

Влияние технологий виртуальной реальности высшего уровня на психическое развитие в юношеском возрасте

Общей целью исследования является определение возможностей и потенциала использования технологий виртуальной реальности высшего уровня в учебно-воспитательном процессе высшей школы через выявление влияния программ в виртуальной реальности на личностные особенности студентов.

Актуальность исследования заключается в раскрытии базовых закономерностей влияния настоящей виртуальной реальности на личностные структуры и личностное функционирование человека на материале высшего профессионального образования. Сегодня можно говорить о наличии и быстрых темпах развития новой компьютерной онтологии (Селиванов В.В., 2016; Chalmers D.J., 2017; Metzinger Т.К., 2018), в основе которой лежит виртуальная реальность (VR). Создается новая информационная феноменология, где факты переживаются как непосредственная и реалистичная данность. В настоящее время существует VR-эпистемология, VR-гносеология. Важной проблемой для современного общества является определение характера позитивного, экологического взаимодействия личности с VR-онтологией, особенно с дидактическими и тренинговыми VR-программами в высшем образовании.

Научными задачами, предлагаемыми к решению, являются следующие. Будет решена задача выявления специфики виртуальной онтологии и гносеологии, через установление особенностей влияния VR высшего порядка на личностное и познавательное развитие молодых людей в обучении. На протяжении первого этапа реализации проекта предполагается решить задачу влияния дидактических программ в виртуальной реальности на личностные особенности и показатели обучения студентов. Ее новизна определяется использованием самых последних достижений в реализации VR. Зависимые и независимые переменные в нем будут меняться пропорционально этапу исследования. При обнаружении степени влияния VR на личностные особенности по структуре эксперимент будет формирующим: изначально фиксируется степень выраженности какого-либо психологического явления, затем после работы в VR снова измеряется выраженность психического свойства. Наличие контрольных выборок обязательно. Во время изучения влияния VR на мышление используется метод микросемантического анализа протоколов исследования (А.В. Брушлинский). Использование этого метода обеспечит системное рассмотрение мыслительной активности, в содержании которой будут представлены и мыслительные процессы, и формы, и интеллектуальные операции (действия). Второй этап связан с реализацией задачи определения влияния дидактических VR-программ на психические состояния и креативность. В экспериментальных планах будут использованы положения системно-структурного анализа психических состояний А.О. Прохорова, сигнальной модели инсайта Д.В. Ушакова, Е.А. Валуевой. Третий этап предполагает осуществление задачи экспериментального установления и последующего преодоления возможной зависимости при работе с новыми технологиями VR, среди научно-педагогических задач важной выступает построение условий, оформление рекомендаций для праксеологического взаимодействия личности и самой современной VR.