

На правах рукописи

*Зыкова*

**ЗЫКОВА Екатерина Ивановна**

**ЧУВСТВО ПРИСУТСТВИЯ У ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ  
ИНФОРМАЦИОННО-КОММУНИКАЦИОННЫМИ  
ТЕХНОЛОГИЯМИ**

5.3.1. – Общая психология, психология личности, история психологии

**АВТОРЕФЕРАТ**

диссертации на соискание ученой степени

кандидата психологических наук

Краснодар

2021

Работа выполнена на кафедре социальной психологии и социологии  
управления  
ФГБОУ ВО «Кубанский государственный университет»

Научный руководитель: **Демин Андрей Николаевич**,  
доктор психологических наук, профессор  
кафедры социальной психологии и социологии  
управления ФГБОУ ВО «Кубанский  
государственный университет

Официальные оппоненты: **Войскунский Александр Евгеньевич**,  
кандидат психологических наук, ведущий  
научный сотрудник кафедры общей  
психологии факультета психологии ФГБОУ  
ВО "Московский государственный  
университет им. М.В. Ломоносова"

**Нестик Тимофей Александрович**,  
доктор психологических наук, профессор РАН,  
заведующий лабораторией социальной и  
экономической психологии ФГБУН «Институт  
психологии Российской академии наук»

Ведущая организация: ФГБОУ ВО «Новосибирский государственный  
педагогический университет»

Защита состоится 23 декабря 2021 года в 13 часов на заседании  
диссертационного совета 24.2.320.02 в ФГБОУ ВО «Кубанский  
государственный университет» по адресу: 350040, г. Краснодар, ул.  
Ставропольская, 149.

С диссертацией можно ознакомиться в библиотеке ФГБОУ ВО  
«Кубанский государственный университет» по адресу: 350040, г. Краснодар,  
ул. Ставропольская, 149 (читальный зал) и на официальном сайте вуза:  
<http://docspace.kubsu.ru/docspace/handle/1/1505>.

Текст автореферата размещен на официальном сайте Высшей  
аттестационной комиссии (ВАК): <https://vak.minobrnauki.gov.ru/>;

сайте ФГБОУ ВО «Кубанский государственный университет»:  
<https://www.kubsu.ru/ru/science/dissertations/24232002>.

Автореферат разослан « \_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 2021 г.

Ученый секретарь  
диссертационного совета,  
кандидат педагогических наук, доцент



О.В. Мороз

## ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОТЫ

**Актуальность.** Информационно-коммуникационные технологии (далее ИКТ) – это «совокупность методов, процессов и программно-технических средств, интегрированных с целью сбора, обработки, хранения, распространения, отображения и использования информации» (Э.Г. Азимов).

В настоящее время ИКТ играют ключевую роль в самых разных сферах общественной жизни: экономической, социальной, духовной, политической. Они включены в учебную, профессиональную, досуговую деятельность, являются важным инструментом социализации человека. Всё большее количество рабочих мест предполагает обращение к ИКТ. Их использование в развлечениях, повседневном общении, приобретении товаров и услуг стало обычным явлением. ИКТ стали важным компонентом функционирования политических партий, общественных организаций, государственных учреждений, применяются в процессах управления, создания и представления произведений искусства. Возможность мгновенного установления контактов, обмена и распространения информации способствовало формированию таких феноменов, как социальные сети, блогинг, влогинг, wiki-технологии, онлайн-игры, стриминговые платформы. В целом можно заключить, что области использования ИКТ расширяются, а сами технологии становятся решающим фактором, влияющим на психику человека.

В работах учёных (А.Е. Войскунский, В.В. Нуркова, О.В. Рубцова, О.К. Тихомиров, М.В. Фаликман и др.) выделяются два взаимосвязанных процесса изменения культурного вектора развития психики человека под влиянием ИКТ. Во-первых, происходит двойное опосредование деятельности, которая изначально сама по себе является опосредованной знаками (например, общение, игра, творчество), т. е. ИКТ выступают как еще один вид опосредования. Во-вторых, следствием использования ИКТ становится разделение содержания и функций когнитивных процессов с технологическими устройствами, что ведет к увеличению роли экстерниоризации в процессе психического развития (А.Е. Войскунский, О.К. Тихомиров, М.В. Фаликман). Результатом этих процессов становится стирание границ между цифровыми устройствами и психикой, реорганизация, изменение архитектуры высших психических функций и сознания человека в целом.

Влияние ИКТ на человека привлекает внимание учёных в рамках киберпсихологии (А.Г. Асмолов, Г.А. Асмолов, Е.П. Белинская, О.Н. Богачева, А.Е. Войскунский, В.А. Емелин, Г.У. Солдатова, S. Kaplan, M.D. Griffiths, I.L. Liu, C.M. Cheung, M.K. Lee, A. Susarla, A. B. Winston и др.), осмысления виртуальности (Ж. Бодрийяр, С. Жижек, Н.А. Носов, С.С. Хоружий) и психологических эффектов глобализации, транзитивности и ускорения социальных процессов (З. Бауман, П. Вирильо, А.Е. Войскунский, А.Н. Демин, А.Л. Журавлев, Т.Д. Марциновская, Т.А. Нестик). Несмотря на

достаточно высокий исследовательский интерес, современная психологическая наука не обладает достаточным количеством эмпирических фактов и теоретических концепций для осмысления изменений сознания человека в обществе «цифровизации».

Одним из феноменов, возникающим в процессе взаимодействия человека с ИКТ, является чувство присутствия (sense of presence). Его осмысление было начато в 1980 году М. Минским (M. Minsky) в контексте изучения работы телеоператора. В настоящее время концепция присутствия представляет интерес для исследователей различных областей науки, в том числе психологической (Н.В. Авербух, Б.Б. Величковский, А.Е. Войскунский, M.T. Jones, M. Lombard, G. Riva, J. Lessiter, M. Slater, S. Triberti, Ph. Turner, J. Waterworth). Это связано со стремительным развитием ИКТ, которые позволяют создавать сервисы, вызывающие чувство присутствия пользователей. Данный феномен можно определить как переживание, при котором формируется впечатление физического и/или социального нахождения в опосредованном технологиями пространстве и восприятие его как реально существующего (Б.Б. Величковский, W. Barfield, C. Heeter, D. Zeltzer, T.B. Sheridan, M. Slater, M. Lombard, T. Ditton, M. Usoh и др.).

**Анализ состояния научной разработанности проблемы** свидетельствует о том, что на современном этапе выделены составляющие чувства присутствия (J. Davidoff, J. Freeman, E. Keogh, J. Lessiter, M. Regenbrecht, T.B. Schubert и др.), предпринимаются попытки обосновать психологические механизмы, делающие возможным переживание чувства присутствия (J. Davidoff, J.V. Draper, J. Freeman, C. Heeter, E. Keogh, J. Lessiter, M. Slater, P. Zahorik и др.), изучаются его положительные (повышение эффективности деятельности в виртуальном или киберпространстве) и отрицательные (Интернет-зависимость, неблагоприятные функциональные состояния) эффекты (D. Auerbach, C.L. Beard, W. Burleigh, M.J. Core, R. Gomez, M.D. Griffiths, H.C. Lane, V. Stavropoulos). Обсуждаются характеристики технологий (качество сюжета/контента, графическая и аудиальная составляющие) и характеристики пользователей (личностные свойства, особенности когнитивной сферы, опыт использования технологий, культурная принадлежность), которые влияют на интенсивность переживания чувства присутствия (R. Banos, C. Bracken, J. Laarni, C.D. Murray, S.G. Nicovich, N. Ravaja, A. Sacau, C. Sas, D. Waller).

Поскольку изучение чувства присутствия находится на достаточно ранней стадии, можно выделить следующие вопросы, которые нуждаются в систематическом изучении и дальнейшем развитии.

Во-первых, существует недостаток и противоречивость эмпирических данных относительно психологических характеристик, связанных с переживанием чувства присутствия.

Во-вторых, более глубокого изучения требуют различные эффекты, обусловленные его переживанием.

В-третьих, недостаточно внимания уделяется исследованию чувства присутствия в таких виртуальных средах, как социальные сети и онлайн-игры.

Для устранения выявленных дефицитов знания необходимо уточнить, на чем основывается способность переживать чувство присутствия. Так как чувство присутствия реализуется посредством погружения в технологическую виртуальную среду, то, вероятно, существует психологический механизм, отвечающий за данную способность. Его специфика должна заключаться в легкости/сложности перемещения между онлайн- и офлайн- пространствами. Согласно предварительному анализу литературы, психологическими феноменами, которые, возможно, являются содержанием такого механизма, могут являться психологическая граница и когнитивный контроль. Психологическая граница определяет способность человека выделять себя из окружающего мира, противостоять или сливаться с ним, выстраивать и защищать свое личное пространство (Н. Браун, А.Н. Демин, Е.О. Ермолова, Т.С. Леви, С.К. Нартова-Бочавер, Э. Хартман, О.А. Шамшикова). Когнитивный контроль направлен на управление системой познавательных процессов для достижения целей в меняющихся условиях (Б.Б. Величковский, Р. Alexander, М. Botvinick, Т.S. Braver, R. Barkley, L. Carter, J. Cohen, А. Miyake). Теоретически оба явления могут влиять на пребывание в виртуальной среде. Помимо них исследование включает склонность личности к Интернет-зависимости как потенциальное следствие переживания чувства присутствия.

**Цель исследования** – изучить чувство присутствия как один из феноменов взаимодействия человека с информационно-коммуникационными технологиями и проанализировать его взаимосвязи, с одной стороны, с характеристиками психологической границы, когнитивного контроля, склонности к Интернет-зависимости, с другой – с содержательными характеристиками технологий (на примере социальных сетей и онлайн-игр).

**Объект исследования** – взаимодействие человека с информационно-коммуникационными технологиями.

**Предмет исследования** – чувство присутствия у пользователей информационно-коммуникационными технологиями.

#### **Гипотезы исследования.**

1. Переживание чувства присутствия пользователями ИКТ будет связано с характеристиками психологической границы, когнитивного контроля и склонности к Интернет-зависимости.

2. Переживание чувства присутствия, вероятно, связано с характеристиками технологий. Это может проявляться в том, что:

– игроки в онлайн-игры и пользователи социальных сетей будут отличаться друг от друга особенностями переживания чувства присутствия;

– игроки в онлайн-игры разных жанров также будут отличаться друг от друга особенностями переживания чувства присутствия.

Исходя из цели исследования и выдвинутых гипотез были сформулированы задачи исследования.

### **Теоретические задачи:**

- провести теоретический анализ проблемы влияния ИКТ на сознание человека;
- осуществить теоретический обзор литературы, посвящённой феномену «чувство присутствия», для выявления недостаточно изученных вопросов;
- уточнить содержание понятия «чувство присутствия», предложить классификацию родственных ему феноменов.

### **Эмпирические задачи:**

- предложить схему эмпирического исследования, подобрать методы исследования, соответствующие задачам исследования;
- сформировать выборку пользователей ИКТ, выделив в ней группы пользователей социальных сетей и игроков в онлайн-игры;
- изучить структуру чувства присутствия, характер взаимосвязей между чувством присутствия, психологической границей, параметрами когнитивного контроля, склонностью к Интернет-зависимости на выборке в целом, а также отдельно у игроков в онлайн-игры и пользователей социальных сетей; изучить различия в уровне исследуемых параметров у пользователей ИКТ мужского и женского пола, а также у игроков в онлайн-игры разных жанров.
- проанализировать и интерпретировать полученные эмпирические результаты.

### **Теоретико-методологические основания исследования:**

- культурно-исторический подход в психологии (Л.С. Выготский, А.Н. Леонтьев), позволяющий сформулировать общие положения относительно механизмов и вектора изменения психики человека при взаимодействии с ИКТ;
- теоретические представления о киберпсихологии (А.Е. Войскунский, О.К. Тихомиров, M.D. Griffiths, K. Norman, J. Suler);
- теория сознания Е.В. Субботского, положения которой использовались для уточнения понятия «чувство присутствия»;
- философско-антропологические и психологические подходы к осмыслению новых технологий и их влияния на человека (Е.П. Белинская, Ж. Бодрийяр, П. Вирильо, А.Е. Войскунский, А.Н. Демин, В.А. Емелин, А.Л. Журавлев, Т.А. Нестик, Е.И. Рассказова, О.В. Рубцова, Г.У. Солдатова, А.Ш. Тхостов, М. В. Фаликман, С.С. Хоружий, J. Suler);
- концепции чувства присутствия (M.T. Jones, M. Lombard, G. Riva, J. Lessiter, J. Freeman, E. Keogh, J. Davidoff, T.B. Schubert, M. Regenbrecht M. Slater, S. Triberti, Ph. Turner, J. Waterworth, M.T. Jones и др.);
- подходы к изучению психологической границы (Г. Аммон, Н. Браун, В.И. Волохова, А.Н. Демин, Е.О. Ермолова, Т.С. Леви, С.К. Нартова-Бочавер, И.Г. Петров, Э. Хартман, П. Федерн, О.А. Шамшикова);
- подходы к изучению когнитивного контроля (P. Alexander, M. Botvinick, T.S. Braver, R. Barkley, L. Carter, J. Cohen, A. Miyake и др.).

Для проверки гипотез использовались **следующие методы**: опросник ITC - SOPI (The ITC-Sense of Presence Inventory) (J. Lessiter, J. Freeman, E. Keogh, J.D. Davidoff); тест "Психологические границы личности" Э.Хартманна (в адаптации О.А. Шамшиковой, В.И Волоховой); тест Интернет-зависимости Чена (шкала CIAS) (в адаптации В.Л. Малыгина, К.А. Феклисова); анкета, направленная на выявление специфики взаимодействия пользователей с ИКТ (Е.И. Зыкова). Для измерения характеристик когнитивного контроля были использованы следующие методики: тест Струпа, реализованный на модели выбора среди окрашенных слов, обозначающих цвета, по переменному признаку "цвет/смысл" (модифицированный тест Струпа); кольца Ландольта; модель позиционного выбора; модель эффективности использования предшествующей информации. Применялись методы математической статистики.

**Эмпирическая выборка** исследования включает в себя 252 респондента, в том числе 149 (59 %) мужчин и (41 %) 103 женщины, средний возраст – 22 года.

**Этапы исследования.** Исследование осуществлялось в три этапа. На первом этапе (2014–2017 гг.) проводилась теоретическая работа по проблеме исследования: анализ научной литературы, посвященной вопросам психологических аспектов взаимодействия человека с ИКТ; проведена серия пилотных исследований. Второй этап (2018–2019 г.) был посвящен уточнению методологического аппарата исследования: сформулированы гипотезы, разработан план основного эмпирического исследования, осуществлено уточнение содержания изучаемых явлений, отобраны методы исследования. На третьем этапе (2019–2021 гг.) произведены сбор эмпирических данных, их анализ и интерпретация, подведены итоги исследования.

#### **Научная новизна работы.**

Уточнено содержание понятия «чувство присутствия». Показано, что чувство присутствия основывается на способности человека совершать трансреальный переход из обыденной реальности в технологическую виртуальную реальность. Данная способность связана с характеристиками усилия разграничения реальностей. В качестве психологического содержания усилия разграничения реальностей предложены такие феномены, как когнитивный контроль и психологическая граница.

Выявлены связи чувства присутствия с характеристиками психологической границы, Интернет-зависимости и когнитивного контроля у пользователей ИКТ. Получены данные о различиях между пользователями социальных сетей и участниками онлайн-игр по показателям чувства присутствия и Интернет-зависимости, а также структуре связей между ними. В совокупности это позволяет, во-первых, оценить роль психологической границы и когнитивного контроля в переживании чувства присутствия, во-вторых, понять механизмы формирования Интернет-зависимости у пользователей ИКТ, в-третьих, рассматривать чувство присутствия как

контекстуальное явление (связанное с видом и содержанием технологической виртуальной среды).

Установлены психологические отличия между участниками онлайн-игр разных жанров. Это расширяет представления о влиянии технологических характеристик игр на переживание чувства присутствия, создает основу для оценки технологически обусловленного риска формирования Интернет-зависимости.

**Теоретическая значимость.** Диссертация важна для осмысления механизмов изменения и развития психики человека при его взаимодействии с новейшими информационно-коммуникационными технологиями, для изучения состояний сознания.

Полученные результаты расширяют и дополняют знания о чувстве присутствия, вносят вклад в понимание психологических и технологических факторов его возникновения в опосредованных технологиями средах. Полученные результаты вносят вклад в понимание эффектов взаимодействия человека с новейшими информационно-коммуникационными технологиями, включая формирование Интернет-зависимости у различных групп пользователей ИКТ.

Результаты исследования создают предпосылки для построения психологических моделей чувства присутствия и родственных ему явлений, они важны для общей психологии, психологии личности, социальной психологии, киберпсихологии.

**Практическая значимость.** Полученные данные можно применять: при разработке и экспертизе различного рода игровых приложений и искусственных посредников, использование которых предполагает или может вызывать переживание чувства присутствия; при консультировании по вопросам Интернет-зависимости; прогнозировании эффектов, которые могут оказать на человека ИКТ; прогнозировании успешности деятельности (игровой, учебной, профессиональной, экономической) в виртуальной среде.

**Надежность и достоверность** полученных в исследовании результатов достигается посредством применения методов, которые адекватны целям, задачам и гипотезам исследования, а также применением методов математической статистики для количественной обработки данных и проверки гипотез. Полученные результаты соотносятся с имеющимися результатами других исследований в данной проблемной области.

#### **Положения, выносимые на защиту.**

1. Чувство присутствия – это переживание нахождения в виртуальной среде, созданной посредством информационно-коммуникационных технологий, при котором человек воспринимает технологическую виртуальную среду как реальную, а не созданную с помощью технологий. Чувство присутствия включает в себя следующие компоненты: пространственное присутствие, вовлеченность, естественность виртуальной среды, негативные эффекты. Переживание чувства присутствия основывается на том, что пользователь совершает трансреальностный переход



из обыденной реальности в реальность киберпространства; способность совершать данный переход связана с характеристиками психологической границы и когнитивного контроля, являющихся составной частью усилия разграничения реальностей.

2. У пользователей информационно-коммуникационными технологиями компоненты чувства присутствия, психологическая граница и склонность к Интернет-зависимости образуют комплекс тесно и положительно связанных между собой явлений. При этом игроки в онлайн-игры и пользователи социальных сетей характеризуются разной структурой и силой связей между перечисленными феноменами.

Чувство присутствия связано с параметрами когнитивного контроля. Отдельные связи являются общими для игроков в онлайн-игры и пользователей социальных сетей: чем точнее оперативная память, тем выше пространственное присутствие; чем выше эффективность оперативной памяти и переключаемость внимания и чем ниже латентность оперативной памяти, тем менее выражены негативные эффекты от нахождения в киберпространстве. Другие связи (их больше) не совпадают у представителей двух групп пользователей ИКТ.

3. Игроки в онлайн-игры по сравнению с пользователями социальных сетей имеют существенно более высокие показатели пространственного присутствия и вовлеченности, а также более высокую склонность к Интернет-зависимости. Пространственное присутствие выступает наиболее значимым предиктором формирования Интернет-зависимости в первой группе; во второй группе таких выраженных предикторов нет.

В целом онлайн-игры обладают более высоким потенциалом вызывать чувство присутствия у пользователей, а также формировать склонность к Интернет-зависимости по сравнению с социальными сетями. Наименьший риск формирования Интернет-зависимости у мужчин-пользователей социальных сетей.

4. Игроки в онлайн-игры жанра MMORPG по сравнению с игроками в онлайн-игры жанра шутер и MOBA имеют существенно более высокие показатели по всем параметрам чувства присутствия, кроме негативных эффектов, а также более высокую склонность к Интернет-зависимости. Наиболее низкий уровень переживания чувства присутствия и наименьшая склонность к Интернет-зависимости характерны для игроков в онлайн-игры жанра шутер.

5. В совокупности полученные факты свидетельствуют о том, что чувство присутствия: а) связано с усилием разграничения реальностей, в которое входят психологическая граница и когнитивный контроль; б) участвует в формировании Интернет-зависимости; в) зависит от вида и содержания технологической виртуальной среды.

**Апробация работы.** Основные положения, выносимые на защиту, и результаты диссертационного исследования были представлены на

всероссийских и международных научно-практических и научных конференциях: «Человек. Сообщество. Управление: взгляд молодого исследователя» (Краснодар, 2014, 2015, 2017, 2018, 2019, 2020), «Economics, Management, Law and Education» (Горячий Ключ, 2019), «Личность и вызовы современности: интерпретация проблем различными научными школами» (Майкоп, 2020), «Ломоносов 2021» (Москва, 2021), методологических семинарах и заседаниях кафедры социальной психологии и социологии управления Кубанского государственного университета.

Основное содержание диссертации отражено в 15 научных работах, включая 4 статьи в журналах, входящих в перечень ВАК.

**Структура диссертации.** Диссертационная работа состоит из введения, трех глав, заключения и библиографического списка. Объем основного текста – 172 страницы. Библиографический список включает 226 источников, из них 131 на иностранном языке. Основной текст диссертации содержит 18 таблиц и 4 рисунка.

## ОСНОВНОЕ СОДЕРЖАНИЕ ДИССЕРТАЦИИ

**Во введении** обосновываются актуальность проблемы исследования, определяются его цель, объект и предмет, формулируются гипотезы, задачи, методологические и теоретические основы исследования, раскрывается его научная и практическая значимость, приводятся положения, выносимые на защиту.

**Глава 1 «Проблема взаимодействия человека с информационно - коммуникационными технологиями».** В параграфе 1.1 *«Возможные следствия взаимодействия человека с новейшими технологиями»* обозначаются возможные векторы влияния новейших технологий на человека (П. Вирильо, А.Е. Войскунский, Г. Ворган, Р. Газзали, А.Н. Демин, И.В. Демина, В.А. Емелин, А.Л. Журавлев, Н. Карр, М. Маклюен, Т.Д. Марциновская, Т.А. Нестик, Е.И. Рассказова, Г. Смолла, А.Ш. Тхостов). Делается вывод, что потенциал современных технологий в возможности их воздействия на различные сферы бытия человека является достаточно сильным и выраженным.

**В параграфе 1.2 «Киберпсихология как новый раздел психологической науки»** рассматривается содержание понятия «киберпсихология», описываются ее методологические основания, выделяются основные сферы исследований (А.Е. Войскунский, J. Suler). Анализируется история развития и формирования киберпсихологии (от психологии компьютеризации до киберпсихологии), описывается её место в психологической науке в настоящий момент.

**В параграфе 1.3 «Основные направления психологических исследований компьютерных игр»** проведено обобщение психологических работ, направленных на исследование видеоигр. Исследования были классифицированы с точки зрения положительных или отрицательных

эффектов, оказываемых компьютерными играми на человека. К отрицательным эффектам можно отнести увеличение уровня агрессивности геймеров, формирование зависимости от видеоигр, ухудшение когнитивных функций. К положительным: просоциальные эффекты, улучшение когнитивных функций, положительное влияние на здоровье. Делается вывод, что необходима разработка схемы изучения компьютерных игр, учитывающая их сложность и многообразие.

В параграфе 1.4 **«Основные направления психологических исследований социальных сетей»** были рассмотрены следующие направления изучения социальных сетей: зависимость от социальных сетей; проблема безопасности в социальных сетях, в которой основное внимание уделяется таким проблемам как кибербуллинг и цифровая компетентность пользователей ИКТ; цифровая социализация и самопрезентация в виртуальном пространстве.

Делается вывод, что использование социальных сетей стало неотъемлемой и необходимой частью современной жизни, в связи с чем их исследование является необходимой и актуальной задачей.

**В параграфе 1.5. «Выводы по главе»** подводятся итоги обзора исследований, направленных на изучение следствий взаимодействия человека с ИКТ.

Результаты анализа эмпирических исследований показали противоречивость данных, полученных как при изучении социальных сетей, так и при изучении компьютерных игр. Это связано, во-первых, с отсутствием единых методологических оснований и методических средств. Во-вторых, со сложностью исследуемых явлений, которая не всегда учитывается исследователями. В-третьих, с субъективной позицией исследователей относительно изучаемого явления, что зачастую ведет к предвзятости при планировании и проведении исследования, а также интерпретации результатов.

**Глава 2 «Понятие «чувство присутствия». В параграфе 2.1 «Проблема влияния виртуальной реальности на человека»** осуществлён анализ концепций Ж. Бодрийяра, С. Жижека, С.С. Хоружего и А.Н. Носова с точки зрения влияния виртуальной реальности на человека.

Взгляды авторов объединяет положение о том, что человека способен перемещаться в виртуальную реальность и какое-то время находиться в ней. Это может стать причиной: полного отстранения из ординарной (обыденной) реальности (Ж. Бодрийяр); формирования пассивного образа жизни, при котором люди только наблюдают за происходящей симуляцией, порождаемой различными медиасредами (С. Жижек); функционирования личности на бессознательном уровне организации психики, в результате чего снижается способность к рефлексии, самоконтролю, а также дифференциации актуальной и виртуальной реальностей, т.е. они сливаются в одну (С.С. Хоружий), временной неспособности дифференцировать консентальную

(общепринятую) и виртуальную реальности, что может влиять на эффективность выполнения деятельности (А.Н. Носов).

Делается вывод, что в настоящее время виртуальная реальность, созданная посредством ИКТ, является неотъемлемым спутником нашей жизни, поэтому необходимо осмысление психологических феноменов, которые стоят за способностью человека перемещаться между обыденной и виртуальной реальностями. Теоретический анализ показал, что одним из таких феноменов является чувство присутствия.

В параграфе 2.2 *«Содержание понятия «чувство присутствия»* проведен теоретический анализ содержания феномена. Было показано, что чувство присутствия определяется как ощущение нахождения в среде, созданной посредником, при котором человек воспринимает виртуальную среду как реальную, а не созданную с помощью технологий (Б.Б. Величковский, М. Lombard, Т. Ditton); чувство присутствия представляет собой многофакторный феномен (J. Lessiter, J. Freeman, E. Keogh, J. Davidoff, Т.В. Sheridan). Выделены когнитивные процессы, делающие возможным переживание чувства присутствия (W.A. IJsselsteijn). Обозначены факторы, влияющие на его переживания: характеристики технологий, которые разделяются на форму (физические характеристики виртуального пространства) и содержание (объекты и действующие лица, связанные друг с другом в соответствии с определённой логикой), а также психологические характеристики (личностные, индивидуальные, когнитивные).

В параграфе 2.3 *«Уточнение содержания понятия «чувство присутствия»* рассматривается теория сознания Е.В. Субботского. Отмечается, что важным моментом данной теории является положение о способности человека совершать трансреальностные переходы, т.е. перемещаться между обыденной и необыденной реальностями сознания. Обыденная реальность представляет собой режим обычного бодрствования, а к необыденному состоянию сознания можно отнести измененные состояния сознания, аддикции различного рода, сон, игру и т.д. Переход между реальностями осуществляется с помощью усилия разграничения реальностей (УРР).

УРР работает следующим образом: при его ослаблении или нарушении человек совершает переход в необыденную реальность, при его активизации или усилении – в обыденную. Процесс перехода между реальностями называется трансреальностным переходом. Можно выделить два типа переходов: полные и неполные. При полном трансреальностном переходе человек не может сознательно управлять временем нахождения в актуальной на данный момент реальности. При неполном переходе человек способен поочередно перемещаться между обыденной и необыденной реальностями.

Основываясь на сознании Е.В. Субботского, делаются следующие заключения:

1) существует ряд состояний, основанных на трансреальностных переходах;

2) состояние сознания, возникающие при взаимодействии человека с ИКТ, может быть включено в ряд необыденных, так как виртуальная реальность, созданная посредством ИКТ, по ряду характеристик (причинность, время, пространство) отличается от обыденной реальности, на что указывает и Е.В. Субботский;

3) чувство присутствия можно отнести к одной из форм необыденных состояний сознания, возникающих при взаимодействии человека с ИКТ;

4) чтобы пережить чувство присутствия пользователь должен совершить трансреальностный переход из обыденной реальности в реальность киберпространства;

5) возможность совершения таких переходов и специфика переживания чувства присутствия будет связана с характеристиками усилия разграничения реальностей.

В параграфе 2.4 «*Психологическое содержание усилия разграничения реальностей*» обозначаются психологические феномены, которые могут являться выражением усилия разграничения реальностей (УРР). В качестве таких феноменов выделяются когнитивный контроль и психологическая граница. Обосновываются параметры выбора. Когнитивный контроль важен для возможности переживания чувства присутствия, так как он управляет отдельными когнитивными функциями для выполнения какой-либо деятельности в условиях изменяющегося окружения. То есть, он позволит перестроить когнитивную систему человека на восприятие и деятельность в технологической виртуальной реальности. Психологическая граница отвечает за степень обособленности или слитности личности с окружающим миром, что может быть связано с лёгкостью или сложностью погружения в технологическую виртуальную среду.

Другими словами, к «ослаблению» УРР во время деятельности, опосредованной ИКТ, то есть к переходу из обыденной реальности в реальность киберпространства, будут склонны люди с определёнными характеристиками когнитивного контроля и психологической границы.

Осуществлён краткий обзор концепций когнитивного контроля и психологической границы, из которых выбраны наиболее подходящие для целей нашего исследования. Когнитивный контроль мы исследуем, опираясь на концепцию А. Муаке, так как в ней выделяются отдельные элементарные функции когнитивного контроля, что позволяет более детально и многогранно изучить данный феномен. В качестве теории психологических границ была выбрана концепция Э. Хартмана, так как, во-первых, данная концепция направлена на изучение психологических границ, безотносительно к норме или патологии, то есть как толстые, так и тонкие границы могут быть присущи психологически здоровым людям; во-вторых, характеристики людей с различными психологическими границами позволили предположить, что данная теория может быть применима к людям с разной способностью совершать трансреальностные переходы.

**В параграфе 2.5 «Выводы по главе»** подводится краткий обзор основных выводов по главе.

**Глава 3 «Эмпирическое исследование чувства присутствия у пользователей информационно - коммуникационными технологиями».**

В параграфе 3.1 **«Характеристика выборки и методик исследования»** отражено проведение эмпирического исследования, дано описание методик и процедур их прохождения, обозначены параметры формирования выборки – игроки в онлайн-игры должны соответствовать следующим критериям: опыт в онлайн-игры не менее 3 лет; в последние 6 месяцев играть в онлайн-игры как минимум 3 раза в неделю; игровая сессия за последние 6 месяцев должна продолжаться в среднем не менее 30 минут.

Выборка основного исследования включает в себя 252 респондента, в том числе 149 (59 %) мужчин и 103 (41 %) женщины, средний возраст – 22 года, 105 человек – пользователи социальных сетей, а 147 – игроки в онлайн-игры.

**В параграфе 3.2 «Психологические характеристики пользователей информационно-коммуникационными технологиями, связанные с переживанием чувства присутствия»** представлены данные о взаимосвязях между чувством присутствия, психологической границей, когнитивным контролем и Интернет-зависимостью у пользователей ИКТ.

**В пункте 3.2.1 «Взаимосвязь чувства присутствия с психологической границей и Интернет-зависимостью у пользователей информационно-коммуникационными технологиями»** на всей выборке показано, что чувство присутствия, Интернет-зависимость и психологическая граница образуют комплекс тесно взаимосвязанных явлений. Пользователи ИКТ с более тонкими психологическими границами будут переживать более сильное чувство присутствия, сочетание этих двух факторов повышает вероятность склонности к Интернет-зависимости.

**В пункте 3.2.2 «Сравнение показателей чувства присутствия, Интернет-зависимости и психологической границы у пользователей социальных сетей и игроков в онлайн-игры»** показано: игроки в онлайн-игры по сравнению с пользователями социальных сетей имеют существенно более высокие (применялся критерий Манна-Уитни) показатели пространственного присутствия ( $p = 0,000$ ) и вовлеченности ( $p = 0,000$ ), более тонкую психологическую границу ( $p = 0,028$ ), а также более высокую склонность к Интернет-зависимости: компульсивные симптомы ( $p = 0,018$ ), симптомы отмены ( $p = 0,002$ ), симптомы толерантности ( $p = 0,014$ ), проблемы с управлением временем ( $p = 0,000$ ), ключевые симптомы Интернет-зависимости ( $p = 0,001$ ), проблемы, связанные с Интернет-зависимостью ( $p = 0,005$ ), общий балл Интернет-зависимости ( $p = 0,000$ ). Это свидетельствует о более высоком потенциале онлайн-игр вызывать чувство присутствия у пользователей, а также формировать склонность к Интернет-зависимости.

**В пункте 3.2.3 «Специфика взаимосвязей чувства присутствия с психологической границей и Интернет-зависимостью у игроков в онлайн-**

*игры и пользователей социальных сетей»* были получены следующие результаты (табл. 1).

Таблица 1 – Корреляции между чувством присутствия, Интернет-зависимостью и психологической границей у игроков в онлайн-игры (N=147)

Параметры	Показатели чувства присутствия				
	Пространственное присутствие	Вовлеченность	Естественность виртуальной среды	Негативные эффекты	Психологическая граница
<b>Психологическая граница</b>	0,567***	0,503***	0,348***	0,284**	1,0
<b>Показатели Интернет-зависимости</b>					
Компульсивные симптомы	0,718***	0,482***	0,531***	0,541***	,540***
Симптомы отмены	0,555***	0,462***	0,361***	0,396***	,702***
Симптомы толерантности	0,655***	0,492***	0,499***	0,445***	,647***
Внутриличностные проблемы и проблемы со здоровьем	0,231**	0,258**	0,089	0,144	,403***
Проблемы с управлением временем	0,637***	0,498***	0,420***	0,325**	,613***
Ключевые симптомы Интернет-зависимости	0,604***	0,433***	0,415***	0,342***	,367***
Проблемы, связанные с Интернет-зависимостью	0,559***	0,443***	0,315***	0,325***	,649***
Общий балл Интернет-зависимости	0,706***	0,518***	0,434***	0,405***	,619***

Примечание – уровень значимости: «\*\*» – 0,01, «\*\*\*» – 0,001

Делается вывод, что у игроков в онлайн-игры чувство присутствия, Интернет-зависимость и психологическая граница представляют собой комплекс взаимосвязанных явлений. Единственное исключение – показатель Интернет-зависимости «внутриличностные проблемы и проблемы со здоровьем», не коррелирующий с естественностью виртуальной среды и негативными эффектами от нахождения в ней.

В группе пользователей социальных сетей были получены следующие результаты (табл. 2).

Таблица 2 – Корреляции между чувством присутствия, Интернет-зависимостью и психологической границей у пользователей социальных сетей (N = 105)

Параметры	Показатели чувства присутствия				Психологическая граница
	Пространственное присутствие	Вовлеченность	Естественность виртуальной среды	Негативные эффекты	
<b>Психологическая граница</b>	0,248*	0,231*	0,200*	0,242*	1,0
<b>Показатели Интернет-зависимости</b>					
Компульсивные симптомы	0,154	0,195	0,238*	-0,012	,343***
Симптомы отмены	0,185	0,449***	0,345***	-0,181	,293**
Симптомы толерантности	0,003	0,227*	0,271**	0,051	,263*
Внутриличностные проблемы и проблемы со здоровьем	0,178	0,070	0,180	0,167	,252*
Проблемы с управлением временем	0,245*	0,356***	0,377***	-0,005	,329**
Ключевые симптомы Интернет-зависимости	0,127	0,245*0	0,275**	-0,030	,293**
Проблемы, связанные с Интернет-зависимостью	0,316**	0,259*	0,298**	0,149	,319**
Общий балл Интернет-зависимости	0,164	0,354***	0,339***	-0,033	,348***

Примечание – уровень значимости: «\*» – 0,05; «\*\*» – 0,01; «\*\*\*» – 0,001

На основании сравнительного анализа делается вывод, что в обеих группах пользователей ИКТ психологическая граница положительно связана с переживанием чувства присутствия, более того, она является предиктором всех аспектов чувства присутствия и в качестве такового входит в усилие разграничения реальностей.

Для того, чтобы выявить специфику формирования Интернет-зависимости у исследуемых групп пользователей ИКТ был проведен регрессионный анализ. Его результаты показали, что чувство присутствия вносит незначительный вклад в формирование склонности к Интернет-зависимости у пользователей социальных сетей. Показано, что только вовлеченность имеет значение в формировании отдельного показателя Интернет-зависимости – симптомов отмены. Пространственное присутствие и негативные эффекты имеют отрицательное влияния на симптомы толерантности и симптомы отмены.

У игроков в онлайн-игры наиболее значительный вклад в формирование Интернет-зависимости вносит пространственное присутствие, а естественность и негативные эффекты играют роль в формировании отдельных показателей Интернет-зависимости. Делается заключение, что



пользователи социальных сетей и игроки в онлайн-игры обладают различными механизмами формирования Интернет-зависимости.

**В пункте 3.2.4 «Роль когнитивного контроля в переживании чувства присутствия пользователями информационно-коммуникационными технологиями»** анализируются взаимосвязи между чувством присутствия, Интернет-зависимостью, когнитивным контролем и психологической границей у пользователей ИКТ (N = 52).

Получены следующие результаты: пространственное присутствие положительно коррелирует с точностью оперативной памяти ( $r = 0,509$ ,  $p < 0,001$ ); негативные эффекты от нахождения в виртуальной среде положительно коррелируют с латентностью оперативной памяти ( $r = 0,438$ ,  $p < 0,01$ ) и отрицательно коррелируют с эффективностью оперативной памяти ( $r = -0,431$ ,  $p < 0,01$ ) и переключаемостью внимания ( $r = -0,546$ ,  $p < 0,001$ ); симптомы толерантности Интернет-зависимости положительно коррелируют с латентностью оперативной памяти ( $r = 0,293$ ,  $p < 0,05$ ) и латентностью избирательности внимания ( $r = 0,398$ ,  $p < 0,01$ ), отрицательно – с эффективностью избирательности внимания ( $r = -0,323$ ,  $p < 0,05$ ).

Также был проведен регрессионный анализ, который показал, что негативные эффекты обусловлены эффективностью оперативной памяти, т. е. чем выше ее эффективность, тем ниже будет уровень физического дискомфорта во время опосредованной ИКТ деятельности.

Перечисленные характеристики когнитивного контроля являются психологическим содержанием УРР, которое характерно для людей, во-первых, способных совершать трансреальностный переход в киберпространство, во-вторых, испытывающих меньший дискомфорт от нахождения в нем.

**Пункт 3.2.5 «Параметры когнитивного контроля, связанные с переживанием чувства присутствия у игроков в онлайн-игры и пользователей социальных сетей».** Сравнение пользователей социальных сетей и игроков в онлайн-игры показало:

1) сходство в параметрах когнитивного контроля, связанных с переживанием чувства присутствия: точность, эффективность и латентность оперативной памяти, переключаемость внимания (см. пункт 3.2.2);

2) имеются отличия в перечне параметров когнитивного контроля, связанных с переживанием чувства присутствия и показателями склонности к Интернет-зависимости;

3) имеются отличия в характере связей (прямые/обратные) между общей эффективностью когнитивного контроля и естественностью виртуальной среды, а также между эффективностью оперативной памяти и негативными эффектами.

Делаются выводы. Во-первых, психологическое содержание усилия разграничения реальностей, представленное показателями когнитивного контроля, отличается у пользователей социальных сетей и игроков в онлайн-игры. Во-вторых, параметры когнитивного контроля, связанные и

формированием склонности к Интернет-зависимости, достаточно специфичны для каждого типа технологической виртуальной среды.

**В параграфе 3.3 «Специфика переживания чувства присутствия в зависимости от половой принадлежности пользователей информационно-коммуникационными технологиями»** отражены результаты сравнительного анализа респондентов одного пола в группах пользователей социальных сетей и игроков в онлайн-игры, а также респондентов разного пола, использующих идентичный вид ИКТ.

Выявлено:

1) женщины-геймеры по сравнению с женщинами-пользователями социальных сетей обладают более тонкой психологической границей, испытывают более выраженное переживание своего физического нахождения в онлайн-пространстве, более погружены, заинтересованы в событиях, происходящих в нем; имеют более высокие показатели Интернет-зависимости;

2) мужчины-геймеры по сравнению с мужчинами-пользователями социальных сетей сильнее переживают свое физическое нахождение в онлайн-пространстве, более увлечены его содержанием; имеют более высокие показатели Интернет-зависимости;

3) мужчины-геймеры воспринимают игровое пространство как более естественное, а также имеют более низкий уровень негативных эффектов от нахождения в нем;

4) женщины-пользователи социальных сетей по сравнению с мужчинами-пользователями социальных сетей воспринимают пространство социальных сетей как более реалистичное, правдоподобное; имеют более высокие показатели Интернет-зависимости.

Таким образом, пол оказывает определённое влияние на переживание чувства присутствия и склонность к Интернет-зависимости. При этом наименьший риск формирования Интернет-зависимости у мужчин-пользователей социальных сетей.

**В параграфе 3.4 «Особенности переживания чувства присутствия игроками в онлайн-игры жанров MMORPG, MOBA и шутер»** приводятся данные о различиях в переживании чувства присутствия и склонности к Интернет-зависимости у игроков в игры разных жанров (табл. 3).

Таблица 3 – Сравнение среднегрупповых значений показателей чувства присутствия, Интернет - зависимости и психологической границы у игроков в различные виды онлайн-игр

Параметры	Игроки в онлайн - игры жанра «MMORPG» (N=48)		Игроки в онлайн-игры жанра «МОБА» (N=47)		Игроки в онлайн игры жанра «Шутер» (N=23)		p
	Sum	Среднее значение	Sum	Среднее значение	Sum	Среднее значение	
<b>Психологическая граница</b>	3937	7	3448	7	2067	5	,000
<b>Показатели чувства присутствия</b>							
Пространственное присутствие	5051	63	2640	43	1761	38	,000
Вовлеченность	4506	53	2910	48	2037	45	,000
Естественность виртуальной среды	4975	18	2474	11	2003	10	,000
Негативные эффекты	3012	11	3508	10	2932	11	,553
<b>Параметры Интернет-зависимости</b>							
Компульсивные симптомы	4295	13	3088	11	2069	9	,000
Симптомы отмены	3799	13	3386	12	2268	11	,009
Симптомы толерантности	4265	12	3471	10	1716	7	,000
Внутриличностные проблемы и проблемы со здоровьем	3316	11	3261	12	2876	11	,994
Проблемы с управлением временем	4345	13	3103	11	2004	9	,000
Ключевые симптомы Интернет-зависимости	4059	36	3299	32	2094	27	,000
Проблемы, связанные с Интернет-зависимостью	3967	25	3221	23	2264	20	,003
Общий балл Интернет-зависимости	4175	61	3280	56	1997	47	,000

Игроки в онлайн-игры жанра MMORPG по сравнению с игроками в онлайн-игры жанра шутер и МОБА имеют существенно более высокие показатели по всем параметрам чувства присутствия, кроме негативных эффектов, а также более высокую склонность к Интернет-зависимости. Наиболее низкий уровень переживания чувства присутствия и наименьшая

склонность к Интернет-зависимости характерна для игроков в онлайн-игры жанра шутер.

Полученные данные объясняются исходя из технологических характеристики онлайн-игр. Делается вывод о том, что содержание среды (объекты и действующие лица, история игрового мира и т. д.) имеет большее значение в способности формировать чувство присутствия и склонность к Интернет-зависимости, чем ее форма (аудио- и видео характеристики среды).

**В параграфе 3.5 «Выводы по главе»** подводится краткий обзор основных выводов по главе.

**В заключении** подводятся итоги исследования.

1. Чувство присутствия – это переживание нахождения в виртуальной среде, созданной посредством информационно-коммуникационных технологий, при котором человек воспринимает технологическую виртуальную среду как реальную, а не созданную с помощью технологий. Чувство присутствия включает в себя следующие компоненты: пространственное присутствие, вовлеченность, естественность виртуальной среды, негативные эффекты. Переживание чувства присутствия основывается на том, что пользователь совершает трансреальностный переход из обыденной реальности в реальность киберпространства; способность совершать данный переход связана с характеристиками психологической границы и когнитивного контроля, являющихся составной частью усилия разграничения реальностей.

2. У пользователей информационно-коммуникационными технологиями компоненты чувства присутствия, психологическая граница и склонность к Интернет-зависимости образуют комплекс тесно и положительно связанных между собой явлений. При этом игроки в онлайн-игры и пользователи социальных сетей характеризуются разной структурой и силой связей между перечисленными феноменами.

Чувство присутствия связано с параметрами когнитивного контроля. Отдельные связи являются общими для игроков в онлайн-игры и пользователей социальных сетей: чем точнее оперативная память, тем выше пространственное присутствие; чем выше эффективность оперативной памяти и переключаемость внимания и чем ниже латентность оперативной памяти, тем менее выражены негативные эффекты от нахождения в киберпространстве. Другие связи (их больше) не совпадают у представителей двух групп пользователей ИКТ.

3. Психологическая граница и параметры когнитивного контроля (прежде всего эффективность оперативной памяти, а также переключаемость внимания и латентность оперативной памяти) являются содержанием усилия разграничения реальностей.

4. Игроки в онлайн-игры по сравнению с пользователями социальных сетей имеют существенно более высокие показатели пространственного присутствия и вовлеченности, а также более высокую склонность к Интернет-зависимости. Пространственное присутствие выступает наиболее значимым

предиктором формирования Интернет-зависимости в первой группе; во второй группе таких выраженных предикторов нет.

В целом онлайн-игры обладают более высоким потенциалом вызывать чувство присутствия у пользователей, а также формировать склонность к Интернет-зависимости по сравнению с социальными сетями. Наименьший риск формирования Интернет-зависимости у мужчин-пользователей социальных сетей.

5. Игроки в онлайн-игры жанра MMORPG по сравнению с игроками в онлайн-игры жанра «шутер» и МОБА имеют существенно более высокие показатели по всем параметрам чувства присутствия, кроме негативных эффектов, а также более высокую склонность к Интернет-зависимости. Наиболее низкий уровень переживания чувства присутствия и наименьшая склонность к Интернет-зависимости характерны для игроков в онлайн-игры жанра шутер.

6. В совокупности полученные факты свидетельствуют о том, что чувство присутствия: а) связано с усилием разграничения реальностей, в которое входят психологическая граница и когнитивный контроль; б) участвует в формировании Интернет-зависимости; в) зависит от вида и содержания технологической виртуальной среды.

7. Пол оказывает определённое влияние на переживание чувства присутствия и склонность к Интернет-зависимости.

8. Гипотезы исследования проверены и подтверждены, цель достигнута.

В завершение работы формулируются проблемы дальнейших исследований, предлагается возможная психологическая классификация пользователей ИКТ.

**Основные результаты работы отражены в следующих публикациях автора:**

**Научные публикации по теме диссертации в изданиях, рекомендованных ВАК:**

1. Зыкова, Е.И. Классификация «чувства реальности» пользователей коммуникативно-информационными технологиями [Электронный ресурс] / Е.И. Зыкова, А.Н. Дёмин // Мир науки. Педагогика и психология. 2019. N 5. URL: <https://mir-nauki.com/PDF/72PSMN519.pdf>

2. Зыкова, Е.И. Особенности взаимосвязи психологической границы со склонностью к Интернет-зависимости [Электронный ресурс] / Е.И. Зыкова // Национальное здоровье. 2020. N 2. URL: <https://www.nationalzdorov.ru/userfiles/file/zzgyvvbmxuuiqcy1wqf3wo5iwu2tyviv.pdf>

3. Зыкова, Е.И. Сравнение показателей чувства присутствия и интернет-зависимости у игроков в различные жанры онлайн-игр [Электронный ресурс] / Е.И. Зыкова // Национальное здоровье. 2021. N 1. URL: <https://www.nationalzdorov.ru/userfiles/file/tsupe2p2qs53w2dsywdzbzd9q5cwiz0aa.pdf>

4. Зыкова, Е.И. Психологические предпосылки переживания чувства присутствия при использовании информационно-коммуникационных технологий / Е.И. Зыкова // Научное мнение. 2021. N 5. С. 94–100. doi: 10.25807/22224378\_2021\_5\_94

#### **Публикации в других научных изданиях:**

5. Величко, Е.И. Влияние информационных технологий на личность и психические функции человека / Е.И. Величко // Человек. Сообщество. Управление: взгляд молодого исследователя. Психология: материалы Всерос. науч. - практ. конф. – Краснодар: Кубанский гос. ун-т, 2014. С. 18–21

6. Величко, Е.И. Влияние новых информационных технологий на психические функции и личность человека / Е.И. Величко // Человек. Сообщество. Управление: взгляд молодого исследователя. Психология: материалы Всерос. науч.- практ. конф. – Краснодар: Кубанский гос. ун-т, 2015. С. 52–53.

7. Величко, Е.И. Особенности речевой деятельности и мышления старшеклассников – пользователей новыми информационными технологиями / Величко Е.И. // Человек. Сообщество. Управление: взгляд молодого исследователя. Психология: материалы Всерос. науч.- практ. конф. – Краснодар: Кубанский гос. ун-т, 2017. С. 41–48.

8. Зыкова, Е.И. Эскапизм как механизм согласования множественных идентичностей (на примере информационных технологий) / Е.И. Зыкова // Человек. Сообщество. Управление: взгляд молодого исследователя: материалы XVIII Междунар. науч.- практ. конф. – Краснодар: Кубанский гос. ун-т, 2018. С. 106–108.

9. Зыкова, Е.И. Чувство реальности личности и технологии виртуализации / Е.И. Зыкова // Человек. Сообщество. Управление: взгляд молодого исследователя: материалы XIX Всерос. науч.- практ. конф. – Краснодар, 2019: Кубанский гос. университет, 2019. С. 156–158.

10. Зыкова, Е.И. Коммуникативно-информационные технологии и «чувство реальности» / Е.И. Зыкова, А.Н. Дёмин // Психология. Историко-критические обзоры и современные исследования. 2019. Т. 8, N 1/А. С. 118–28. doi: 10.25799/AR.2019.43.1.058

11. Дёмин, А.Н. Использование коммуникативно-информационных технологий для психологической оценки заёмщиков / А.Н. Дёмин, Е.И. Зыкова, И.В. Дёмина // Экономика, Менеджмент, Право, Образование (EMLE 2019). Сборник научных статей Пятой международной научно-практической конференции / под ред. К.В. Гетманцева, Т.А. Мясниковой. Краснодар: Кубанский государственный университет, 2019. С. 55–58.

12. Зыкова, Е.И. Основания для классификации пользователей информационно-коммуникативными технологиями / Е.И. Зыкова // Человек. Сообщество. Управление: 2020: материалы XX Междунар. науч.- практ. конф. – Краснодар: Кубанский гос. ун-т, 2020. С. 132–134.

13. Diomin, A.N. Psychological component of credit scoring: Analysis of theoretical and methodical problems / A.N. Diomin., O.V. Kireyeva, I.A. Pomazan, E.I. Zyкова // Proceedings of 5th International Conference on Economics, Management, Law and Education (EMLE 2019). Advances in Economics, Business and Management Research, Paris: Atlantis Press SARL, 2020. V. 110. P. 451–453.

14. Головкова, А.А. Взаимосвязь чувства присутствия и интернет-зависимости / А.А. Головкова, Е.И. Зыкова // Наука: комплексные проблемы. 2020. N 2(16) С. 96–102.

15. Зыкова, Е.И. Взаимосвязь показателей чувства присутствия с характеристиками когнитивного контроля и психологической границы у игроков в онлайн-игры / Е.И. Зыкова // Материалы Международного молодежного научного форума «ЛОМОНОСОВ-2021» / Отв. ред. И.А. Алешковский, А.В. Андриянов, Е.А. Антипов, Е.И. Зимакова [Электронный ресурс] – М.: МАКС Пресс, 2021. – 1 электрон. опт. диск (DVD-ROM); 12 см. – 2000 экз. ISBN 978-5-317-06593-5.