

Мир науки. Педагогика и психология / World of Science. Pedagogy and psychology <https://mir-nauki.com>

2019, №5, Том 7 / 2019, No 5, Vol 7 <https://mir-nauki.com/issue-5-2019.html>

URL статьи: <https://mir-nauki.com/PDF/72PSMN519.pdf>

Ссылка для цитирования этой статьи:

Зыкова Е.И., Дёмин А.Н. Классификация «чувства реальности» пользователей коммуникативно-информационными технологиями // Мир науки. Педагогика и психология, 2019 №5, <https://mir-nauki.com/PDF/72PSMN519.pdf> (доступ свободный). Загл. с экрана. Яз. рус., англ.

For citation:

Zykova E.I., Djomin A.N. (2019). Classification of “sense of reality” of users by communication and information technologies. *World of Science. Pedagogy and psychology*, [online] 5(7). Available at: <https://mir-nauki.com/PDF/72PSMN519.pdf> (in Russian)

УДК 159.95

ГРНТИ 15.21.51

Зыкова Екатерина Ивановна

ГОУ ВО «Кубанский государственный университет», Краснодар, Россия
Аспирант кафедры «Социальной психологии и социологии управления»
E-mail: Ev250493@gmail.com

Дёмин Андрей Николаевич

ГОУ ВО «Кубанский государственный университет», Краснодар, Россия
Заведующий кафедрой «Социальной психологии и социологии управления»
Доктор психологических наук, профессор
E-mail: demin@manag.kubsu.ru

Классификация «чувства реальности» пользователей коммуникативно-информационными технологиями

Аннотация. Актуальность статьи заключается в необходимости осмысления и исследования различных эффектов для человека, обусловленных систематическим взаимодействием с коммуникативно-информационными технологиями. Авторами представлена классификация феномена «чувство реальности» с опорой на два основания – когнитивный контроль и психологическая граница личности. Мы определяем «чувство реальности» как осознание, переживание соотношения подлинной реальности и реальности киберпространства. Когнитивный контроль связан со способностью достигать поставленных целей, задач в условиях изменяющегося окружения, и представляет собой сумму процессов, которые руководят деятельностью когнитивной сферы. Психологическая граница в общем виде рассматривается, как способность отделять себя от других, выстраивать и защищать свое личное пространство. В нашей классификации мы опирались на положение концепции психологических границ Э. Хартмана о существовании людей с толстыми и тонкими границами. Сочетание эффективного / неэффективного когнитивного контроля и толстой / тонкой границы позволяют выделить 4 типа «чувства реальности». Люди с эффективным когнитивным контролем и тонкой психологической границей испытывают чувство присутствия. У людей с эффективным когнитивным контролем и толстой психологической границей доминирует обыденная (подлинная) реальность при использовании коммуникативно-информационных технологий. Для людей с тонкой границей и неэффективным когнитивным контролем киберпространство и физическая реальность сливаются в единое целое. У людей с неэффективным когнитивным контролем и толстой психологической границей, скорее всего, будет наблюдаться ритуальное взаимодействие с коммуникативно-информационными технологиями. Таким образом, авторами была сформулирована следующая гипотеза: уровень

когнитивного контроля и вид психологической границы позволяют прогнозировать характер взаимодействия человека с различными коммуникативно-информационными технологиями.

Ключевые слова: «чувство реальности»; коммуникативно-информационные технологии; когнитивный контроль; психологическая граница; присутствие; слияние; доминирование обыденной (подлинной) реальности; ритуальное обращение к необыденной реальности

Актуальность

Коммуникативно-информационные технологии (КИТ), в основе которых лежит использование Интернета, подвергаются осмыслению и изучению представителями различных областей науки. Это связано с их включением в подавляющее большинство сфер человеческой жизни. Все более актуальным становится изучение возможных эффектов и последствий для человека от систематического использования коммуникативно-информационных технологий.

По мнению В.М. Розина, Интернет является особым городом со своей инфраструктурой, которая влияет на разнообразные возможности человека, на возникновение новых видов деятельности. «Интернет становится продолжением человека в пространстве, преобразует его способности, внося в них новые качества и возможности» [1, с. 5]. И.Ю. Алексеева рассматривает Интернет с точки зрения «места пребывания», в связи с особенностями нахождения в котором открывается «целый пласт проблем, связанных с локализацией индивида, статусом его «тела», «ума», «сознания», «души» [1, с. 28]. Рассуждения ученых объединяет мысль о том, что интернет способен видоизменять, преобразовывать сознание человека. Они задаются вопросами о соотношении сознания в киберпространстве и реальном мире, о пространственной локализации человека в момент киберактивности, о появлении новых потребностей и путей их реализации и т. д.

Другой точки зрения придерживается С.Л. Катраченко. Ученый считает, что деятельность в Интернете не меняет сознание человека, а обнаруживает его скрытые качества, не востребованные ранее. Интернет «является моделью сознания; средством, которое позволяет исследовать специфические для данной эпохи черты сознания» [1, с. 58].

Общепринято, что в структуру сознания входят познавательные процессы, эмоциональные состояния, волевые и мотивационные процессы. Несмотря на проводимые исследования, вопрос об особенностях данных элементов сознания у пользователей новыми информационными технологиями остается актуальным и малоизученным. Большая часть исследований сосредоточена преимущественно на подростках. Так К.Л. Mills на основе анализа экспериментальных исследований выделяет группы когнитивных процессов подростков, на которые оказывает влияние использование Интернета [2]. К ним относятся память, мышление, социальная оценка, многозадачность, и социальная компетентность. Ряд авторов отмечают специфику пользователей КИТ относительно совладающего поведения [3], мотивационной сферы [4], когнитивных способностей [5; 6], гендерных представлений [7] и т. д. Исходя из данных исследований, можно сделать вывод, что сознание пользователей КИТ обладает определенной спецификой.

Основания классификации «чувства реальности» пользователей КИТ

Одним из понятий, помогающих исследованию взаимодействия человека с коммуникативно-информационными технологиями, является понятие «чувство реальности». Это осознание соотношения обыденной и необыденной реальности, основанное на *усилии по разграничению реальностей (УРР)* [8]. Под обыденной реальностью понимается подлинная,

автономная реальность, а необыденная реальность – это киберпространство, созданное посредством технологий разного рода. Человек способен перемещаться между данными типами реальностей посредством трансреальностных переходов [9], которые могут быть как полными, так и неполными.

Одной из задач, которые нам необходимо решить, является уточнение содержания феномена УРР. Его функция отражена в названии – это дифференциация различного рода реальностей. Представляется логичным искать ответ о содержании УРР в когнитивной сфере, так как именно она отвечает за восприятие и познание реальности. Исходя из анализа литературы, мы пришли к выводу, что наиболее вероятным феноменом, который способен раскрыть психологическое содержание УРР, является когнитивный контроль.

Когнитивный контроль определяется как «система процессов, управляющих работой когнитивных модулей и систем, специализирующихся на выполнении отдельных задач таким образом, чтобы человек достигал стоящих перед ним целей в условиях изменяющегося окружения» [10, с. 31]. Выделяются три основные элементарные функции когнитивного контроля: подавление, обновление и переключение [11]. Основной особенностью подавления является способность сосредоточиться на актуальной задаче; обновления – сосредоточение на релевантной информации и игнорирование информации, ставшей нерелевантной для выполнения текущей деятельности; переключение характеризует скорость переключения между задачами и успешность их выполнения.

Когнитивный контроль изучается в контексте объяснения возникновения чувства присутствия в виртуальных средах [12]. Присутствие обычно определяется как субъективное ощущение пользователя «быть здесь», ощущение нахождения в среде, созданной посредником [13]. Б.Б. Величковский подчеркивает, что общим для всех определений присутствия «является то, что человек, испытывающий чувство присутствия, предполагается переживающим виртуальную среду, происходящие с ним там события и свое нахождение в ней как нечто реальное, а не созданное с помощью вспомогательных технических средств» [12]. То есть можно судить о переходе из реальности физического мира в реальность киберпространства. К механизмам когнитивного контроля, которые могут быть связаны с возникновением чувства присутствия относятся управление вниманием, произвольное подавление, переключение, рабочая память, мониторинг и коррекция ошибок [12].

Таким образом, исходя из положения о межреальностных переходах и определения «чувства реальности», можно сказать, что когнитивный контроль может являться как механизмом совершения переходов между реальностями, так и механизмом, который лежит в основе различения реальностей.

Конечно, особенности когнитивного контроля не могут в полной мере объяснить вариативность «чувства реальности» личности. Мы считаем, что для более полного понимания данного феномена необходимо рассматривать как когнитивную сферу, так и сферу личностных характеристик. На наш взгляд, психологическая граница является феноменом, который наряду с когнитивным контролем может обладать объяснительным потенциалом для изучения «чувства реальности» личности.

Психологическая граница в самом общем виде рассматривается, как способность человека дифференцировать себя от других, выстраивать и защищать свое личное пространство [14]. Важной характеристикой границы является ее диалектичность; т. е. она предполагает как сохранение «Я» человека, так и его изменение во взаимодействии со средой [15].

Проблема психологических границ, рассматриваемых с разных точек зрения, присутствует во всех классических психологических подходах, таких как психоанализ, гештальтпсихология, гуманистическая психология и др. В настоящее время данная проблема

вызывает большой исследовательский интерес. Особенности психологических границ изучаются в связи с наличием синестезии [16], расстройствами пищевого поведения [17], адаптацией в военных структурах [18], особенностями эмоционального интеллекта [19], статусами эго-идентичности у однополых близнецов [20], особенностями сновидений [21] и т. д.

Мы считаем возможным обратиться к феномену психологической границы в связи с изучением «чувства реальности» личности по следующим причинам. Во-первых, именно на границе происходит контакт человека с миром, реальностью. Во-вторых, данный контакт в зависимости от характеристик психологических границ может оказывать разный эффект на личность человека. В-третьих, психологические границы выполняют ряд специфических функций, нарушение которых, в наиболее сложных случаях, могут приводить к расстройствам психического и личностного характера [22]. В-четвертых, с позиций теории Э. Хартмана, границы являются конструктом, связанным со спецификой личности [21]. Таким образом, можно сказать, что психологические границы являются феноменом, особенности которого связаны с восприятием и оценкой реальности личностью.

Обращение к феномену психологической границы важно, т. к. перед пользователями коммуникативно-информационных технологий встает задача, которая заключается не только во взаимодействии между «Я» и «не-Я», но и во взаимодействии между «Я реальным» и «Я, существующим в киберпространстве». Примером могут служить взаимоотношения между личностью пользователя коммуникативно-информационных технологий и его аватаром [23], эксперименты с идентичностью в процессах самопрезентации в киберпространстве и др. [24; 25].

Мы исходим из предположения, что «чувство реальности», или осознание, переживание соотношения обыденной и необыденной реальности будет зависеть от особенностей когнитивного контроля и психологической границы личности. Их сочетание задаёт специфику усилиям по разграничению реальностей и позволяет выделить различные группы пользователей коммуникативно-информационных технологий.

Цель статьи: предложить классификацию феномена «чувство реальности» с опорой на два названных основания – когнитивный контроль и психологическая граница личности.

Классификация чувства реальности пользователей КИТ

Одно из очевидных свойств когнитивного контроля связано с его эффективностью, т. е. он может быть эффективным (соответствующие когнитивные процессы способствуют решению текущих задач) и неэффективным (соответствующие когнитивные процессы препятствуют, не позволяют решать текущие задачи). Это первое основание классификации.

Второе основание классификации опирается на выделение двух видов психологической границы – толстой и тонкой [21]. Согласно теории психологических границ Э. Хартмана люди с толстыми границами имеют высокую способность сосредотачиваться на чем-либо, игнорируя другие явления; полностью разделяют мысли и чувства; четко разграничивают прошлое, настоящее и будущее; имеют четко очерченную идентичность [21]. Люди с тонкими границами испытывают трудности с фокусировкой внимания на чем-либо одном; склонны к синестезии; могут погружаться в состояния мечтательности, что способно приводить к нечеткости границы между реальностью и фантазией; ощущение границ своего тела и пространства являются размытыми [21]. В табл. 1 представлены возможные типы «чувства реальности».

Таблица 1

Типы «чувства реальности»

Основания классификации	Тонкая психологическая граница	Толстая психологическая граница
Эффективный когнитивный контроль	1 Присутствия	2 Доминирование обыденной (подлинной) реальности
Неэффективный когнитивный контроль	3 Слияние	4 Ритуальное обращение к необыденной реальности

Остановимся более подробно на выделенных типах.

1 тип: люди с эффективным когнитивным контролем и тонкой психологической границей испытывают *чувство присутствия*. Данное чувство является сложным феноменом, который включает в себя не только ощущение нахождения в какой-либо среде. «Он включает в себя разнообразие подчас парадоксальных представлений, невозможных в реальном мире: нахождение одновременно в двух местах и даже ощущение себя человеком другого пола и возраста... феномен присутствия является сложным переживанием, при котором искажается восприятие времени, пространства, своего тела, физических закономерностей» [26, с. 86].

Чувство присутствия часто изучается в связи с вопросом о его влиянии на поведение человека в реальном мире. Данные исследований видеоигр показывают, что присутствие положительно связано с эффектами от виртуальной игры. Например, в исследовании R. Tamborini et al и др. увеличение агрессии после жестокой, агрессивной видеоигры было положительно связано с опытом присутствия геймеров во время игры [27]. Можно сказать: чем выше уровень присутствия человека в игре, тем более вероятно, что он идентифицирует себя с персонажем и находится под влиянием его игрового опыта [23; 27]. В исследовании E. Behm-Morawitz было показано, что самоприсутствие однозначно связано с положительным влиянием виртуального «я» на здоровье и внешний вид в автономном режиме и является важным фактором, определяющим удовлетворение от онлайн-отношений [28].

Одним из явлений, в основе которого лежит чувство присутствия, выступает опыт потока, или аутотелический опыт [29]. Ученые видят сходство между опытом потока и описанием субъекта, увлеченного процессом познания, испытания себя, творчеством [29].

2 тип: у людей с эффективным когнитивным контролем и толстой психологической границей *доминирует обыденная (подлинная) реальность* при использовании коммуникативно-информационных технологий. Это рациональные пользователи технологий, выборочно (рефлексивно) относящиеся к ним как полезным инструментам решения текущих задач. Гипотетически к данному типу можно отнести стримеров и киберспортсменов, но это предположение нуждается в проверке в силу противоречивых суждений учёных.

3 тип: для людей с тонкой границей и неэффективным когнитивным контролем киберпространство и физическая реальность сливаются в единое целое. *Слияние* означает, что человек не способен провести границу между собой и внешними по отношению к нему аспектами кибермира. Это приводит к утрате чувства себя, нивелируется способность отличать себя от внешнего мира, формируется стремление к сходству с другими. А.М. Демильханова получила данные, что у индивидов, играющих в ролевые компьютерные игры определенное количество лет и с определенной интенсивностью, происходит идентификация с виртуальным персонажем, вследствие чего наблюдаются следующие эффекты: несформированность образа Я (как физического, так и психологического представления о себе), нарушение полоролевой идентификации [30].

Обобщение литературы свидетельствует о том, что слияние физической реальности и киберпространства в сознании человека может характеризоваться следующими показателями:

полная идентификация со своей цифровой личностью, аватаром, что ведет к принятию желаний и потребностей, сформированных в киберпространстве, как значимых в реальной жизни; полная идентификация с сообществом, группой, находящимся в киберпространстве; постоянное взаимодействие с киберпространством, из-за сложности прерывания контакта; игнорирование отличий между физической реальностью и киберпространством, которые если и осознаются, то расцениваются как враждебные.

Можно предположить, что слияние будет способствовать формированию неопределенной, размытой идентичности человека, а также сопровождаться или способствовать развитию игровой и/или интернет-зависимости.

Изучение зависимости от цифровых технологий, с одной стороны, имеет длительную историю изучения, но, с другой стороны, на данный момент не существует единой точки зрения на смысловое наполнение, факторы возникновения, способы изучения данного феномена. Более того в последнее время существует определенный разброс в терминологии; существует ряд родственных понятий, используемых в изучении зависимости от новых технологий, например: чрезмерное использование Интернета, проблематичное использование Интернета, компульсивное использование Интернета, разрушительное использование Интернета и т. д. [31]. Любого рода зависимость, характеризуется, прежде всего, тем, что человек уходит, бежит из наличной реальности. «Таким образом, «уход» от реальности, выход из нее или замена реальности – это достаточно серьезно обоснованный психологический феномен из числа тех, что предположительно лежат в основе зависимости от Интернета» [31, с. 5].

4 тип: у людей с неэффективным когнитивным контролем и толстой психологической границей, скорее всего, будет наблюдаться ритуальное взаимодействие с коммуникативно-информационными технологиями. С одной стороны, это форма привычного, повторяющегося пассивного досуга, с другой – технологии не воспринимаются в качестве приглашения в другой мир, другую реальность, человеку достаточно того, кем он является и в каких условиях живёт. Условное название данного типа – ритуальное обращение к необыденной реальности.

Вероятно, что между выделенными типами «чувства реальности» возможны переходы. Например, присутствие, при выраженности таких личностных свойств, как мечтательность, склонность погружаться в переживания другого человека или в свои собственные, низкая способность контролировать свое психологическое пространство, может трансформироваться в такую форму слияния, как интернет-зависимость.

Выводы

Предложенная классификация оперирует идеальными типами. Она помогает в понимании, но не исчерпывает всей сложности психологических феноменов, возникающих при использовании человеком коммуникативно-информационных технологий. По-видимому, существуют подтипы таких типов «чувства реальности», как присутствие и слияние, они нуждаются в дальнейшей дифференциации и описании.

Одной из ближайших задач может быть эмпирическая верификация выделенных типов. Мы предполагаем, что уровень когнитивного контроля и вид психологической границы позволяют прогнозировать характер взаимодействия человека с различными коммуникативно-информационными технологиями, в том числе оценивать риск слияния и перехода в состояние зависимости от них.

ЛИТЕРАТУРА

1. Розин В.М. Влияние Интернета на сознание и структуру сознания. – М., 2004. – 239 с.
2. Mills K.L. Possible Effects of Internet Use on Cognitive Development in Adolescence *Media and Communication* 2016.Vol. 4 (3) P. 4–12.
3. Емелин В.А., Рассказова Е.И., Тхостов А.Ш. Влияние информационных технологий на трансформацию совладающего поведения // *Вопросы психологии*. 2014. № 4. С. 49–59.
4. Макалатия, А.Г., Матвеева, Л.В. Субъективные факторы притягательности компьютерных игр для детей и подростков // *Национальный психологический журнал*. 2017. № 1(25). С. 15–24.
5. Черемошкина Л.В. Интернет-активность как фактор влияния на когнитивные способности старших школьников // *Вестник Московского университета. Серия 20: Педагогическое образование*. 2013. С. 94–114.
6. Богачева Н.В. Когнитивные стили и импульсивность у геймеров с разным уровнем игровой активности и предпочитаемым типом игр // *Психология. Журнал высшей школы экономики*. 2015. № 1. С. 29–41.
7. Нагорнова Т.С. Гендер в условиях цифровой культуры // *XXI век – век дизайна: материалы Всероссийской научно-практической конференции*. – Екатеринбург. 2014. С. 108–115.
8. Зыкова Е.И., Дёмин А.Н. Коммуникативно-информационные технологии и «чувство реальности»// *Психология. Историко-критические обзоры и современные исследования*. 2019. Т. 8. № 1–1. С. 118–128.
9. Субботский Е.В. *Строящееся сознание*. – М.: Смысл, 2007. – 422 с.
10. Величковский Б.Б. Психологические факторы возникновения чувства присутствия в виртуальных средах // *Национальный психологический журнал*. 2014. №3 (15). С. 28–35.
11. Величковский Б.Б. Возможности когнитивной тренировки как метода коррекции возрастных нарушений когнитивного контроля // *Экспериментальная психология*. 2009. Том 2. № 3. С. 78–91.
12. Величковский Б.Б., Гусев А.Н., Виноградова В.Ф., Арбекова О.А. Когнитивный контроль и чувство присутствия в виртуальных средах // *Экспериментальная психология*. 2016. Том 9. № 1. С. 5–20.
13. Barfield, W., Baird, K.M., & Bjorneseth, O.J. Presence in virtual environments as a function of type of input device and display update rate // *Displays*. 2018. Vol. 19. P. 91–98.
14. Нартова-Бочавер, С.К. *Психологическое пространство личности*. / С.К. Нартова-Бочавер. – М.: Прометей, 2005. – 312 с.
15. *Философская энциклопедия*. В 5 т. Т. 1. А – Дидро / Ред. колл.: Ф.В. Константинов и др. – М.: Советская энциклопедия, 1960. – 504 с.
16. Сидоров-Дорсо А.В., Волохова В.И. Особенности психологических границ у лиц с синестезией естественного развития // *Вестник КемГУ*. 2016. №4 (68). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/osobennosti-psihologicheskikh-granits-u-lits-s-sinesteziye-estestvennogo-razvitiya> (дата обращения: 23.09.2019).
17. Жедунова Л.Г., Волдаева А.С. Границы психологического пространства личности как фактор нарушений пищевого поведения // *Ярославский педагогический вестник*. 2014. №4. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/granitsy->

- psihologicheskogo-prostranstva-lichnosti-kak-faktor-narusheniy-pischevogo-rovedeniya (дата обращения: 23.09.2019).
18. Ермолова Е.О., Шамшикова О.А., Пидкоша О.В. Особенности социально-психологической адаптации личности с разным типом психологических границ к служебной деятельности // Мир науки, культуры, образования. 2017. № 3 (64). С. 258–262.
 19. Ермолова Е.О. Особенности эмоционального интеллекта у лиц с разными типами психологических границ // Профессиональное образование в современном мире. 2019. 9(1). С. 2581–2588.
 20. Шамшикова Е.О., Шамшикова О.А., Рехлова А.И. Взаимосвязь психологических границ и статусов эго-идентичности у однополых близнецов // Сибирский педагогический журнал. 2013. №3. С. 184–189.
 21. Hartmann, E., Harrison, R., Zborowski, M. (2001). Boundaries in the mind: Past research and future directions. *North American Journal of Psychology*. 2001. Vol. 3(3). P. 347–368.
 22. Шаповал Ирина Анатольевна Дисфункции психологических границ как фактор девиантной аккультурации подростка // Концепт. 2017. №11. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/disfunksii-psiologicheskikh-granits-kak-faktor-deviantnoy-akkulturatsii-podrostka> (дата обращения: 23.09.2019).
 23. Sibilla, F., & Mancini, T. I am (not) my avatar: A review of the user-avatar relationships in Massively Multiplayer Online Worlds // *Cyberpsychology: Journal of Psychosocial Research on Cyberspace*. 2018. Vol. 12(3). P. 35–46.
 24. van Oosten J.M.F., de Vries D.A., Peter J. The Importance of Adolescents' Sexually Outgoing Self-Concept: Differential Roles of Self- and Other-Generated Sexy Self-Presentations in Social Media // *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*. 2018. Vol. 21(1). P. 5–10.
 25. Pegg K.J., O'Donnell A.W., Lala G., Barber B.L. The Role of Online Social Identity in the Relationship Between Alcohol-Related Content on Social Networking Sites and Adolescent Alcohol Use // *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*. 2018. Vol. 21(1). P. 50–55.
 26. Авербух Н.В. Субъективный метод изучения особенностей переживания феномена присутствия // Национальный психологический журнал. 2018. №3(31). С. 69–89.
 27. Tamborini, R., Eastin, M.S., Skalski, P., Lachlan, K., Fediuk, T.A., & Brady, R. Virtual video games and hostile thought // *Journal of Broadcasting and Electronic Media*. 2004. Vol. 48. P. 335–357.
 28. Behm-Morawitz, E. Mirrored selves: The influence of self-presence in a virtual world on health, appearance, and wellbeing // *Computers in Human Behavior*. 2013. Vol. 29 (1) P. 119–128.
 29. Ван Ш.Л., Войскунский А.Е., Митина О.В., Карпущина А.И. Связь опыта потока с психологической зависимостью от компьютерных игр // Психология. Журнал Высшей Школы экономики. 2011. Т. 8, № 4. С. 73–101.
 30. Демильханова А.М. Влияние виртуальной реальности на образ Я: на примере ролевых компьютерных игр: диссертация ... кандидата психологических наук: 19.00.05. – Бишкек, 2009. – 157 с.
 31. Войскунский А.Е. Концепции зависимости и присутствия применительно к поведению в Интернете // Медицинская психология в России: электрон. науч. журн. – 2015. – N 4(33). URL: <http://mprj.ru> (дата обращения: 18.09.2019).

Zykova Ekaterina Ivanona

Kuban state university, Krasnodar, Russia
E-mail: Ev250493@gmail.com

Djomin Andrej Nikolaevich

Kuban state university, Krasnodar, Russia
E-mail: demin@manag.kubsu.ru

Classification of “sense of reality” of users by communication and information technologies

Abstract. The relevance of the article lies in the need to comprehend and study various effects for humans, due to the systematic interaction with communication and information technologies. The author presents a classification of the phenomenon of “sense of reality” based on two bases – cognitive control and the psychological boundaries of the individual. We define the “sense of reality” as awareness, experiencing the correlation of true reality and the reality of cyberspace. Cognitive control is associated with the ability to achieve goals, objectives in a changing environment, and is the sum of the processes that guide the activities of the cognitive sphere. The psychological boundary is generally considered as the ability to separate oneself from others, to build and protect one’s personal space. In our classification, we relied on the position of the concept of psychological boundaries of E. Hartman about the existence of people with thick and thin borders. The combination of effective/ineffective cognitive control and a thick/thin boundaries allows us to distinguish 4 types of “feelings of reality. People with effective cognitive control and a thin psychological boundary experience a sense of presence. In people with effective cognitive control and a thick psychological border, ordinary (genuine) reality dominates when using communicative and information technologies. For people with thin boundaries and ineffective cognitive control, cyberspace and physical reality merge into a single whole. People with ineffective cognitive control and a thick psychological border are likely to experience ritual interactions with communication and information technologies. Thus, the authors formulated the following hypothesis: the level of cognitive control and the type of psychological boundaries make it possible to predict the nature of human interaction with various communication and information technologies.

Keywords: “sense of reality”; communication and information technologies; cognitive control; psychological boundaries; the presence; confluence; dominance of everyday (genuine) reality; ritual appeal to unusual reality