

Развитие конфликтной компетентности у студентов при помощи авторской модификации социальной игры Г.Хорна

Научный руководитель – Голычик Елена Олеговна

Иванова Анастасия Олеговна

Студент (специалист)

Московский государственный университет имени М.В.Ломоносова, Факультет психологии, Москва, Россия
E-mail: stasya95_95@mail.ru

Умение управлять конфликтом и конструктивно разрешать возникающие противоречия является чрезвычайно важным и востребованным в современном обществе. В связи с этим, в практической психологии активно разрабатываются различные методы развития конфликтной компетентности, как у детей, так и у взрослых. Однако в последние годы в психологической практике все большую популярность набирает такой новый метод психологического воздействия, как психологические настольные игры.

Такие игры проводятся профессиональным психологом и часто их целью являются личностные трансформации участников, развитие навыков общения, эмоционального интеллекта, освоение новых моделей поведения (социальные игры). Потенциал настольных психологических игр для развития компетентности в общении практически не изучен. Конфликтная компетентность подразумевает под собой распознавание ситуации конфликта, осознание своих действий, предугадывание их влияния на процесс взаимодействия, создание точного образа партнера, правильную интерпретацию невербальных и вербальных форм коммуникации. Это влияет на выбор стратегии поведения и реагирования, адекватной конкретной ситуации. Так, конфликтная компетентность связана с умением удерживать противоречие в продуктивной конфликтной форме, способствуя ее разрешению. Для высокого уровня развития конфликтной компетентности необходимо обладать внутренними ресурсами, рефлексивно - эмпатийной позицией, а в конфликтном взаимодействии важно уметь управлять своими эмоциями и идентифицировать чужие, держать взаимодействие в конструктивном русле [4;7].

Авторская модификация рассматриваемой нами социальной игры Г.Хорна «Лепешка» была направлена на расширение ролевого репертуара человека в контексте межличностного конфликтного взаимодействия, на рефлексии переговорных стилей всех участников, а так же на саморефлексию собственного поведения и восприятия себя другими игроками [1]. Разработка этой модификации была отдельной задачей нашего исследования. По сравнению с классической версией игры, показавшей низкую эффективность для развития конфликтной компетентности у студентов на пилотажном этапе исследования, новая модификация была более структурированной. Участникам предлагался конкретный ситуационный контекст взаимодействия в каждом ходе игры, кроме того, по правилам, каждый участник должен был взаимодействовать с партнером из определенной роли, назначенной случайно в начале игры и подробно описанной (всего в игре присутствовало 11 возможных ролей, соответствовавших разным стилям конфликтного поведения по К. Томасу), так же за успешное взаимодействие было введено дополнительное поощрение.

Целью нашего исследования была апробация авторской модификации социальной игры и проверка ее эффективности в развитии конфликтной компетентности у студентов.

Для проверки эффективности авторской модификации были разработаны анкеты для участников (включавшие вопросы на описание разных переговорных стилей разрешения конфликтов по трем критериям: сильные стороны, слабые стороны, используемые тактики

и приемы влияния), которые им предлагалось заполнить до и после игры, а так же схемы для наблюдателей за игрой. Дополнительно анализировалась диктофонная запись всей игры и групповое интервью с участниками, проведенное после ее окончания.

Выборку составили участники игры Г. Хорна: 6 студентов (1 юноша и 5 девушек 19-21 лет) на пилотажном этапе исследования и 6 студентов (2 юношей и 4 девушки, 20-21 год) на основном этапе с использованием авторской модификации. Из-за небольшого размера выборки мы не можем делать глобальных выводов об изменениях конфликтной компетентности студентов после участия в игре, можем только обозначить наметившуюся тенденцию, которую в дальнейшем будем проверять в рамках новых работ.

В исследовании были установлены следующие показатели эффективности предложенной модификации игры для развития конфликтной компетентности: расширение ролевого репертуара участников в конфликтном взаимодействии, более полное представление о возможных стилях поведения в конфликте, высокая оценка участниками удовлетворенности игрой и полезности игры для освоения новых способов эффективного взаимодействия в конфликте.

На наш взгляд, конфликтная компетентность во многом зависит от широты ролевого репертуара человека. Предложенная нами модификация игры позволила смоделировать такие условия, при которых каждый участник мог попробовать новое для себя поведение в конфликтной ситуации. Так, переговорный стиль, который отличается особой «гибкостью», является одной из сторон конфликтной компетентности, и, во многом, он зависит от имеющегося ролевого репертуара участника. Важно понимать, что в конфликтном взаимодействии нет «правильного» варианта поведения. Конструктивный исход, удовлетворяющий потребности и интересы участников взаимодействия зависит от того, насколько игрок может быть гибким, как он воспринимает и понимает других людей [6].

Источники и литература

- 1) Башкин М.В. Конфликтная компетентность личности: дис...канд. психол. наук. Ярославль: ЯрГУ, 2009.
- 2) Гришина Н.В. Психология конфликта. СПб.: Питер, 2008.
- 3) Кашапов М.М. Теория и практика решения конфликтных ситуаций / под науч. ред. А.В. Карпова. М. Ярославль: Ремдер, 2003.
- 4) Петровская Л.А. О природе компетентности в общении // Петровская Л.А. Общение - компетентность - тренинг: Избранные труды. М.: Смысл, 2007. С.102-109.
- 5) Петровская Л.А. К вопросу о природе конфликтной компетентности / Петровская Л.А. Общение - компетентность - тренинг: Избранные труды. М.: Смысл, 2007. С.126-132.
- 6) Хасан Б.И., Сергоманов П.А. Психология конфликта и переговоры. М.: Академия, 2004.
- 7) Хасан Б.И. Конструктивная психология конфликта. СПб: Питер, 2003