

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
Владивостокский государственный университет экономики и сервиса (ВГУЭС)

ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫЙ ПОТЕНЦИАЛ ВУЗОВ – НА РАЗВИТИЕ ДАЛЬНЕВОСТОЧНОГО РЕГИОНА РОССИИ И СТРАН АТР

Материалы XXIII международной научно-практической
конференции студентов, аспирантов и молодых ученых

21–23 апреля 2021 г.

В пяти томах

Том 3

Под общей редакцией д-ра экон. наук Т.В. Терентьевой

Владивосток
Издательство ВГУЭС
2021

УДК 378.4
ББК 74.584(255)я431
И73

**Интеллектуальный потенциал вузов – на развитие Дальне-
И73 восточного региона России и стран АТР :** материалы XXIII между-
народной науч.-практ. конф. студентов, аспирантов и молодых ученых
(г. Владивосток, 21–23 апреля 2021 г.) : в 5 т. Т. 3 / под общ. ред. д-ра экон. наук
Т.В. Терентьевой ; Владивостокский государственный университет экономики и
сервиса; Электрон. текст. дан. (1 файл: 11,2 МБ). – Владивосток: Изд-во ВГУЭС,
2021. – 1 электрон., опт. диск (CD-ROM). – Систем. требования: Intel Pentium
(или аналогичный процессор других производителей), 500 МГц; 512 Мб опера-
тивной памяти; видеокарта SVGA, 1280×1024 High Color (32 bit); 5 Мб свобод-
ного дискового пространства; операц. система Windows XP и выше; Acrobat
Reader, Foxit Reader либо любой другой их аналог. – Владивосток: Изд-во
ВГУЭС, 2021.

ISBN 978-5-9736-0638-1
ISBN 978-5-9736-0641-1 (Т. 3)

Включены материалы XXIII международной научно-практической конференции студентов, аспирантов и молодых ученых «Интеллектуальный потенциал вузов – на развитие Дальневосточного региона России и стран АТР», состоявшейся во Владивостокском государственном университете экономики и сервиса (г. Владивосток, мая 2021 г.).

Том 3 представляет широкий спектр исследований молодых ученых и студентов вузов Дальнего Востока и других регионов России, ближнего и дальнего зарубежья, подготовленных в рамках работы секций конференции по следующим темам:

- Философские контексты современности;
- Психологические и социологические исследования ресурсов современного человека;
- Теоретическая, прикладная и сравнительно-сопоставительная лингвистика;
- Легкая промышленность. Индустрия моды.

УДК 378.4
ББК 74.584(255)я431

Электронное учебное издание

Минимальные системные требования:

Компьютер: Pentium 3 и выше, 500 МГц; 11,2 МБ; 5 Мб на жестком диске; видеокарта SVGA, 1280×1024 High Color (32 bit); привод CD-ROM. Операционная система: Windows XP/7/8.

Программное обеспечение: Internet Explorer 8 и выше или другой браузер; Acrobat Reader, Foxit Reader либо любой другой их аналог.

ISBN 978-5-9736-0638-1
ISBN 978-5-9736-0641-1 (Т. 3)

© ФГБОУ ВО «Владивостокский государственный университет экономики и сервиса», оформление, 2021

Под общей редакцией д-ра экон. наук Т. В. Терентьевой

Компьютерная верстка М. А. Портновой

Владивостокский государственный университет экономики и сервиса

690014, г. Владивосток, ул. Гоголя, 41

Тел./факс: (423)240-40-54

Объем 15,4 МБ Усл.-печ. л. 22,41

Подписано к использованию .25.09.2021 г.

Тираж 300 (I –25) экз.

УДК 378.4
ББК 74.584(255)я431
И73

Интеллектуальный потенциал вузов – на развитие
И73 Дальневосточного региона России и стран АТР : материалы XXIII междунар. науч.-практ. конф. студентов, аспирантов и молодых ученых (г. Владивосток, мая 2021 г.) : в 5 т. Т. 3 / под общ. ред. д-ра экон. наук Т.В. Терентьевой ; Владивостокский государственный университет экономики и сервиса. – Владивосток: Изд-во ВГУЭС, 2021. – 392 с.

ISBN 978-5-9736-
ISBN 978-5-9736- (Т. 3)

Включены материалы XXIII международной научно-практической конференции студентов, аспирантов и молодых ученых «Интеллектуальный потенциал вузов – на развитие Дальневосточного региона России и стран АТР», состоявшейся во Владивостокском государственном университете экономики и сервиса (г. Владивосток, мая 2021 г.).

Том 3 представляет широкий спектр исследований молодых ученых и студентов вузов Дальнего Востока и других регионов России, ближнего и дальнего зарубежья, подготовленных в рамках работы секций конференции по следующим темам:

- Философские контексты современности
- Психологические и социологические исследования ресурсов современного человека.
- Теоретическая, прикладная и сравнительно-сопоставительная лингвистика
- Легкая промышленность. Индустрия моды.

УДК 378.4
ББК 74.584(255)я431

ISBN 978-5-9736-
ISBN 978-5-9736- (Т. 3)

© ФГБОУ ВО «Владивостокский
государственный университет экономики
и сервиса», оформление, 2021

Секция. ПСИХОЛОГИЧЕСКИЕ И СОЦИОЛОГИЧЕСКИЕ ИССЛЕДОВАНИЯ РЕСУРСОВ СОВРЕМЕННОГО ЧЕЛОВЕКА

Рубрика: Психологические исследования ресурсов современного человека

УДК 159.9.072

ВЛИЯНИЕ ПЕРВИЧНОГО ЗНАКОМСТВА НА ПОДСТРАИВАНИЕ ПОД ПОВЕДЕНИЕ ПАРТНЕРА В РАМКАХ СОРЕВНОВАТЕЛЬНОЙ ИГРЫ

Н.А. Азаров, К.С. Гринько
бакалавры

*Владивостокский государственный университет экономики и сервиса
Владивосток. Россия*

Успешность совместной деятельности людей во многом определяется их умением работать в команде. В данной статье представлены результаты эксперимента, которые показали, что первичное знакомство не обязательно способствует сотрудничеству людей во взаимодействии, что противоречит данным американских исследователей. Вероятно, сотрудничеству в соревновательной игре способствуют какие-либо другие факторы, например, первое впечатление. Данный феномен требует дальнейшего экспериментального изучения.

Ключевые слова: эксперимент, соревновательная игра, партнеры по взаимодействию, подстраивание под поведение.

INFLUENCE OF INITIAL ACQUAINTANCE ON ADAPTATION TO THE PARTNER'S BEHAVIOR IN THE FRAMEWORK OF A COMPETITIVE GAME

The success of the joint activities of people is largely determined by their ability to work in a team. This article presents the results of an experiment that showed that initial acquaintance does not necessarily promote cooperation between people in interaction, which contradicts the data of American researchers. Other factors, such as first impressions, are likely to contribute to cooperation in competitive play. This phenomenon requires further experimental study.

Keywords: experiment, competitive play, interaction partners, behavior adjustment.

Важнейшей характеристикой человеческого общества, определяющей сам факт его существования, является способность индивидов к взаимодействиям. Человек – это маленькая частица огромной социальной структуры, который при всей своей обособленности не может существовать самостоятельно, либо же обособленное существование накладывает на него ряд дополнительных функций, а вместе с этим и трудностей. Именно благодаря кооперации и образованию в процессе взаимодействий социальных групп человечество добилось немалых успехов в своем научном и культурном развитии.

Успешная совместная деятельность во многом определяется существованием приязни между индивидами, а также наличием хотя бы элементарных межличностных связей. Поэтому мы предполагаем, что незнакомые друг другу люди, не сформировавшие никакого представления о своем партнере по команде, в совместной деятельности будут кооперироваться и взаимодействовать с меньшей эффективностью. Наше исследование направлено на проверку достоверности данной гипотезы.

Актуальность. Темп жизни современного общества значительно ускорился за последние несколько десятилетий. Развитие инструментов коммуникации позволяет людям иметь большее количество знакомых и взаимодействовать с ними в любое время и из любой точки мира. Однако человеку сложно поддерживать тесные межличностные связи сразу с большим количеством людей. Поэтому возникает вопрос: «Необходимы ли вообще тесные связи для успешного взаимодействия в процессе совместной деятельности?». Этот вопрос до сих пор не имеет какого-то полного и конкретного ответа, а, следовательно, и обоснования.

Цель исследования: выявить, влияет ли первичное знакомство на приспособление человека под поведение партнера в рамках соревновательной игры.

Объект исследования: поведение человека.

Предмет исследования: приспособление под поведение человека.

Гипотеза исследования: испытуемые, знакомые со своим партнером по соревновательной игре, будут склонны приспособиться под его паттерн поведения, нежели испытуемые, незнакомые со своим партнером.

Команда – это группа людей, объединенная общей целью, которая может быть достигнута только при условии кооперации всех участников. Немаловажным фактором успешности команды является взаимодействие, а именно межличностные контакты участников в процессе соревновательной деятельности, благодаря которым достигается взаимное изменение поведения, установок и психических состояний. Поэтому первоначальным условием достижения цели является формирование первичных отношений на уровне знакомства [2].

Уровень эффективности совместной деятельности и формирование оптимальных межличностных взаимоотношений обусловлены тремя видами совместимости – психологической, психофизиологической и социальной. Данные виды совместимости проявляются в любом виде деятельности, однако для успешного взаимодействия членов группы не обязательно наличие совместимости по всем трем видам. Наличие совместимости между членами совместной деятельности приводит к срабатываемости [1].

Высокий уровень командной сплоченности и совместимости участников обеспечивают наивысшую результативность группы.

Молодежь является весьма благоприятной группой для развития умения работать в команде. Они более лабильны, еще не имеют полностью устоявшихся коммуникативных связей, зачастую их круг общения не постоянен, довольно часто возникают новые связи, а старые, наоборот, распадаются. Командные способности среди молодежи напрямую влияют на их умение работать в коллективе, поэтому важно развивать подобные умения заранее. Полезным инструментом формирования таких способностей могут стать кооперативные игры. Это довольно простой и, одновременно, весьма эффективный способ сплотить небольшую группу для достижения общей цели. Кооперативные игры можно разделять по следующим критериям:

1. Степень реальности – данный пункт предполагает присутствие игроков либо в каком-то реальном игровом пространстве, где участники взаимодействуют непосредственно друг с другом (в живую), либо же в виртуальном пространстве, где взаимодействия участников происходит посредством компьютера или другого технического приспособления (игровой приставки, мобильного устройства и т.д.)

2. Продолжительность игры – игры можно разделить на длинные (несколько дней), средние (несколько часов) и короткие (несколько минут). Продолжительность кооперативной игры может быть прямо пропорциональна степени установления межличностных связей внутри группы, а также способности команды достигать общие цели в процессе совместной деятельности.

3. Уровень сложности – задания могут быть как достаточно легкими, так и умеренной или даже высокой сложности. Сложность игры следует устанавливать исходя из уровня развития ее участников.

4. На основе уровня сложности кооперативные игры закономерно делятся по возрастной принадлежности. Они могут быть рассчитаны на детей, подростков или лиц юношеского возраста (студентов) [4].

По структуре же, сформировавшиеся в процессе общей деятельности, команды бывают нескольких видов:

1. Рабочая группа – члены команды взаимодействуют в пределах задачи, делятся знаниями и опытом.

2. Потенциальная группа – создается на непродолжительное время из-за необходимости достижения общей цели, после чего распадается.

3. Реальная команда – в работу такой группы включается эмоциональный аспект, а именно поддержка, взаимопомощь в критической ситуации.

4. Команда высшего качества – членов такой команды определяет высокая мотивация и компетентность, а также высокий уровень обладания навыками совместной деятельности [3].

В рамках нашего эксперимента были рассмотрены именно потенциальные команды.

В эксперименте приняли участие 14 студентов ВГУЭС в возрасте от 18 до 22 лет различных направлений подготовки. Для проведения эксперимента заранее была разработана командная соревновательная игра, в которой участвуют 4 человека.

Суть данной соревновательной игры заключалась в следующем:

«В игре участвуют 4 человека, поделенные на 2 команды. Каждому участнику перед началом состязания выдавалось по 2 карточки красного и зеленого цвета. Далее игроки одной команды садились спиной друг к другу так, чтобы не видеть действий своего партнера. Игрокам объяснялись правила: «По команде каждый участник поднимает одну из карточек в его руке. После объявляются комбинации карточек в команде (например, «команда 1: красная – красная; команда 2: зеленая – красная») В зависимости от комбинации карточек в паре каждому участнику присуждается определенное количество очков (комбинация двух красных карточек дает по одному баллу каждому участнику, двух зеленых – по два балла каждому, красной и зеленой – 3 балла, поднявшему красную карточку, и 0 баллов поднявшему зеленую). Цель игры – хотя бы один участник в команде должен набрать 20 очков. После объяснения, ведущий осведомляется понятны ли правила участникам, после чего игра начинается. Количество баллов у каждого участника в ходе игры не оглашается.

Суть же эксперимента заключалась в том, что первая команда состояла исключительно из актеров, а вторая – из актера и испытуемого. Команда актеров всегда поднимает зеленые карточки. В команде с актером и испытуемым, актер всегда поднимает красную карточку. Перед началом игры испытуемые случайным образом были поделены на две группы – экспериментальную и контрольную. Разница их заключалась в том, что в экспериментальной группе испытуемый и актер перед началом игры познакомились друг с другом (проводили небольшую неструктурированную экспериментом беседу), а в контрольной – не познакомились. В ходе беседы задача актера заключалась в том, чтобы расположить к себе испытуемого, между ними не происходило никаких «сговоров» относительно их совместных действий в игре.

По окончании эксперимента испытуемые проходили опрос, цель которого была определить какое отношение к партнеру по команде, у них сложилось, а также их отношение к эксперименту в целом.

Мы предполагали, что испытуемые, находящиеся в экспериментальной группе справятся с заданием лучше, нежели испытуемые из контрольной группы, так как в их команде уже были сформированы первичные межличностные отношения. Чтобы победить в испытании испытуемому необходимо показывать зеленую карточку, тогда его партнер (актер показывающий красную карточку) наберет 20 очков раньше, чем команда противника. На практике игра должна продлиться не более 10 ходов, за это время команда актеров гарантированно наберет 20 очков и победит. У испытуемого было 4 хода, чтобы определить особенность поведения своего партнера, подстроить под него собственное поведение и при этом успеть одержать победу в испытании.

Фактом успешного подстраивания под поведение партнера испытуемым считалось постоянное поднятие им зеленой карточки. В случае постоянного поднятия красной карточки или хаотичного поднятия карточек констатировалось отсутствие подстраивания.

Предполагались также ситуации, что испытуемый подстроится под поведения партнера слишком поздно, чтобы одержать победу или же ввиду улавливания сути игры инсценирует «ничью» путем самостоятельного подсчета баллов всех участников и соответственными манипуляциями комбинациями карточек в его команде. Такие ситуации могут предполагать подстраивание под поведение партнера, однако являются специфичными и в случае их появления рассматривались бы отдельно.

По результатам эксперимента под поведение партнера подстроились лишь 5 испытуемых из 14. Причем трое из них были в контрольной группе, а 2 в экспериментальной. Положительное отношение к своему партнеру высказали 8 испытуемых (2 из экспериментальной и 6 из контрольной), нейтральное – 6 испытуемых (5 из экспериментальной и 1 из контрольной).

Таблица

Результаты эксперимента

| Группа | Подстроились | Не подстроились | Положительное отношение | Нейтральное отношение | Отрицательное отношение |
|-------------------|--------------|-----------------|-------------------------|-----------------------|-------------------------|
| Экспериментальная | 2 | 5 | 2 | 5 | 0 |
| Контрольная | 3 | 4 | 6 | 1 | 0 |

На основе данных результатов можно сделать вывод что факт первичного знакомства с партнером по команде не влияет на факт подстраивания под его поведения, либо же размер вы-

борки был недостаточен для определения значимой корреляции по данному фактору. Также стоит отметить, что положительное отношение к испытуемому сложилось у меньшей части экспериментальной выборки (и у большей части контрольной). Данный факт также мог повлиять на результаты эксперимента. Можно сделать предположение что подстраивание под поведение партнера по команде зависит от наличия именно положительного отношения к нему, либо же от какого-то другого фактора, не учтенного в данном эксперименте (например, когнитивных способностей испытуемых). Для уточнения результатов и выдвижения новых гипотез, возможно, следует пересмотреть процедуру самого эксперимента, ввести новые переменные в исследование, увеличить численность выборки. Выдвинутую гипотезу следует считать неподтвержденной.

1. Бабушкин Г.Д., Буфиус А.С. Психологическая совместимость и срабатываемость в групповой деятельности // Психопедагогика в правоохранительных органах. – 2006. – №2 – С. 40–42.
2. Грошев А.М., Буторин В.В. Особенности влияния психологической совместимости и сплочённости игроков на результативность командных действий // Ученые записки университета им. П.Ф. Лесгафта. – 2018. – №4. – С. 387–391.
3. Крестьянскова Е.А. Основные виды команд и управление эффективной командой // Контентус. – 2016. – №3. – С. 31–34.
4. Ронь И.Н., Мишина Т.В., Тейванов С.В. Развитие командных навыков работы у молодежи в контексте общественной проблематики // The Scientific Heritage. – 2020.-- №56. – С. 8–9.

Рубрика: Психология

УДК 159.9

САМОРАСКРЫТИЕ СПОСОБНОСТЕЙ СТУДЕНТОВ РАЗНЫХ НАПРАВЛЕНИЙ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ПОДГОТОВКИ

А.С. Бабяк
бакалавр

*Владивостокский государственный университет экономики и сервиса
Владивосток. Россия*

Определены различия показателей самораскрытия способностей: количества слов в Я-концепции у студентов разных направлений подготовки; степень совпадения данных о типах интеллекта (по Г. Гарднеру) и выбора профессионального образования у студентов с самораскрытием способностей и без самораскрытия способностей. Обнаружена достоверность различий исследуемых признаков, что подтверждает важность самораскрытия способностей для личности.

Ключевые слова: Я-концепция, самораскрытие способностей, самоопределение, тип интеллекта, направление подготовки, студенты.

SELF-DISCLOSURE OF THE ABILITIES OF STUDENTS OF DIFFERENT AREAS OF PROFESSIONAL TRAINING

The differences in the indicators of self-disclosure of abilities are determined: the number of words in the Self-concept among students of different areas of training; the degree of coincidence of data on the types of intelligence (according to G. Gardner) and the choice of professional education among students with self-disclosure of abilities and without self-disclosure of abilities. The reliability of the differences of the studied features was found, which confirms the importance of self-disclosure of abilities for the individual.

Keywords: I- conception, self-disclosure of abilities, self-determination, type of intelligence, direction of training, students.