

**Динамика взаимодействия участников групповой дискуссии в игре «Что? Где? Когда?»**

**Научный руководитель – Кокурина Ирина Георгиевна**

***Аракчеева Ирина Николаевна***

*Аспирант*

Московский государственный университет имени М.В.Ломоносова, Факультет психологии, Кафедра социальной психологии, Москва, Россия

*E-mail: arakcheeva.ira@yandex.ru*

В современной социальной психологии изучение процесса принятия группового решения является одним из активно развивающихся направлений. Неоднократно отмечалась большая эффективность групповых решений по сравнению с индивидуальными [1,2]. В качестве факторов, определяющих групповое решение, выделяют такие как тип решаемой задачи, статусы членов группы, мотивацию участия в групповом решении, а также эмоции и характер стиля взаимодействия участников [4]. В качестве группового решения мы понимаем осуществляемый группой поиск и выбор правильного решения из ряда альтернатив в условиях взаимного обмена информацией и ограниченного времени решения общей для всех членов группы задачи [6]. Принятию решения группой предшествует групповая дискуссия как способ организации совместной деятельности, целью которой является интенсивное и продуктивное решение групповой задачи [7]. Члены группы не всегда в равной мере причастны к групповому решению. На данный момент нет определенных данных, показывающих, какое число членов группы дает максимально эффективное решение [10]. Однако его качество связано прежде всего с обменом информацией, который и прогнозирует эффективность команды [9]. В случае спортивного «Что? Где? Когда?» оптимальным вариантом считается шесть игроков и, как правило, окончательное решение принимается капитаном [5]. Главные особенности спортивной версии этой игры следующие: большое количество команд, отвечающих на одни и те же вопросы, принимает участие одновременно; обсуждение происходит с помощью метода «мозгового штурма» в течение минуты, затем в течение 10-15 секунд записываются ответы на листах бумаги, которые потом собираются, после чего ведущий оглашает правильный ответ. В турнире по спортивному «Что? Где? Когда?» задается в среднем около 60 вопросов [3, 5]. Используемый участниками метод «мозгового штурма» позволяет получить достаточно большой массив разнообразных предложений [1], показывает высокую продуктивность и эффективность, но только в весьма мотивированных группах, имеющих представление, чего именно от них ждут [4, 8], что справедливо для игры «Что? Где? Когда?», где команды нацелены на нахождение правильного ответа. Целью нашего исследования было изучить влияние личностных и ситуационных факторов на групповое решение. В качестве материалов для анализа были выбраны видеозаписи тренировок команды по спортивному «Что? Где? Когда?». Для изучения динамики взаимодействия был проведен анализ 110 видеофрагментов, из которых 55 записей, в которых были даны верные ответы, и 55 записей, в которых были даны неверные ответы. На всех видеофрагментах присутствовали одни и те же участники (от трех до пяти человек). Для первичного анализа полученных данных была выбрана схема Р.Бейлса, позволяющая фиксировать различные виды взаимодействий в процессе групповой дискуссии. В качестве единиц регистрации были выбраны слова, словосочетания или предложения, имеющие значение сообщения. Затем мы провели анализ временной структуры взаимодействия участников, выделив в каждом фрагменте три

этапа: «начало», «середина» и «завершение» обсуждения. По итогам анализа были получены следующие результаты: 1) сравнительный анализ задач, в которых был найден верный ответ, показал преобладание в профиле взаимодействий команды категорий из области решения проблем («дает информацию», «высказывает мнения», «выдвигает предложения»). Особый интерес представляет результат, что при нахождении верного и неверного ответа, во взаимодействии участников отсутствовал эмоциональный оценочный компонент, выраженный в категориях «демонстрирует дружелюбие» и «демонстрирует недружелюбие». 2) в ситуации неверно найденного ответа участники выдвигают большее количество версий, больше отвергают версий других игроков и проявляют напряжение. В случае верно найденного ответа наблюдается согласие с уже выдвинутой версией и меньше делается попыток предложить другие. 3) анализ временной структуры взаимодействия показал, что верные ответы чаще всего находятся на первом этапе обсуждения («начало»), неверные - на стадии завершения обсуждения. Это реальная стратегия взаимодействия, по которой можно с большой долей вероятности предсказывать неверные групповые решения.

### Источники и литература

- 1) Андреева Г.М. Социальная психология. Учебник для высших учебных заведений. - 5-е изд., испр. и доп.- М.:Аспект Пресс, 2010. - 368 с.
- 2) Аронсон Э., Уилсон Т., Эйкерт Р. Социальная психология. Психологические законы поведения человека в социуме/Пер. с англ. - СПб.: Прайм-ЕВРОЗНАК, 2008. - 558 с.
- 3) Бурда Б. Что? Где? Когда? вне телеэкрана [электронный ресурс]. URL: <http://www.kulichki.com/znatoki/boris/burda/chgk/index.html> (дата обращения 25.02.2019).
- 4) Майерс Д. Социальная психология/Пер. с англ. - 7-е изд. - СПб.:Питер, 2013. - 800 с.
- 5) Поташев М.О. Почему Вы проигрываете в ЧГК? Денвер, 2011 - 66 с.
- 6) Психологический словарь [электронный ресурс]. URL: <http://psychology.net.ru/dictionaries/psy.html?word=218> (дата обращения 24.02.2019).
- 7) Социальная психология: Практикум: Учеб. пособие для студентов вузов /Г. М. Андреева, Е. А. Аксенова, Т. Ю. Базаров и др.; Под ред. Т. В. Фоломеевой. — М.:Аспект Пресс, 2006. — 480 с.
- 8) Kerr N., Tindale R. Group Performance and Decision Making//The Annual Review of Psychology, 2004. - №55, p.623-655
- 9) Mesmer-Magnus J., DeChurch L. Information sharing and team performance: A meta-analysis//Journal of Applied Psychology, 2009. - Vol. 94(2), p.535-546
- 10) Waller B., Hope L., Burrowes N., Morrison E. Twelve (not so) angry men: Managing conversational group size increases perceived contribution by decision makers//Group Processes & Intergroup Relations, 2011. - Vol.14(6), p.835-843