

РОЛЕВОЕ ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ В СИСТЕМЕ «СТУДЕНТ-ПРЕПОДАВАТЕЛЬ» НА ПРИМЕРЕ ИГРЫ «ЭКЗАМЕН»

Дубровская Д.С.,

научные руководители: Малимонов И.В., к.б.н. Король Л.Г.

Сибирский федеральный университет

Общение в нашем мире было всегда, есть сейчас и не пропадет никогда. Оно влияет на все сферы жизни человечества, без коммуникаций люди не смогут взаимодействовать друг с другом, общение – основа человеческих взаимоотношений. Поэтому становится ясно, как важно общение и его изучение.

Эрик Берн – американский психолог, изучавший поведение людей, их взаимодействие, мотивы и цели общения, а далее описавший результаты своих исследований в своих многочисленных работах. Его наиболее известная работа в России «Игры, в которые играют люди и люди, которые играют в игры».

Эрик Берн является разработчиком транзакционного анализа, который представляет собой психологическую модель, служащую для описания и анализа поведения человека, – как индивидуально, так и в составе групп. Данная модель включает философию, теорию и методы, позволяющие людям понять самих себя и особенности своего взаимодействия с окружающими. Э. Берн выделяет три состояния человека: «взрослый», «ребенок» и «родитель», и в зависимости от того из какого состояния посылается транзакционный стимул, у другого человека формируется ответная реакция.

Э.Берн выделяет транзакции двух типов. Транзакции первого типа – параллельные (непересекающиеся). Они могут быть горизонтальными (возникают только между людьми с одинаковыми состояниями: например, «взрослый» - «взрослый») и диагональными (возникают между людьми с разными состояниями, например, «родитель» - «ребенок»). Транзакции второго типа – пересекающиеся (конфликтные), т.е. здесь наблюдается противоречие между транзакционным стимулом одного человека и ответной реакцией другого. Например, первый использует транзакционный стимул «ребенок-родитель», а реакция другого - «взрослый-взрослый». В связи с этим, такие взаимодействия являются конфликтными по своей природе и вызывают трудности в общении. Серии определенных транзакций с четко определенным предсказуемым исходом, называются играми. Благодаря ходам в игре участники всегда получают выигрыш.

В качестве теоретической и методической основы данной работы были использованы идеи Э. Берна об играх и ролевом взаимодействии. Нами был осуществлен анализ взаимодействия в ходе типичной учебной игры как «Экзамен» и показана серия игр, отражающих специфику взаимодействия в ситуациях учебного процесса, конкретно – экзамена. В зависимости от исполняемых в ходе взаимодействия между «Студентом» и «Преподавателем» ролей было выделено три типа студентов:

«Хитрец» – студент, не проявляющий рвения к учебе. Стремится самым легким способом сдать экзамен, для него конкретный момент списывания является приятным, поскольку списывая, он получает определенную дозу адреналина;

«Умник» – студент, всегда готовый к занятиям, на экзамене отвечает лучше всех, привык, что его часто хвалят. Любимый тип студентов у большинства преподавателей;

«**Ленивец**» – студент, готовый придумать тысячи историй, ради того, чтобы ему без усилий поставили «нужную» оценку на экзамене. Не привык учить и настолько ленив, что не способен даже подготовить шпаргалки;

и три типа преподавателей:

«**Добряк**» – преподаватель, пользующийся славой и любовью среди студентов особо не требователен, добр ко всем студентам;

«**Принципиальный**» – преподаватель, который требует, чтобы его предмет учили и знали, недолюбливает ленивцев и хитрецов, а студенты недолюбливают его. Для него обнаружение момента списывания студентами приятно, поскольку он любит наказывать нерадивых студентов;

«**Пофигист**» – преподаватель, который предпочитает приятно провести время в разговорах, зачастую отвлеченных, поэтому он особо не проверяет и не контролирует студентов. Ему не столько важны знания или сами учащиеся, сколько внимание.

При взаимодействии всех этих ролей можно выделить девять разновидностей игр. Однако более подробно мы опишем лишь три вида ситуаций игрового взаимодействия: «хитрец» – «добряк», «умник» – «принципиальный», «ленивец» – «пофигист».

Ситуация 1. «Хитрец» - «Добряк». Совершенно обычный студент приходит на экзамен и тянет билет. Это игра между хитрецом и добряком, и цель студента списать, а цель преподавателя - получить любовь или уважение студента. Студент заходит в аудиторию с мыслью, о том, что он спишет и останется безнаказанным, а преподаватель - что позволит списать, не будет валить вопросами и поэтому студент будет его любить и уважать. На психологическом уровне игра ведется с позиции Родитель (студент) – Ребенок (преподаватель):

- «Я буду тебя любить, если ты дашь мне списать»
- «Конечно, списывай»

Однако на социальном уровне это выглядит иначе: Ребенок (студент) – Родитель (преподаватель)

- «Дайте мне послабление»
- «Ты можешь списать и смотри, какой я добрый»

Ходы в этой игре очень просты: студент тайно списывает, а преподаватель не замечает, он может быть занят с компьютером, чтением книги или вообще выйти, тогда студент полон благодарности, а преподаватель принимает ее. Выигрыш для студента здесь виден с первого взгляда – это успешно сданный экзамен, а, следовательно, это и стипендия, зависть однокурсников и одобрение родителей. Также он получает личное удовольствие от списывания, в некоторой степени одобрение друзей и приятное времяпрепровождение. Свой выигрыш получает и преподаватель: одобрение ученика, да и вообще популярность среди студентов, а также время, которое не надо тратить на пересдачу. Для преподавателя - это приятное времяпрепровождение, помимо этого он получает внимание студентов, и конечно, заработную плату.

Тезис: Я смогу списать и остаться безнаказанным. Я позволю списать и меня будут любить/уважать студенты.

Цель: Списать; Получить любовь/уважение.

Роли: Хитрец-Добряк.

Социальный уровень: Ре: «Дайте мне послабление» - Р: «Ты можешь списать и смотри, какой я добрый».

Психологический уровень: Р: «Я буду тебя любить, если ты дашь мне списать» - Ре: «Списывай».

Ходы: «Тайный ход» - «Незамечание»; «Благодарность» - «Принятие благодарности».

Ситуация 2. «Умник» - «Принципиальный». Тот же самый экзамен, преподаватель и студент, но у них совершенно другие роли, на этот раз встретились умный студент и принципиальный преподаватель. Цель студента - получить одобрение и похвалу, потому что он привык, если выучит все, то его обязательно похвалят, а преподаватель хочет проверить знания студента по своему предмету. На психологическом уровне игра выглядит так: Ребенок (студент) – Родитель (преподаватель): на социальном уровне: Ребенок (студент) – Родитель (преподаватель).

- «Я все выучил, чтобы Вы меня похвалили»

- «Я рад этому, потому что мне важно, что мой труд оказался нужен»

На социальном же уровне игра проходит так:

- «Я все выучил, я самый умный»

- «Я рад, потому что мне важно, чтобы вы знали мой предмет, он вам пригодится»

Ходы в этой игре так же предельно просты: студент без труда сдает экзамен, и рад высокой оценке и похвале преподавателя, преподаватель хвалит студента, потому что он рад, его труд оказался нужен. Выигрыш в этой игре очевиден, студент сдал экзамен, также прекрасно провел время и получил удовольствие от этого процесса. За такой результат его похвалили родители, преподаватель доволен его результатами, конечно, все преподаватели знают, что этот студент умён и всегда всё учит, он пользуется доброй славой, и конечно, студент получает стипендию, и скорее всего повышенную. Преподаватель в этой ситуации получает одобрение ученика и приятное время препровождение, конечно одобрение коллег и страх или уважение студентов.

Тезис: Я докажу, что я умный; Я проверю тебя.

Цель: Одобрение; Проверка

Роли: Умник – Принципиальный

Социальный уровень: Ре: «Я все выучил, я самый умный» – Р: «Я рад, потому что мне важно что бы вы знали мой предмет»

Психологический уровень: Ре: «Я все учил, что бы вы меня похвалили» - Р: «Я рад этому, потому что мне важно что мой труд оказался нужен»

Ходы: «Сдал» – «Похвалил»; «Благодарность» – «Радость».

Ситуация 3. «Ленивец» – «Пофигист». И снова, экзамен, студент и преподаватель, но уже другие роли. Студент идет на экзамен с надеждой, что преподаватель будет добр, поверив его проблемам, и все-таки поставит нужную оценку. Преподаватель, желая приятно провести время, хватается за тему проблемы студента и с радостью начинает беседу. На социальном уровне игра проходит на позициях: Ребенок (студент) – Родитель (преподаватель):

- «Дайте послабление, у меня так много проблем»

- «Хорошо, но давай обсудим это»

На психологическом уровне игра протекает на позициях Ребенок – Ребенок

- «Я так ленив, но надеюсь, что Вы мне поверите и легко примите экзамен»

- «Да, давай только пообщаемся, а то мне скучно»

Ходы протекают следующим образом: студент просит послабления, по различным личным причинам (болезнь, работа, личные неурядицы), преподаватель, заинтересованный в общении, соглашается, в связи с чем оба игрока испытывают радость и отсюда вытекает выигрыш участников. Студент получает удовольствие от просьб, он приятно провел время, общаясь в ситуации экзамена, на него обратил внимание преподаватель. Но самое главное – студент сдал экзамен, за что получил одобрение родителей, уважение друзей и одноклассников и денежное вознаграждение в виде стипендии. Преподаватель, конечно, получает одобрение ученика, своеобразную популярность среди студентов, он приятно провел время за разговором, получил

внимание и благодарность от студента, и заработную плату от государства, затратив при этом минимум усилий.

Тезис: Я надеюсь на доброту и что мне повезет. Я тебе верю, давай порассуждаем на тему проблем.

Цель: Легко сдать; Приятно провести время

Роли: Ленивец – Пофигист

Социальный уровень: Ре: «Дайте мне послабление, у меня так много проблем» - Ре: «Хорошо, но мы обсудим это»

Психологический уровень: Ре: «Я так ленив, и надеюсь что вы так добры и я легко сдам» – Р: «Да, давай только пообщаемся, а то мне скучно»

Ходы: «Просьба» – «Общение»; «Радость» – «Радость».

Таким образом, можно сделать вывод, что при такой распространенной учебной игре как «Экзамен», ходы игроков выстраиваются таким образом, что оба участника взаимодействия, как студент, так и преподаватель получают свой выигрыш.