

Анкета

«Оценка степени вовлеченности в виртуальную реальность»

(Е.О. Азлецкий)

Инструкция. Уважаемые юноши и девушки! Просим Вас ответить на вопросы, касающиеся различных сторон включенности в реальность, созданную техническими средствами (VR). Проводимое анкетирование анонимно, его итоговые результаты будут представлены только в виде обобщённых отчётов. Благодарим за сотрудничество.

№	Вопрос	Варианты ответов				
		очень часто	часто	иногда	редко	никогда
1	Замечаете ли Вы, что проводите за компьютерной игрой больше времени, чем намеревались?					
2	Замечали ли Вы во время компьютерной игры людей, входивших и выходивших из комнаты, и впоследствии удивлялись их «появлению» или «исчезновению»?					
3	Воспринимали ли Вы события и объекты, представленные компьютером, как реальные: испытывали желание прикоснуться к пролетающим мимо них бабочкам, ожидали ощутить дуновение ветерка или удар веткой по лицу, испытывали желание оглядеться, чтобы увидеть происходящее за спиной и т.п.?					
4	Во время компьютерной игры Вы дорисовываете скудные компьютерные картины, наполняя их значимым для себя личностным смыслом?					
5	Бывает ли так, что во время компьютерной игры Вы настолько сконцентрированы на объектах и событиях виртуальной среды, что игнорируете все остальное?					
6	Бывает ли так, что во время компьютерной игры эффекты виртуальной реальности (объём изображения, его нахождение в одной среде с наблюдателем) перестают фиксироваться Вашим сознанием?					
7	Переживали ли Вы присутствие при просмотре кадров полета и падения – вплоть до телесных ощущений, головокружений?					
8	Бывает ли, что во время компьютерной игры Вы подвергаетесь сильным негативным					

	переживаниям, активизирующим страх, агрессию, напряжения в теле?					
9	Вы получаете удовлетворение, которого не можете достичь в реальной жизни во время компьютерной игры?					
10	Всегда ли Вы осознаете свои истинные желания, можете ли Вы естественным способом их реализовать в реальной жизни, с реальными людьми и получить при этом удовлетворение?					
11	Бывает ли, что во время компьютерной игры Вы стремитесь попадать во все более и более опасные для жизни экстремальные ситуации?					
12	Виртуальная жизнь для Вас более важна, чем жизнь во внешнем («реальном») мире?					

Обработка данных и их интерпретация

За каждый ответ анкеты начисляется количество баллов в соответствии с таблицами:

1) ответы на вопросы № 1, 2, 10 оцениваются в соответствии с табл. 1

Таблица 1

Вариант ответа	Балл
очень часто;	1
часто;	2
иногда;	3
редко;	4
никогда	5

2) ответы на вопросы № 3-9, 2, 11, 12 оцениваются в соответствии с табл. 2

Таблица 2

Вариант ответа	Балл
очень часто;	5
часто;	4
иногда;	3
редко;	2
никогда	1

Максимальное количество баллов – 60, минимальное – 12. Чем больше баллов набрал респондент, тем выше его индекс виртуальности.

Интерпретация уровня (степени) вовлеченности в виртуальную реальность:

1) низкий	12-16 баллов
2) ниже среднего	17-26 баллов
3) средний	27-45 баллов
4) выше среднего	46-55 баллов
5) высокий	56-60 баллов

Введенное О.И. Елховой понятие «индекс виртуальности», обозначает глубину вовлеченности пользователя в виртуальную среду, позволяет выделить виртуальные реальности с низким и высоким индексом виртуальности.

Виртуальные реальности *с низким индексом виртуальности* характеризуются незначительной глубиной вовлеченности пользователя. Человек занимает по отношению к ней позицию внешнего наблюдателя, постоянно отдает себе отчет, что имеет дело с искусственным образованием, фиксация его сознания на событиях виртуального мира низкая.

Виртуальные реальности *с высоким индексом виртуальности* характеризуются значительной глубиной вовлеченности пользователя, эмоционально захватывают человека, нивелируют внешнюю по отношению к себе позицию наблюдателя. Социальные аспекты оказывают огромное влияние на вовлеченность пользователя. Осознание того, что в виртуальную среду погружено множество людей, является для пользователя дополнительным свидетельством «реальности» искусственной среды, обеспечивают высокий индекс виртуальности и иллюзию присутствия в ней.