

федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего образования
**Первый Московский государственный медицинский университет им. И.М.
Сеченова Министерства здравоохранения Российской Федерации
(Сеченовский Университет)**

Институт психологии и социальной работы
Кафедра педагогики и медицинской психологии

**Методические материалы по дисциплине:
Основы киберпсихологии**

основная профессиональная образовательная программа
высшего образования - программа специалитета

КОД Наименование ОП: 37.05.01 Клиническая психология

Итоговое тестирование (ЦТ) по курсу «Основы киберпсихологии»

1. КАКОЙ ТИП ИНТЕРНЕТ-АКТИВНОСТИ ЧАЩЕ ВСЕГО СВЯЗЫВАЕТСЯ С ФОРМИРОВАНИЕМ АДДИКТИВНОГО ПОВЕДЕНИЯ?

- А) Просмотр новостных сайтов
- Б) Работа с электронными дневниками обучения
- В) Онлайн-игры и чаты + + +
- Г) Поиск научной информации

2. КАКОЙ ИЗ СЛЕДУЮЩИХ ФАКТОРОВ, ПО А.Е. ВОЙСКУНСКОМУ, СПОСОБСТВУЕТ БОЛЕЕ ИНТЕНСИВНОМУ ФОРМИРОВАНИЮ ИНТЕРНЕТ-ЗАВИСИМОГО ПОВЕДЕНИЯ?

- А) Ограниченный доступ в сеть
- Б) Высокая значимость онлайн-активности для самооценки + + +
- В) Запрет на использование чатов
- Г) Преобладание офлайн-хобби

3. КАКОВА ОДНА ИЗ ЗАДАЧ КИБЕРПСИХОЛОГИИ, ВЫДЕЛЯЕМАЯ А.Е. ВОЙСКУНСКИМ В КОНТЕКСТЕ РАЗВИТИЯ ИНФОРМАЦИОННОГО ОБЩЕСТВА?

- А) Полный отказ от использования Интернета в образовании
- Б) Разработка исключительно технических стандартов безопасности
- В) Понимание психологических последствий информатизации и разработка рекомендаций по её гуманизации + + +
- Г) Замена традиционной психотерапии сетевыми сервисами

4. ИССЛЕДОВАНИЯ ЧЕЛОВЕК-КОМПЬЮТЕРНОГО ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ В РАМКАХ ПСИХОЛОГИИ АКТИВНО РАЗВИВАЮТСЯ...

- А) С 80-х гг. XX века + + +
- Б) С начала XXI века
- В) С появления первого компьютера
- Г) С появления Интернета

5. БОЛЬШИНСТВО СОВРЕМЕННЫХ ИССЛЕДОВАНИЙ ЧЕЛОВЕК-КОМПЬЮТЕРНОГО ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ В ПСИХОЛОГИИ ОСНОВАНЫ НА МЕТОДОЛОГИИ...

- А) Когнитивной психологии и необихевиоризма + + +
- Б) Когнитивной психологии и психологии компьютеризации О.К. Тихомирова
- В) Психологии компьютеризации О.К. Тихомирова и деятельного подхода

Г) Необихевиоризма и психоанализа

6. В ЧЕМ СОСТОИТ ВКЛАД ДЖ. ЛИКЛАЙДЕРА В РАЗВИТИЕ СОВРЕМЕННЫХ КОМПЬЮТЕРНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ?

- А) Его работа в ARPA сделала возможным создание Интернета. + + +
- Б) Он создал прототип современного компьютера
- В) Он изобрел первую виртуальную реальность
- Г) Он разработал тест, позволяющий опознать настоящий искусственный интеллект, когда тот будет создан

7. ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ТЕОРИИ ВЫСШИХ ПСИХИЧЕСКИХ ФУНКЦИЙ ДЛЯ ОБЪЯСНЕНИЯ ПСИХОЛОГИЧЕСКИХ ПОСЛЕДСТВИЙ КОМПЬЮТЕРИЗАЦИИ БЫЛО ВПЕРВЫЕ ПРЕДЛОЖЕНО В РАБОТАХ...

- А) О.К. Тихомирова + + +
- Б) Л.С. Выготского
- В) А.Н. Леонтьева
- Г) А.Е. Войскунского

8. КОМПЬЮТЕРНАЯ МЕТАФОРА ДЛЯ ОБЪЯСНЕНИЯ ПРИНЦИПОВ РАБОТЫ ЧЕЛОВЕЧЕСКОЙ ПСИХИКИ БЫЛА ПРЕДЛОЖЕНА В...

- А) Когнитивной психологии + + +
- Б) Гуманистической психологии
- В) Психологии компьютеризации
- Г) Философии трансгуманизма

9. ТЕРМИН «КЛИПОВОЕ МЫШЛЕНИЕ» БЫЛ ВПЕРВЫЕ ПРЕДЛОЖЕН...

- А) Футурологом и социологом Э. Тоффлером + + +
- Б) Психологом О.К. Тихомировым
- В) Философами-трансгуманистами
- Г) Культурологом Й. Хёйзингой

10. ЧЕЛОВЕК-КОМПЬЮТЕРНОЕ ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ С ТОЧКИ ЗРЕНИЯ ПСИХОЛОГИИ ПОДРАЗУМЕВАЕТ...

- А) Освоение принципиально новой системы знаков и значений, нового языка коммуникации + + +
- Б) Отсутствие каких-либо принципиальных отличий от коммуникации между человеком и другим человеком
- В) Наличие у пользователя познаний в области не только программного обеспечения («софта» компьютера), но и его технических аспектов («харда, железа» компьютера)
- Г) Появление специфических психических расстройств у пользователей компьютеров

11. О.К. ТИХОМИРОВ БЫЛ СТОРОННИКОМ СЛЕДУЮЩЕЙ ТЕОРИИ, ОПИСЫВАЮЩЕЙ ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ ЧЕЛОВЕКА И КОМПЬЮТЕРОВ...

- А) Теории преобразования + + +
- Б) Теории замещения
- В) Теории дополнения
- Г) Теории виртуальной реальности

12. СОГЛАСНО ПРЕДСТАВЛЕНИЯ О.К. ТИХОМИРОВА, КОМПЬЮТЕРИЗАЦИЯ ДОЛЖНА БЫЛА ПРИВЕСТИ КО ВСЕМ ПЕРЕЧИСЛЕННЫМИ НИЖЕ ПРЕОБРАЗОВАНИЯМ ЧЕЛОВЕЧЕСКОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ, КРОМЕ...

- А) Передаче функций творческого мышления компьютерам (искусственному интеллекту) + + +
- Б) Упрощению визуализации информации (в виде таблиц, рисунков, схем)
- В) Ускорению и увеличению результативности шаблонных действий и расчетов (напр., математических вычислений)
- Г) Появлению возможности легко вернуться к промежуточным результатам любой деятельности (напр., через функцию сохранения-загрузки)

13. К ПРОБЛЕМАМ ДИСТАНЦИОННОГО ОБУЧЕНИЯ НЕ ОТНОСИТСЯ...

- А) Принципиальная невозможность адекватно оценивать знания студентов + + +
- Б) Низкая эффективность такого обучения для учащихся с определенными личностными особенностями (полезависимость, преобладание социального интеллекта)
- В) Высокий уровень самоотсева учащихся (большинство студентов недостаточно мотивированы для завершения курса)
- Г) Затрудненная или отсутствующая обратная связь с преподавателем

14. РАЗРАБОТЧИКИ «СЕРЬЕЗНЫХ ИГР» СТАЛКИВАЮТСЯ СО ВСЕМИ ПЕРЕЧИСЛЕННЫМИ НИЖЕ ТРУДНОСТЯМИ, КРОМЕ...

- А) Того, что в «серьезных играх» не должен возникать эффект присутствия + + +
- Б) Того, что разработка «серьезных игр» требует больших финансовых затрат
- В) Того, что «серьезные игры» сложно сделать достаточно увлекательными
- Г) Того, что целевая аудитория относится к «серьезным играм» с подозрением и предубеждением

15. С ТОЧКИ ЗРЕНИЯ КИБЕРПСИХОЛОГИИ ХАКЕРСТВО – ЭТО:

- А) Крайняя форма проявления познавательной деятельности в условиях информатизации + + +
- Б) Преступная деятельность в Интернете

- В) Форма проявления антисоциального типа личности в интернете
- Г) Следствие шизоидной акцентуации характера

16. ПРЕДСТАВЛЯЕТСЯ, ЧТО ДЛЯ ДЕТЕЙ МЛАДШЕ 2-Х ЛЕТ РАЗВИВАЮЩИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ...

- А) Не оказывают никакого заметного в дальнейшем обучающего воздействия и даже снижают в будущем школьную успеваемость + + +
- Б) Положительно сказываются на развитии малышей, и способствуют более высокой школьной успеваемости в младших классах
- В) Оказывают амбивалентное влияние, повышая будущую школьную успеваемость, но снижая уровень социализации
- Г) Совершенно необходимы для того, чтобы подготовить ребенка к жизни в современном обществе, насыщенном информационными технологиями

17. КЛЮЧЕВЫМИ ХАРАКТЕРИСТИКАМИ, ОПРЕДЕЛЯЮЩИМИ ЭФФЕКТИВНОСТЬ МАЛЬТИТАСКИНГА (МНОГОЗАДАЧНОСТИ), ПО ВСЕЙ ВИДИМОСТИ, ЯВЛЯЮТСЯ:

- А) Рабочая память, флюидный интеллект и произвольное внимание + + +
- Б) Долговременная память, кристаллизованный интеллект и непроизвольное внимание
- В) Рабочая память, эмоциональный интеллект и слепопроизвольное внимание
- Г) Зрительное внимание и пространственные способности

18. ПО ДАННЫМ АРА, ПОТЕРИ ПРОДУКТИВНОГО ВРЕМЕНИ, СВЯЗАННЫЕ С «ЦЕНОЙ ПЕРЕКЛЮЧЕНИЯ» (SWITCHING COSTS) ПРИ МНОГОЗАДАЧНОСТИ МОГУТ ДОХОДИТЬ ДО...

- А) 40% + + +
- Б) 90%
- В) 60%
- Г) 100%

19. ПРЕДСТАВЛЯЕТСЯ, ЧТО НАИБОЛЕЕ УСПЕШНЫМИ «МУЛЬТИТАСКЕРАМИ» ЯВЛЯЮТСЯ...

- А) Молодые взрослые, активно использующие современные информационные технологии, в т.ч. игры + + +
- Б) Дети и подростки до 16 лет, независимо от их опыта работы с цифровыми технологиями
- В) Люди от 40 лет и старше с умеренным опытом работы за компьютером
- Г) Пожилые люди, не пользующиеся современными информационными технологиями

20. ПОД АНГЛОЯЗЫЧНОЙ АББРЕВИАТУРОЙ СМС В КИБЕРПСИХОЛОГИИ ТРАДИЦИОННО ПОНИМАЕТСЯ ...

- А) Психотерапия с использованием компьютера
- Б) Коммуникация, опосредованная компьютером + + +
- В) Компьютерное моделирование психики
- Г) Управление поведением пользователей

21. КАКАЯ БИНАРНАЯ КЛАССИФИКАЦИЯ ИНТЕРНЕТ-ОБЩЕНИЯ ОБЫЧНО НЕ ИСПОЛЬЗУЕТСЯ В ПСИХОЛОГИИ?

- А) Общение с помощью специальных приложений – общение непосредственно в Сети + + +
- Б) Общение в режиме реального времени – отложенное во времени общение
- В) Общение один на один – общение со многими людьми одновременно
- Г) Общение, доступное всем желающим – общение, закрытое для посторонних

22. ВЫБЕРИТЕ ВЕРНОЕ С ТОЧКИ ЗРЕНИЯ АКТУАЛЬНЫХ ПСИХОЛОГИЧЕСКИХ ИССЛЕДОВАНИЙ УТВЕРЖДЕНИЕ ОТНОСИТЕЛЬНО ФЕНОМЕНА «ИНТЕРНЕТ-ТРОЛЛИНГА»:

- А) Увлечение интернет-троллингом положительно связано с «Темной триадой» личностных черт и садизмом + + +
- Б) Интернет-троллинг – одна из наиболее популярных форм интернет-общения в мире
- В) Увлечение интернет-троллингом положительно связано с чертами из «Большой пятерки личностных черт»
- Г) Интернет-троллингом в той или иной форме занимаются все пользователи интернета, но наиболее распространен он в мужской выборке

23. ВЫРАЖЕНИЕ ЭМОЦИЙ В ОПОСРЕДСТВОВАННОМ КОМПЬЮТЕРАМИ ОБЩЕНИИ КАК ПРАВИЛО...

- А) Осуществляется с помощью специальной системы графических изображений («смайлики», «эмоджи») + + +
- Б) Выражается исключительно вербальными средствами
- В) Невозможно на данном этапе развития технологий, но будет доступно в будущем
- Г) Не требуется – отсутствие эмоционального компонента как раз и делает виртуальное общение столь привлекательным для пользователей

24. АКТИВНОЕ ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КОМПЬЮТЕРОВ ДЛЯ КОММУНИКАЦИИ...

- А) Не вызывает никаких наблюдаемых изменений в работе зон мозга, ответственных за эмпатию + + +

- Б) Достоверно снижает способность людей к эмпатии и альтуизму
- В) Является одним из ключевых признаков наличия интернет-зависимости
- Г) В 90% случаев ведет к развитию депрессии

25. РАЗВИТИЕ КОММУНИКАЦИИ, ОПОСРЕДСТВОВАННОЙ ИНТЕРНЕТОМ

- А) Может значительно облегчить социализацию людей, испытывающих трудности в общении в реальной жизни из-за психологических и/или физических недостатков + + +
- Б) Негативно сказывается на социализации людей, испытывающих трудности в общении в реальной жизни из-за психологических и/или физических недостатков
- В) Никак не влияет на социализацию людей, испытывающих трудности в общении в реальной жизни из-за психологических и/или физических недостатков
- Г) Может значительно облегчить социализацию людей, испытывающих трудности в общении в реальной жизни из-за психологических, но не физических недостатков

26. ЧТО НЕ ОТНОСИТСЯ К ОСНОВНЫМ ХАРАКТЕРИСТИКАМ ОНЛАЙН ОБЩЕНИЯ?

- А) Обязательное использование виртуального сленга + + +
- Б) Ограниченность информационных каналов
- В) Специфическая форма выражения эмоций
- Г) Возможность свободно начинать и прекращать процесс общения

27. К ПРИНЦИПАМ КИБЕРЭТИКИ ПО Р. МЭЙСОНУ НЕ ОТНОСИТСЯ

- А) Принцип моральности (morality) + + +
- Б) Принцип приватности и конфиденциальности (privacy)
- В) Принцип точности (accuracy)
- Г) Принцип уважения к частной собственности (property)

28. КАКИЕ ВИДЫ РИСКОВ ПРИ ИСПОЛЬЗОВАНИИ ИНТЕРНЕТА НЕ ВЫДЕЛЯЕТ Г.У. СОЛДАТОВА?

- А) Риски для репутации, если информация из социальных сетей попадет не в те руки (репутационные) + + +
- Б) Риски, связанные с процессом общения (коммуникативные)
- В) Риски, связанные со столкновением с нежелательной информацией (контентные)
- Г) Риски, возникающие в процессе приобретения товаров и услуг (потребительские)

29. К НАИБОЛЕЕ СУЩЕСТВЕННЫМ ФАКТОРАМ РИСКА ВОЗНИКНОВЕНИЯ ДЕПРЕССИИ У ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ СОЦИАЛЬНЫХ СЕТЕЙ ОТНОСЯТ...

- А) Высокий уровень вовлеченности в социальное сравнение + + +
- Б) Время, проводимое в социальных сетях в течение дня
- В) Активное заполнение собственного профиля и новостной ленты в социальных сетях
- Г) Количество социальных сетей, на которое подписан пользователь

30. СОГЛАСНО ДАННЫМ Г.У. СОЛДАТОВОЙ, ОТ ЦИФРОВОЙ ТРАВЛИ («КИБЕРБУЛЛИНГА») НАИБОЛЕЕ СИЛЬНЫЕ НЕГАТИВНЫЕ ЭМОЦИИ ПОЛУЧАЮТ...

- А) Подростки 9-12 лет, особенно девочки + + +
- Б) Подростки 13-16 лет обоего пола
- В) Дети до 9 лет, особенно мальчики
- Г) Юноши и девушки от 17 до 21 года

31. ОПЫТ ПОТОКА (FLOW) В ГРУППОВЫХ РОЛЕВЫХ ОНЛАЙН-ИГРАХ СВЯЗАН С:

- А) утомлением
- Б) высокой вовлечённостью и концентрацией + + +
- В) социальной тревожностью
- Г) агрессивным поведением

32. БОЛЬШИНСТВО ИССЛЕДОВАНИЙ ПРОСТРАНСТВЕННЫХ СПОСОБНОСТЕЙ У АКТИВНЫХ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ КОМПЬЮТЕРОВ И ИГРОКОВ В КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ ПОКАЗЫВАЮТ...

- А) Рост пространственных способностей при работе с трехмерными виртуальными пространствами + + +
- Б) Снижение пространственных способностей при работе с трехмерными виртуальными пространствами
- В) Отсутствие изменений пространственных способностей при работе с трехмерными виртуальными пространствами
- Г) Усиление «гендерного разрыва» в пространственных способностях у пользователей компьютеров

33. С ТОЧКИ ЗРЕНИЯ ИССЛЕДОВАНИЙ НАУЧНОЙ ГРУППЫ Д. БАВЕЛЬЕ (ИССЛЕДОВАНИЯ ТОГО, КАК ИГРЫ РАЗВИВАЮТ КОГНИТИВНЫЕ СПОСОБНОСТИ) САМЫМИ ЭФФЕКТИВНЫМИ «ТРЕНАЖЕРАМИ» ЯВЛЯЮТСЯ:

- А) Игры жанра «экшн» + + +
- Б) Логические игры и головоломки

- В) «Серьезные игры» (игры, созданные для обучения)
- Г) Любые компьютерные игры, независимо от жанра

34. ЧТО, КАК ПРАВИЛО, НЕ ЯВЛЯЕТСЯ ОДНИМ ИЗ КРИТЕРИЕВ ОЦЕНКИ МЕДИЙНОГО КОНТЕНТА С ТОЧКИ ЗРЕНИЯ ВОЗРАСТНОГО РЕЙТИНГА?

- А) Наличие упоминаний религии и веры + + +
- Б) Наличие графических элементов и упоминаний насилия
- В) Наличие упоминаний употребления психотропных веществ
- Г) Наличие бранных слов

35. РЕЗОЛЮЦИЯ АМЕРИКАНСКОЙ ПСИХОЛОГИЧЕСКОЙ АССОЦИАЦИИ В ОТНОШЕНИИ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР АГРЕССИВНОГО СОДЕРЖАНИЯ УТВЕРЖДАЕТ, ЧТО:

- А) Агрессивные компьютерные игры способствуют появлению агрессивных мыслей и снижению альтруизма + + +
- Б) Агрессивные компьютерные игры помогают дать социально приемлемый выход для агрессии
- В) Агрессивные компьютерные игры никак не влияют на психику игроков
- Г) Агрессивные компьютерные игры противопоказаны детям до 12 лет

36. САМЫМ АДДИКТИВНЫМ ЖАНРОМ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР С ТОЧКИ ЗРЕНИЯ КИБЕРПСИХОЛОГИИ ЧАСТО НАЗЫВАЮТ...

- А) ММО RPG игры + + +
- Б) Игры жанра «экшн» с высоким уровнем насилия
- В) Игры-стратегии
- Г) Игры-головоломки

37. СОВРЕМЕННЫЕ ИССЛЕДОВАНИЯ В БОЛЬШЕЙ СТЕПЕНИ УКАЗЫВАЮТ НА ТО, ЧТО СВЯЗЬ МЕЖДУ УВЛЕЧЕНИЕМ КОМПЬЮТЕРНЫМИ ИГРАМИ И КРЕАТИВНОСТЬЮ ИГРОКОВ...

- А) Скорее положительна (компьютерные игры могут способствовать развитию креативности) + + +
- Б) Скорее отрицательна (компьютерные игры могут снижать креативность за счет репродуктивного характера предлагаемой информации)
- В) Полностью отсутствует
- Г) Не изучается современными учеными

38. «ОБЩАЯ МОДЕЛЬ АГРЕССИИ» (GAM) К. АНДЕРСОНА БАЗИРУЕТСЯ НА...

- А) Концепции социального научения А. Бандуры и теории скриптов + + +
- Б) Психоаналитических воззрениях З.Фрейда и теории объектных отношений

- В) Деятельностном подходе
- Г) Концепции морального развития Л.Колберга и принципах киберэтики

39. ВЫВОДЫ АМЕРИКАНСКОЙ ПСИХОЛОГИЧЕСКОЙ АССОЦИАЦИИ В ОТНОШЕНИИ АГРЕССИВНЫХ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР БАЗИРУЮТСЯ ПРЕИМУЩЕСТВЕННО НА...

- А) Работы научной группы К. Андерсона + + +
- Б) Критике «Общей модели агрессии» со стороны К. Фергюсона
- В) Работы Л. Катнера и Ш. Олсон
- Г) Выводах из отчета Секретной Службы США, посвященного стрелкам в американских школах

40. КОМПЬЮТЕРНАЯ ИГРА ПО СВОИМ МОТИВАЦИОННЫМ ХАРАКТЕРИСТИКАМ...

- А) Как правило, полимотивирована + + +
- Б) Как правило, направляется сугубо внешними мотивами, среди которых главным является бегство от реальности (эскапизм)
- В) Как правило не мотивирована вовсе – люди играют «от нечего делать»
- Г) Как правило, мотивирована социальными мотивами

41. ПО МНЕНИЮ А.Ю. ЕГОРОВА, ВИДЕОИГРОВУЮ ЗАВИСИМОСТЬ МОЖНО ОТНЕСТИ К...

- А) Технологическим аддикциям + + +
- Б) Социально приемлемым аддикциям
- В) Аддикции отношений
- Г) По А.Ю. Егорову видеоигры не являются предметом аддиктивного поведения

42. КАКОЙ ТИП ВИДЕОИГРОВОЙ МОТИВАЦИИ НЕ ВХОДИТ В МОДЕЛЬ МОТИВАЦИИ ИГРОКОВ В ММОРПГ Н.ЙИ?

- А) Погружение
- Б) Автономия + + +
- В) Социализация
- Г) Достижение

43. К КРИТЕРИЯМ ИГРОВОГО РАССТРОЙСТВА (ПАТОЛОГИЧЕСКОГО ГЕЙМИНГА) ПО МКБ-11 НЕ ОТНОСИТСЯ...

- А) Нарушение контроля над участием в компьютерных играх
- Б) Рост приоритета участия в компьютерных играх так, что пристрастие к ним начинает преобладать над другими интересами
- В) Продолжение или более активное участие в компьютерных играх, несмотря на возникновение негативных последствий

Г) Ложь близким относительно времени и частоте игры в компьютерные игры
+ + +

44. КЛЮЧЕВЫМ УСЛОВИЕМ ВОЗНИКНОВЕНИЯ ПЕРЕЖИВАНИЯ «ОПЫТА ПОТОКА» ПРИ ИГРЕ В ВИДЕОИГРЫ ЯВЛЯЕТСЯ...

- А) Баланс между навыками игрока и требованиями игровых задач + + +
- Б) Короткое время между действием и наградой
- В) Регулярная повторяемость заданий
- Г) Яркость и реалистичность игрового опыта

45. СРЕДИ СОСТОЯНИЙ, КОМОРБИДНЫХ КОМПЬЮТЕРНОЙ ИГРОВОЙ ЗАВИСИМОСТИ ЧАЩЕ ВСЕГО НАЗЫВАЮТ...

- А) СДВГ, депрессию, тревогу и социальные фобии + + +
- Б) Психотические расстройства и пограничное расстройство личности
- В) Расстройства аутистического спектра и БАР
- Г) Все перечисленное

46. К БАЗОВЫМ ПСИХОЛОГИЧЕСКИМ ПОТРЕБНОСТЯМ, ПОТЕНЦИАЛЬНО УДОВЛЕТВОРЯЕМЫМ В ИГРЕ СОГЛАСНО ТЕОРИИ САМОДЕТЕРМИНАЦИИ Э.ДЕСИ И Р.РАЙАНА НЕ ОТНОСИТСЯ...

- Потребность в автономии
- Потребность в компетентности
- Потребность в самодетерминации
- Потребность в эскапизме и отдыхе + + +

47. МОДЕЛЬ КАТАЛИЗАТОРА К.ФЕРГЮСОНА РАССМАТРИВАЕТ АГРЕССИВНЫЕ ВИДЕОИГРЫ КАК...

- А) Фактор риска совершения насильственных преступлений
- Б) Потенциальный стилевой катализатор, влияющий на внешние характеристики насилия, но не на факт его совершения + + +
- В) Фактор развития агрессивных мыслей и чувств у игроков
- Г) Элемент агрессивной среды, ведущей к развитию агрессивного темперамента

48. ТЕРМИНОМ GAME TRANSFER PHENOMENA (GTP) В НАУЧНОЙ ЛИТЕРАТУРЕ ОПИСЫВАЕТСЯ...

- А) Приобретение навыков, применимых в реальной жизни посредством игры в видеоигру
- Б) Перенос сенсорных переживаний, спонтанных мыслей и поведенческих элементов из цифрового мира в реальный + + +
- В) Психотическое состояние, когда человек начинает думать, что находится в видеоигре

Г) Перенос виртуальных взаимодействий с другими игроками на опыт общения в реальной жизни

49. СОГЛАСНО ИССЛЕДОВАНИЮ ГЕТЕРОГЕННОСТИ ВИДЕОИГРОВОЙ ЗАВИСИМОСТИ, ПРЕДЛАГАЕТСЯ ВЫДЕЛЯТЬ ТРИ ОСНОВНЫХ ТИПА ПАЦИЕНТОВ С ЭТИМ ДИАГНОЗОМ. К НИМ НЕ ОТНОСЯТСЯ...

А) Импульсивные пациенты-мужчины с СДВГ

Б) Дисфорические (депрессивные) пациенты с дисфункциональными копингами

В) Изолированные пациенты с социальной тревожностью

Г) Патологические игроки в азартные игры, увлеченные лутбоксами + + +

50. К СПЕЦИФИКЕ ПРОВЕДЕНИЯ ПСИХОЛОГИЧЕСКИХ ИССЛЕДОВАНИЙ В ИНТЕРНЕТЕ ОТНОСИТСЯ ВСЕ ПЕРЕЧИСЛЕННОЕ, КРОМЕ...

А) Отсутствия возможности мотивировать испытуемых участвовать в исследовании + + +

Б) Потенциального доступа к большим и сверхбольшим выборкам

В) Ослабления контроля исследователя за процессом сбора данных

Г) Лучшего обеспечения анонимности

51. НАИБОЛЕЕ ПОПУЛЯРНЫМ СИНОНИМОМ КОМПЬЮТЕРНОЙ ТРЕВОЖНОСТИ (COMPUTER ANXIETY) ЯВЛЯЕТСЯ...

А) Техностресс (Technostress) + + +

Б) Компьютерная паранойя (Computer Paranoia)

В) Компьютерное беспокойство (Computer worries)

Г) Компьютерный гнев (Computer anger)

52. ПРОБЛЕМА ИЗУЧЕНИЯ КОМПЬЮТЕРНОЙ ТРЕВОЖНОСТИ АКТУАЛЬНА С...

А) Конца 80-х гг. 20 века + + +

Б) Конца 90-х гг. 20 века

В) Начала 21 века

Г) 10-х гг. 21 века

53. ЧУВСТВО СТРАХА И ОПАСЕНИЯ, ИСПЫТЫВАЕМОЕ ЛЮДЬМИ ПРИ ИСПОЛЬЗОВАНИИ КОМПЬЮТЕРОВ ИЛИ ДАЖЕ ПРИ МЫСЛЯХ ОБ ИСПОЛЬЗОВАНИИ КОМПЬЮТЕРА – ЭТО...

А) Компьютерная тревожность + + +

Б) Компьютерная безграмотность

В) Компьютерная фобия

Г) Компьютерный гнев

54. СИЛЬНОЕ ЧУВСТВО НЕУДОВОЛЬСТВИЯ И НЕГАТИВНЫЕ МЫСЛИ В ОТВЕТ НА ПРЕДПОЛАГАЕМУЮ НЕСПОСОБНОСТЬ ВЫПОЛНИТЬ КОМПЬЮТЕРНУЮ ЗАДАЧУ – ЭТО...

- А) Компьютерный гнев + + +
- Б) Техностресс
- В) Компьютерная тревожность
- Г) Компьютерная депрессия

55. ГЛАВНОЙ ЗАЩИТОЙ ОТ КОМПЬЮТЕРНОЙ ТРЕВОЖНОСТИ ЯВЛЯЕТСЯ...

- А) Высокая самооффективность и компьютерная грамотность + + +
- Б) Соблюдение режима использования компьютера
- В) Умение пользоваться антивирусными программами
- Г) Опыт работы за компьютером в раннем детстве

56. НЕРЕАЛИСТИЧНЫЕ ОПАСЕНИЯ В ОТНОШЕНИИ УГРОЗ, ВОЗНИКАЮЩИХ ПОСРЕДСТВОМ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ, КОГДА ЛЮДИ ВОСПРИНИМАЮТ СЕБЯ КАК ОТКРЫТЫХ ДЛЯ «НАПАДЕНИЯ» ИЛИ ПРЕСЛЕДОВАНИЯ КАКИМ-ЛИБО ОБРАЗОМ – ЭТО

- А) Киберпаранойя + + +
- Б) Компьютерная тревожность
- В) Компьютерный гнев
- Г) Техностресс

57. ПРИ ПРОХОЖДЕНИИ ПСИХОЛОГИЧЕСКИХ ОПРОСНИКОВ ОНЛАЙН ИСПЫТУЕМЫЕ, ПРЕДПОЛОЖИТЕЛЬНО...

- А) Дают более откровенные и менее социально-желательные ответы, либо отвечают также, как отвечали бы при очном заполнении опросника + + +
- Б) Дают менее откровенные и более социально-желательные ответы
- В) Отвечают абсолютно также, как при очном заполнении опросника
- Г) Склонны систематически исказить ответы для того, чтобы проверить компетентность опрашивающей стороны

58. СОГЛАСНО ПОЗИЦИИ А.Е. ВОЙСКУНСКОГО, ЧТО ЯВЛЯЕТСЯ ОДНОЙ ИЗ ЦЕНТРАЛЬНЫХ ОСОБЕННОСТЕЙ ВИРТУАЛЬНОЙ ЛИЧНОСТИ ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ ИНТЕРНЕТА?

- А) Полное совпадение с офлайн-личностью
- Б) Полная анонимность без социальных норм
- В) Возможность вариативного самопредставления и экспериментирования с идентичностью + + +
- Г) Отсутствие влияния социальной среды

59. НАИБОЛЕЕ КОРРЕКТНО ВЛИЯНИЕ АНОНИМНОСТИ НА ПОВЕДЕНИЕ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ ИНТЕРНЕТА МОЖНО ОПИСАТЬ КАК:

- А) Анонимность всегда снижает открытость
- Б) Анонимность не влияет на коммуникативное поведение
- В) Анонимность может усиливать как раскованность, так и агрессивность + + +
- Г) Анонимность приводит к усилению только просоциального поведения

60. ПРИ РАБОТЕ В ИНТЕРНЕТЕ БОЛЬШИНСТВО ДЕТЕЙ И ПОДРОСТКОВ ДЕМОНСТРИРУЮТ...:

- А) такую же степень морального развития, как и в реальной жизни
- Б) модель поведения своих авторитетов
- В) более высокую степень морального развития, чем в реальной жизни
- Г) более низкую степень морального развития, чем в реальной жизни + + +

61. О.К. ТИХОМИРОВ РАССМАТРИВАЛ В КАЧЕСТВЕ ОДНОЙ ИЗ КЛЮЧЕВЫХ ОСОБЕННОСТЕЙ ЧЕЛОВЕК-КОМПЬЮТЕРНОГО ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ...

- А) Экстериоризацию и дальнейшее внешнее переопосредствование некоторых психических функций + + +
- Б) Интериоризацию новых средств и дальнейшее внутреннее опосредствование некоторых психических функций
- В) Снижение продуктивности творческого мышления и развитие многозадачности
- Г) Передачу все большего числа функции системам «искусственного интеллекта»

62. МОТИВАЦИЯ «ОПЫТА ПОТОКА» В КИБЕРПСИХОЛОГИИ...

- А) Исследуется как одна из возможных причин возникновения интернет-зависимости + + +
- Б) Исследуется как единственный мотивационный фактор, побуждающий играть в компьютерные игры и заниматься хакерством
- В) Исследуется как основное негативное последствие человек-компьютерного взаимодействия
- Г) Не исследуется в настоящее время, так как эта теория признана устаревшей

63. ПЕРЕЖИВАНИЕ «ОПЫТА ПОТОКА» ВОЗНИКАЕТ...

- А) У значительной части игроков в компьютерные игры из США, стран Западной Европы и России, но не у китайских пользователей + + +
- Б) У подавляющего большинства игроков в компьютерные игры по всему земному шару

- В) У пользователей систем виртуальной реальности, но не у простых пользователей компьютеров
- Г) У людей с диагностированной интернет-зависимостью

64. КАК СВЯЗАНЫ СОВРЕМЕННЫЕ ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ И МНОГОЗАДАЧНОСТЬ (МУЛЬТИТАСКИНГ)?

- А) Современные информационные технологии способствуют развитию многозадачности + + +
- Б) Связь современных информационных технологий и мультитаскинга определяется наличием или отсутствием у пользователя интернет-зависимости
- В) Современные информационные технологии никак не влияют на многозадачность
- Г) Современные информационные технологии снижают возможности для многозадачности

65. ЦИФРОВОЙ МУЛЬТИТАСКИНГ (МНОГОЗАДАЧНОСТЬ, СВЯЗАННАЯ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ СОВРЕМЕННЫХ ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ) ОЦЕНИВАЕТ БОЛЬШИНСТВОМ ИССЛЕДОВАТЕЛЕЙ...

- А) Негативно. Описывается снижение глубины переработки информации, избыточная нагрузка на нервную систему и даже снижение эмпатии при злоупотреблении цифровым мультитаскингом + + +
- Б) Позитивно. Мультитаскинг существенно ускоряет выполнение задач, тем самым делая активных пользователей современных информационных технологий более успешными работниками
- В) Нейтрально. Цифровой мультитаскинг никак не влияет на выполнение рабочих и учебных задач пользователями современных информационных технологий
- Г) Нейтрально. Цифровой мультитаскинг доступен только узкой категории пользователей современных информационных технологий, и, следовательно, не представляет большого интереса для киберпсихологии

66. КАКОВ ОФИЦИАЛЬНЫЙ СТАТУС ИНТЕРНЕТ-ЗАВИСИМОСТИ В НАСТОЯЩЕЕ ВРЕМЯ?

- А) Не признана, не входит в DSM-V, МКБ-10, проект МКБ-11 + + +
- Б) Признана, входит в DSM-V, МКБ-10, проект МКБ-11
- В) Признана, но входит только в DSM-V
- Г) Признана, но входит только в МКБ-10

67. ХАРАКТЕРИСТИКОЙ ИНТЕРНЕТ-ЗАВИСИМОСТИ НЕ ЯВЛЯЕТСЯ:

- А) Пребывание в сети Интернет более 6 часов в сутки + + +
- Б) Высокая коморбидность с другими зависимостями

- В) Вероятное наличие у интернет-зависимых пользователей нарушений в выработке дофамина
- Г) Наличие внешних и внутренних конфликтов

68. БОЛЬШИНСТВО ОЦЕНОК ЧИСЛА ИНТЕРНЕТ-ЗАВИСИМЫХ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ УКЛАДЫВАЮТСЯ В ДИАПАЗОН...

- А) От 1 до 20% всех пользователей интернета + + +
- Б) Менее 1% пользователей интернета
- В) Свыше 50% всех пользователей интернета
- Г) От 25 до 40% пользователей интернета

69. К ПСИХОЛОГИЧЕСКИМ ОСОБЕННОСТЯМ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ СОВРЕМЕННЫМИ ИНФОРМАЦИОННЫМИ ТЕХНОЛОГИЯМИ ОБЫЧНО НЕ ОТНОСЯТ:

- А) Снижение склонности действовать методом проб и ошибок + + +
- Б) Снижение длительности удержания произвольного внимания на чем-либо
- В) Снижение эмпатии
- Г) Развитие многозадачности

70. ПРИМЕНЕНИЕ ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ В ПСИХОТЕРАПИИ СВЯЗАНО ПРЕЖДЕ ВСЕГО С:

- А) оценкой интеллекта
- Б) реабилитацией и коррекцией + + +
- В) диагностикой личности
- Г) психообразованием

71. ВОСПРИЯТИЕ ВРЕМЕНИ В ВИРТУАЛЬНЫХ РЕАЛЬНОСТЯХ...

- А) Зависит от многих факторов: особенностей конкретной виртуальной реальности и характера деятельности субъекта в ней + + +
- Б) Систематически искажается в сторону субъективного замедления хода времени
- В) Систематически искажается в сторону субъективного ускорения хода времени
- Г) Преимущественно соответствует реальному ходу времени

72. ВОСПРИЯТИЕ ГЛУБИНЫ В ВИРТУАЛЬНЫХ РЕАЛЬНОСТЯХ...

- А) Систематически искажается независимо от уровня детализации виртуальной реальности + + +
- Б) Искажается только в виртуальных реальностях с низким уровнем детализации
- В) Искажается только в монокулярных системах виртуальной реальности
- Г) Не искажается

73. КАКОЙ КОНЦЕПЦИИ ПРИСУТСТВИЯ (PRESENCE) НЕ СУЩЕСТВУЕТ?

- А) Концепции киберпространства + + +
- Б) Концепции коммуникативной насыщенности
- В) Концепции перемещения
- Г) Концепции погружения

74. КИБЕРБОЛЕЗНЬ – ЭТО ЯВЛЕНИЕ, ИМЕЮЩЕЕ ОТНОШЕНИЕ К...

- А) Виртуальным реальностям + + +
- Б) Компьютерным играм
- В) Интернет-зависимости
- Г) Социальным сетям

75. НЕETER (1992) ВЫДЕЛИЛ ТРИ ТИПА ЭФФЕКТА ПРИСУТСТВИЯ (PRESENCE): СОЦИАЛЬНОЕ ПРИСУТСТВИЕ, ЛИЧНОЕ ПРИСУТСТВИЕ И...

- А) Экологическое присутствие + + +
- Б) Кибернетическое присутствие
- В) Пространственное присутствие
- Г) Безличное присутствие

76. «СЛОЖНЫЙ ПСИХОСОЦИАЛЬНЫЙ ФЕНОМЕН, ВЫРАЖАЮЩИЙСЯ В ВОСПРИЯТИИ НАБЛЮДАЕМОЙ ОПОСРЕДСТВОВАННОЙ РЕАЛЬНОСТИ В КАЧЕСТВЕ ЕСТЕСТВЕННОЙ, НЕПОСРЕДСТВЕННО ДАННОЙ» - ЭТО ОПРЕДЕЛЕНИЕ...

- А) Феномена присутствия (Presence) + + +
- Б) Феномена виртуальности
- В) Феномена виртуальной реальности
- Г) Феномена кибер-иллюзии

77. ИЗ ВСЕГО ПЕРЕЧИСЛЕННОГО, НЕ ПРОСЛЕЖИВАЕТСЯ СВЯЗИ ВОЗНИКНОВЕНИЯ КИБЕРБОЛЕЗНИ С...

- А) Цветовыми характеристиками виртуальной реальности + + +
- Б) Полом испытуемых
- В) Мерцанием и задержкой смены кадров в виртуальности реальности
- Г) Функциональным состоянием и самочувствием испытуемых

78. НАИБОЛЕЕ ПОПУЛЯРНЫМ ПСИХОТЕРАПЕВТИЧЕСКИМ ПРИМЕНЕНИЕМ СИСТЕМ ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ В НАСТОЯЩЕЕ ВРЕМЯ МОЖНО СЧИТАТЬ...

- А) Применение виртуальных реальностей для когнитивно-бихевиоральной терапии фобических расстройств + + +

- Б) Применение виртуальных реальностей для групповой терапии депрессивных состояний
- В) Применение виртуальных реальностей для проведения сеансов психоанализа
- Г) Применение виртуальных реальностей для проведения тренингов личностного роста

79. ВЫБЕРИТЕ ЛИШНИЙ ЭЛЕМЕНТ СПИСКА:

- А) Машина фон Неймана + + +
- Б) ELIZA
- В) PARRY
- Г) Женя Густман

80. ПРОБЛЕМА РАЗРАБОТКИ ИСКУССТВЕННОГО ИНТЕЛЛЕКТА АКТИВНО РАЗВИВАЕТСЯ С...

- А) 70-х гг. XX века + + +
- Б) 90-х гг. XX века
- В) 00-х гг. XIX века
- Г) 10-х гг. XIX века

81. ЭФФЕКТ «ЗЛОВЕЩЕЙ ДОЛИНЫ» ЭТО...

- А) Гипотетический конструкт для объяснения того, почему реалистичный человекообразный объект вызывает негативные переживания у наблюдателя-человека + + +
- Б) Доказанный психологический феномен неприязни к роботам и другим неодушевленным предметам, имитирующим человеческое поведение
- В) Эффект, связанный с недоверием машине, один из компонентов компьютерной тревожности
- Г) Виртуальная легенда, придуманная на заре интернета для описания страха перед зомби-апокалипсисом

82. СИСТЕМА ОБМЕНА ИНФОРМАЦИЕЙ МЕЖДУ МОЗГОМ И ЭЛЕКТРОННЫМ УСТРОЙСТВОМ (КОМПЬЮТЕРОМ) НАПРЯМУЮ – ЭТО...

- А) Нейрокомпьютерный интерфейс + + +
- Б) Нейронная сеть
- В) Биологическая обратная связь
- Г) Электроэнцефалограмма

83. ИЗНАЧАЛЬНАЯ ЗАДАЧА «ТЕСТА ТЬЮРИНГА» - ЭТО:

- А) Выявление «компьютера, способного мыслить, как человек» + + +
- Б) Выявление способности искусственного интеллекта лгать

- В) Проверка на эффективность человек-компьютерного взаимодействия
- Г) Проверка искусственного интеллекта на «дружелюбие» к человеку

84. ИСКЛЮЧИТЕ ПОНЯТИЕ, НЕ ИМЕЮЩЕЕ ПРЯМОГО ОТНОШЕНИЯ К ПРОБЛЕМЕ РАЗРАБОТКИ ИСКУССТВЕННОГО ИНТЕЛЛЕКТА:

- А) Виртуальная реальность + + +
- Б) Имитационная игра
- В) Тест Тьюринга
- Г) «Китайская комната» Сирла

85. ПРИЧИНЫ, ПО КОТОРЫМ ИСКУССТВЕННЫЙ ИНТЕЛЛЕКТ ПРИНЦИПИАЛЬНО НЕ МОЖЕТ БЫТЬ (И НЕ БУДЕТ СОЗДАН) РАССМАТРИВАЮТСЯ В РАБОТАХ...

- А) О.К. Тихомирова + + +
- Б) Н. Винера
- В) А. Тьюринга
- Г) Н. Бострома

86. К ПРЕИМУЩЕСТВАМ КОМПЬЮТЕРНОГО «ИНТЕЛЛЕКТА» С ТОЧКИ ЗРЕНИЯ КОГНИТИВНОЙ ПСИХОЛОГИИ НЕ ОТНОСИТСЯ:

- А) Легкость в распознавании зрительных и языковых образов + + +
- Б) Высокая скорость переработки информации
- В) Объем долговременной памяти и удобство ее извлечения
- Г) Предсказуемость и управляемость поведения

87. ВЫБЕРИТЕ ТЕРМИН, НЕ СВЯЗАННЫЙ С РАЗРАБОТКОЙ ИСКУССТВЕННЫХ НЕЙРОННЫХ СЕТЕЙ (НЕЙРОСЕТЕЙ):

- А) Машина фон Неймана + + +
- Б) Перцептрон Ф. Розенблатта
- В) Алгоритм обучения Д. Хебба
- Г) Адалин Б. Уидроу и Хоффа

88. В НАСТОЯЩЕЕ ВРЕМЯ НАИБОЛЕЕ ШИРОКО ПРИМЕНЯЮТСЯ НЕЙРОИМПЛАНТЫ СЛЕДУЮЩЕГО ТИПА:

- А) Кохлеарные нейроимпланты (слуховые нейропротезы) + + +
- Б) Зрительные нейроимпланты
- В) Имплантированный нейроинтерфейс для выхода в интернет
- Г) «Кибер-рука» и «кибер-нога»