

УДК 374.23

Психологические особенности участников команды КВН с разным опытом игры

И. А. Сергеева*Иркутский государственный университет путей сообщения,
г. Иркутск***К. В. Варыханова***Иркутский национальный исследовательский технический
университет, г. Иркутск*

Аннотация.

В статье представлены эмпирические исследования психологических особенностей участников команд КВН с разным опытом игры. Выявлены различия в личностных чертах, доминирующей мотивации, уровне развития креативности респондентов. Показано, что участники КВН, имеющие опыт игры более 3 лет, характеризуются умением слаженно работать в команде, креативностью, а также способностью более глубоко понимать социальные проблемы и осознавать «границы» своего поведения, по сравнению с начинающими игроками. Начинающие игроки часто переоценивают себя и свои способности, не всегда могут контролировать эмоции и поведение и склонны к импульсивному принятию решений.

Ключевые

слова:

КВН, креативность, личность, мотивация, психологические особенности, самоактуализация, творческое мышление, юмор.

Дата поступления
статьи в редакцию:
30 ноября 2017 г.

В настоящее время исследования, посвященные феномену КВН («Клуб веселых и находчивых»), в основном представлены в работах социологов, культурологов, филологов и педагогов. КВН рассматривается как современное социокультурное явление [2; 4; 7; 8]; как продукт массовой культуры [3]; как особое коммуникативное пространство, имеющее свои специфические характеристики [5]; как вид досуговой деятельности [6]. В театрализованной игровой форме он «выносит на поверхность» наиболее актуальные и острые проблемы

социальной реальности, оказывая мощное воздействие на широкую аудиторию посредством особого стиля юмора и восприятия жизни [5].

Определяя КВН как молодёжное движение, мы не можем не обратить внимание на специфические особенности его функционирования в студенческой среде, где оно является одной из форм социальной активности, консолидации групповых интересов молодых людей, механизмом развития лидерских качеств.

Интеллектуальный потенциал молодёжи и её способность к творчеству создают благоприятную почву для развития КВН-движения. Эта форма информационно-коммуникативного и игрового взаимодействия обоснованно считается школой для многих творческих профессий, так как даёт возможность для творческого самоосуществления и самореализации, формирует необходимые для профессиональной деятельности личностные качества. Сегодня на российском телевидении представлено большое количество программ и проектов, авторами, сценаристами, ведущими и участниками которых являются бывшие или действующие члены клуба.

КВН – это исключительно российский феномен, и за 50 лет своего существования, к сожалению, ещё не получил сколько-нибудь существенного психологического анализа как с точки зрения потенциала воздействия на формирование личностных особенностей игроков, так и в качестве специфической формы совместной творческой деятельности молодых людей.

Любую деятельность необходимо соотносить с личностью и рассматривать в тесной связи с ней [8]. В КВН приходят люди, обладающие чувством юмора, остроумием и ориентированные на творчество. Игрок КВН характеризуется не просто высоким уровнем креативности, но и особой жизненной позицией, отношением к миру, к смыслу осуществляемой деятельности. Важное значение имеет духовное богатство внутреннего мира личности, её постоянная направленность на творческое действие во внешнем мире.

Получить представление о структурных компонентах личности (индивидуальности) позволяют различные подходы (Г. Олпорт, Р. Б. Кеттел, Г. Айзенк, В. С. Мерлин, Б. Г. Ананьев, Д. А. Леонтьев). Однако составление психологического портрета возможно только при тщательном изучении и описании различных сторон («сфер») личности [1].

Таким образом, актуальность данной темы определяется, с одной стороны, её малой изученностью, а с другой стороны, возрастающим влиянием КВН на молодых людей вследствие его большой популярности.

Целью настоящей работы стало выявление психологических особенностей участников команд КВН, имеющих разный опыт игры.

Выборочную совокупность составили студенты вузов – игроки команд КВН. Всего обследовано 44 респондента (18 девушек и 26 юношей) в возрасте от 17 до 24 лет.

В качестве психологического инструментария были использованы методики: «16-факторный личностный опросник» Р. Кеттелла, «Тест юмористических фраз» (ТЮФ) А. Г. Шмелёва, опросник «МАС» М. А. Кубышкиной, «Самоактуализационный тест» (САТ) Э. Шостром (модификация Ю. Е. Алшиной, Л. Я. Гозмана, М. В. Загика и М. В. Кроза), «Определение креативности взрослой личности» Н. Ф. Вишняковой. Математическая обработка проводилась с помощью программы STATISTICA 6.0.

С целью определения степени влияния игры КВН на формирование личностных особенностей игроков выборка была разделена на две группы в зависимости от опыта игры: первая группа – опытные (играют более 3 лет), вторая группа – начинающие (1–2 года) игроки.

На рисунке 1 представлены результаты, полученные по тесту Р. Кеттела. Статистический анализ, проведённый с помощью U-критерия Манна-Уитни, показал, что в выборках опытных и начинающих игроков существуют значимые различия по факторам А, В, С, G, N ($U_{эмп.} < U_{кр.}; p \leq 0,01$). Статистически значимая разница по другим шкалам отсутствует.

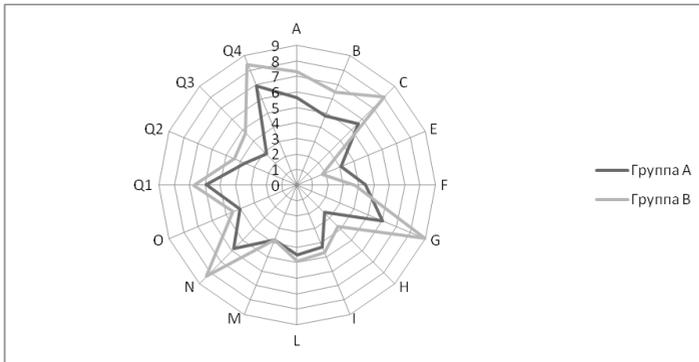


Рис 1. Профили личности начинающих (А) и опытных (Б) игроков

Примечание. Фактор А – «замкнутость-общительность», фактор В – «низкий интеллект – высокий интеллект», фактор С – «эмоциональная нестабильность – эмоциональная стабильность», фактор Е – «подчинённость – доминантность», фактор F – «сдержанность – экспрессивность», фактор G – «подверженность чувствам – высокая нормативность поведения», фактор Н – «робость – смелость», фактор I – «жесткость – чувствительность», фактор L – «доверчивость – подозрительность», фактор М – «практичность – мечтательность», фактор N – «прямолинейность – дипломатичность», фактор О – «спокойствие – тревожность», фактор Q1 – «консерватизм – радикализм», фактор Q2 – «конформизм – неконформизм», фактор Q3 – «низкий самоконтроль – высокий самоконтроль», фактор Q4 – «расслабленность – напряжённость».

Мы видим, что в группу опытных игроков входят люди, отличающиеся эрудированностью и остроумием, склонностью к экспериментированию (В, Q1). Их характеризует умение работать в команде (А, N), повышенная эмоциональная возбуждённость в момент игры (Q4) и в то же время реалистичность восприятия действительности, а также способность глубоко понимать социальные проблемы и «границы» своего поведения (С, Е, G). «Новички» часто переоценивают себя и свои способности (О), прямолинейны (N), более эмоциональны (С, G), не всегда способны контролировать своё поведение и импульсивно принимают решения (Q3).

Корреляционный анализ, проведённый с помощью критерия Пирсона, показал наличие положительной связи между факторами А и Е ($r=0,56; p<0,05$), А и С ($r=0,46; p<0,05$), G и Е ($r=0,44; p<0,05$) и отрицательной – между факторами G и Н ($r=-0,50; p<0,05$). Иными словами, чем сильнее ориентирован

игрок КВН на взаимодействие с окружающими, тем в большей степени он стремится оправдать их ожидания. Чем важнее для игрока моральные нормы, тем чаще он проявляет дипломатичность и более осторожен в высказываниях. Методика «ТЮФ» А. Г. Шмелёва была использована не столько для оценки уровня чувства юмора, сколько для определения наиболее волнующих молодых людей жизненных вопросов. Результаты показали, что наиболее высокий рейтинг занимают такие темы, как «человеческая глупость» (13,8), «карьера» (12,7), «пагубные привычки» (11,2). Значимыми также являются «различия между полами» (10,3) и «мода» (10,2), «семейных неурядицы» (9,6), «социальные проблемы» (9,6) и «деньги» (9,5). Наименьшее внимание уделяется темам «агрессии» (4,9) и «бездарности в искусстве» (4,7), что может свидетельствовать о возможном «вытеснении» болезненных для молодых людей вопросов, связанных непосредственно с их проявлением в творческой деятельности. Статистически значимые различия между опытными игроками и новичками проявились в такой тематике, как «деньги» ($U_{эмп.} = 85$; $U_{кр.} = 113$; $p \leq 0,01$), «мода» ($U_{эмп.} = 85$; $U_{кр.} = 113$; $p \leq 0,01$); «социальные проблемы» ($U_{эмп.} = 98$; $U_{кр.} = 113$; $p \leq 0,01$); «человеческая глупость» и «семейные неурядицы» ($U_{эмп.} = 120$; $U_{кр.} = 113$; $p \leq 0,01$). Итак, начинающих игроков КВН в большей степени волнуют темы «деньги», «мода» и «социальные проблемы», опытных игроков – «семейные неурядицы» и «человеческая глупость».

Результаты теста «МАС» М. А. Кубышкиной, направленного на выявление доминирующей мотивации (стремление личности к социальному престижу, соперничеству и достижению цели), показали, что средние значения по всем шкалам у опытных игроков оказались выше, чем у новичков (табл. 1). Кроме того, игроки, имеющие опыт участия в КВН, мотивированы, прежде всего, состязательностью игры и в меньшей степени стремятся к социальному престижу. Для опытных игроков КВН – это игра, где есть возможность реализовать свой творческий потенциал; они получают удовольствие от самого процесса игры. Начинающие игроки мотивированы преимущественно на достижение результата. Ориентация на успех характеризует их как активных и инициативных молодых людей, стремящихся преодолевать препятствия и рисковать ради победы.

Таблица 1

Показатели доминирующей направленности участников КВН

Шкалы	Средние показатели по группе «новичков»	Средние показатели по группе опытных игроков
Стремление к социальному престижу	8,0	8,4
Стремление к соперничеству	7,9	9,8
Стремление к достижению цели	8,5	8,9

Самоактуализационный тест (САТ) даёт представление о развитии творче-

ского и духовного потенциала личности. Оценки теста, находящиеся в пределах 60–76 баллов, свидетельствуют о высоком уровне, а 40–50 – о низком уровне самоактуализации личности.

По нашим данным, средний показатель самоактуализации в группе опытных игроков составил 62 балла, тогда как в группе новичков – 44 балла. Статистически достоверными оказались различия между выборками игроков по шкалам: «компетентность во времени» (Uэмп.= 84; Uкр.= 130; $p \leq 0,01$) и «реактивная чувствительность» (Uэмп.= 121; Uкр.= 130; $p \leq 0,05$). Также значимая разница зафиксирована в «представлениях о природе человека» (Uэмп.= 54; Uкр.= 107; $p \leq 0,01$), «принятии агрессии» (Uэмп.= 121; Uкр.= 130; $p \leq 0,05$) и «креативности» (Uэмп.= 84; Uкр.= 107; $p \leq 0,01$). Достоверной разницы между шкалами: самоподдержка, ценность самоактуализации, спонтанность, самоуважение, самопринятие, синергия, контактность, познавательные потребности – не выявлено.

Таким образом, мы можем заключить, что опытные игроки хорошо ориентируются во времени, в полной мере чувствуют происходящее в настоящий момент, получая удовольствие от того, что делают. Они способны отдавать себе отчёт в своих потребностях, чувствах и мотивах деятельности; быстро и адекватно реагируют на изменение ситуации; в целом понимают психологию человека и воспринимают людей такими, какие они есть; характеризуются выраженной творческой направленностью.

Это подтверждают результаты, полученные по методике «Определение креативности взрослой личности» Н. Ф. Вишняковой (рис. 2).

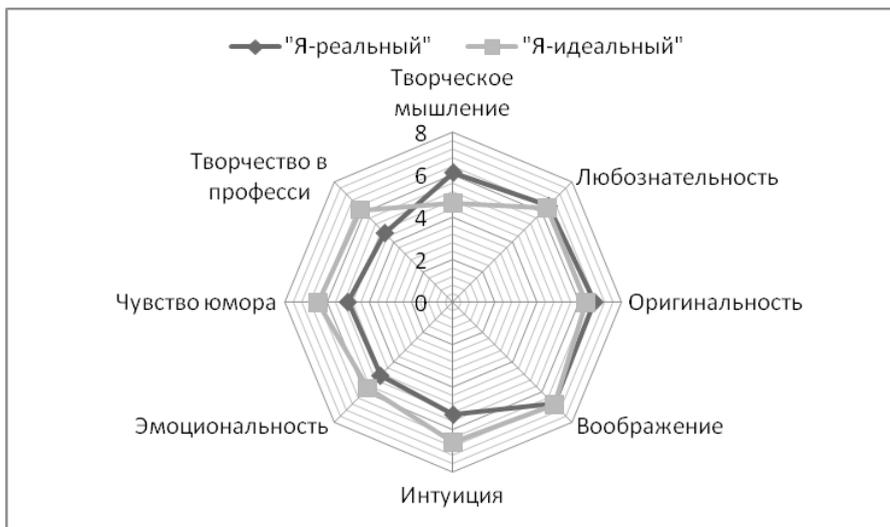


Рис. 2. Профили креативности образов «Я» у начинающих игроков

Можно заметить, что у начинающих игроков соотношение профилей «Я – реальное» и «Я – идеальное» выглядит более гармоничным за счёт равномер-

ного распределения компонентов креативности. «Я – идеальное» оценивается респондентами выше «Я – реального», за исключением развитого воображения и способности продуцировать оригинальные идеи. Заметный разрыв между реальным и идеальным образами «Я» по параметрам «творческое мышление», «творчество в профессии» и «чувство юмора», по-видимому, связан с ощущением малой самоэффективности в результате недостаточности игрового опыта. Кроме того, он может свидетельствовать о наличии резерва и творческого потенциала у участников команды КВН.

Профили креативности игроков со стажем заметно смещён как раз в сторону компонентов, характеризующих творческое мышление, чувство юмора и творческое отношение к профессии (рис. 3).

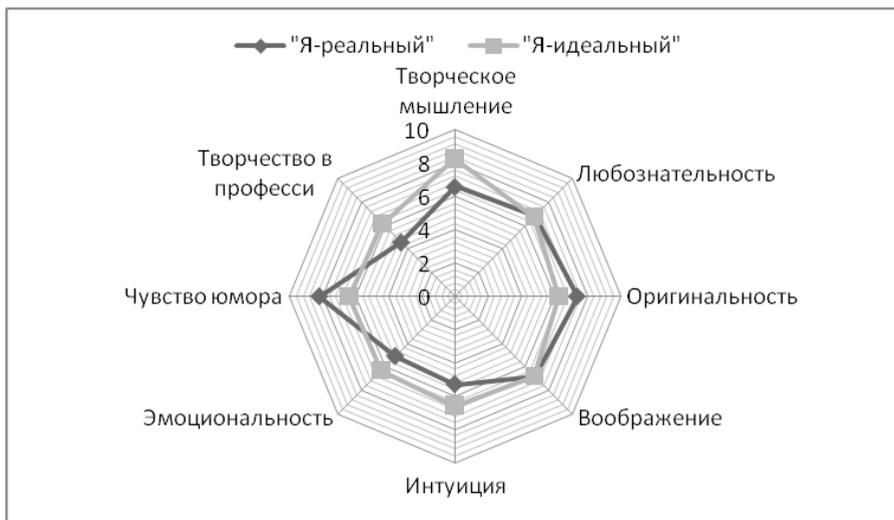


Рис. 3. Профили креативности образов «Я» у опытных игроков

Численные значения показателей любознательности и воображения, представленные в структуре «Я – реальное», у опытных игроков соответствуют «Я – идеальному», а в случае с чувством юмора и оригинальностью даже превышают. Иными словами, респонденты переоценивают развитость этих качеств у себя, что свидетельствует о завышенной самооценке по ключевым параметрам креативности для данного вида деятельности.

Статистический анализ по критерию Манна-Уитни показал, что в образе «Я – реальном» достоверные различия между выборками респондентов существуют по шкалам «творческое мышление» ($U_{\text{эмп.}} = 17,5$; $U_{\text{кр.}} = 113$; $p \leq 0,01$), «интуиция» ($U_{\text{эмп.}} = 88$; $U_{\text{кр.}} = 113$; $p \leq 0,01$), «чувство юмора» ($U_{\text{эмп.}} = 8$; $U_{\text{кр.}} = 113$; $p \leq 0,01$), «воображение» ($U_{\text{эмп.}} = 122$; $U_{\text{кр.}} = 113$; $p \leq 0,05$).

В образе «Я – идеальное» значимая разница проявляется по шкалам «воображение» ($U_{\text{эмп.}} = 99$; $U_{\text{кр.}} = 113$; $p \leq 0,01$), «любознательность» ($U_{\text{эмп.}} = 128$; $U_{\text{кр.}} = 138$; $p \leq 0,05$) и «чувство юмора» ($U_{\text{эмп.}} = 106$; $U_{\text{кр.}} = 113$; $p \leq 0,01$).

Таким образом, полученные результаты исследования позволяют судить о том, что обе группы участников команд КВН, несомненно, обладают креатив-

ными качествами, среди которых необходимо отметить чувство юмора, оригинальность, интуицию. Им свойствен азарт, соперничество и стремление к социальному престижу. На статистически значимом уровне доказаны различия между более опытными игроками и менее опытными по ряду личностных особенностей с приоритетом у первых.

Список литературы

1. Ананьев, Б. Г. Человек как предмет познания / Б. Г. Ананьев. – СПб. : Питер, 2001. – 288 с. – (Серия «Мастера психологии»).
2. Будаев, П. Е. Понятие «хронотопа» и анализ КВН: социально-политический аспект / П. Е. Будаев // Гуманитарные и социально-экономические науки. – 2008. – № 5. – 147–150.
3. Будаев, П. Е. КВН – хронотроп : дис. ... канд. социол. наук : 22.00.06 / П. Е. Будаев. – Ростов-н/Д, 2009. – 154 с.
4. Букланс, Д. Г. КВН как феномен современной массовой культуры : коммуникативный аспект : дис. ... канд. культурологии : 24.00.01 / Д. Г. Букланс. – Киров, 2010. – 182 с.
5. Букланс, Д. Г. Коммуникативное пространство игры КВН / Д. Г. Букланс // Вестник Вятского гос. гуманитар. ун-та. – 2009. – Т. 4. – № 3. – С. 189–192.
6. Захарченко, А. Е. Организация досуговой деятельности в условиях влияния массовой культуры : дис. ... канд. пед. наук : 13.00.01 / А. Е. Захарченко. – Оренбург, 2008. – 198 с.
7. Ковалёв, М. Н. КВН как социокультурное явление современного российского общества // Научные труды аспирантов и докторантов ФНПК МосГУ. – М. : Социум, 2003. – Вып. 19. – 122–132.
8. Ковалёв, М. Н. КВН (Клуб весёлых и находчивых) как социокультурное явление современной России: дис. ... канд. социол. наук : 22.00.06 / М. Н. Ковалёв. – М., 2004. – 139 с.
9. Рубинштейн, С. Л. Основы общей психологии / С. Л. Рубинштейн – СПб. : Питер, 2008. – 720 с. – (Серия «Мастера психологии»).



Psychological Features of KVN Team Members with Different Playing Experience

I. A. Sergeeva

Irkutsk State Railway Transport Engineering University, Irkutsk

K. V. Varykhanova

Irkutsk National Research Technical University, Irkutsk

Abstract. *The article presents empirical studies of the psychological features of the participants in the KVN teams with different playing experiences. Differences in characterological properties, dominating motivation, level of development of creativity of respondents are revealed. It is shown that the more experienced participants of KVN (experience of more than 3 years) are characterized by greater creativity, ability to teamwork, and ability to deeper understanding the social problems and realizing the «boundaries» of their behavior in comparison with beginners who have 1-2 years of playing experience. The new players often overestimate themselves and their abilities, they are more ambitious or arrogant, they cannot always control their emotions and behavior and are prone to impulsive decision making.*

Key words: *KVN, creativity, personality, motivation, psychological features, self-actualization, creative thinking, humor.*

Сергеева

Ирина Альбертовна

*кандидат биологических наук,
доцент кафедры «Философия
и социально-гуманитарные науки»*

*Иркутский государственный
университет путей
сообщения*

*664074, г. Иркутск, ул. Чернышев-
ского, 15*

*тел.: 8(3952)638399
e-mail: sergirina55@mail.ru*

Sergeeva

Irina Albertovna

*Candidate of Sciences (Biology),
Associate Professor of Philosophy
and Social and Humanitarian
Sciences Department*

*Irkutsk State Railway Transport
Engineering University*

15 Chernyshevsky St, Irkutsk, 664074

*tel.: 8(3952)638399
e-mail: sergirina55@mail.ru*

**Варыханова
Клара Викторовна**

*кандидат биологических наук,
доцент кафедры социологии и
психологии*

*Иркутский национальный исследо-
вательский технический универси-
тет*

664074, г. Иркутск, ул. Игошина, 4

тел.: 8(3952)405499

e-mail: varklar@mail.ru

**Varykhanova
Klara Viktorovna**

*Candidate of Sciences (Biology),
Associate Professor of the Sociology
and Psychology Department*

*Irkutsk National Research Technical
University*

4 Igoshin St, Irkutsk, 664074

tel.: 8(3952)405499

e-mail: varklar@mail.ru