний інтелект.
29. Перспективи розвитку психології віртуального простору.
30. Можливості віртуального психологічного консультування у режимі онлайн.
31. Можливості віртуального психологічного консультування онлайн.
32. Віртуальний тимбілдинг.

### **Вимоги до заліку**

Підсумком вивчення дисципліни є складання заліку, що за регламентом оцінюється до 30 балів. Заліку передують підсумкове тестування з курсу. Залік передбачений в усній формі. У білеті міститься два теоретичні питання.

Обов'язковою вимогою є знати визначення базових понять, орієнтуватися у видах віртуальних дій, психічних закономірностях віртуальної активності індивіда, взаємовпливах віртуального простору та особистості, завданнях та можливостях професійної діяльності психолога у віртуальному просторі. Вміти теоретичний матеріал підтвердити прикладами з життя або продемонструвати практичне застосування в професійній діяльності, вирішувати практичну психологічну задачу.

### **Питання для самопідготовки:**

1. Види реальності. Віртуальна реальність.
2. Властивості віртуальної реальності.
3. Доповнена реальність.
4. Консуетал та віртуал як психологічні категорії.
5. Види та властивості віртуалів.
6. Віртуальний простір: поняття та особливості.
7. Психологічна характеристика кіберпростору.
8. Взаємозв'язки віртуального та кіберпростору.
9. Історія виникнення психології віртуального простору.
10. Особливості діяльності людини у віртуальній реальності.
11. Класифікація засобів віртуальної діяльності.
12. Ефекти віртуальної діяльності (ефект бінокля, ефект гравітації).
13. Види та особливості діяльності людини у Інтернеті.
14. Психологічні особливості соціальних мереж.
15. Амбівалентність впливу системи «людина – віртуальний простір».
16. Штучний інтелект як психологічна проблема.
17. Собь як віртуальний образ Я.
18. Особливості утворення собі: модель листкового пирога, принцип меланжевої нитки.
19. Віртуальний образ у кіберпросторі.
20. Феномен подвоєння реальності тілесності.
21. Феномен подвоєння реальності свідомості.
22. Феномен подвоєння реальності особистості.
23. Феномен подвоєння реальності волі.
24. Феномен подвоєння реальності людини.
25. Моделі віртуального самовираження.
26. Самопрезентація як вимога віртуального простору.
27. Віртуальна ідентичність особистості.
28. Анонімність у віртуальному просторі: переваги і недоліки.



29. Ідентифікаційні елементи віртуального образу Я (аватар, нікнейм, статут тощо).

30. Позитивні наслідки занурення особистості у віртуальний простір.

31. Ризики присутності особистості у віртуальному просторі.

32. Втрата ідентичності особистості. Ескейпізм.

33. Синдром втраченої вигоди.

34. Девіртуалізація особистості.

35. Спілкування у кіберпросторі. Нетикет.

36. Основні форми та стилі віртуальної комунікації.

37. Віртуальна соціалізація особистості.

38. Психологічні особливості віртуальних груп.

39. Інтернет-адикція.

40. Застосування віртуального простору у продуктивній діяльності людини.

41. Віртуальні освітні технології.

42. Психологічні особливості бізнесу та маркетингу у віртуальному просторі.

43. Інформаційно-психологічна безпека.

44. Девіантна поведінка у віртуальному просторі.

45. Віртуальність і психологічна наука.

46. Можливості кіберпростору у психології.

47. Віртуальні засоби психодіагностики.

48. Експериментальна психологія у віртуальному просторі.

49. Психологічне консультування через Інтернет.

50. Переваги та недоліки роботи психолога у віртуальному просторі.

## **Зміст**

Вступ

Плани практичних занять із курсу «Психологія віртуального простору»

Тематика творчих проектних робіт та додаткових повідомлень

Вимоги до заліку. Питання для самопідготовки