

Секция «Психология»

Социально-психологический эксперимент: возможности идентификации лидеров

Козлова Юлия Сергеевна

Студент

НИУ ВШЭ, психологии, Москва, Россия

E-mail: julya.kozlova@gmail.com

<?xml:namespace prefix = o ns = "urn:schemas-microsoft-com:office:office" /> В основу данного текста положены результаты исследования, проведенного группой в составе: Шевченко Юрий, Козлова Юлия, Седова Дарья, Николаев Алдар, Зайцев Иван. Исследование проводилось под руководством профессора Базарова Т.Ю., который выступил научным консультантом проекта «Научная среда с Павлом Лобковым: ген всевластия» (НТВ). Нашей задачей было на материале эксперимента, предложенного и осуществленного Т.Ю.Базаровым, проверить критерии, которые могут быть полезными при отборе лидеров из группы в 70 человек.

Работа включала в себя следующие этапы:

1. Определение целей и задач проекта
2. Создание модели компетенций лидера
3. Разработка схемы наблюдения для выявления лидерских компетенций
4. Проведение двухдневного эксперимента с группой студентов
5. Запись интервью с участниками проекта
6. Создание фильма об эксперименте

Основной целью проекта было создание инструментария идентификации людей, обладающих лидерским потенциалом, в ходе наблюдения. Наблюдение проводилось в ходе эксперимента, который проходил в несколько этапов. На первом этапе из 70 человек осталось 40. На втором – из 40 осталось 25. На третьем – из 25 в финал вышло 5 человек. И наконец, в финале определялся один победитель. Эксперимент проходил в 2 дня.

Модель компетенций лидера была создана на основе моделей, выделенных Т.Ю.Базаровым (Базаров, 2011), дополненных моделями, описанными Т. Чаморо-Премьюзиком и А. Фэрнхемом (Chamorro-Premuzic, Furnham, 2010). Согласно Т.Ю.Базарову, лидерские проявления в ситуации неопределенности могут быть зафиксированы через активность субъекта в таких направлениях как «исследование», «коммуникация» и «самоопределение». Первым этапом в реализации лидерства является исследование – активное изучение окружающих условий, построение первичных гипотез и их проверка. На втором этапе лидерство проявляется в инициации общения с другими участниками. Третий этап – этап самоопределения, связан с организацией совместной деятельности, в которую вовлекаются остальные участники.

На этапе теоретической подготовки в соответствии с результатами исследований Т. Чаморо-Премьюзика и А. Фэрнхема также были выделены следующие критерии лидерского поведения, валидность которых затем проверялась в наблюдении.

Эмоционально-мотивационная составляющая:

- Страсть к делу
- Амбициозность
- Настойчивость

Коммуникативно-организационная составляющая:

- Налаживание отношений
- Справедливость
- Деятельная активность

Мыслительная составляющая:

- Общий интеллект
- Видение
- Творческая активность

Личностная составляющая:

- Рациональность
- Независимость
- Честность

В качестве дополнительных инструментов оценки использовался опросник эмоциональной компетентности и критерии невербального поведения, созданные Дарьей Седовой. В ходе оценки участников эксперимента проверялась валидность и согласованность выбранных методов.

Этапы эксперимента:

Ситуация неопределённости (автор – Т.Ю.Базаров) – участники попадают в огороженный павильон; никаких инструкций им не даётся; убирают участников с наименее выраженным лидерским поведением. Гипотеза: лидер – это человек, способный действовать в ситуации неопределённости, проявляя последовательно исследовательскую, коммуникативную активность и активное самоопределение в ситуации.

Японская ширма (автор П.Лобков, модификация Т.Ю.Базарова) – участники должны пройти через ширму, используя каждую ячейку только один раз (участвует 5 команд по 10 человек). Из выигравшей команды никто не выбывает, из команды, занявшей 2 место – 2 человека, из 3 – 4, из 4 – 6 и из 5 -8. Выбывших участников определяют участники команд. Гипотеза: лидер – человек, способный организовать работу группы по достижению общей цели.

Столы (автор Т.Ю.Базаров) – для следующего этапа участников просят сесть за столы. За каждым из столов 1 кресло, 1 лавка на 3 человека и 6 обычных стульев. Участников, севших на лавки, выводят. Гипотеза: не-лидер занимает худшее место.

Осветители (автор Т.Ю.Базаров, модификация П.Лобкова) – по легенде, участники собирают конструктор Лего. Но через 5 минут в помещении появляется команда техников и требует подвинуть столы. После конкурса выходят организаторы и сообщают номера вышедших в финал участников. Гипотеза: лидер – человек, не боящийся конфронтации и способный конструктивно разрешать возникающие конфликты.

Минное поле (авторы Т.Ю.Базаров и Ю.С.Шевченко) – 5 финалистов должны пройти по минному полю и взять флаг НТВ. По дорожке может идти только 1 человек. У каждого человека есть секретная информация про то, что одна определённая дорожка заминирована. Если участники сложат имеющуюся у них информацию, то обнаружат, что дорожка 5 свободна. Побеждает участник, первым взявший флаг НТВ.

Гипотеза: существует два варианта развития событий. В случае если участники открывали имеющуюся у них информацию и выбирали «путь без жертв», то лидер – это организатор групповой работы. Если же участники скрывали друг от друга информацию, то лидер – это человек с высоким уровнем предусмотрительности и влияния.

Эксперимент стал частью фильма «Ген всевластия». На основе рабочих записей нами был создан собственный фильм, делающий акцент на научно-содержательной стороне проекта. В рамках конференции планируется продемонстрировать фильм и обсудить темы феномена лидерства и метода эксперимента в современной социальной психологии.

[1] Аспирант, Московский Государственный Университет им. Ломоносова, produkt5@yandex.ru

[2] Студентка, Национальный Исследовательский Университет – Высшая Школа Экономики, julya.kozlova@gmail.com

Литература

1. Базаров Т.Ю. Технология центров оценки персонала: процессы и результаты. – М., Кнорус, 2011.
2. Chamorro-Premuzic T., Furnham A. The Psychology of Personnel Selection. Cambridge University Press, 2010.

Слова благодарности

Мы благодарим за плодотворное сотрудничество команду НТВ в лице Павла Лобкова, Романа Толокнова и Юлии Ершовой.