

Проявления уровня актёрского мастерства через выполнение заданий на оценку когнитивных функций в условиях виртуальной реальности

Научный руководитель – Ковалёв Артём Иванович

Смирнова Е.А.¹, Нефельд Е.Е.²

1 - Московский государственный университет имени М.В.Ломоносова, Факультет психологии, Москва, Россия, *E-mail: katerina.0704@mail.ru*; 2 - Московский государственный университет имени М.В.Ломоносова, Факультет психологии, Кафедра психофизиологии, Москва, Россия, *E-mail: nefeld.ekaterina@mail.ru*

На сегодняшний день существует значительное число исследований с использованием технологий виртуальной реальности в различных профессиональных сферах, но лишь немногие из них освещают проблематику изучения актёрского мастерства в таком направлении, как психология искусства. Актёрское мастерство в свою очередь заключается в эффективном освоении специальных техник, обеспечивающих развитие когнитивной сферы, а именно - зрительного внимания, рабочей памяти, пространственного восприятия (Noise et al., 2006).

Важно отметить, что применение виртуальной реальности возможно не только в качестве инструмента для наблюдения и визуализации всего, что происходит на сцене, но и как способа детального анализа внутренних психологических механизмов воплощения и осознания актёрами художественного образа персонажа.

Виртуальная реальность позволяет создать трехмерный реалистичный вариант окружающего мира, способствующий полному погружению и ощущению взаимодействия с пространством, а также помогает пользователю лучше сконцентрироваться на своих действиях (Hoog J. F., 2003). Именно это обеспечивает благоприятные условия для актёра, чтобы сосредоточиться на сценическом характере художественного героя.

Важно отметить, что тестирования когнитивного функционирования, которые проводятся в классическом двумерном формате, могут оказаться недостаточно информативными в силу того, что развитие когнитивной сферы у актёров происходит вследствие погружения и контекстуализации, что в свою очередь требует высокой способности к удержанию внимания на всех своих действиях, а осуществить это гораздо легче в трехмерном формате виртуальной среды. Ввиду этого, для актёров виртуальный мир является синонимичным сформированным у него приёмам актёрского мастерства.

Целью данного исследования стало изучение особенностей выполнения заданий на оценку когнитивных способностей в виртуальной реальности у актёров разного уровня профессиональной подготовки с последующим сравнением полученных результатов с контрольной группой студентов-психологов, не имеющих навыков актёрского мастерства.

В эксперименте приняло участие 3 группы испытуемых. Первую экспериментальную группу составили 10 студентов Школы имени О. Табакова (средний возраст составил 17 лет), обучающиеся на 2 году обучения и уже освоившие ряд приёмов порождения художественного образа. Во вторую экспериментальную группу вошли обучающиеся 1 года Школы имени О. Табакова (средний возраст - 16 лет). В составе контрольной группы было 20 испытуемых (средний возраст 18 лет) – студенты факультета психологии МГУ имени М.В. Ломоносова.

Экспериментальная часть данного исследования заключалась в следующем: каждой из групп испытуемых сначала были представлены классические психодиагностические тесты для оценки когнитивных функций в двумерном формате на ноутбуке. Им предлагалось

пройти две методики: на оценку рабочей памяти N-back и на оценку зрительного внимания SART. Затем испытуемым предстояло выполнить ряд задач в шлеме виртуальной реальности HTC Vive в специальной виртуальной среде «Upgrade VR» производства компании VRTech. Каждому ряду тестирования предшествовала тренировка, которая заключалась в выполнении заданий в облегченной форме. После тестовой-пробной части следовала основная, где испытуемым предлагалось решить задачи в трёхмерном формате на пространственные способности, концентрацию внимания, скорость реакции и на рабочую память. После того, как испытуемые справлялись с заданиями в виртуальной реальности, им снова предлагалось пройти тестирование в двумерном формате.

В результате данного исследования были выявлены значимые различия в успешности прохождения тестов в виртуальной реальности, нацеленных на оценку рабочей памяти ($t=-2,34$, $p=0,027$) и пространственной ориентации ($t=-4,44$, $p<0,001$) - актёры в среднем имели показатели лучше, чем группа студентов, не обладающих актерским мастерством.

Помимо этого, различие в средних значениях успешности выполнения компьютеризированных тестов между актёрами двух групп и студентами до погружения в виртуальную реальность, по оценке рабочей памяти ($t=2,4$, $p<0,023$) и зрительного внимания ($t = -3,95$, $p<0,001$), также оказалось значимыми – актёры справились с двумерными заданиями лучше студентов.

Кроме того, были обнаружены значимые различия в сравнении результатов у актёров первого и второго года обучения в выполнении заданий в виртуальной реальности на оценку скорости реакции ($t= -7,682$; $p<0,001$) – у студентов более старшего курса показатели результативности были выше, чем у студентов 1 курса. В то время, как студенты 1 курса лучше справились с задачей на пространственную ориентацию ($t=2,443$; $p=0,019$), чем студенты 2 курса.

Исходя из результатов проведенного исследования, были выявлены различия в психологических механизмах актёров с разным уровнем квалификации в выполнении ряда задач на когнитивные способности в виртуальной реальности. Именно эти показатели указывают на связь уровня знаний, полученных при профессиональном обучении актёрскому мастерству, и дальнейшего особого развития когнитивной сферы человека. Немаловажным является возможность применения технологий виртуальной реальности, которые позволяют увеличить иммерсивность и контекстуальность среды для более тщательного и точного изучения когнитивного функционирования в ходе выполнения задач, связанных с творческой деятельностью актёров.

Работа выполнена в рамках государственного задания «Разработка фундаментальных научных основ психологии театрального и художественного искусства».

Источники и литература

- 1) Hoorn J. F., Konijn E. A., Van der Veer G. C. Virtual reality: Do not augment realism, augment relevance // Human-Computer Interaction: Overcoming Barriers. – 2003. – Т. 4. – №. 1. – С. 18-26.
- 2) Noice H., Noice T. What studies of actors and acting can tell us about memory and cognitive functioning // Current directions in psychological science. – 2006. – Т. 15. – №. 1. – С. 14-18.