вступають «різні компоненти мотиву, а не мотиви у цілому» [4, с. 136-137]. Є. П. Ільїн зазначає, що у сформованому мотиві вже не має сенсу для боротьби його компонентів, а отже сама боротьба ведеться до формування мотиву – у процесі мотивації.

Узагальнюючи викладене можна констатувати, що поняття мотиву посідає одне з центральних місць у психологічній науці, хоч і не має однозначного трактування. Мотив може мати горизонтальну та вертикальну структуру. Цікавою з точки зору комплексності підходу є розроблена Ф.Є. Василюком типологія життєвого світу, яка визначає спрямованість особистоті, основні мотиви особистості та принципи.

Список використаних джерел:

1. Гиппенрейтер Ю.Б. Психология мотивации и эмоций / Под ред.: Гиппенрейтер Ю.Б., Фаликман М.В. – М.: «АСТ», 2009 г. – 787 с.
2. Загальна психологія: Підручник / О.В. Скрипченко, Л.В. Долинська та ін. – К.: Либідь, 2005. – 464 с.
3. Загальна психологія: Хрестоматія. Скрипченко О.В., Долинська Л.В., Огороднійчук З.В. та ін. Навчальний посібник. – К.: Каравела, 2008. – 640 с.
4. Ильин Е.П. Мотивация и мотивы. – СПб.: Питер, 2002. – 512 с.
5. Кулагина И.Ю., Колюцкий В. Н. Возрастная психология: Полный жизненный цикл развития человека. Учебное пособие для студентов высших учебных заведений. – М.: ТЦ «Сфера», 2001. – 464 с.
6. Леонтьев А.Н. Лекции по общей психологии / Под ред. Леонтьева Д.А., Соколовой Е.Е. – М.: «Смысл», 2000. – 510 с.

Гладіліна О.О.
студентка,
Інститут післядипломної освіти,
Київський національний університет імені Тараса Шевченка

ЗАСТОСУВАННЯ ТЕХНОЛОГІЙ ВІРТУАЛЬНОЇ РЕАЛЬНОСТІ У ПСИХОЛОГІЇ

З однієї сторони, використання віртуальної реальності (VR – virtual reality), технологій доповненої реальності (AR – augmented reality) відкриває великі можливості перед людиною, що пов’язано з новими напрямками для досліджень. Перспективним напрямом є телемедицина та телехірургія. Перша телехірургічна операція успішно була проведена Ж. Мареско у вересні 2001 року. Приклад проведення телехірургічної операції стосується й психологічної сфери тоді, коли ми говоримо про формування внутрішньої картини хвороби, ятрогеній та взаємодії між лікарем, медичним персоналом та пацієнтом, де наразі з’являється нова суттєва ланка. Також, вочевидь, розширюватиметься й поняття соррогеній, бо же існує така взаємодія як «телесестринство».

З іншого боку, велика увага приділяється тому, який вплив ці технології спричиняють на розвиток самої людини. Зокрема, під впливом масового застосування Інтернету, можна говорити про перегляд поняття Л. С. Виготського щодо зони найближчого розвитку, яке визначало той рівень завдань, що дитина може виконати за допомогою дорослого, нині ж пишуть про меншу значимість ролі досвіду дорослого у зоні найближчого розвитку, та більше про «діалог дитини зі своїм майбутнім» [1].

Поряд із зоною найближчого розвитку завжди стоять поняття «навчання» та «розвитку» дитини. Щодо застосування VR-технологій у навчальному процесі – перспективи здаються дуже великими (проте, зазвичай, спираються у фінансування). Так, використання мультимодальної подачі навчального матеріалу сприяє кращому його розумінню та засвоєнню. Наприклад, для поліпшення просторового мислення спеціалісти з Віденьського технологічного інституту розробили спеціальні програмні продукти для курсу шкільної стереометрії, де дитина об'ємну фігуру могла роздивлятись з різних боків, а також розсікати різними площинами [3, с. 66]. З іншого боку актуальним є питання узгодження функціональних можливостей систем до вікових та особистісних вимог учнів.

Також VR-технології відкривають широкі перспективи для вивчення історії, філософії, психології за допомогою реконструкцій, відтворень історичних сцен, психологічних експериментів (згадаємо відтворення за допомогою VR експерименту Мілгрема) тощо. Окрім того, стосовно самої експериментальної психології VR відкриває великі можливості, оскільки завдяки програмуванню дозволяє, наприклад, контролювати вплив побічної варіативності, VR здатна запобігати відволіканню на інші стимули, забезпечувати можливість виокремлення потрібного стимулу та створення полімодальної стимуляції, а також забезпечувати екологічну валідність експерименту, моделюючи імерсивну VR, яка викликає природню поведінку людини [2, с. 54-57].

Окрім зазначених впливів, досліджень потребує і питання перенесення навичок та досвіду, набутих у VR до реального світу. Тут варто відмітити, наприклад, успішну терапію фобій за допомогою VR-технологій.

Взагалі, психотерапевтичний напрям застосування VR є дуже перспективним. Так, є дані про успішне застосування VR-технологій й у якості знеболювального. Прикладом може бути успішне використання VR середовища, яке моделювало снігове оточення, у дослідженнях Х. Хоффмана людей з опіками [5; 6]. При цьому виявлено, що підвищення імерсивності середовища призводить до більшого знеболювального ефекту, а 3D-технології є значно ефективнішими за 2D-технології.

Велику популярність застосування VR-технологій можна очікувати й у психології спілкування. На сьогодні вже відбувся запуск першої VR соціальної мережі vTime [7], у якій за допомогою «аватарів» відбувається спілкування з кількома друзями у обраній локації. Користувачі звичайних смартфонів також мають можливість долучитись до мережі, проте без ефекту імерсивності. Виявлено, що допуск чужого «аватара» у своє віртуальне поле проходить подібно

до реального спілкування. До того ж, група кількістю від 3-х осіб є малою групою у соціальній психології та являє собою інтерес для її вивчення у VR.

Актуальний напрям розробок VR-технологій у психології спілкування – засоби невербальної комунікації у VR.

Для масового споживання VR по-перше існує у якості розваги, а, насамперед, ігор (серед розважальних AR-технологій масового споживання наразі найпоширенішим є, мабуть, PokemonGo). Ігри мають великий попит та утворюють цілі VR-команди, що, у свою чергу, також є предметом дослідження певного розділу соціальної психології.

На завершення слід зазначити, оскільки VR-технології існують і передбачають певні системи, з якими взаємодіє людина-оператор, то виникає потреба у розробці ергономічних вимог до систем VR, їх «юзабіліті» як для здорових користувачів, так і для людей з певними вадами.

До того ж, цікавим та відкритим є питання інтернет-аддикцій стосовно поширення VR, вплив вседозволеності у VR на психіку людини та перенесення подібної поведінки до реального світу, частним аспектом є вплив сексуальної вседозволеності, за якою вже зараз стверджують, що інтерес до сексуальних відношень у реальному житті знижується.

Узагальнюючи, слід відмітити, що очевидним у наш час є розвиток інтерфейсів користувачів – від тих, які вимагають оволодіння спеціальними навичками для взаємодії з ними до тих, які керуються безпосередніми природніми діями людини над елементами змодельованого середовища. Це робить імерсивні інтерфейси беззаперечно привабливими для використання, а VR-технології – простими у використанні.

На нашу думку, можливості застосування VR прямо корелюють із її імерсивністю. Абсолютна імерсивність VR «дорівнює» (у сприйманні людиною) фізичному середовищу, а отже таке віртуальне середовище зачіпатиме усі сфери реального життя, змодельовані VR.

Перспективи розвитку VR-технологій провідні вчені називають різні: одні з них наголошують на необхідності удосконалення візуального зображення та розширення кута зору з метою максимального наближення до властивостей ока, інші роблять акцент на покращенні тактильних відчуттів та відгуків, що надходять з VR, з метою її наближення до реального середовища.

Беззаперечним здається той факт, що надалі технології потребують як покращення технічних характеристик, так і зменшення розміру самих технологій. Проте найголовнішим пунктом здається як раз втілення «доповненої VR» (додання до VR об’єктів фізичного світу) [4], оскільки цей процес нам вбачається сумісним із виходом мотиваційного компененту використання VR на новий рівень. Без цього істотного переходу існування та розвиток VR як середовища масового використання здається не можливим. Проте як наслідок масового поширення VR варто зважати і на негативний її вплив, серед якого можна зазначити вплив на якість реального життя (проблема реального спілкування, переносу вседозволеності з VR до фізичного світу, можливо естетичні питання щодо власного тіла та інше). Негативний вплив від VR та засоби його нівелювання також є одним з завдань досліджень психологів.

На нашу думку, суттєвий подальший розвиток та закріплення VR-технологій у житті людини залежить від споживацького фактору, від пошуку нових, перш за все, мотиваційних факторів використання VR, що видається невід'ємним від зміни існуючих ізольованих від реального світу VR-технологій (кімнат, порівняно незручних шоломів) та поєднанні елементів двох світів у вигляді Augmented VR (доповненої VR).

Список використаних джерел:

1. Войскунский А.Е. Интернет – новая область исследований в психологической науке. Ученые записки кафедры общей психологии МГУ, 2002, № 1, с. 82-101.
2. Зинченко Ю.П., Меньшикова Г.Я., Баяковский Ю.М., Черноризов А.М., Войскунский А.Е. Технологии виртуальной реальности: методологические аспекты, достижения и перспективы. Национальный психологический журнал, 2010, № 1(3), с. 54-62.
3. Зинченко Ю.П., Меньшикова Г.Я., Баяковский Ю.М., Черноризов А.М., Войскунский А.Е. Технологии виртуальной реальности: методологические аспекты, достижения и перспективы. Национальный психологический журнал, 2010, № 2(4), с. 64-71.
4. Abrash M.: «Augmented VR» by 2021 [Електронний ресурс]. – Режим доступу: https://www.youtube.com/watch?v=2M6vesa3W2o.
5. Hunter G. Hoffman, Gloria T. Chambers, Virtual Reality as an Adjunctive Non-pharmacologic Analgesic for Acute Burn Pain During Medical Procedures. PMC. – 2011. – Vol. 41(2). – P. 183 – 191. [Електроний ресурс]. – Режим доступу: https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC4465767/.
6. Hunter G. Hoffman, Immersive virtual reality pain distraction [Електронний ресурс]. – Режим доступу: https://www.youtube.com/watch?v=DLTSbhwSQkM.
7. The VR sociable network [Електронний ресурс]. – Режим доступу: https://vtime.net/vtime.

Horbatykh H.I.
Master's Student,
Research Advisor: **Goncharova O.A.**
Candidate of Philology, Associate Professor,
H.S. Skovoroda Kharkiv National Pedagogical University

THE EFFECTS OF EARLY PARENTAL LOSS

According to the data of the Ministry of social policy (2016), more than 73 thousand orphans are registered in Ukraine. Among them 4,709 are from Donetsk, and 1,432 children are from Luhansk. Of the total number of orphans and children deprived of parental care, about 53,000 are under the care of their close relatives, about 6,600 children remain in boarding schools, 25,000 children live in families who have found themselves in difficult life circumstances and cannot raise children, and 18 thousand children are waiting to be adopted [1]. So, the problem of parental loss and effects that it can cause is undoubtedly relevant nowadays in Ukraine and demands close study.