



## Виртуальная психология.ти\_ФРК

- 1 Через идею полионичности мы рассматриваем психику как ...
- 2 Видом аретеи, который обеспечивает взаимосогласование виртуальных реальностей разного уровня или фрагментов одной виртуальной реальности, является ...
- 3 Наблюдение в психологии относится к группе ...
- 4 ... обусловлено тем, что VR создает эффект присутствия человека в ней, позволяя взаимодействовать с представленными в ней объектами
- 5 Объекты виртуальных реальностей онтологически равноправны с порождающей их реальностью, и ...
- 6 Принцип ... утверждает, что мы не усваиваем знания пассивно, но самостоятельно выстраиваем наше знание по мере того, как знакомимся с окружающим миром и осмысливаем полученный опыт
- 7 По Н. А. Носову и О. И. Генисаретскому консультант и виртуал соотносятся между собой как ...
- 8 Консультант можно описать как ...
- 9 Ощущения человека на втором уровне ингратуала могут не позволить ему закончить выполнение задачи, однако это состояние можно преодолеть ...
- 10 Частота переживания виртуала ...
- 11 Технологии VR доказали свою эффективность при оказании психотерапевтической помощи при таких психологических проблемах как ...
- 12 Общение – многоплановый процесс установления и развития контактов между людьми и группами, порождаемый ... в совместной деятельности
- 13 Модель VR, создаваемая в процессе виртуального общения, характеризуется ...
- 14 ... формируют условия, обеспечивающие эффективность межличностного общения, его соответствие поставленным целям и степень удовлетворенности, которую оно приносит людям



- (15) К свойствам личности относятся ...
- (16) Психические состояния отличаются от психических процессов и свойств личности тем, что они ...
- (17) Психокоррекционный и реабилитационный подходы с применением VR-технологий направлены на изменение ...
- (18) Психические процессы обеспечивают непрерывность психической деятельности за счет ...
- (19) ... – это множество людей, ранее никак не связанных друг с другом, но при этом объединенных персональной коммуникацией
- (20) Неверно, что общению в социальной сети свойственно ...
- (21) ... – единственный способ в настоящее время создать для современных детей и подростков захватывающий, вовлеченный и совместный опыт в сфере образования
- (22) Неверно, что при киберсоциализации задействуется ...
- (23) Целенаправленную социализацию от стихийной отличает ...
- (24) К психологическим последствиям постоянного нахождения в VR относятся ...
- (25) К аспектам, характерным для вынужденного эскапизма, относится ...
- (26) Когда пользователь VR перестает обращать внимание на реальное состояние своего физического здоровья (не занимается спортом, не обращается к врачам в случае заболеваний, не следит за питанием), это является проявлением феномена ...
- (27) Эмоциональное притупление у постоянных пользователей VR связано с ...
- (28) Возникновение психологических проблем у человека в процессе его взаимодействия с реальностью обусловлено ...
- (29) Психологическое консультирование отличается от психотерапии тем, что ...
- (30) Экспозиция как метод терапии в психологическом консультировании...
- (31) Согласно РПО такой этический принцип как ... предполагает обеспечение высоких стандартов и ненанесение ущерба



- (32) В процессе решения этических вопросов и дилемм психолог ...
- (33) Британские ученые А. Васалоу и А. Джойнсон выделили виртуальные среды, влияющие на выбор аватара пользователем, среди которых ...
- (34) Изменение поведения человека в виртуальном пространстве в зависимости от выбора аватара называется эффектом ...
- (35) Неверно, что симптомом интернет-зависимости является ...
- (36) Убеждение, что чем разнообразнее чувственные восприятия обучающегося, тем лучше его понимание, усвоение и запоминание в учебном процессе, отражает принцип ...
- (37) Ориентация на «бесконфликтное» развитие общества только обострила проживание острых противоречий между людьми, потому что ...
- (38) Неверно, что определением конфликта является ...
- (39) Размытые роли и функции участников взаимодействия, приводящие к большему нарушению границ, характеризуют такую причину конфликта как ...
- (40) «Неудовлетворительные коммуникации» при общении в VR приводят к конфликтам по причине ...
- (41) В условиях повышенной информационной неопределенности сознания (энтропии) ...
- (42) Основатель виртуалистики Н. А. Носов определяет в качестве генератора виртуальных реальностей ...
- (43) Полиреальность человека формируется в процессе ...
- (44) Чтобы член семьи жил полной и синомичной жизнью, ...
- (45) В семье с виртуальным конфликтом реальность воли доступна ...
- (46) Для ребенка с низким статусом в семье характерно ...
- (47) Речевая провокация в физической реальности направлена на ...
- (48) Неверно, что флейминг ...