

УДК: 159.923:159.9.018

І. Л. Дмитренко, пош.Одеський національний університет ім. І. І. Мечникова,
кафедра загальної та соціальної психології

ІГРОВІ МЕТОДИ ДІАГНОСТИКИ ПСИХОЛОГІЧНИХ ВЛАСТИВОСТЕЙ ОСОБИСТОСТІ

У роботі приведені результати дослідження соціально-психологічних особливостей особистості в діловій грі. Виявлено взаємозв'язок результативності діалогу й статусних характеристик учасників рольової гри. Показано можливість застосування ігрових методів для діагностики соціально-психологічних властивостей особистості.

Ключові слова: рольова гра, діагностика, тренінг, ігрові методи, соціометричний статус.

Протягом багатьох років освіта асоціювалася з підручниками, лекціями, дошкою й крейдою. У такий же спосіб тренінг ототожнювався з наочною демонстрацією, практичними вправами, наборами процедур і керівництвами по семінарських заняттях. У той час як роботою ведучого було представити ряд факторів, методів і ідей, вибудованих в "найкращому" логічному порядку, робота учнів полягала в придбанні знань за допомогою повторення й запам'ятовування.

Об'єднання ряду факторів призвело до зовнішньої зміни освіти й тренінгу й проклало дорогу новим ідеям і технологіям. Технічне оснащення навчального процесу ускладнилося, до послуг учнів були запропоновані фільми, телебачення, відео, комп'ютери й Інтернет. Багато хто із цих нововведень стимулювали ріст інтересу до відкритого навчання й відповідних змін у системі освіти.

У різних сферах навчання стало більше ґрунтуватися на практичних заняттях і погоджуватися з конкретною діяльністю. Загальним у цих ініціативах є відхід від дидактичних форм викладання у бік технік, які забезпечують практичний досвід. Ігрові методи до деякої міри наближають створення цих технологій. Вони є одним зі способів додержуватися принципу: "Я чую й забуваю, я бачу й запам'ятовую, я роблю й розумію". Ідея рольової гри й виникає із цього повсякденного заняття. Ідея "ролі" пов'язана з участю в конкретній ситуації, а ідея "гри" пов'язана з безпечним середовищем і творчим натхненням.

Актуальність даного дослідження полягає в тому, що ці обставини заслуговують більше пильної уваги, оскільки так звана "пробна" професійна діяльність в умовах реальної ситуації часто є травмуючою для її учасників. Разом з тим ігрові методи, хоч і маючи яскраво виражений тренувальний характер, не тільки не обмежують цих тренувань, але й дозволяють розширити арсенал вправ, стимулюють пошук найбільш підходящих способів поведіння.

Ідея рольової гри, узятої в найпростішій своїй формі, складається у звертанні до кого-небудь із проханням представити в конкретній ситуації або себе, або іншу особу.

Тим часом аналіз літератури дозволяє стверджувати, що у вітчизняній науці мало вивчені діагностичні можливості ігрових методів у тренінгових групах. Саме ці обставини, недостатня дослідженість, об'єднана зі зростаючою актуальністю, послужили причиною вибору даної теми дослідження.

Завданням даного дослідження є визначити, як виявляється в ігровій ситуації статус людини в групі. Які при цьому виникають проблеми? На скільки позиція людини в групі визначає особливості ігрових ситуацій?

Згідно М. Ментсу етимологічно слово "роль" сходить до слова, що позначало сувій пергаменту, на якому записувалися акторські репліки [2, с. 23]. Таким чином, воно відбувається безпосередньо з театрального життя, маючи на увазі роль актора в спектаклі. Глядачам, коли вони дивляться п'єсу, потрібно швидко розібратися в героях і лиходіях; вони хочуть знати положення кожного персонажа. Поширення поняття ролі на повсякденне поведження людей виникає з тієї ж їхньої потреби підсумувати або стисло виразити в реальному житті те, що може бути комплексним сприйняттям деталей, що становлять зовнішність або поведження іншої людини.

Рольова гра може означати як щирі схильності до певного поведження, так і навмисне проходження правил з метою справити певне враження. У цьому сенсі граючий роль може час від часу надягати на себе маску президента, судді або лікаря.

При перших спробах використати в терапії гру С. Міллер розглядала її, скоріше, як побічний засіб у підготовці до дійсної психоаналітичної роботи [1, с. 255]. Гра тут служила лише як методичний прийом для того, щоб виробити позитивну емоційну прихильність дитини до психоаналітика й у такий спосіб уможливити справжню терапію. Далі ігрова активність дитини, а також її словесне вираження розглядалась як аналог вільних асоціацій у дорослих, з погляду мотиваційної детермінації. Отже, ігрову діяльність можна інтерпретувати відносно до дітей на тих же підставах, що й вільні асоціації дорослих. Такий підхід було названо "ігровим аналізом". На відміну від психоаналізу дорослих, ігровий аналіз характеризується дуже раннім проникненням у глибинні мотивації поведження дитини. Це була спроба розбудити в дитині особисту зацікавленість у продовженні терапії й мінімізувати роль батьківського примусу.

Незважаючи на деякі відмінності, ігровий аналіз, по суті, повністю укладався в психоаналітичну традицію.

Яскраво виражене емоційне забарвлення є невід'ємним компонентом рольової гри. Як відзначає Л. А. Петровська, "незважаючи на умовність ігрової ситуації, почуття, які, випробовує граючий, є справжніми, реальними" [4, с. 59]. Для успішного проведення гри керівникові СПТ необхідно регулювати емоційні стани учасників гри, стимулюючи конструктивні й запобігаючи деструктивним емоційним переживанням, тому перед ним встає завдання діагностики емоційного стану

учасників. Доцільно в тренінгу застосовувати психологічні методи діагностики емоційних станів, засновані на специфічній самооцінці учасників.

Подібні відомості важливі керівникові СПТ для діагностики сприйняття рефлексивних здатностей особистості, тобто безпосередньо при дослідженні міжособистісного сприйняття. Велику роль грають тут технічні засоби фіксації поведінки — аудіо- й відеозапис — оскільки їхнє використання підвищує точність і надійність наданих спостереження.

На першому етапі аналізу проводиться інвентаризація використовуваних комунікативних технік — виділяється своєрідний операційний репертуар. У такий репертуар можуть входити: володіння темпом мови, інтонацією, паузою, лексична розмаїтість, навички недерективного слухання, що активізує, невербальна техніка: міміка, пантоміміка, фіксація погляду, організація комунікативного простору й т. д. Одним із параметрів оцінки є багатство використовуваного репертуару або широта операційного діапазону — кількість використовуваних технік.

Другим параметром є доречність або адекватність використовуваного технічного прийому. Оцінка цієї характеристики операційного потенціалу комунікативної дії виробляється за допомогою методу експертних суджень у процесі оцінки аудіовізуального запису.

Діагностика в груповому тренінгу — тут члени групи можуть виконувати роль експертів у процесі рішення тренувальних завдань. Діагностика в груповому тренінгу є, в першу чергу, процесом самоаналізу. Численні відомості невербального характеру, передані клієнтом, можуть бути використані тренером у різних цілях:

- 1) для психодіагностики;
- 2) оцінки ефективності здійсненої корекції;
- 3) визначення ставлення клієнта до тренера, інших членів групи, до всього діючого в процесі психокорекції;
- 4) як пряме повідомлення, аналогічне вербальному.

Ролі невербальної комунікації в психодіагностиці присвячений цілий ряд значних досліджень. Їхні результати представляють не тільки теоретичний, але й практичний інтерес. Так у ході численних досліджень було встановлено, що для різних емоційних станів людини характерні свої невербальні риси. Тривожність, наприклад, проявляється в різких, що розмахують і тремтять, рухах рук; нормальному по частоті, але короткому по тривалості контакті очима, відведенні погляду вправо; менш частих, чим у нормі, посмішках, великій ригідності тулуба. Для депресії характерна відсутність рухів рук; слабкий контакт очима, відведення погляду вниз і убік від тренера; опущена голова; вигнуті губи вниз.

На думку Цзена Н. В. та Пахомова Ю. В., особливе місце в невербальній комунікації клієнта займає використання жестів — емблем, що служать для прямої передачі повідомлень, і практично, що замінює якісь слова, або вираження [5, с. 53].

Як і всяка дія, комунікативний акт містить у собі аналіз і оцінку ситуації, формування мети й операційного складу дії, реалізації плану

або його корекцію, оцінку ефективності. Участь у рольових іграх дає безцінний досвід розкріпачення й спонтанності, прилучає його до мистецтва "відповідати без підготовки", дозволяє пережити радість творчого зусилля, захват несподіваних поворотів, щастя постійно бути захопленим зненацька.

Заняття полегшують обмін досвідом, дозволяють по-новому глянути на багато проблем, допомагають побачити свою діяльність у більш широкому, культурному контексті. Рольові ігри, нарешті, служать відмінним засобом відновлення сил, діючою формою реабілітації. Психотехніка націлена на розвиток і учасника, і тренера. Розвиток — це біль відмови від старих поглядів, вихід від завоювань минулого, порушений спокій. Розвиток — це не швидкий успіх, а ризик і можливість відступів, але він — вихід із тупика й застою.

Для рішення поставлених завдань було проведено дослідження, для участі в якому були притягнуті студенти 2 курсу гуманітарного факультету одеського вузу. На першому етапі дослідження була проведена вправа "Прохання".

Загальна схема аналізу діалогів у вправі визначається цілями й завданнями психологічного дослідження.

Було проведено аналіз результативності діалогів й статусів членів групи. Соціометричний статус був виявлений на основі соціометричних критеріїв для виявлення взаємин між членами групи за методикою Дж. Морено [3]. Соціометричний статус є інструментом виміру міжособистісних відносин у групі.

Розглядалось, як вирішують поставлене завдання учасники вправи через статус:

1. Які реакції? Хто звертався? До кого звертався?
2. Коли відбувся перелом, тобто після чого й де угода (після людини з високим або низьким статусом)?
3. Чи не відбувається реакція на людину через його статус?
4. Як поводиться лідер?

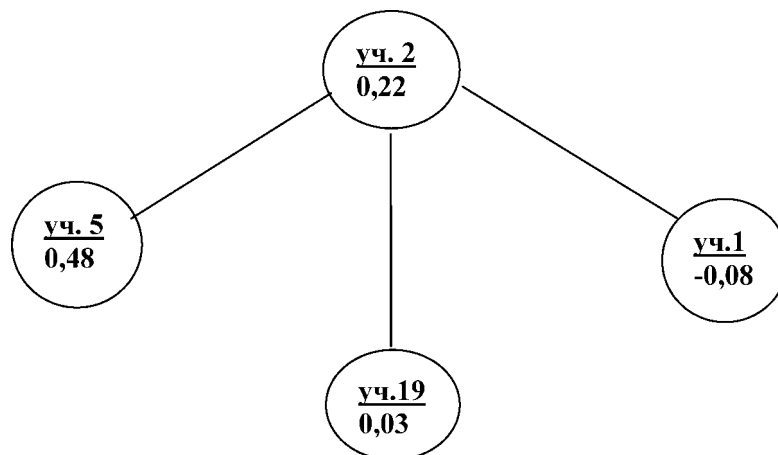


Рис. 1. Положення учасників рольової гри з врахуванням соціометричного статусу

Розглянемо діалог № 1. Найвищий соціометричний статус у грі, як і в групі взагалі, має респондент № 5 (середній соціометричний статус — 0,48). Це дозволяє судити про величину престижу даного учасника в спілкуванні з іншими, а також характеризує рольові здатності особистості як члена даної структури спілкування. Величина соціометричного статусу характеризує особистість з боку її авторитарності як джерела інформації й вимірює міру визнання особистості в групі. Чим сильніше особистість здатна зосередити на собі систему зв'язків у групі, тим вищий її психологічний статус, тим вищий її авторитет і рольові можливості управляти групою.

У респондента № 5 в умовах взаємодії виявилось вміння враховувати особливості партнера для того, щоб погодити й координувати з ним свої дії. Його діалоги будуються на розумінні й відчутті партнера, тобто рефлексії, емпатії й децентрації. Використання цих механізмів у даній рольовій грі дозволило йому і домогтися згоди з боку респондента № 2.

Даний діалог проходив за схемою: суб'єкт — суб'єкт, що характеризується рівністю психологічних позицій учасників, обопільною активністю сторін, при якій кожна не тільки випробовує вплив, але й сама рівною мірою впливає на іншу, взаємним проникненням партнерів у світ почуттів і переживань один одного, готовністю встати на точку зору іншої сторони, прийняття один одного.

Наочно можна побачити як розвивається діалог, його динаміку й досягнення бажаного результату у вигляді схем (Рис. 2). Коло означає доброзичливість у діалозі по обидва боки; квадрат — негладке проходження діалогу; ДО — назрівання конфлікту.

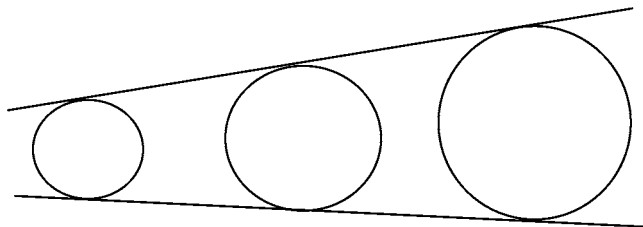


Рис. 2. Структура діалогу № 1

Розглянемо діалог № 2. Учасник № 19 (середній соціометричний статус — 0,03) за рівнем соціометричного статусу ставиться до "прийнятих", що свідчить про невисокі комунікативні здатності. № 2 не вибрав № 19 за жодним критерієм, тобто не зробив жодного позитивного або негативного вибору. № 19 вибрав № 2 тільки за одним критерієм (спільна поїздка в Карпати). Діалог між цими учасниками досить короткий, тому що згода отримана після першого ж прохання, що викликало приємний подив учасника № 19.

Як видно із цієї вправи, більшу роль грає характер міжособистісних відносин учасників даної групи, що проявляється в грі, а також соціальний статус (соціометричний статус) кожного із членів групи.

Спілкування в діалозі респондентів № 19 і № 2 засновано на принципі суб'єкт — об'єктної схеми, тому що тільки один із партнерів

виступає в повноправній ролі суб'єкта, у той час іншому партнерові приділяється роль простого об'єкта впливу й маніпуляцій з боку першого. Ми бачимо домінування респондента № 19, тому що спілкування в діалозі має вигляд більше монологічний. З боку респондента № 2 звучали лише короткі слова й фрази. Застрявань у спілкуванні не було через короткочасність його протікання, а також з обліком того, що передавав цьому діалогу діалог лідера групи. Створений ним емоційний настрій дозволив респонденту № 19 успішно вирішити завдання, що викликало його явний подив настільки швидким і легким одержанням згоди з боку респондента № 2 (Рис. № 3).

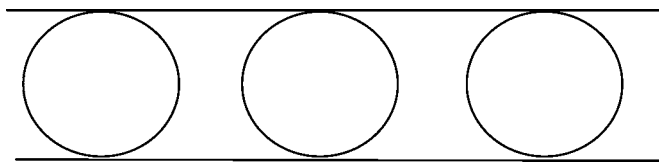


Рис. 3. Структура діалогу № 2

Розглянемо діалог № 3. Респондент № 1 (середній соціометричний статус — $-0,08$), ставиться до "неприйнятих". За соціометричними критеріями № 2 не дав ні позитивних, ні негативних виборів на користь № 1. Обірвані слова та речення говорять про невпевненість та розгубленість респонденту, що свідчить про існування проблем у спілкуванні як у групі, так й за її межами. Бесіда мала конфліктний настрій та явно було видно натягнутість, відсутність взаєморозуміння, що ускладнювало спілкування. Даний діалог проходив за схемою суб'єкт — об'єкт.

У даному діалозі проявляється яскрава емоційна забарвленість із боку обох учасників (Рис. 4).

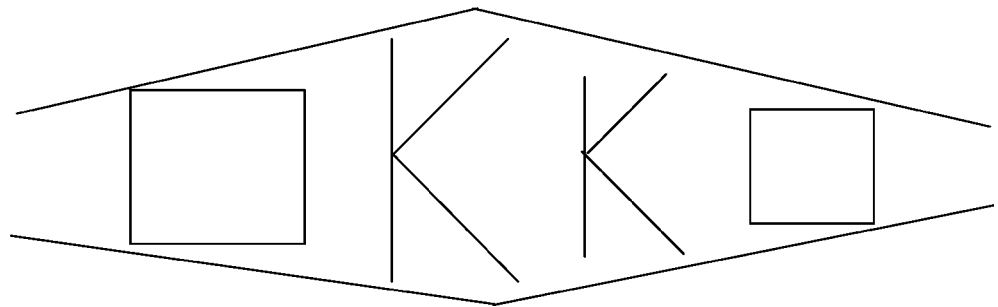


Рис. 4. Структура діалогу № 3

Розглянувши діалоги тренінгової групи, ми бачимо явний вплив статусу членів групи на рішення психологічних ситуацій у рольовій грі.

Підіб'ємо підсумок по цьому питанню. Респондент № 5 — "лідер" у групі, завдяки чому легко домагається згоди з боку респондента

№ 2. Респондент № 2 також має досить високий статус у групі, тому легко погоджується з респондентом № 5. Бесіда відбувається доброзичливо, із задоволенням для обох учасників. Респондент № 19 — "прийнятий". Бесіда пройшла рівно й швидко, без емоційних сплесків. Респондент № 1 — "неприйнятий". Бесіда мала конфліктний настрій і явно була видна натягнутість, відсутність взаєморозуміння, що ускладнювало спілкування.

У діагностиці за допомогою ігрових методів важливі не тільки слова, але й безліч інших обставин — паузи, сміх, накладення реплік, незакінченість реплік і т. д.

За результатами проведеного дослідження ми можемо зробити висновок про те, що психолог, проводячи діагностику на основі ігрових методів, може виявити положення людини в групі, тобто його статус, вже на перших стадіях тренінгу у даній групі. Це надає можливість формування належним чином соціально-рольової структури групи, вибудовування стадій розвитку групи в потрібній послідовності й з потрібною тривалістю, використання виявлених психологічних особливостей при діагностиці.

У даному дослідженні при проведенні аналізу з погляду статусу можна зробити висновок, що позиція людини в групі впливає на проведення вправи і його результативність.

Литература

1. *Миллер С.* Психология игры. — СПб.: Университетская книга, 1999. — 320 с.
2. *Ментс М. ван.* Эффективное использование ролевых игр в тренинге. — С.Пб.: Питер, 2002. — 208 с.
3. *Морено Дж.* Социометрия. Экспериментальный метод и наука в обществе. — М., 1958. — 94 с.
4. *Петровская Л. А.* Компетентность в общении. Социально-психологический тренинг. — М.: МГУ, 1989. — 234 с.
5. *Цзен Н. В., Пахомов Ю. В.* Психотренинг: игры и упражнения. — М., 1988. — 187 с.

И. Л. Дмитренко

Одесский национальный университет им. И. И. Мечникова,
кафедра общей и социальной психологии

ИГРОВЫЕ МЕТОДЫ ДИАГНОСТИКИ ПСИХОЛОГИЧЕСКИХ СВОЙСТВ ЛИЧНОСТИ

Резюме

В работе проведено исследование социально-психологических особенностей личности в деловой игре. Разработаны основные схемы динамики диалога в ролевой игре. Выявлена взаимосвязь результативности диалога и статусных характеристик участников ролевой игры. Показана необходимость применения игровых методов для диагностики социально-психологических свойств личности.

Ключевые слова: ролевая игра, диагностика, тренинг, игровые методы, социометрический статус.

I. L. Dmitrenko

Odessa National I.I. Mechnikov University

GAME METHODS IN DIAGNOSTIC OF PSYCHOLOGICAL PERSONAL CHARACTERISTICS

Summary

The results of the research-work of social-psychological personal characteristics in a business game are given in the work. The correlation of dynamics of dialogue and status characteristics of game participants is discovered. The possibilities of use of game-methods for diagnostic of social-psychological particularizes of person are showed.

Keywords: Role-game, diagnostics, training, game -methods, sociometrical position.