**Межфакультетский учебный курс**

**«Психология виртуальной реальности и киберпсихология»**

**Аннотация курса**

**Психология виртуальной реальности** – это перспективное междисциплинарное направление современной психологической науки, которое возникло на стыке когнитивных наук, математики, кибернетики и сферы IT-технологий. Исследования в данной области затрагивают проблемы адаптации человека к нахождению в условиях виртуальной среды, особенностей человеческого восприятия в виртуальной реальности, проявления социального поведения при взаимодействии с виртуальными объектами. В курсе будут также подробно рассмотрены классические вопросы механизмов возникновения эффекта присутствия, переноса навыка, появления дискомфортных ощущений. Психология виртуальной реальности имеет широкое практическое применение в свете активного внедрения в последние года данных технологий в образовательный процесс, построение реабилитационных процедур.

**Количество часов:** 24 академических часа

**Лекторы:**

* Меньшикова Галина Яковлевна, доктор психологических наук, заведующий лабораторией «Восприятие» факультета психологии МГУ имени М.В.Ломоносова;
* Ковалёв Артём Иванович, кандидат психологических наук, доцент кафедры психологии труда и инженерной психологии факультета психологии МГУ имени М.В.Ломоносова;
* Чертополохов Виктор Александрович, научный сотрудник лаборатории математического обеспечения динамических имитационных систем.

**Краткое содержание курса:**

**Тема 1. Введение в психологию виртуальной реальности.**

Определение терминов «виртуальная реальность», «виртуальная среда». Виды и классификация устройств виртуальной реальности. Историческая ретроспектива психологии виртуальной реальности

**Тема 2. Проблема эффекта присутствия в системах виртуальной реальности.**

Определение “эффекта присутствия”. Основные методы измерения выраженности эффекта присутствия. Факторы, влияющие на выраженность эффекта присутствия.

**Тема 3**. **Социально-психологические аспекты использования виртуальной реальности**

Определение терминов «аватар», «цифровой агент», «эффект цифрового хамелеона». Влияние пола участника и аватара, а также поведенческого реализма аватара на степень доверия. Влияние похожести внешнего вида и голоса собственного аватара на эффективность воздействия виртуальной среды.

**Тема 4. Применение систем виртуальной реальности в клинико-психологической реабилитации.**

Преимущества и недостатки использования технологий виртуальной реальности в клинико-психологической реабилитации. Направления в психотерапии, в которых эффективно используются системы виртуальной реальности. Особенности построения систем нейрореабилитации с помощью устройств виртуальной реальности.

**Тема 5. Виртуальная реальность как новый элемент цифрового образовательного ландшафта.**

Примеры образовательных сред виртуальной реальности. Преимущества и недостатки использования систем виртуальной реальности в образовательном процессе. Проблема переноса навыка.

**Тема 6. Системы оценки эффективности образовательного процесса в виртуальной реальности.**

Психолого-педагогические методы оценки эффективности образовательных продуктов в виртуальной реальности. Национальные системы сертификации образовательных продуктов. Косвенные методы оценки эффективности образовательных продуктов в виртуальной реальности.

**Тема 7. Виртуальная реальность в высшем и корпоративном образовании.**

Особенности использования виртуальной реальности в высшем образовании. Примеры сред виртуальной реальности для корпоративного обучения.

**Тема 8. Технологии виртуальной реальности в когнитивных исследованиях: восприятие.**

Особенности восприятия в виртуальных средах. Работа системы пространственного позиционирования человека в системах виртуальной реальности. Исследования причин возникновения дискомфортных ощущений в виртуальной реальности.

**Тема 9. Технологии виртуальной реальности в когнитивных исследованиях: память и внимание.**

Особенности протекания процессов памяти и внимания в условиях нахождения в виртуальной реальности. Основные результаты исследований процессов памяти и внимания с применением технологий виртуальной реальности.

**Тема 10. Технологии виртуальной реальности как пример имитационных систем.**

Понятие имитационной системы. Отличительные особенности систем виртуальной реальности как имитационных систем. Принципиальные преимущества систем виртуальной реальности для имитации определенных видов профессиональной деятельности человека.

**Тема 11. Проблема трекинга в системах виртуальной реальности.**

Виды и функции трекинга в системах виртуальной реальности. Проблема фовеального рендеринга. Преимущества систем видеотрекинга.

**Тема 12. Технологии виртуальной реальности в спортивной психологии.**

Примеры использования систем виртуальной реальности в задачах спортивной психологии. Оценка профессионально-важных качеств с использованием систем виртуальной реальности.

**Примерный список вопросов к курсу**

**«Психология виртуальной реальности и киберпсихология»**

1. Дайте определение

Виртуальная реальность – это

Эффект Присутствия – это

Аватар - это

Эффект цифрового хамелеона – это

1. Типы технологий виртуальной реальности и их отличительные особенности
2. Основные блоки системы CAVE
3. Основные преимущества использования системы CAVE
4. Проявления эффекта Присутствия
5. Основные методы измерения выраженности эффекта Присутствия
6. Влияние пола участника и аватара, а также поведенческого реализма аватара на степень доверия
7. Влияние похожести внешнего вида и голоса собственного аватара на эффективность воздействия виртуальной среды
8. Опишите эксперименты по изучению формирования социальных установок при помощи собственных аватаров
9. Направления в психотерапии, в которых эффективно используются системы виртуальной реальности
10. Преимущества использования виртуальной реальности для реабилитации.
11. Проблема переноса навыка.
12. Основные способы оценки эффективности образовательных продуктов в виртуальной реальности.
13. Примеры использования виртуальной реальности в корпоративном обучении.
14. Основные способы оценки выраженности симуляторного расстройства в виртуальной реальности.