



Náročné životné situácie a normatívne presvedčenia simulované virtuálnou realitou

Martin Babík, Spoločenskovedný ústav SAV Košice, tinoba@saske.sk

BABÍK, Martin. Difficult life situations and normative beliefs simulated by virtual reality. *Individuality and Society*, 1998, Vol. 1, No. 4.

The aim of the presented project was to uncover some psychological impacts associated with virtual reality, specifically focusing on difficult life situations simulated by virtual reality. The first part of the project was focused on the emotional experience of individuals under the influence of virtual reality respectively the extent to which virtual reality simulates reality. The sample consisted of 216 students of psychology and economics aged 21-24 years. The results of factor analysis showed extracting of two factors, positive and negative emotions. Other findings revealed that for the last 6 month period, respondents were in total emotional balance (positive mood). For the benefit of research the author considers psychometric verification of The questionnaires of emotional survival. The second part is devoted to the impact of normative beliefs on simulated behavior by virtual reality in traffic situations. The overall results are not available, because the project was not completed.

Normative beliefs. Virtual reality. Difficult life situations.

Virtuálna realita ako nová informačná technológia zaznamenáva v súčasnosti prudký rozvoj. Simulácia sveta je v súčasnej dobe dosiahnuteľná bežnými osobnými počítačmi (hrami, grafickou simuláciou atď.), tým sa stáva jednou zo súčasti našej práce alebo zábavy. Virtuálnu realitu definujeme ako simuláciu sveta v reálnom čase pričom jej dokonalosť závisí od vyspelosti pomôcok, ktoré s ňou používame. Ide o prilbu, ktorá prenáša grafickú a zvukovú simuláciu, ďalej je to digitálna rukavica, ktoré nám umožňuje vidieť interakciu v digitálnom svete. Všetky tieto časti, sú závislé od technického stupňa vývoja, čím sú vyspelejšie, tým je aj ich efekt dokonalejší. Je dôležité zdôrazniť, že psychologicko-sociálny efekt táto nová technológia zaznamenáva na všetkých úrovniach jej vývoja. Vedecké práce zamerané na vplyv virtuálnej reality sú väčšinou zamerané na odstraňovanie fobií z výšok, klaustrofóbie (Botella, Banos 1998), arachnofóbie (Carlin, Hoffman, 1998) a iných.

V našej práci sa chceme pokúsiť odhaliť niektoré psychologické efekty spojené s virtuálnou realitou. Zamerali sme sa na Náročné situácie simulované virtuálnou realitou, pričom v prvej fáze sa chceme sústrediť na emocionálne prežívanie jedincov pod vplyvom virtuálnej reality. Predpokladáme, že prežívanie, ktoré je simulované virtuálnou realitou bude korešpondovať s prežívaním, ktoré človek zažíva v podobných situáciách normálnom živote a teda informácie, ktoré budeme môcť takýmto spôsobom získať budú validné. Súvisí to s otázkou do akej miery virtuálna realita simuluje realitu. Pri momentálnom technickom rozvoji nie je ľahké na to odpovedať vzhľadom na stále nové a dokonalejšie virtuálne svety. V prípade, že virtuálny svet dokáže reprezentovať svet vierohodne tak ako ho my v bežnom živote vnímame, bude možné sa dopracovať k alternatíve získavania psychologických dát.

V prvej fáze tejto práce, išlo o získanie a overenie nástrojov respektíve metodík, ktorými by sme mohli zachytiť psychické prežívanie v rovine emocionálnej. Jednou zo zvolených metodík bol : Dotazník

Emocionálneho Prožívání, Jiřího Koženého. Táto metóda predstavuje pokus o operacionalizovanie emocionálneho prežívania ako subjektívneho odhadu frekvencie výskytu pozitívnych a negatívnych emocionálnych zážitkov (Kožený, 1997). Pozitívne emocionálne prežívanie je blízke chápaniu duševnej pohody tzv: well being, ktorú možno definovať ako subjektívna emocionálna rovnováha. Usilovali sme sa o overovanie psychometrických charakteristík tejto metodiky.

Dotazník obsahuje 36 tvrdení, z ktorých 18 položiek vyjadruje pozitívne a 18 položiek negatívne emocionálne prežívanie. Od respondenta sa očakáva, že na päť bodovej škále, verbálne zakotvenej neurčitými kvantifikátormi odhadne frekvenciu výskytu svojich emocionálnych stavov za šesť mesačný časový úsek. Súčet hodnôt vytvorí skóre oboch dimenzií. Príklady pozitívnych položiek : Bol som veselý, Smial som sa, Cítil som sa uvoľnený, Mal som zo seba radosť. Príklady negatívnych položiek: Mal som pocit, že nič nemá cenu, Bol som nervózny, Žil som v napätí a pod.

Vzorku nám tvorilo 216 respondentov, pričom išlo o študentov psychológie a ekonómie vo veku od 21 do 24 rokov. Takto získané data sme podrobili faktorovej analýze. Výsledky faktorovej analýzy preukázali: extrahovanie dvoch faktorov, pozitívneho a negatívneho prežívania.

Spôľahlivosť (reliabilitu) výsledkov sme overili zistením vnútornej konzistencie. Cronbachová alfa 0,92 pri faktore negatívneho prežívania a 0.92 pri faktore pozitívneho prežívania, poukazuje na vysokú spoľahlivosť merania oboch ukazovateľov. Priemerné skóre v metodike Emocionálneho prežívania sme zistili, že za posledné 6 mesačné obdobie respondenti sú viac pozitívne ladený, resp. sú v celkovej emocionálnej rovnováhe.

Výsledky psychometrického overovania Dotazníka emocionálneho prežívania dáva možnosti pre jeho ďalšie používanie v našom výskume, ale aj iných výskumoch.

V ďalšej časti nášho projektu sme sa venovali vplyvu normatívnych presvedčení na simulované správanie virtuálnou realitou v dopravných situáciách. Projekt tohto výskumu pozostáva z dvoch častí. Prvá časť sa zameriava na klasickú metódu získavania dát, pričom jednotlivé typy noriem zisťujeme pomocou dotazníka, ktorý sme k tomuto účelu zostrojili. Podklad k opisu situácií, ktoré si má jedinec predstaviť, a na ktoré má reagovať nám tvorili situácie už nasimulované v počítači. Druhú časť projektu, tvorí samotná práca s virtuálnou realitou, kde sa probantovi vo virtuálnej prilbe simuluje situácia a on verbalizáciou svojho konania nám poskytuje informácie o jeho personálnych, injunktívnych a deskriptívnych normách. Vzhľadom na príčiny, ktoré nám nedovolili dokončiť projekt k dátumu prezentácie na tejto konferencii vzhľadom na našu závislosť na technologiclom vybavení nemôžeme prezentovať celkové výsledky. Pevne veríme, že výskum virtuálnej reality v oblasti psychológie a zvlášť normami prispeje k novým poznatkom v tejto oblasti.

Literatúra:

Botella, C., Banos, R. M.: Virtual reality treatment of claustrophobia., Medline, 1998, 36 (2), 239-246

Carlin, A.S., Hoffman, H.G., Weghorst, S.: Virtual reality and tactile augmentation in the treatment of spider phobia., Medline, 1997, 35 (2), 153-8

Kožený, J.: Dotazník emocionálneho prožívání (DEP 36) : explorační a konfirmační analýza, Československá psychol., 1993, 6, str. 523-533