
САМОАКТУАЛИЗАЦИЯ УЧАСТНИКОВ НЕФОРМАЛЬНОГО МОЛОДЕЖНОГО ОБЪЕДИНЕНИЯ (на примере движения ролевых игр)

А.С. Журавлева

Кафедра социальной и дифференциальной психологии
Российский университет дружбы народов
ул. Миклухо-Маклая, 6, Москва, Россия, 117198

Статья посвящена результатам исследования самоактуализации личности участников молодежной субкультуры (на примере ролевого движения). Описываются характеристики самоактуализации, ее структура, а также половозрастные особенности. Было доказано, что уровень самоактуализации участников ролевого движения выше, чем у людей, не имеющих такого увлечения, что участие в ролевых играх является более значимым фактором для самоактуализации личности, чем пол и возраст игроков.

Ключевые слова: самоактуализация, молодежная субкультура, ролевое движение, ролевая игра.

Интерес исследователей к проблеме самореализации личности сегодня неуклонно растет [5; 7; 12; 16], потребность в ней четко осознается практически каждым здоровым человеком [5], в том числе и подрастающим молодым поколением, которое все чаще сегодня «уходит» в так называемые неформальные объединения.

Неформальные молодежные объединения (НМО), по определению С.Ю. Ковальчука, — это «официально незарегистрированные, стихийно образующиеся группы молодых людей, возникающие по инициативе „снизу“ на основе общего типа поведения, образа жизни, ценностных установок» [6]. Считается, что в НМО входят те, кто не вписывается в привычные рамки поведения и «выбирается из формализованных структур нашей жизни». Это те люди, которые стремятся жить в соответствии со своими собственными интересами и правилами и готовы отстаивать свое право на это [6. С. 100].

Как правило, в качестве основных причин прихода молодых людей в конкретное НМО выделяют: различные семейные проблемы; презрение со стороны учителей; желание самоутвердиться; поиск близкого межличностного общения [9; 13]. Существует весьма устойчивый стереотип: если социализация подростка прошла успешно (хотя бы в одной из социальных групп, будь то семья, какая-либо формальная группа (одноклассники или учителя) и т.п.), то он не «попадет под влияние» субкультур [3]. Однако есть и другие исследователи, которые отмечают, что НМО могут выполнять и ряд положительных функций, а именно: они предоставляют возможность молодому человеку выработать определенный статус, проявить творческую инициативу, адаптироваться в целом к обществу, помогают молодым людям освободиться от зависимости от родителей, от их опеки и т.п. Как правило, большая часть молодых людей после выхода из движения уже не «бунтуют» по ничтожным поводам и преодолевают подростковые комплексы. В отли-

чие от сверстников, которые не входили в подобные объединения, большая часть членов НМО характеризуется социальной зрелостью [8; 14].

Чтобы проверить это утверждение, мы провели эмпирическое исследование самоактуализации личности представителей НМО. Мы выбрали ролевое движение как одно из самых популярных и широко распространенных в наши дни. Данные, касающиеся психологического портрета его участников, также противоречивы [1; 14]. Одни исследователи считают, что «ролевые игры — это вид эскапистического сверхценного увлечения, являющегося девиантной формой поведения» [11], а другие — что это одна из успешных сфер социализации [9; 13].

В.Л. Малыгин и В.В. Щербачев описывают «ролевики» как творческих, эмоционально сензитивных личностей. Однако, по их мнению, «ролевики» очень зависят от окружающего мира: у них высока потребность во внимании, артистизм и другие проявления демонстративности. Также, согласно их точке зрения, им свойственен психологический инфантилизм. Как считают эти авторы, у «ролевики» налицо внутрличностный конфликт, который не находит разрешения и создает напряжение. «Вопрос влияния данного конфликта на адаптацию к социуму требует дальнейшего изучения, однако уже сейчас можно предположить, наличие дезадаптивного протеста. Противопоставление себя социуму, очевидно, способствует эскапизму», считают авторы [11]. Однако данные других исследователей показывают обратное. Например, Д.Б. Писаревская, цитируя Е. Беликову, говорит, что ролевая игра не оказывает негативного воздействия на личность и ее адаптированность. Она пишет, что ролевые игры вызывают ощущение энергии, активности, чувства полезности другим, сопричастности чему-то большему, желание познавать новое [13].

Эмпирическое исследование проводилось нами в 2011—2013 гг. Исследовались люди, являющиеся представителями ролевого движения, и те, кто не имел в своей жизненной практике подобного рода увлечений. Общая выборка составила 176 человек, из них 65 — юноши, 111 — девушки. Возраст испытуемых — от 18 до 39 лет. Испытуемыми стали студенты и работники различных сфер деятельности из разных городов России.

Общая выборка была разбита на две группы по объективному признаку участия в ролевых играх. Представителем ролевого движения мы называем любого человека, практикующего на протяжении как минимум трех лет «вживание в роль», участвующего в двух любых формах ролевых игр (полигонных, кабинетных и др.). Первая группа — представители ролевого движения — составила 90 человек, вторая (не увлекающиеся ролевыми играми люди) — 86. В двух группах испытуемые были уравнены по половому и возрастному признакам.

Наше исследование с использованием самоактуализационного теста (адаптированной версии опросника личностной ориентации РОІ Э. Шострома) показало, что представители ролевого движения отличаются от людей, не имеющих подобного рода увлечений, более высоким уровнем самоактуализации. Также у представителей ролевого движения был выявлен высокий уровень показателя ориентации во времени. Это говорит о том, что они воспринимают процесс жизни целостно,

им свойственно жить сегодняшним днем. Конечно, полностью снять обвинения по поводу эскапистического характера ролевого движения нельзя, но, на наш взгляд, можно считать доказанным, что не все движение является таковым.

В пользу возможного конструктивного влияния ролевых игр на самоактуализацию говорит то, что уровень поддержки у участников ролевого движения также статистически выше, чем у тех, кто не занимается подобной деятельностью. Действительно, степень независимости участников неформальных объединений от воздействия «извне» часто даже называется чрезмерной.

Как показало наше исследование, представителям ролевого движения ценности самоактуализирующихся личностей ближе, чем людям, не занимающимся играми.

Гибкость поведения также статистически значимо выше у представителей ролевого движения. Это легко объясняется тем, что ролевая игра носит импровизационный характер, в ней моделируются не только межличностные отношения участников, но и та или иная экономика, политические ситуации, социальные процессы. Реставрируется с точностью до мельчайших деталей место событий, шьются костюмы. Таким образом, беря на себя роль, человек полностью погружается в другой мир. Это способствует тому, что, войдя в роль, человек начинает действовать с соответствии с ее требованиями. А многократное повторение подобного процесса, на наш взгляд, действительно содействует развитию гибкости человека. Таким же образом можно объяснить и тот факт, что уровень принятия агрессии также статистически выше у людей, увлекающихся ролевыми играми. Вследствие возможности проигрывания и положительных, и отрицательных ролей у участников движения лучше развивается способность принимать свои отрицательные эмоции как естественные проявления природы человека.

Действительно, практика ролевых игр предполагает активизацию эмоциональной жизни человека, так как, принимая роль, он принимает на себя и эмоции своего героя. В то же время очень важно не путать свои настоящие эмоции и те эмоции, которые должны быть присущи персонажу. По завершении любой игры грамотными мастерами всегда проводится то, что в психологических тренингах называется «шеринг» (обмен впечатлениями) и «деролинг» (выход из роли). Поэтому понятно, почему уровень сензитивности у участников ролевого движения выше, чем у людей, не увлекающихся ролевыми играми.

Также можно объяснить и значимость различий по параметру спонтанности: игровая практика требует от участника умения быстро и естественно реагировать на происходящее, иначе персонаж получится «ненастоящим», поэтому он должен уметь говорить о своих чувствах, не бояться быть смешным или глупым, показывая их.

Высокий уровень у участников ролевого движения по шкале самопринятия можно объяснить тем, что, экспериментируя с ролями, они, в случае рассогласования между требованиями роли и своими возможностями могут попробовать себя в другом амплуа. Но, как считает Л.И. Анцыферова, пережитые человеком «разные формы личностного существования не исчезают, а сохраняются в его внут-

реннем мире в виде „эскизов“ виртуальных личностей». Эти «эскизы» и помогают впоследствии человеку обрести, принять самого себя, осознать свои минусы и плюсы [2].

Наше исследование подтверждает, что участники ролевого движения лучше понимают связанность противоположностей, в частности, таких, как игра и работа. Высокий уровень контактности позволяет охарактеризовать участников ролевого движения как людей, которые быстрее находят близкий контакт с окружающими.

Процесс создания ролевой игры требует большой эрудиции участников игр, вероятно, именно поэтому у них больше выражено стремление к приобретению знаний об окружающем мире. Но зачастую игры строятся на основе созданных автором вымышленных миров и для воплощения их в реальность больше необходим творческий подход. Наше исследование подтверждает результаты, полученные А. Лаhtiной [8]: участники ролевого движения действительно являются более творческими людьми, чем те, кто не имеет подобного рода увлечений.

Для определения структуры самоактуализации личности представителей ролевого движения и людей, не являющихся участниками ролевого движения, нами был произведен факторный анализ полученных данных. Для обеих подгрупп выделились четыре одинаковых фактора, однако их расположение оказалось различным. Мы выяснили, что для участников ролевого движения самоактуализация представляется как реализация себя через отношения с другими и через самопознание, а для людей, не имеющих подобного рода увлечений, самоактуализация — это скорее умение адаптироваться к окружающему миру, сохранив свою самость.

Также мы провели анализ различий между однополыми группами людей, участвующих и не участвующих в ролевом движении. Он показал, что самоактуализация людей одного пола, хотя и имеет свою специфику, меньше различается между людьми разного пола внутри группы участников ролевого движения, чем между представителями того же пола у участников и не участников ролевого движения.

Отсюда мы сделали вывод о том, что участие в ролевом движении оказывает более сильное воздействие на самоактуализацию молодых людей, чем их принадлежность к определенной половой группе. То же самое мы обнаружили и в отношении возраста: возрастные различия самоактуализации сильнее проявляются между людьми одного возраста, участвующими и не участвующими в ролевом движении, чем между людьми разных возрастов в группе участников ролевого движения.

На наш взгляд, проведенное нами исследование доказывает необходимость проведения просветительской работы, разъяснения сущности ролевого движения, так как в обществе преобладает негативное отношение к нему как одному из видов молодежной субкультуры и отсутствует достаточная осведомленность о всех возможностях, предлагаемых играми.

В дальнейшем планируется проведение лонгитюдного исследования с целью изучения влияния ролевой игры на изменение уровня самоактуализации личности.

ЛИТЕРАТУРА

- [1] *Авилов Г.М.* Особенности ролевой игровой деятельности в период поздней юности // Сибирская психология сегодня: Сборник научных трудов. — Вып. 2. — Кемерово: Кузбассвузиздат, 2004. — С. 151—161. [*Avilov G.M.* Osobennosti rolevoy igrovoj deyatelnosti v period pozdnej yunosti // Sibirskaya psikhologiya segodnya: sbornik nauchnykh trudov. — Вып. 2. — Кемерово: Kuzbassvuzizdat, 2004. — S. 151—161.]
- [2] *Анцыферова Л.И.* Поздний период жизни человека: типы старения и возможности поступательного развития личности // Психол. журн. — 1996. — № 6. — С. 60—71. [*Antsyferova L.I.* Pozdnij period zhizni cheloveka: tipy stareniya i vozmozhnosti postupatel'nogo razvitiya lichnosti // Psikhol. zhurn. — 1996. — No 6. — S. 60—71.]
- [3] *Грибкова Е.* Подростковые субкультуры: синдром одиночества [Электронный ресурс]. — URL: <http://102diploma.ru/teach/301211.html> [*Gribkova E.* Podrostkovye subkultury: sindrom odinochestva [elektronnyj resurs]. — URL: <http://102diploma.ru/teach/301211.html>]
- [4] *Громов Д.В.* Изучение молодежных субкультур России: современное состояние и проблемы // Этнографическое обозрение. — 2008. — № 1. — С. 3—7. [*Gromov D.V.* Izuchenie molodezhnykh subkultur Rossii: sovremennoe sostoyanie i problemy // Etnograficheskoe obozrenie. — 2008. — No 1. — S. 3—7.]
- [5] *Ишмухаметов Р.Р.* Проблемы самореализации личности. — М.: КРАСАНД, 2010. [*Ishmukhametov R.R.* Problemy samorealizatsii lichnosti. — М.: Krasand, 2010.]
- [6] *Ковальчук С.Ю.* Особенности изучения неформальных молодежных объединений // Вестн. Самар. гос. ун-та. — 2007. — № 5/2. — С. 95—101. [*Kovalchuk S.Yu.* Osobennosti izucheniya neformalnykh molodezhnykh obedinenij // Vestn. Samar. gos. un-ta. — 2007. — № 5/2. — S. 95—101.]
- [7] *Кудинов С.С., Авдеев Н.П., Архипочкина К.В.* Индивидуально-типологическая характеристика самореализации личности // Вестник РУДН. Серия «Психология и педагогика». — 2012. — № 4. — С. 85—90. [*Kudinov S.S., Avdeev N.P., Arkhipochkina K.V.* Individualno-tipologicheskaya kharakteristika samorealizatsii lichnosti // Vestnik RUDN. Seriya “Psikhologiya i pedagogika”. — 2012. — No 4. — S. 85—90.]
- [8] *Лактина А.Н.* Индивидуально-психологические особенности участников молодежного ролевого движения: Дипломная работа. — МГЛУ, 2007. [*Lakhtina A.N.* Individualno-psikhologicheskie osobennosti uchastnikov molodezhnogo rolevogo dvizheniya: Diplomnaya rabota. — MGLU, 2007.]
- [9] *Лекомтцева Е.Н.* Неформальные объединения молодежи как социальное явление // Ярославский пед. Вестник. — 2007. — № 2. — С. 51—54. [*Lekomtseva E.N.* Neformalnye obedineniya molodzhi kak sotsialnoe yavlenie // Yaroslavskij ped. vestnik — 2007. — No 2. — S. 51—54.]
- [10] *Луков В.А.* Особенности молодежных субкультур в России // Социол. исследования. — 2002. — № 10. — С. 79—87. [*Lukov V.A.* Osobennosti molodezhnykh subkultur v rossii // Sotsiol. Issledovaniya. — 2002. — No 10. — S. 79—87.]
- [11] *Малыгин В.Л., Щербачев В.В.* Особенности характерологических свойств участников ролевых игр // Медицинская психология в России: электрон. науч. журн. — 2011. — № 4 [Электронный ресурс]. — URL: <http://medpsy.ru> (дата обращения: 26.02.2013). [*Malygin V.L., Scherbachev V.V.* Osobennosti kharakterologicheskikh svojstv uchastnikov rolevykh igr // Meditsinskaya psikhologiya v Rossii: elektron. nauch. zhurn. — 2011. — No 4 [Elektronnyj resurs]. — URL: <http://medpsy.ru> (data obrascheniya: 26.02.2013).]
- [12] *Новикова И.А., Замалдинова Г.Н.* Личностная уверенность и уровень самоактуализации сотрудников коммерческих организаций // Вестник РУДН. Серия «Психология и педагогика». — 2010. — № 2. — С. 21—26. [*Novikova I.A., Zamaldinova G.N.* Lichnostnaya uverennost i uroven samoaktualizatsii sotrudnikov kommercheskikh organizatsij // Vestnik RUDN. Seriya “Psikhologiya i pedagogika”. — 2010. — No 2. — S. 21—26.]

- [13] *Писаревская Д.Б.* Рольевые игры: пример «социализации» субкультуры // Этнографическое обозрение. — 2008. — № 1. — С. 8—18. [*Pisarevskaya D.B.* Rolevye igrы: primer “sotsializatsii” subkultury // Etnograficheskoe obozrenie. — 2008. — No 1. — S. 8—18.]
- [14] *Писаревская Д.Б.* Феномен субкультуры рольевых игр в современном обществе: Дисс. ... канд. истор. наук. — М., 2009. [*Pisarevskaya D.B.* Fenomen subkultury rolevykh igr v sovremennom obschestve: Diss. ... kand. istor. nauk. — M., 2009.]
- [15] *Чеботарева Е.Ю.* Внутрисемейные факторы развития личности // Вестник РУДН. Серия «Психология и педагогика». — 2006. — № 2. — С. 28—36. [*Chebotareva E.Yu.* Vnutri-semejnye faktory razvitiya lichnosti. — Vestnik RUDN. Seriya “Psikhologiya i pedagogika”. — 2006. — No 2. — S. 28—36.]
- [16] *Chebotareva E.* Regulatory Aspects of Subjective Well-Being // Abstracts of the 27th conference of the European Health Psychology Society «Well-Being, Quality of life and Caregiving». — Bordeaux, France, 2013. — P. 133.

SELF-ACTUALIZATION OF YOUTH SUBCULTURE MEMBERS (role-playing movement as an example)

A.S. Zhuravleva

Chair of Social and Differential Psychology
Peoples' Friendship University of Russia
Miklukho-Maklaya str., 6 Moscow, Russia, 117198

The article is dedicated to the research of youth subculture members' self-actualization (role-playing movement as an example). It describes certain characteristics of role-players' self-actualization, its structure, and also its gender and age specific features. It has been proven that the level of self-actualization of the members of the role-playing movement is higher than of the people who are not interested in it and that taking part in role-playing games is a more significant factor for the self-actualization of the personality than the gender and age of the players.

Key words: self-actualization, youth subculture, role-playing movement, role-playing game.