

Doktorant: Aleksandra Jarosz

Temat Pracy: Interaktywne doświadczenie z elementami mierzącymi ekstrawersję i introwersję użytkownika

Rozprawa doktorska napisana pod kierunkiem: prof. dr hab. Bogdan Król

STRESZCZENIE

Rozprawa doktorska podejmuje problematykę pomiaru zmiennych psychologicznych przy użyciu interaktywnych środowisk wirtualnych, a w szczególności komputerowych gier wideo. Stanowi to rozwinięcie tematu poruszanego przeze mnie w ramach mojej pracy magisterskiej z dziedziny psychologii. Celem niniejszej pracy jest eksploracja pól zastosowań wcześniej wspomnianych środowisk w pomiarze psychologicznym. Uwzględniając wskazany cel badań, sformułowany został główny problem badawczy: czy środowiska interaktywne ze szczególnym uwzględnieniem gier aplikacji mogą zostać użyte do pomiaru zmiennych osobowościowych?

W celu poznania odpowiedzi na powyższe pytanie stworzyłam komputerową grę narracyjną zaprojektowaną w taki sposób aby wspierać pomiar wybranej zmiennej osobowościowej. Zmienną osobowościową jaką wybrałam dla tego celu jest wymiar ekstrawersji i introwersji. Ekstrawersja jest konstruktem dobrze ugruntowany w świecie naukowym i obecnym w niemal każdej teorii osobowości. Z tego względu uznałam, że jest to odpowiednia zmienna dla moich badań. Główna hipoteza badawcza stawiana w tej pracy mówi o tym, że wynik pomiaru ekstrawersji za pomocą stworzonej aplikacji będzie korelował dodatnio z wynikiem pomiaru tej samej zmiennej za pomocą tradycyjnych narzędzi psychologicznych czyli kwestionariusza osobowości.

Moja praca doktorska składa się z dwóch części: praktycznej i teoretycznej. W ramach części praktycznej zaprojektowałam i wykonałam grę komputerową, która posiada elementy mierzące ekstrawersję użytkownika na podstawie jego zachowania w grze. Kolejnym krokiem w tej części projektu było przeprowadzenie badań z udziałem ochotników gdzie mierzyłam ich ekstrawersję z użyciem tradycyjnych narzędzi pomiaru psychologicznego oraz stworzonej przeze mnie aplikacji. Ostatnim etapem praktycznym było zebranie uzyskanych w ramach badań danych, poddanie ich analizie statystycznej i wyciągnięcie wniosków. Część teoretyczna została zrealizowana w oparciu o literaturę zagraniczną i krajową. Zaznajomiłam się z obecnymi badaniami w wybranym przeze mnie obszarze oraz realizacjami z dziedziny projektowania gier wideo i interaktywnych doświadczeń. W pracy teoretycznej analizuję podejścia projektowe świecie gier i innych cyfrowych doświadczeń interaktywnych oraz ich pozycję w świecie sztuki. Poświęciłam również osobny podrozdział problematyce teorii osobowości i pomiaru psychologicznego. Praca pisemna zawiera również opis przeprowadzonych przeze mnie badań i ich analizę statystyczną. Końcowym elementem jest podsumowanie i prezentacja wniosków.

Dzieło artystyczne powstałe w części praktycznej to aplikacja posiadająca szereg interakcji takich jak eksploracja, przeprowadzanie dialogów i podejmowanie decyzji przez użytkownika. Obsługa gry wymaga użycia jedynie myszy. Aplikacja posiada pełne udźwiękowienie, oprawę wizualną oraz narrację. Scenariusz gry jest oparty na wierszu Pawlikowskiej-Jasnorzewskiej pod tytułem „Sen”. Motyw snu został wybrany przeze mnie ze względu na swoją plastyczność, którą pozwoliła mi na dostosowanie warstwy narracyjnej i artystycznej do wymagań stawianych przez pomiar ekstrawersji. Warstwa wizualna jest inspirowana drukiem wypukłym i malarstwem surrealistycznym. Scenariusz, oprawa wizualna, animacja promocyjna, projekt interakcji, badania oraz analizy danych zostały wykonane przeze mnie. Ze względu na brak umiejętności i wiedzy w zakresie programowania oraz tworzenia kompozycji muzycznych była zmuszona poprosić o wsparcie inne osoby o napisanie kodu oraz stworzenie muzyki.

Badania jakie zostało przeprowadzone obejmowało porównanie wyników pomiaru przy użyciu aplikacji i kwestionariusza osobowości. Przebadanych zostało czterdzieści pięć osób. Procedura badania zakładała zagrać w stworzoną przeze mnie grę, a następnie wypełnienie kwestionariusza osobowości IPIP-NEO-PI-R opartego o pięcioczynnikową teorię osobowości. W późniejszym etapie poddawałam analizie statystycznej zebrane dane. Posługiwałam się następującymi metodami statystycznymi: sprawdzanie normalności rozkładu zmiennych, statystyki opisowe, korelacja i regresja. Ostatnim rozpatrywanym przeze mnie wskaźnikiem było sprawdzenie jak duży procent diagnoz opartych na kwestionariuszu pokrywa się z diagnozami opartymi o wyniki gry.

Rezultaty pracy pozwalają stwierdzić, że główny cel pracy został zrealizowany. Powstała aplikacja, która na podstawie zachowań użytkownika w grze może rozpoznać czy jest on ekstrawertykiem czy introwertykiem. Wyniki uzyskane w ramach przeprowadzonych przeze mnie badań potwierdzają użyteczność wirtualnych środowisk w pomiarze psychologicznym. Rezultat moich badań otwiera nowe możliwości zastosowań interaktywnych środowisk wirtualnych w pomiarze psychologicznym. Również pozytywne reakcje i opinie osób badanych wskazują na to, że zaproponowane przeze mnie podejście projektowe może pomóc w zwiększeniu satysfakcji osób poddawanych diagnozom psychologicznym. Niniejsza praca stanowi podstawę do dalszych rozważań i badań w tym zakresie.

Aleksandra Jarosz