

ційних переживань спортсменів з кульової стрільби в умовах змагальної діяльності.

ЛІТЕРАТУРА

1. Грицаенко М. В. Психологические особенности соревновательной деятельности стрелков-спортсменов / М. В. Грицаенко, Е. В. Романина // Современные тенденции и проблемы развития физической культуры, спорта и туризма в обществе. – Воронеж, 2010. – С. 14–16.

2. Завирохин Д. С. Психологические аспекты пулевой стрельбы / Д. С. Завирохин // Проблемы подготовки научных и научно-педагогических кадров : опыт и перспективы. – Вып. 9. – Челябинск : УралГУФК, 2009. – С. 90–92.

3. Рыбчинский В. П. Из опыта изучения индивидуально-типологических особенностей спортсменов / В. П. Рыбчинский // Валеология. – Ростов-на-Дону, 2010. – №2. – С. 79.

4. Сопов В. Ф. Теория и методика психологической подготовки в современном спорте / В. Ф. Сопов. – М. : Трикста, 2010. – 116 с.

УДК 159.9

Швалб А.Ю., к. психол. н., викладач кафедри загальної психології НУЦЗУ

ЗАСТОСУВАННЯ ЕКОЛОГІЧНО-ОРІЄНТОВАНОГО ПРОЕКТУВАННЯ ДЛЯ МОДЕЛЮВАННЯ СТРАТЕГІЙ ВЗАЄМОДІЇ ПОСТТРАЖДАЛИХ В УМОВАХ НАДЗВИЧАЙНИХ СИТУАЦІЙ

У статті розглядаються питання можливості використання проектного підходу в навчальному моделюванні стратегій взаємодії постраждалих в умовах надзвичайних ситуацій.

Ключові слова: модель, постраждалих, психолог, проект, надзвичайна ситуація.

В статье рассматриваются вопросы возможности использования проектного подхода в учебном моделировании стратегий взаимодействия пострадавших в условиях чрезвычайных ситуаций.

Ключевые слова: модель, пострадавший, психолог, проект, чрезвычайная ситуация.

Постановка проблеми. Одним из елементів підготовки психологів ДСНСУ до професійної діяльності є формування «пакету» поведінкових стратегій, які дозволяють ефективно функціонувати в умовах надзвичайної ситуації.

Надані на теперішній час розробки поведінкових стратегій в умовах екстремальної ситуації є набором технологічних інструкцій, засвоєння яких є предметом навчання.

При такому підході виникають труднощі двох типів. По-перше, незважаючи на широке поле застосування і варіабельність моделювання як тренінгової техніки, віртуалізація екстремальної ситуації, в силу своєї специфіки, пред'являє особливі вимоги до організації технічної частини. По-друге, проблемою стає можливість застосування на практиці отриманих знань, що пов'язано з різноманіттям типів ситуацій з одного боку, й закріпленням навиків □ з іншого.

У нашій роботі ми розглядаємо можливість застосування принципів побудування екологічно-орієнтованих проектів для моделювання процесів взаємодії між постраждалими в результаті надзвичайної ситуації як альтернативу програмному, тактико-орієнтованому підходу.

Аналіз останніх досліджень та публікацій. Проектний підхід до розв'язання задач сам по собі є складною і багатогранною проблемою. Введення додаткового критерія, а саме екологічності, багатократно ускладнює і так не просту ситуацію. З одного боку, необхідно досить чітко обговорити термінологію. Проте на теперішній час як поняття «проект», так і поняття «екологічність» зовсім не однозначні й суперечливі. З іншого боку, відмова від використання критерія екологічності призводить не тільки до дегуманізації способів реалізації проекту, але й до всезростаючому по ходу його реалізації опору з боку тих сил, які виконують роль оточуючого середовища.

Для конкретизації наведемо сучасне тлумачення поняття «проект»: задумка, ідея, образ, втілені у форму описи, обґрунтування, розрахунки, що розкривають сутність задумки і можливість її практичної реалізації. Проект має ряд властивих йому характеристик, визначив які, можна точно сказати, чи відноситься вид діяльності, що піддається аналізу, до проектів [6].

Ступінь глобальності проекту не має вирішального значення. Це може бути Божій проект космічного масштабу □ створення Неба і Землі, а може бути бандитською розробкою нападу на перехожого, що запізнився з метою заволодіння його власним майном.

Створення проекту – це стратегічна фаза планування. Вона має на увазі, у першу чергу, чітку постановку мети, яка забезпечить усилення позиції по одному або декільком векторам. В якості векторів можуть розглядатись економічні, соціальні, географіческие, психологічні, морально-етичні та інші показники. Й чим більше векторів охоплює проект, тим більш стратегічно-вигідним він стає.

Введення поняття «екологічності» ускладнює і без того не просту ситуацію. Під екологічністю розуміють □ якість чогось, що відзеркалює його здатність не завдавати шкоди оточуючій природі. Слово «екологія» у деяких значеннях може нести більш вузький зміст. Так, в психології під екологічністю розуміють якість якогось процесу, що відзеркалює його здатність не надавати побічного негативного впливу на особисте життя людини [6].

Повертаючись до прикладу з проектом по створенню Світу Всевишнім, екологічність проявляється й дуже чітко фіксується у мідраші (коментарі мудреців): «Хотів Всевишній сотворити світ згідно з категорією Справедливості, але побачив, що не зможе світ проіснувати і однієї миті, і додав до неї категорію Милосердя» [1].

Екологічність проекту можна розглянути як внутрішню і зовнішню. Внутрішня екологічність має на увазі нешкодливість для суб'єкту проекту. Причому моно- або полісуб'єктність несуттєві. Важливо, що стратегічне посилення одного вектору не призводить до шкоди за іншим вектором. Дисбаланс внутрішньої екологічності може привести до повного краху проекту, що неодноразово знаходило відображення в історії і літературі. Як приклад можна привести Раскольнікова, який отримав посилення позиції по економічній складовій, але вчинив шкоду морально-етичній та психологічній, що спричинило різке ослаблення соціального статусу і, як наслідок, втраті у економічному векторі. Таким чином, суммарний ефект проекту вбивства старухи-лихварки став неабияково збитковим.

Зовнішня екологічність проекту є, на наш погляд, складнішою формою, оскільки відображається в урахуванні стратегічних інтересів інших суб'єктів взаємодії. Коли стратегічне проектування одного боку стає на порядок вище у інших учасників, то останні з суб'єктів взаємодії переводяться у ранг тактичних об'єктів, тобто ресурсів або умов реалізації. Так, залишається необхідність враховувати їх специфічні характеристики і властивості, але можна нивелювати їх власні цілі. У випадку паритетного проектування необхідно враховувати інтереси усіх інших учасників процесу, що припускає деякі складності. По-перше, необхідно виділити досить повний список зацікавлених сторін, по-друге, описати їх стратегічні інтереси й тактичні ресурси, по-третє, знайти області як взаємовигідного перетинання цих інтересів, так і області конкурентного перетину і інтересів, і ресурсів.

Узагальнюючи вищесказане, можна говорити про те, що екологічно-орієнтований проект є складним системним утворенням, спрямованим на стратегічне посилення позиції суб'єкту шляхом реалізації програм розвитку комплексу векторів, зі збереженням внутрішньої і зовнішньої синергічності діючих сил.

Виклад основного матеріалу. З проблемою моделювання стратегій взаємодії між постраждалими під час надзвичайної ситуації (у подальшому – НС) ми стикались при підготовці і проведенні тренінгу «Вижити і спасти», орієнтованого на психологічну підготовку рятівників. В ході тренінгу виявилось, що при відпрацюванні дій у позиціях «рятівник» і «волонтер» обидві складові — і вижити, і спасти – здійснюються цілком ефективно. На занятті у сценарному програванні тим же учасником позиції «постраждалий» виявилась парадоксальна свідка страте-

гій. Програма «вижити» набуває статус домінанти, а «спастися» не береться учасником як задача.

Для отримання повнішої картини нами була розроблена трирівнева система, в якій ігрове моделювання зайняло перший рівень. Другий рівень був представлений словесним описом поведінкової стратегії в ситуації, що моделюється, тобто ситуація розігрувалась тільки на вербально-логічному рівні. Для третього рівня нам необхідно було знайти метамодель, яка дозволила би, відірвавшись від подійного ряду ситуації, вскрити сутність стратегії поведінки [3].

Перший і другий рівні репрезентують, відповідно, тактичну, програмну форму підготовки. Третій рівень, рівень мета-моделювання, дозволяє вивести підготовку на рівень стратегічного, проектного підходу.

Для мета-моделювання третього рівня ми використали методику Ітерірованого парадоксу (дилеми) в'язня (далі – ДВ). На наш погляд, дана модель доволі чітко вхоплює і відображує ряд значимих аспектів НС, а саме: необхідність здійснення особистого вибору вектору стратегії виживання за вісями егоїзм-альтруїзм, активність-реактивність.

Дилема в'язня (англ. Prisoner's dilemma, рідше вживається назва «дилема бандита») □ фундаментальна проблема в теорії ігор, згідно якій гравці не завжди співпрацюватимуть один з одним, навіть якщо це в їх інтересах. Передбачається, що гравець («в'язень») максимізує свій власний вииграш, не опікуючись вигодою інших. Сутність проблеми була сформульована Мерілом Фладом (Merrill Flood) й Мелвіном Дрешером (Melvin Dresher) у 1950 році. Назву дилеми дав математик Альберт Такер (Albert W. Tucker).[5]

У дилемі в'язня зрадництво суворо домінує над співробітництвом, тому єдина можлива рівновага — зрадництво обох учасників. Проще кажучи, байдуже, що зробить інший гравець, кожний виграє більше, якщо зрадить. Оскільки у жодній ситуації зрадити вигідніше, ніж співпрацювати, усі раціональні гравці виберуть зрадництво.

Дилема з'являється, якщо припустити, що обидва опікуються тільки мінімізацією власного терміну ув'язнення. Поводячи себе раціонально окремо один від одного, разом учасники приходять до нераціонального рішення: якщо обидва зрадять, вони отримують в сумі менший вииграш, ніж, якщо б співпрацювали. У цьому і є сутність дилеми.

Особливістю, яка дозволяє використовувати ДВ в якості метамоделі, є можливість відриву від контексту ситуації. Ми використовуємо канонічні правила гри. Учасникам пропонується зробити вибір між двома картами чорного і червоного кольору та зробити хід, поклавши карти «рубашкою» нагору. Відповідно до комбінації вибраних карт кожному учаснику додається або віднімається певна кількість очок, які розраховуються за фіксованою схемою. Цель іграючих - набрати максимум очок за определенное число ходов. Ведучий звертає увагу учасни-

ків на два моменти: перший, учасники можуть домовлятися про сумісну стратегію; другий, набрати треба максимальну кількість очок, а не більшу, ніж у іншого гравця.

Вибірка досліджуваних складала 120 осіб у віковому діапазоні від 6 до 65 років. Статистичне дослідження з розподілом за віковими, соціальними, гендерними ознаками нами не проводилось, однак може стати предметом окремого дослідження. Кожний учасник мав зіграти 3 сету по 10 ходів з рандомізованим партнером. Результати проведених іспитів показали декілька типів стратегій, які визначають стиль гри.

Перший тип: активний+егоїстичний. Гравець вибирає переважно чорну карту, пояснює вибір намаганням не дати «противникові» набрати очки. Іноді вибирає червону карту з метою «заманити» або «щоб не було одноманіття».

Другий тип: пасивний+егоїстичний. Карта вибирається чорна, але в обґрунтуванні лежить принцип пасивності: «за таблицею чорні менше втрачають».

Третій тип: пасивний+альтруїстичний. Характеризується реактивною відповіддю без мстивості. Під час вибору оппонентом червоної карти на наступному ході відповідає червоною, при виборі чорної – відповідає чорною.

Четвертий тип: активний+альтруїстичний. Не тільки першим здійснює хід червоною картою, але й будує програму взаємодії з партнером (а не с противником, як попередні типи). Програма відрізняється схильністю до прощення, тобто під час вибору другим гравцем чорної карти, наступний хід робиться червоною. Проте, підмічені випадки пропаганди альтруїстичної стратегії.

Принципально важливо: чи відомо гравцям про багатократну повторюємість раундів і їх кількість, або ця партія одноразова. Під час багатократної ітерированості виникають два нюанси. По-перше, включається додатковий мотив аффіліації. У відповідях досліджуваних на питання, чому вони вибрали червону карту, відмічається бажання сподобатись партнерові. Цікаве порівняння надано у відповіді: « Це як лайкнути «вконтакті»». По-друге, піддослідні екстраполюють ігрове поле на життєві ситуації, указуючи на очевидну невігідність «валити» партнера. Це цілком відповідає спостереженням Р. Докінза про вплив ітерації на вибір стратегії в популяціях різних видів тварин [2].

Якщо в одноходовій грі у кожному випадку домінує стратегія зрадити, то в багатходовій оптимальна стратегія залежить від поведінки інших учасників. Наприклад, якщо серед населення усі брешуть один одному, а один поводить себе за принципом «око за око», він опиняється у невеликому програші через втрату на першому ході. В такій популяції оптимальна стратегія — завжди зраджувати. Якщо кількість тих, хто сповідує принцип «око за око» більша, то результат уже залежить

від їх частки у суспільстві.

Якщо гравці можуть оцінювати ймовірність зради з боку інших гравців, то на їх поведінку впливає досвід. Проста статистика показує, що недосвідчені гравці звичайно поводять себе занадто добре або погано. Якщо вони увесь час діятимуть так, то програють через свою надмірну агресивність або зайву доброту. З отриманням більшого досвіду вони реальніше оцінюють ймовірність зрадництва й досягають кращих результатів. Ранні розиграші сильніше впливають на недосвідчених гравців, ніж пізніші — на досвідчених [2; 4].

Треба відмітити, що звернення уваги учасників на можливість домовитись про взаємне співробітництво не змінила загальної картини виборів стратегії. В поодиночних випадках (4 %) було прийнято сумісне рішення гравців, спрямоване на альтруїстичний стиль гри. Основна маса гравців або відмовились використовувати можливість договору (60%), або використали договірну фазу як плацдарм для проведення обманних маневрів. Доля таких учасників складала 36%, але, можливо, в ту ж групу слід віднести і тих гравців, які відмовились від договору, мотивуючи це недовірою до партнера.

Для того, щоб перевірити правильність наших висновків, ми провели з частиною учасників додатковий цикл тренінгових занять, спрямований на встановлення довірливих відкритих відносин.

Основною ідеєю було те, що можна зменшити ймовірність зрадництва в популяції за допомогою співробітництва в ранніх іграх, дозволивши укріпити довіру. Отже, самопожертва може в деяких ситуаціях посилити моральний дух групи. Якщо група мала, на позитивну поведінку з більшою вірогідністю відповідають взаємністю, що заохотить індивідів на подальше співробітництво. Били відібрані дві групи учасників, одна з яких включала в себе випадкову вибірку, а друга – постійно взаємодіючу малу групу. В ході тренінгу учасники отримували можливість у різних модельних ситуаціях робити вибір і приймати рішення в умовах, що сприяють кооперації, яка заснована на довірі та взаємній вигоді. Моделі брались в діапазоні від тілесно-орієнтованих, які базуються на частковій депривації афекторної та/або ефекторної сфер, до соціальних, де інформація і вміння гравців нерівні від початку. Повторне мета-моделювання показало очікуємий стрибок приросту вибірок «співробітництва». Випадки «зради» в обох групах стали рідшими та частіше розглядались учасниками як «супер-лиходійство» і сприймалось як позерство.

Виходячи з вищевикладеного, можна зробити наступні **висновки**:

1. Модельне проектування показало, що фактор «екологічності» сприймається учасниками як ресурс, врахування якого є засобом посилення власної стратегічної позиції.

2. Співвідношення балансу між «зовнішньою» та «внутрішньою» екологічністю у роглянутих проектах мало сдвіжку в бік останньої.

3. Використання дилеми вибору в якості матеріалу, що ставить проблему, є адекватним і ефективним.

4. Під час роботи з цивільним населенням визначальним фактором стає постійність складу контингенту.

ЛІТЕРАТУРА

1. Бен-Шломо Й. Введение в философию иудаизма / Бен-Шломо Й. - Тель-Авив, 1994

2. Аксельрод Р. Эволюция кооперации. — Москва: АСТ:CORPUS, 2011.

3. Василюк Ф. Е. Жизненный мир и кризис : типологический анализ критических ситуаций / Ф. Е. Василюк // Журнал практической психологии и психоанализа, декабрь 2001.

4. Докинз Р. Эгоистичный ген / Докинз Р. — М. : АСТ : CORPUS, 2013. — 512 с.

5. Хофштадтер Дуглас. Метамагические вопросы : в поиске сущности сознания и шаблона / Хофштадтер Дуглас. — Bantam Dell Pub Group, 1985.

6. <https://ru.wikipedia.org/wiki/>

7. shvalb@nuczu.edu.ua.

УДК 159.9

*Швалб А.Ю., к. психол. н., викладач кафедри загальної психології НУЦЗУ;
Астапенкова В.М., магістр соціально-психологічного факультету НУЦЗУ;*

Бученко Я.В., магістр соціально-психологічного факультету НУЦЗУ;

Горбань В.О., магістр соціально-психологічного факультету НУЦЗУ;

Дудолад А.В., магістр соціально-психологічного факультету НУЦЗУ;

Сухоставська Г.К. магістр соціально-психологічного факультету НУЦЗУ

СОЦІАЛЬНО-ПСИХОЛОГІЧНИЙ ТРЕНІНГ «ВИЖИТИ ТА ВРЯТУВАТИ»

Розглядається проблема формування та розвитку у людини спеціальних навичок, способів поведінки та засобів мислення, тобто деякого психологічного інструменту, завдяки якому вони навчаться з меншими втратами протистояти екстремальній ситуації.

Ключові слова: тренінг, екстремальна ситуація, психологічний інструмент, розвиток.

Рассматривается проблема формирования и развития у человека специальных навыков, способов поведения и способов мышления, то есть некоторого психологи-