

УДК 159.99

доктор психологических наук, профессор Разуваева Татьяна НиколаевнаФГАОУ ВО «Белгородский государственный национальный
исследовательский университет» (НИУ «БелГУ») (г. Белгород);**аспирант факультета психологии Савицкий Антон Валерьевич**ФГАОУ ВО «Белгородский государственный национальный
исследовательский университет» (НИУ «БелГУ») (г. Белгород)**ОСОБЕННОСТИ ЛИЧНОСТНЫХ КОМПОНЕНТОВ СУБЪЕКТНОЙ АКТИВНОСТИ В МУЛЬТИМЕДИЙНОЙ
ИНТЕРАКТИВНОЙ СРЕДЕ**

Аннотация. В статье проводятся данные исследования, посвященные изучению личностных особенностей у респондентов, связанных с процессом решения задач, заданных в интерактивном и неинтерактивном форматах. В ходе исследования двум группам респондентов, предлагалось решить проблемную ситуацию, содержащую два варианта ответа: рискованный и не рискованный, заданную в различных форматах. В ходе исследования выявлены различия между группами по показателям личностных особенностей, которые автор статьи связывает с влиянием компонента интерактивности в медийном материале, содержащей проблемную ситуацию, что в большей степени актуализирует субъектную активность соответствующей группы респондентов.

Ключевые слова: субъект, активность, интерактивность, принятие решений, серьезные игры (serious games).

Annotation. The article carries out these studies devoted to the study of the personal characteristics of the respondents associated with the process of solving problems specified in interactive and non-interactive formats. In the course of the study, two groups of respondents were asked to solve a problem situation containing two possible answers: risky and not risky, given in various formats. The study revealed differences between groups in terms of personal characteristics, which the author of the article associates with the influence of the interactivity component in media material containing a problem situation, which more actualizes the subject activity of the corresponding group of respondents.

Keywords: subject, activity, interactivity, decision making, serious games.

Введение. В настоящее время общество характеризуется высоким уровнем развития информационных технологий. Данное исследование посвящено проявлению субъектной активности в мультимедийной среде. Мультимедийная среда в первую очередь связана с интернет и IT-технологиями. В настоящее время мультимедийные технологии оказывают огромное влияние на человеческую жизнедеятельность. Благодаря развитию IT сферы и интернета, цифровая реальность прочно вошла в повседневную жизнь и на данный момент является самостоятельной средой, в которой происходит психическая жизнь человека.

Изложение основного материала статьи. Как отмечают отечественные и зарубежные исследователи, интерес к изучению взаимодействия человека и интернет-технологий за последние десятилетия увеличился. Что касается психологических исследований, то в настоящее время исследования идут по множеству направлений: разрабатываются как исторические и теоретические аспекты опосредованной интернетом деятельности; изучаются общеметодологические вопросы проведения психологических исследований в рамках интернет пространства; проводятся работы, посвященные проблемам интернет-зависимости, а также созданию систем виртуальной реальности как продукта IT-технологий и психологической практики; изучаются психологические особенности людей, входящих в сообщество, складывающихся внутри интернет среды [10].

На наш взгляд, одной из ключевых особенностей интернет технологий является ее интерактивный характер. В общем виде интерактивность можно обозначить, как способность системы давать обратную связь в ответ на первоначальные действия пользователя, подстраиваясь под его индивидуальные особенности, обеспечивая взаимодействие между пользователем и средой. Интерактивные технологии в настоящее время достаточно популярны у исследователей психологов, особое место, на наш взгляд, занимают исследования “serious games” (серьезные игры), игры, созданные не с целью развлечения, а в образовательных целях.

Так, в исследовании M. Graafland, J.M. Schraagen, M.P. Schijven [1] проводился сравнительный анализ 30 серьезных игр в контексте подготовки медицинских специалистов как среднего звена (медицинские сестры), так и обучению врачей навыкам хирургии. Данные игры содержали в себе, с одной стороны, мультимедийную оболочку, демонстрирующую аватар (персонажа, за которого необходимо было осуществлять действия), с другой стороны, в игру был встроены механизм обратной связи, реагирующий различным образом на правильные или ошибочные действия пользователя.

Debra A. Lieberman проводит сравнительный анализ исследовательских работ, посвященных тематике интерактивных игр [2]. В данной статье среди прочего указывается на связь интерактивных игр и мотивации к обучению, что связано, в том числе, и с «состоянием потока» в терминах М. Чиксентмихай и характеризующимся чувством сильной концентрации и погружения. Вызывается данное чувство, по мнению D.A. Lieberman, как за счет структуры игры, нацеленной на акценте внутри игрового успеха пользователя, так и за счет интерактивных средств, увеличивающих степень взаимодействия между игрой и пользователем.

В исследовании Valerie J. Shute, Diego Zapata-Rivera приводится идея внедрения компонента обратной связи, существующей в развлекательных компьютерных играх, в образовательный процесс, с целью увеличения шанса достижения состояния потока у учащихся и достижения ими более высоких результатов в процессе обучения [3].

Среди ранних исследований решения проблемных ситуаций, заданных интерактивным форматом, можно привести исследование Д. Дернера [13]. В середине восьмидесятых годов в своем исследовании Д. Дернер при помощи компьютера были смоделированы виртуальные поселения Лоххаузен, Таналанд, которыми испытуемые управляли в качестве бургомистра на протяжении 10 лет игрового времени. Проводилось сравнение процессов мышления у испытуемых, добившихся удовлетворительных результатов в сравнении с менее успешными испытуемыми.

Затрагивая тему принятия решений, необходимо отметить, что в психологических исследованиях процесса принятия решений можно описать как ориентировку как в заданной проблемной ситуации, так и в самом субъекте, принимающем решения. В настоящее время в психологической науке существует несколько направлений подобных исследований: теория ограниченной рациональности Г. Саймона [4], проспективная теория Д. Канемана и А. Тверский [16], теории экологической рациональности Г. Гигеренцера [12]. Данные теории в большей степени раскрывают сам процесс мышления и личностные особенности, принимающего решения, которые могли влиять на данный процесс. В

отечественных исследованиях процесс принятия решений, в отличие от иностранных, описывается, исходя из принципов активности, неопределенности, деятельностного опосредования.

Понятие «субъект» одним из первых в отечественной психологии ввел С.Л. Рубинштейн. В данную философскую концепцию входили такие качества, как: активность, развитие, способность сознательно действовать, изменять действительность, самоидентификация и самоопределение [28]. Отличительной чертой данного подхода являлось то, что понятие субъект рассматривалось не только с позиции познания и деятельности, но в том числе как отношение к миру. В подходе А.Н. Леонтьева личность рассматривается как субъект деятельности [21]. Б.Г. Ананьев рассматривал человека с позиции единства и взаимосвязи его свойств как личности и субъекта деятельности, в системе которых осуществляется функционирование его природных свойств как индивида [7]. При этом в данном подходе личность – это человек с точки зрения включения его в общественные отношения, субъект деятельности – это человек как преобразователь окружающего мира, а человек с точки зрения его природных свойств есть индивид. К.А. Абульханова-Славская [6], рассуждая о понятии активность, соотносит его с понятием субъект, вводя понятие субъектная активность, при этом понятие активность и субъектная активность отождествляются. А.В. Брушлинский в работах о психологии субъекта разграничивает понятия «личность» и «субъект», говоря о первостепенном значении второго [9]. А.К. Осницкий под субъектностью понимает активность, которую человек развивает как автор своих усилий, определяя для себя меру включенности, творчества при достижении сформулированных целей [24].

Современные исследования направлены на разработку структуры регуляции произвольной активности, в рамках которой отводят одну из важных ролей субъектной активности [18]. В рамках психологии труда субъект деятельности изучается как создатель и преобразователь, несущий ответственность за результаты. Таким образом, субъективная активность присуща субъекту деятельности [17].

Проводя анализ существующих исследований, посвященных психологической категории активности, можно говорить о том, что в отечественной психологии понятие активность имеет, с одной стороны, достаточно давнюю историю изучения, с другой, - не существует единого, разделяемого всеми исследователями, взгляда на место и роль активности в структуре личности. Однако, несмотря на отсутствие единого понимания, общим в приведенных исследованиях является представление о том, что активности отведена одна из центральных ролей в механизме регуляции поведения человека, которая прочно связана с преобразованием окружающего мира.

Проведенный анализ существующих исследований по данной тематике показал, что изучению взаимодействия с интерактивными медиапродуктами в рамках «серьезных игр» serious games уделяется достаточно внимание. Результаты данных исследований показывают, что интерактивный характер данных медиапродуктов оказывает существенное влияние на улучшение процесса обучения по сравнению с классическими методами. Однако нельзя не отметить, что в данные исследования в большинстве своем относятся к зарубежным, соответственно большой накопленный фактологический и статистический материал не оценивается с позиции отечественной методологии, а именно категории субъектной активности, которая, на наш взгляд, хорошо подходит под специфику данного направления. С целью восполнения обозначенного пробела в знаниях нами была предпринята попытка изучения содержательных различий в личностных качествах, которые связаны с процессом решения интерактивных задач.

Модель исследования.

Целью исследования являлось выявление личностных особенностей у респондентов, решающих проблемную ситуацию, заданную в интерактивном формате, в отличие от респондентов, решающих данную ситуацию, заданную в неинтерактивном формате.

Объект исследования: личностные особенности, задействованные в процессе решения проблемной ситуации.

Предмет исследования: личностные особенности, в процессе принятия решения в проблемной ситуации, заданной интерактивными медийными средствами.

Гипотеза исследования:

В случае предъявления проблемной ситуации в форме интерактивного медиапродукта личностные особенности респондентов, принявших определенное решение, будут статистически отличаться от личностных особенностей респондентов, давших аналогичное решение, но решавших аналогичную задачу, заданную в неинтерактивном формате.

Для решения поставленной цели авторами были составлены два медийных варианта задачи: интерактивный и неинтерактивный, содержащие проблемную ситуацию и имеющие два выбора: безопасный и рискованный.

Исследование предполагало наличие контрольной и экспериментальной групп. В качестве независимой переменной выступал компонент интерактивности, который был включен в видеоролик, содержащий проблемную ситуацию, и демонстрирующийся экспериментальной группе, в отличие от контрольной группы респондентов, которой демонстрировался неинтерактивный вариант задачи. В качестве зависимой переменной выступали личностные особенности испытуемых в контрольной и экспериментальной группах, выбравших рискованный вариант решения проблемной ситуации.

Выборку составили 174 испытуемых: 87 - в контрольной, 87 - в экспериментальной группах.

Используемые методы и методики:

Тест «Готовность к риску» А.М. Шуберт применялась нами на этапе формирования групп с целью контроля параметра личностной склонности к риску. Выборки сформированы таким образом, что испытуемые контрольной и экспериментальной групп статистически не различались по параметру склонности к риску.

Шестнадцатифакторный опросник Р. Кеттелла, адаптированный В.И. Похилько, А.С. Соловейчиком, А.Г. Шмелевым.

Методы количественной обработки на основе статистического пакета Spss v.22 for Windows.

Результаты исследования.

Ниже приводятся статистически значимые результаты непараметрического критерия Манна-Уитни по шкалам 16-факторного опросника Р. Кеттелла среди испытуемых контрольной и экспериментальной группы, давших содержательно одинаковые ответы (выбравшие рискованный вариант решения проблемной ситуации).

Таблица 1

Значимые различия в значениях по результатам 16-факторного опросника Кеттелла испытуемых контрольной и экспериментальной групп, давших рискованные ответы

Итоги по проверке гипотезы

	Нулевая гипотеза	Критерий	Знач.	Решение
1	Распределение по шкале эмоциональная лабильность (С) является одинаковым для категорий группа.	Критерий U Манна-Уитни для независимых выборок	0,02	Нулевая гипотеза отклоняется.
2	Распределение по шкале чувствительность (I) является одинаковым для категорий группа.	Критерий U Манна-Уитни для независимых выборок	0,00...	Нулевая гипотеза отклоняется.
3	Распределение по шкале подозрительность (L) является одинаковым для категорий группа.	Критерий U Манна-Уитни для независимых выборок	0,01	Нулевая гипотеза отклоняется.
4	Распределение по шкале мечтательность (М) является одинаковым для категорий группа.	Критерий U Манна-Уитни для независимых выборок	0,01	Нулевая гипотеза отклоняется.
5	Распределение по шкале внутренняя напряженность (Q4) является одинаковым для категорий группа.	Критерий U Манна-Уитни для независимых выборок	0,02	Нулевая гипотеза отклоняется.
Выводятся асимптотические значимости. Уровень значимости равен ,05.				
Приводится точная значимость критерия.				

Таблица 2

Средние значения по шкалам 16-факторного опросника Кеттела испытуемых контрольной и экспериментальной групп, давших рискованные ответы

№ п/п	Группа	Средние значения по шкалам 16-факторного опросника Кеттела				
		С	I	L	M	Q4
1	контрольная	19,8	7,3	10,8	20,1	11,1
2	экспериментальная	12,6	20,9	18,5	12,3	18,3

Исходя из анализа таблицы 1 и таблицы 2, можно говорить о том, что статистические различия между контрольной и экспериментальной группами респондентов, давших рискованные ответы на проблемную ситуацию, получены по таким шкалам 16-факторного опросника, как: эмоциональная лабильность $p=0,002$ (значение в контрольной группе выше, чем в экспериментальной), чувствительность $p<0,001$ (значение в контрольной группе ниже, чем в экспериментальной), подозрительность $p=0,01$ (значение в контрольной группе ниже, чем в экспериментальной), мечтательность $p=0,01$ (значение в контрольной группе выше, чем в экспериментальной), внутренняя напряженность $p=0,02$ (значение в контрольной группе ниже, чем в экспериментальной).

Таким образом, мы можем наблюдать, что, несмотря на один вариант решения проблемной ситуации, данные по личностным характеристикам у респондентов контрольной и экспериментальной групп отличаются. Испытуемых экспериментальной группы можно описать как более чувствительных к внешнему воздействию, более критично, относящихся к внешне данной информации (шкала подозрительности), и имеющих большую внутреннюю напряженность, в то время как испытуемые контрольной группы получили большие значения по шкале мечтательности и эмоциональной лабильности. Эти данные согласуются с существующими подобными исследованиями и представлением о субъективной активности. В данном случае, когда речь идет об экспериментальной группе, респонденты более тесно взаимодействовали с материалом, и, учитывая содержание проблемной ситуации, где при любом выбранном ответе была вероятность среди людских жертв, более глубоко переживали данную ситуацию и свой выбор, от которого зависела судьба пусть и вымышленных людей. В связи с этим тяжесть решения, на наш взгляд, более сильно сказалась и на общем эмоциональном фоне – повышенные значения по шкале эмоциональной напряженности, чувствительности, и на более критичной оценке информации – более высокие значения по шкале подозрительности. В то время как респонденты контрольной группы, имея дело с задачей без компонента интерактивности, соответственно, были менее лично погружены в материал, и в связи с этим относились к задаче менее критично и испытывали меньшее эмоциональное давление в процессе принятия решений, о чем свидетельствуют более высокие значения по шкалам эмоциональной лабильности и мечтательности.

Выводы. Изначальная гипотеза о существовании различий в личностных характеристиках у респондентов, решающих проблемную ситуацию, заданную в интерактивном формате, по сравнению с аналогичной группой респондентов, решающих задачу без компонента интерактивности, подтвердилась. При формально одинаковом варианте ответов на проблемную ситуацию респондентов контрольной и экспериментальной групп более глубокий анализ показал наличие значимых различий в личностных характеристиках респондентов, что автор статьи связывает с возможностью более глубокого взаимодействия с материалом и, следовательно, с более выраженной степенью субъективной активности респондентов экспериментальной группы.

Данная особенность говорит о нескольких иных механизмах принятия решения и, как следствие, об ином качестве принимаемого решения, которое характеризуется как более личностное, критичное, с одной стороны, с другой – вызывающее больший эмоциональный отклик в ответ на медийное воздействие.

Литература:

1. Graafland M., Schraagen J.M., Schijven M.P., Systematic review of serious games for medical education and surgical skills training // *British journal of surgery*, 2012, p. 1322-1330.
2. Lieberman D., What can we learn from playin interactive games? In P. Vorderer & J. Bryant (Eds.), // in book: *Playing video games motives, responses, and consequences* – NJ.: Lawrence Erlbaum Associates, Inc, 2006, 464 p.
3. Shute V.J., Zappata-Rivera D., Melding the power of serious games and embedded assessment to monitor and foster learning: flow and grow. / U. Ritterfeld, M. Cody, P. Vorderer (Eds.) // in book: *Serious games: mechanisms and effects* – Routledge, 2009, 552 p.
4. Simon H.A., March J.G. *Organizations*. – NY, 1993.
5. Ritterfeld U., Shen C., Wang H., Nocera L., Wong W.L., Multimodality and interactivity: connecting properties of serious games with educational outcomes // *Cyberpsychology and behavior*, v.12, number 6, 2009. p. 691-697.
6. Абульханова-Славская, К.А. Стратегия жизни / К.А. Абульханова-Славская. – М.: Мысль, 1991. – 299 с.
7. Ананьев, Б.Г. Структура человека как субъекта / Б.Г. Ананьев // *Человек и общество*. – Л., 1967 – С. 247.
8. Асмолов, А.Г. По ту сторону сознания: методологические проблемы неклассической психологии / А.Г. Асмолов. – М.: Смысл, 2002.
9. Брушлинский, А.В. Психология субъекта / А.В. Брушлинский. – М., 2003. – 272 с.
10. Буренко, Д.Л. Социально-психологическая эффективность воздействия рекламы торговой марки на целевую аудиторию: дис. ... канд. псих. наук / Д.Л. Буренко. – М.: 2005. - 251 с.
11. Войскнуский, А.Е. Психология и интернет / А.Е. Войскнуский. – М.: Акрополь, 2010. – 440 с.
12. Гигеренцер, Г. Понимать риски. Как выбрать правильный курс / Г. Гигеренцер – М.: Колибри, 2015. – 352 с.
13. Дернер, Д. Логика неудачи / Д. Дернер – М.: Смысл, 1997. – 256 с.
14. Завалишина, Д.Н. Практическое мышление: Специфика и проблемы развития / Д.Н. Завалишина. – М.: Изд-во «Институт психологии РАН», 2005. – 376 с.
15. Зинченко, В.П. Толерантность к неопределенности: новость или психологическая традиция? / В.П. Зинченко // *Человек в ситуации неопределенности* / Гл. ред. А.К. Болотова. – М.: ТЕИС. 2007. С. 9-33.
16. Канеман, Д. Принятия решений в неопределенности: Правила и предубеждения / Д. Канеман, П. Словик, А. Тверски – Харьков: Изд-во Институт прикладной психологии «Гуманитарный центр», 2005. – 632 с.
17. Климов, Е.А. Введение в психологию труда / Е.А. Климов. – М., 1998.
18. Конопкин, О.А. Структурно-функциональный и содержательно-психологический аспекты осознанной саморегуляции // *Психология. Журнал Высшей школы экономики*, т. 2, 2005. – с. 27-42.
19. Корнилова, Т.В. Принятие интеллектуальных решений в диалоге с компьютером / Т.В. Корнилова, О.К. Тихомиров. - М.: МГУ, 1990. – 192 с.
20. Корнилова, Т.В. Риск и принятие решений: психология неопределенности / Т.В. Корнилова. – М.: РГНФ, - 242 с.
21. Леонтьев, А.Н. Деятельность, сознание, личность / А.Н. Леонтьев. – М.: Смысл, Академия, 2005 – 352 с.
22. Леонтьев, Д.А. Психология выбора. Часть I. За пределами рациональности / Д.А. Леонтьев // *Психологический журнал*, 2014а. Т. 35. № 5. С. 5-18.
23. Леонтьев, Д.А. Психология выбора. Часть II. Личностные предпосылки и личностные последствия выбора рациональности / Д.А. Леонтьев // *Психологический журнал*, 2014б. Т. 35. № 6. С. 56-68.
24. Осницкий, А.К. Субъект и субъектность / А.К. Осницкий // *Человек, субъект, личность в современной психологии*, том 1, А.Л. Журавлев, Е.А. Сергиенко (отв. ред.), М.: Изд-во «Институт психологии РАН», 2013. – 140-143.
25. Петровский, В.А. Логика неадаптивной активности / В.А. Петровский – М.: Российский открытый университет, 1992. – 224 с.
26. Пономарев, Я.И. Психология творчества: общая, дифференциальная, прикладная / Я.И. Пономарев, И.Н. Семенов, С.Ю. Степанов – М.: Институт Психологии, 1990. – 222 с.
27. Практическая психодиагностика. Методики и тесты / под ред. Д.Я. Райгородский – М.: Бахрах-М, 2017. – 672 с.
28. Рубинштейн, С.Л. Основы общей психологии / С.Л. Рубинштейн – М.: Педагогика, 1974, 424 с.
29. Собчик, Л.Н. СМЛ, Стандартизированный многофакторный метод исследования личности / Л.Н. Собчик – М.: Речь, 2009. – 224 с.
30. Субъект и объект практического мышления / под ред. А.В. Карпова, Ю.К. Корнилова. - Ярославль: Изд-во: «Российское психологическое общество. Ярославское отделение», 2004. - 320 с.