

ВОЗМОЖНОСТЬ ПРИМЕНЕНИЯ КОМПЬЮТЕРНОЙ ИГРЫ В КАЧЕСТВЕ ПРОЕКТИВНОГО МЕТОДА ИССЛЕДОВАНИЯ ЛИЧНОСТИ

Илья Николаевич Мясников предлагает новый метод диагностики скрытых аспектов личности

Психология постоянно стремится получить в своё распоряжение наиболее точные, универсальные и в то же время простые в использовании инструменты диагностики личности. Непрерывающиеся споры о точности и надёжности психодиагностического аппарата, которым сегодня владеет психологическая наука, постоянная перекрёстная критика ставят под сомнение научную обоснованность выводов. Проективные методы, нацеленные на выявление глубинных, базовых структур личности, обычно используются в наиболее сложных случаях, когда необходимо тонкое проникновение во внутренний мир человека¹. Богатством получаемого материала они выгодно отличаются от других более популярных в общепсихологических исследованиях методов, например, опросников.

Однако у проективных методов имеются и серьёзные недостатки. Их справедливо упрекают за пренебрежение нормативными данными, недостаточную стандартизованность, надёжность и валидность. Такие широко известные методики, как ТАТ или тест Роршаха в оригинальных вариантах чрезвычайно сложны и громоздки, предполагают высокий уровень мастерства экспериментатора и в то же время не свободны от его субъективизма при интерпретации результатов².

Подход, который предлагается в этой статье, на мой взгляд, позволит сохранить уникальные возможности проективного

метода и вместе с тем претендовать на объективность эксперимента. Для исследования психологических особенностей личности предлагаю ис-

пользовать компьютерные игры, большинство из которых представляют собой виртуальную модель объективной реальности.

Благодаря новым компьютерным технологиям можно создать практически любые психогенные ситуации, даже те, которые нельзя воплотить в реальности ни в физическом плане, ни в экономическом, ни в этическом. Используя виртуальную реальность компьютерных игр для исследования личностных особенностей индивида, планируется выявить схемы его поведения в той или иной ситуации, динамику его деятельности, эмоции, операционную сторону мышления, потребности (в том числе латентные), мотивы, установки и т.д. Погружая респондента в определённый тип деятельности, исключающий процесс рефлексии, рассчитываем получить деятельностные характеристики личности с высокой степенью достоверности. Можно предположить, что такой подход позволит значительно сократить процент субъективизма при интерпретации полученных результатов.

Использование ЭВМ в психологии практикуется довольно давно. Основной задачей машины является математическая обработка показателей, полученных в ходе эксперимента, и статистические расчёты. Электронные варианты известных методик (ММПИ, цветовой тест Макса Люшера, 16 F тест Р. Кеттелла) встречаются довольно часто. Наша задача — использовать возможности компьютерных технологий не столько в качестве «пассивного железа» для обработки данных, сколько в качестве активного инструмента, имеющего свою специфику.

Компьютерная игра является тем видом деятельности, у которой имеется ряд особенностей. Именно с их помощью представит-

¹ Бурлакова Н.С., Олешкевич В.И. Проективные методы: теория, практика применения к исследованию личности ребёнка. М.: Институт общегуманитарных исследований, 2001. С.1352.

² Соколова Е.Т. Проективные методы исследования личности. М., 1980. С.174.

ЭКСПЕРТИЗА, ИЗМЕРЕНИЯ, ДИАГНОСТИКА

ся возможность проникнуть в бессознательное индивида.

Первая из них заключается в том, что игровая деятельность, опосредованная компьютером, способна изменять состояние сознания человека. Сегодня визуально-аудиальные спецэффекты настолько приближены к реальным, а трёхмерная графика имеет такую прорисовку и динамику, что у человека создаётся иллюзия взаимодействия со средой, порождающей искусственные раздражители. Психика игрока невольно отключается от связи с действительностью. Сенсорная система полностью (или почти полностью) изолируется от естественных раздражителей³. Психологи называют этот феномен «погружением в киберпространство». При «погружении» сознание сужается до рамок монитора — сам игрок хоть и присутствует в действительной реальности, его психика находится по ту сторону экрана, в реальности виртуальной. Время останавливается, эмоции практически не контролируются. В таком состоянии влияние случайных раздражителей на процесс эксперимента практически исключается.

Вторая особенность компьютерной игры — её способность создавать эффект «присутствия» в смоделированном мире. Виртуальная среда воспринимается игроком аутентичной и реальной. При наблюдении за людьми, играющими в компьютерные игры, можно видеть довольно ярко выраженные эмоции испуга, гнева, радости и т.п. по отношению к виртуальному миру. Эффект присутствия в виртуальном мире компьютерных игр происходит тогда, когда игрок начинает переживать происходящее как реальный опыт. При этом у него формируется мотивация поведения в виртуальном мире, появляется особая ценностно-смысловая система. Психическое отражение «нового» мира происходит на всех уровнях, что приводит к возникновению виртуальной личности человека.

Не менее важными характерными чертами виртуального мира компьютерных игр являются анонимность и безответственность, именно они искушают человека проявить ту часть своего «я», которая скрыта и подавлена нормами общества.

Особенно стоит обратить внимание на те игры, где за каждого персонажа действуют конкретные люди, находящиеся на другом конце локальной или мировой паутины. В этом случае создавать игровую ситуацию будет уже не столько запрограммированная

машина, сколько «живая психика» человека, благодаря чему можно целенаправленно изменять ход событий, манипулировать процессом игры в режиме реального времени и при этом оставаться анонимным.

Для диагностики личности наиболее удачным вариантом могли бы стать компьютерные игры специально созданные совместными усилиями программистов и психологов. Такие игры — программы имели бы определённую направленность на выявление тех особенностей личности, для которых они, собственно, и создавались. Соответственно, независимые переменные изначально были бы чётко определены и по желанию подконтрольны экспериментатору. Эффективность методики, по всей видимости, может быть значительно выше, если использовать специальную аппаратуру — проекционную систему виртуальной реальности, которая максимально создаёт эффект присутствия, но, к сожалению, на сегодняшний день использование подобной техники достаточно дорогое удовольствие.

Для достижения цели нашего исследования и проверки выдвинутой гипотезы было решено построить эмпирическую часть работы следующим образом. Предположив, что с помощью компьютерной игры можно выявлять психологические особенности личности (в данном случае эмоционально-волевые особенности), для диагностики целесообразно избрать такие черты личности, как «эмоциональная неустойчивость — эмоциональная устойчивость» и «подверженность чувствам — высокая нормативность поведения» выделенные Р. Кеттеллом как факторы «С» и «G» соответственно. Сам 16-ти факторный тест Р. Кеттелла выступил как эталон, адекватный критерий валидности.

Процедура проведения методики заключалась в следующем: каждому испытуемому по очереди было предложено самостоятельно пройти одинаковый фрагмент игры любым предпочтительным для него способом. Дополнительно экспериментатор замечал, что действия исследуемого не могут быть правильными или неправильными, и не ограничены никакими запретами. Цель эксперимента была намеренно замаскирована от испытуемого.

Для оценки эмоционально-волевого поведения игрока были привлечены эксперты, их оценки по каждому из факто-

³ Негодаев И.А., Пранова М.И. Виртуальная реальность// Вестник ДГТУ. Том 3, № 4 (18), январь 2004.

ров суммировались, и выводился средневзвешенный показатель его выраженности. Для определения согласованности экспертов использовался коэффициент надёжности α Кронбаха. В нашем случае он составил свыше 0,8, что свидетельствует о согласованности экспертов и, следовательно, о предположительной валидности методики.

Методика 16-факторного исследования личности Р. Кеттелла проводилась по известной инструкции. Данные респондентов по факторам «С» и «G» были сведены в таблицу.

Выявление взаимосвязи между тестами, а точнее, выявление конвергентной валидности, предложенной нами методики по отношению к 16-факторному тесту исследования личности Р. Кеттелла (к отдельным его факторам) было достигнуто вычислением коэффициента корреляции произведения моментов Пирсона. Получены довольно высокие коэффициенты взаимосвязи: для фактора «С» — 0,855, для фактора «G» — 0,757 (коэффициенты корреляции значимы на уровне 0.01). Следовательно, есть основания считать, что компьютерная игра может быть использована в качестве диагностического инструмента исследования личности.

Нельзя забывать и о возможности качественного анализа игровой стратегии испытуемого. Материалом для этого может служить видеозапись игры исследуемого и его эмоционального состояния. Полагаем, будет разумно всегда применять экспертный анализ при оценке и интерпретации полученных результатов методом компьютерной игры, так как в этом случае учитывается принцип норм исторического времени и культурных различий.

В заключение хотелось бы отметить достоинства и недостатки методики, обнаруженные в процессе исследования.

Недостатки:

- навигация компьютерной игры требует от исследуемого навыка управления, это занимает некоторое время и тем самым увеличивает время эксперимента;

- методика для анализа продукта деятельности испытуемого предполагает участие экспертов, а значит, по большей части рассчитывает на его профессиональный опыт и интуицию.

Достоинства:

- исследование личности методикой компьютерной игры по сути своей очень близко к естественному эксперименту. Виртуальная реальность моделирует условия естественной среды, в которой обычно действует испытуемый в реальности, с минимумом вмешательства со стороны экспериментатора. Однако, в отличие от естественного эксперимента исследователь имеет возможность при необходимости контролировать и поддерживать на постоянном уровне большинство дополнительных переменных, варьировать условия развития изучаемых явлений, повторять эксперимент, воспроизводить идентичные ситуации. Эти нюансы характерны уже для лабораторного эксперимента. Можно сделать вывод, что метод компьютерной игры удачно совмещает в себе сильные стороны «близкого к жизни» полевого и лабораторного эксперимента;

- методика довольно удобна в применении — на переносном информационном электронном носителе величиной с ладонь можно иметь несколько десятков и более вариантов игр различного направления для диагностики той или иной особенности личности. Можно с помощью файла сохранять запись фрагмента игры одного или нескольких испытуемых для дальнейшего анализа, архива, копирования, передачи материала и т. д.

Соглашусь с мнением тех специалистов, которые считают, что в недалёком будущем системы виртуальной реальности станут основным инструментом психологических исследований. Майрон Крюгер в своей работе «Искусственная реальность: прошлое и будущее» отмечает, что успех проведения исследований с помощью систем виртуальной реальности — в наличии массивов хранящейся в ней информации, а также в возможности манипулирования её компонентами: конструированием образов, моделировании ситуаций и т.д.⁴ Уже сегодня компания — создатель программ виртуальной реальности Virtually Better поставляет свои разработки психологам и психиатрам для психотерапевтических сеансов лечения фобий и др.⁵ Мы же обращаемся к виртуальному моделированию (в форме компьютерных игр) не как к методу лечения или психокоррекции, а как к инструменту измерения психологических характеристик человека. Именно в этом видится миссия предложенного метода. □

⁴ Myron W. Krueger. Artificial reality: Past and future // Virtual reality: theory, practice and promise. Westport and London 1991./ Перевод с англ. М. Дзюбенко «Искусственный интеллект: прошлое и будущее».

⁵ Хоффман Хантер. Целительная виртуальная реальность// В мире науки. 2004. № 11. С.36–43.