

Проявления феномена риска при различных стратегиях игрового диадного взаимодействия в дополненной реальности.

Научный руководитель – Солдатова Галина Владимировна

Клишевич Анастасия Сергеевна

Студент (специалист)

Московский государственный университет имени М.В.Ломоносова, Факультет психологии, Кафедра психологии личности, Москва, Россия

E-mail: nastusha_kl@mail.ru

Технологии дополненной и виртуальной реальности постепенно оказываются все более доступными и становятся фактом жизни. При этом различные психологические феномены и взаимодействие людей, достаточно хорошо изученные в офлайн среде, оказываются, на данный момент, не освещены в научном дискурсе относительно дополненной, виртуальной и смешанной реальности.

Научная новизна данного исследования заключается в анализе поведения человека и психологических феноменов в условиях дополненной реальности.

В рамках исследования выдвигались следующие гипотезы: дополненная реальность провоцирует переживание эффекта присутствия, особой вовлеченности, связанное с большим интересом и азартом в игре.; респонденты по-разному воспринимают ситуацию игры в дополненной реальности и вовлекаются в нее (в том числе, в разной степени формируется эффект присутствия) в зависимости от социальной установки (нейтральная, кооперация, конкуренция); в дополненной реальности в ситуации конкуренции готовность к риску проявляется более ярко, нежели в ситуации кооперации и в контрольной серии; пользовательская активность связана с вовлеченностью в ситуацию игры в дополненной реальности и с готовностью к риску в ней; личностные характеристики связаны с вовлеченностью в ситуацию игры в дополненной реальности и с готовностью к риску в ней.

Объектом исследования выступал психологический феномен «склонности к риску» и рискованное поведение, а предметом - склонность к риску в разных ситуациях межличностного взаимодействия.

В исследовании приняли участие 54 студента МГУ имени М.В. Ломоносова (11 юношей и 43 девушки - 20,4% и 79,6% соответственно) в возрасте от 17 до 23 лет (средний возраст $18,93 \pm 1,48$ лет).

При проведении исследования были использованы: программно-аппаратный комплекс для работы в среде дополненной реальности с программно-аппаратным обеспечением в виде игры «подводная охота», модифицированной для проведения исследования. Игровое пространство представляет собой имитацию морского дна. В игре могут принимать участия два игрока, которые ловят рыб с помощью пузырей, управляемых манипуляторами. В игровом пространстве находятся рыбы приносящие очки и снимающие их, а также мусор, создающий препятствия. Две «рискованные» рыбы - акула и морской конек, - дают или отнимают наибольшее количество очков с вероятностью 50%.

Также были использованы следующие методики: анкета с вопросами социо-демографического характера; психодиагностические методики - импульсивность-17 (Г. Айзенк, адаптация Т.В. Корниловой), толерантность к неопределенности (Т.В. Корнилова); выявление текущего поведения в конфликтной ситуации (К. Томас, Р. Киллман, адаптация Н.В. Гришиной); короткий портретный опросник Большой пятерки (М.С. Егорова, О.В. Паршикова); анкеты на самоотчет, представляющие собой шкалу Лайкерта 1-10 (на чувство

интереса, желания победы, неприятности проигрыша, азарта, вовлечения в виртуальность и нереальности); анкета на самочувствие.

В эмпирической части проводилось несколько раундов парной игры с разными инструкциями (тренировка, нейтральная, кооперация и конкуренция в первых 15 парах и тренировка, кооперация, нейтральная, конкуренция в остальных), каждый из них представлял собой две игры, в которых участники менялись местами. До и после раундов участники заполняли психодиагностические методики. Между раундами заполнялись анкеты на самочувствие.

После обработки данных были получены следующие результаты:

Дополненная реальность провоцирует переживание эффекта присутствия, особой вовлеченности, связанное с большим интересом и азартом в игре до определённой степени, однако не провоцирует чувство потери реальности.

Респонденты воспринимали игру с кооперацией менее интересной и на уровне тенденции менее азартной, однако эти показатели не влияли на эффективность игры.

Готовность к риску больше проявлялась в ситуации конкуренции, чем в ситуации кооперации и была связана с интересом к игре и азартом и не связана с вовлеченностью в виртуальность, желанием победить и избеганием проигрыша.

Пользовательская активность связана с вовлеченностью в ситуацию игры в дополненной реальности и с потерей чувства реальности в ней, а также с рискованным поведением в начале игры.

Предпочитаемые стратегии поведения в конфликте связаны с оценкой игры и рискованным поведением в ней: предпочитающие соперничество как стратегию теряли интерес и больше рисковали при кооперации, а предпочитающие сотрудничество больше рисковали в нейтральной серии, предпочитающие компромисс меньше рискуют в нейтральной, а в остальных у них снижен интерес, избегающие предпочитают кооперацию, а сторонникам приспособления интересно играть и с кооперацией, и с конкуренцией.

Личностные характеристики связаны с оценкой игры в дополненной реальности, с готовностью к риску в ней и её результатами: склонные к риску больше рисковали в начале, что плохо сказывалось на их результатах, а импульсивные показывали хорошие результаты в конце; склонные к агрессии испытывали высокое желание победить и нежелание проиграть; толерантные к неопределенности рисковали при кооперации, интолерантные к межличностной неопределенности теряли чувство реальности и меньше рисковали в последней серии.

Данное исследование было проведено в рамках проекта РНФ «Цифровая социализация в культурно-исторической перспективе: внутр поколенческий и межпоколенческий анализ».