



Утвърдил:

Декан

Дата

СОФИЙСКИ УНИВЕРСИТЕТ "СВ. КЛИМЕНТ ОХРИДСКИ"

Факултет: Философски

Магистърска програма и Специалност:

Ф	Ф	П	8	2	0	1		
---	---	---	---	---	---	---	--	--

ПСИХОЛОГИЯ НА ЗДРАВЕТО

УЧЕБНА ПРОГРАМА

Дисциплина:

И	3	0	9
---	---	---	---

VIRTUAL WORLD PSYCHOLOGY ПСИХОЛОГИЯ НА ВИРТУАЛНИЯ СВЯТ (НА АНГЛИЙСКИ ЕЗИК)

Преподаватели: проф. д.пс.н. ИРИНА ЗИНОВИЕВА
д-р МОМЧИЛ КИРЯКОВ

Учебна заетост	Форма	Хорариум
	Лекции	45
	Семинарни упражнения	
Обща аудиторна заетост		45
Извънаудиторна заетост	Реферат	20
	Доклад/Презентация	20
	Самостоятелна работа в библиотека или с ресурси	20
	Изготвяне на курсова работа	30
	Подготовка на делова игра	15
Обща извънаудиторна заетост		45
ОБЩА ЗАЕТОСТ		90
Кредити аудиторна заетост		2
Кредити извънаудиторна заетост		1
ОБЩО ЕКСТ		3
№	Формиране на оценката по дисциплината	% от оценката
1.	Подготовка на реферат и презентация	20 %
2.	Участие в груповите дискусии	15%
3.	Курсова работа	65%

VIRTUAL WORLD PSYCHOLOGY

SYLLABUS

**Lecturers: Prof. IRINA ZINOVIEVA, Dr. Habil., Ph.D.
MOMCHIL KIYAKOV, Ph.D.**

Course summary:

The course on Virtual World and Social Networks Psychology presents the major changes in perception, memory, organisation of thought, learning strategies, personality, and self, due to virtual world participation. It covers a number of practical applications such as virtual self-presentation, identity shift, and accumulation of social capital. Special attention is paid to decision-making - both on personal and professional matters - with and without social networks as well as to advertising in social media.

Preliminary requirements:

None

Expected results:

Upon successful completion of the course, students acquire knowledge on the major changes in human functioning in the virtual world and social networks. Through interactive methods and a number of individual and group decision-making exercises, students develop basic competence for self-presentation and advertising in social media.

Course content

№	Topic	Workload Lectures
1.	Hedonic regulation of Internet behaviour. Pleasure hunting. Unlimited choice. Propensity for rule breaking. Procrastination.	4
2.	Changes in human perception, memory, and learning strategies in the virtual world.	2
3.	Consequences of continuous connectedness. Opportunities and treats.	2
3.	Differences between the real-life and virtual Self. Identity shift. Virtual identity capital.	4
4.	Ubiquitous connectivity and Relational Self. Living in alternative worlds and maintaining alternative selves. Second Life and Twitch existence.	4
5.	Virtual communities for personal and professional purposes: advantages and disadvantages of on-line communication. Personality traits facilitating virtual team performance. Trust in virtual communities.	6

6.	Computer games as precursors of virtual social networks. Advantages gained from computer game participation.	6
7.	Social networks. Self-presentation in social networks. Self-presentation in embedded contexts.	4
8.	Decision-making for personal matters with social networks.	4
9.	Decision-making for professional matters - with and without social networks.	4
10.	Advertising in social networks.	5

Exam

Writing and defending a final paper

Further reading

- Baym, N. K. (2010). *Personal connections in the digital age*. London: Polity.
- boyd, d. (2010). Social network sites as networked publics: Affordances, dynamics, and implications. In Z. Papacharissi (Ed.), *A networked self: Identity, community and culture on social network sites* (pp. 39–58). New York: Routledge.
- boyd, d. & Marwick, A. (2009). The conundrum of visibility. *Journal of Children and Media*, 3(4), 410–414.
- Gackenbach, J. (Ed.) (2007). *Psychology and the Internet: Intrapersonal, Interpersonal, and Transpersonal Implications*, Burlington, MA: Academic Press.
- Driskell, J. E., Radtke, P. H., & Salas, E. (2004). Virtual teams: Effects of technological mediation on team performance. *Group Dynamics: Theory, Research, and Practice*, 7(4), 297–323.
- Jarvenpaa, S. L., Shaw, T. R., & Staples, D. S. (2004). Toward contextualized theories of trust: The role of trust in global virtual teams. *Information Systems Research*, 15(3), 250–267.
- MacDonnell, R., O'Neill, T., Kline, T. & Hambley, L. (2009). Bringing group-level personality to the electronic realm: A comparison of face-to-face and virtual contexts. *The Psychologist-Manager Journal*, 12, 1–24.
- Marshall, P.D. (2010). The promotion and presentation of the self: celebrity as marker of presentational media, *Celebrity Studies*, 1(1), 35-48.
- Mennecke, B.E., D. McNeill, M. Ganis, E. M. Roche, D. A. Bray, B. Konsynski, A. M. Townsend, J. Lester (2008). Second Life and other virtual worlds: A roadmap for research, *Communications of the Association for Information Systems*, (22, article. 20), pp. 371-388.
- Preece, J. (2001). Sociability and usability in online communities: Determining and measuring success, *Behaviour & Information Technology*, 20(5), 347-356.
- Rains, S. A. (2005). Leveling the organizational playing field—virtually: A meta-analysis of experimental research assessing the impact of group support system use on member influence behaviors. *Communication Research*, 32(2), 193–234.
- Shen, K. N., Yu, A. Y., & Khalifa, M. (2010). Knowledge contribution in virtual communities: accounting for multiple dimensions of social presence through social identity, *Behaviour & Information Technology*, 29(4), 337-348.

- Walther, J. B., Loh, T., & Granka, L. (2005). Let me count the ways: The interchange of verbal and nonverbal cues in computer-mediated and face-to-face affinity. *Journal of Language and Social Psychology, 24*(1), 36–65.
- Wilson, M. J., Straus, S. G., & McEvily, B. (2006). All in due time: The development of trust in computer mediated and face-to-face teams. *Organizational Behavior and Human Decision Processes, 99*, 16–33.

Date: 20 October 2015

Prof. IRINA ZINOVIEVA, Dr. Habil., Ph.D.



Утвърдил:

Декан

Дата

СОФИЙСКИ УНИВЕРСИТЕТ "СВ. КЛИМЕНТ ОХРИДСКИ"

Факултет: Философски

Магистърска програма и Специалност:

--	--	--	--	--	--	--	--	--

ПСИХОЛОГИЯ НА ЗДРАВЕТО

УЧЕБНА ПРОГРАМА

Дисциплина:

--	--	--	--

VIRTUAL WORLD PSYCHOLOGY ПСИХОЛОГИЯ НА ВИРТУАЛНИЯ СВЯТ (НА АНГЛИЙСКИ ЕЗИК)

Преподаватели: проф. д.пс.н. ИРИНА ЗИНОВИЕВА
д-р МОМЧИЛ КИРЯКОВ

Учебна заетост	Форма	Хорариум
	Лекции	45
	Семинарни упражнения	
Обща аудиторна заетост		45
Извънаудиторна заетост	Реферат	20
	Доклад/Презентация	20
	Самостоятелна работа в библиотека или с ресурси	20
	Изготвяне на курсова работа	30
	Подготовка на делова игра	15
Обща извънаудиторна заетост		105
ОБЩА ЗАЕТОСТ		150
Кредити аудиторна заетост		2
Кредити извънаудиторна заетост		3
ОБЩО ЕКСТ		5
№	Формиране на оценката по дисциплината	% от оценката
4.	Подготовка на реферат и презентация	20 %
5.	Участие в груповите дискусии	15%
6.	Курсова работа	65%

Анотация на курса:

Курсът по *Психология на виртуалния свят и социалните мрежи* представя главните направления при изследването на участието във виртуалното пространство и социалните мрежи. Дискутират се емпирични данни, които разкриват наличието на промени във възприятието, паметта, организацията на мисълта, стратегиите за учене и личността. Специално внимание в курса е отделено на разминаването в образа за себе си във физическия и във виртуалния свят, на вземането на решения с участието на социални мрежи и на използването на социалните мрежи за професионални цели.

Предварителни изисквания:

Няма

Очаквани резултати:

След успешното завършване на курса студентите придобиват знания за основните промени във функционирането на психиката във виртуалния свят и социалните мрежи. Чрез интегративни методи и индивидуални и групови техники студентите развиват базисна компетентност за себепредставяне и за рекламиране в социалните медии.

Съдържание на курса

№	Тема	Хорариум Лекции
1.	Хедонична регулация на поведението в Интернет. Търсене на удоволствия. Неограниченият избор. Склонност към нарушаване на правилата. Хронично отлагане на задълженията.	4
2.	Промени във възприятията, паметта и стратегиите за учене във виртуалния свят.	2
3.	Последици от постоянната свързаност и прекъсванията. Предизвикателства и опасности.	2
3.	Разминаване между аза в реалния и виртуалния свят. Изместване на идентичността. Капитал на виртуалната идентичност.	4
4.	Всепроникващата свързаност и Азът на отношенията. Живот в алтернативни светове и поддържане на алтернативни образи за себе си. Мрежите Second Life и Twitch.	4
5.	Виртуални общности с лична и професионална цел: предимства и недостатъци на онлайн	6

	комуникацията. Личностни качества благоприятстващи виртуалната работа в екип. Доверие във виртуалните общности.	
6.	Компютърните игри като виртуални социални мрежи. Предимства, придобивани от участието в компютърните игри.	6
7.	Себепредставяне в социалните мрежи. Себепредставяне във вписани контексти.	4
8.	Вземане на решения в личния живот с участието на приятелите от социалната мрежа.	4
9.	Вземане на професионални решения при наличие и при отсъствие на социална мрежа.	4
10.	Рекламирање и продажби чрез Интернет и социалните мрежи.	5

Конспект за изпит

Разработване и защита на курсова работа

Литература

- Baym, N. K. (2010). *Personal connections in the digital age*. London: Polity.
- boyd, d. (2010). Social network sites as networked publics: Affordances, dynamics, and implications. In Z. Papacharissi (Ed.), *A networked self: Identity, community and culture on social network sites* (pp. 39–58). New York: Routledge.
- boyd, d. & Marwick, A. (2009). The conundrum of visibility. *Journal of Children and Media*, 3(4), 410–414.
- Gackenbach, J. (Ed.) (2007). *Psychology and the Internet: Intrapersonal, Interpersonal, and Transpersonal Implications*, Burlington, MA: Academic Press.
- Driskell, J. E., Radtke, P. H., & Salas, E. (2004). Virtual teams: Effects of technological mediation on team performance. *Group Dynamics: Theory, Research, and Practice*, 7(4), 297–323.
- Jarvenpaa, S. L., Shaw, T. R., & Staples, D. S. (2004). Toward contextualized theories of trust: The role of trust in global virtual teams. *Information Systems Research*, 15(3), 250–267.
- MacDonnell, R., O'Neill, T., Kline, T. & Hambley, L. (2009). Bringing group-level personality to the electronic realm: A comparison of face-to-face and virtual contexts. *The Psychologist-Manager Journal*, 12, 1–24.
- Marshall, P.D. (2010). The promotion and presentation of the self: celebrity as marker of presentational media, *Celebrity Studies*, 1(1), 35-48.
- Mennecke, B.E., D. McNeill, M. Ganis, E. M. Roche, D. A. Bray, B. Konsynski, A. M. Townsend, J.Lester (2008). Second Life and other virtual worlds: A roadmap for research, *Communications of the Association for Information Systems*, (22, article. 20), pp. 371-388.

- Preece, J. (2001). Sociability and usability in online communities: Determining and measuring success, *Behaviour & Information Technology*, 20(5), 347-356.
- Rains, S. A. (2005). Leveling the organizational playing field—virtually: A meta-analysis of experimental research assessing the impact of group support system use on member influence behaviors. *Communication Research*, 32(2), 193–234.
- Shen, K. N., Yu, A. Y., & Khalifa, M. (2010). Knowledge contribution in virtual communities: accounting for multiple dimensions of social presence through social identity, *Behaviour & Information Technology*, 29(4), 337-348.
- Walther, J. B., Loh, T., & Granka, L. (2005). Let me count the ways: The interchange of verbal and nonverbal cues in computer-mediated and face-to-face affinity. *Journal of Language and Social Psychology*, 24(1), 36–65.
- Wilson, M. J., Straus, S. G., & McEvily, B. (2006). All in due time: The development of trust in computer mediated and face-to-face teams. *Organizational Behavior and Human Decision Processes*, 99, 16–33.

20 октомври 2015

Изготвил: проф. д.пс.н. Ирина Зиновиева