

Секция «Информационные технологии (виртуальная реальность и айтирекинг) в психологическом исследовании, образовании и психологической практике»

Влияние разных типов установки на выраженность эффекта взгляда-подсказки в виртуальной среде

Научный руководитель – Луныкова Елизавета Геннадьевна

Петрова Анастасия Олеговна

Студент (специалист)

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

E-mail: anastasiyap2305@yandex.ru

Наиболее распространенная методика исследования пространственного внимания, стала методика подсказки, которую разработали Майкл Познер и его коллеги из Орегонского университета. Методика была предназначена в первую очередь для изучения «скрытой» ориентировки внимания, не связанной с движениями глаз (Posner, 1980). В определенный момент времени перед появлением целевого объекта на экране вспыхивает стимул-подсказка, указывающий возможное положение целевого стимула. В части проб стимул-подсказка правильно указывает будущее положение цели (релевантная проба), в части - не правильно (нерелевантная).

По результатам наблюдений, а также исследований, внимание человека часто направляется социальными стимулами, такими, как взгляд другого человека, мы склонны переводить взгляд в сторону объектов, рассматриваемых другими людьми. Это связано с тем, что взгляд позволяет быстро ориентироваться в ситуации общения с другими людьми. Эффект, связанный с быстрым перенаправлением пространственного внимания в сторону, в которую направлен взгляд другого человека, был назван эффектом взгляда-подсказки (gaze-cueing effect) (Friesen, Kingstone, 1998).

Одним из важных факторов, который влияет на наше восприятие, является феномен установки. Установка — неосознанное психологическое состояние, которое основывается на предшествующем опыте человека, его предрасположенности к определённой активности в определённой ситуации. Установка имеет три компонента: когнитивный компонент - осознание объекта установки, аффективный компонент - эмоциональная оценка объекта, поведенческий компонент - поведение по отношению к объекту. В предыдущих исследованиях было показано, что социальный контекст, в который участники были включены посредством разных инструкций, влияло на характер их взглядов - их частоту и продолжительность. (Macdonald, 2018)

Также важным фактором, определяющим социальное взаимодействие, является межличностное расстояние. В межперсональном общении (человек-человек) Холл (Hall, 1968) определяет четыре зоны: интимная (<0,45 м), личная (0,45-1,2 м), социальная (от 1,2 до 3,6 м) и общедоступная (> 3,6 м). Социальная дистанция является комфортной при межличностном взаимодействии с людьми, с которыми нас не связывают близкие отношения. Согласно исследованиям, это также актуально и для взаимодействия с виртуальными моделями людей в 3D среде. (Peters et al., 2017)

Научная новизна данной работы состоит в том, чтобы исследовать, будет ли проследиваться эффект взгляда-подсказки в виртуальной 3D среде, а также будет ли как-то оказывать на него влияние такие факторы, как психологическая установка, а также расстояние, возможность исследования которого открывается при создании эксперимента в 3D пространстве виртуальной реальности.

В нашем исследовании мы попытались выяснить, как такие социальные факторы, как разный тип установки, заданный разной инструкцией, а также разный тип расстояния до социальной подсказки (аватара), обусловленное нами как комфортное и некомфортное согласно предыдущим исследованиям, влияют на выраженность эффекта взгляда-подсказки в 3D среде.

Цель исследования: исследования влияния социального фактора и пространственного фактора подсказки на выраженность эффекта взгляда-подсказки в виртуальной среде.

Гипотезы:

1. Тип установки влияет на выраженность эффекта взгляда-подсказки в виртуальной среде.
2. Дистанция расположения социальной подсказки (аватара) влияет на выраженность эффекта взгляда-подсказки в виртуальной среде.

Источники и литература

- 1) Узнадзе Д. Н., Психологические исследования, М., 1966.
- 2) Фаликман М.В. Внимание. М.: АCADEM'А. 2006.
- 3) Friesen, С.К., Kingstone, А. The eyes have it! Reflexive orienting is triggered by nonpredictive gaze. // Psychonomic Bulletin & Review, 1998. N 5, p.490–495.
- 4) Hall E. T. Proxemics. // Current Anthropology, 1968. N 2(9), p. 83–108.
- 5) Macdonald, R. G., & Tatler, B. W. Gaze in a real-world social interaction: A dual eye-tracking study. // Quarterly Journal of Experimental Psychology, 2018. N 71(10), p. 2162–2173.
- 6) Peters C., Li C., Yang F., Avramova V., Skantze G. Investigating social distances between humans, virtual humans and virtual robots in mixed reality. // In 17th International Conference on Autonomous Agents and Multiagent Systems (AAMAS 2018), 2017.
- 7) Posner M. I. Orienting of attention. // Quarterly Journal of Experimental Psychology. 1980. №32.