

**Роловое самоопределение и самооценка представителей двух субкультур:
косплееров и ролевиков.**

Научный руководитель – Марцинковская Татьяна Давидовна

Карпук Владимир Андреевич

Студент (магистр)

Российский государственный гуманитарный университет, Институт психологии им. Л. С. Выготского, Москва, Россия
E-mail: karpuk_va@mail.ru

В настоящее время понятия субкультура меняется и по форме, и по содержанию. Это связано с тем, что субкультура определяет не только микросоциальное окружение, группы идентичности, но через социальные сети формирует субкультуру Интернета, трансформируясь в макросоциальный контекст социализации. В наше время субкультура в значительной степени определяет личностный рост и самореализацию людей. Именно последний аспект, с нашей точки зрения, является наиболее важным для понимания тенденций личностного развития и самоопределения молодежи в современном неопределённом и изменчивом мире.

Что же может дать для личностного развития и самоопределения субкультура? Можно предположить, что категоризация субкультур даёт возможность лучше осознать и себя и свои интересы. То есть можно говорить о том, что категоризация субкультур помогает самокатегоризации. Когда человек понимает, что это субкультура его, он идентифицируется с этой субкультурой и осознает, а частично и формирует и персональную идентичность.

Наше исследование посвящено двум субкультурам косплеерам и ролевикам. Эти субкультуры в настоящее время не только получили большое распространение [5,6], но и внимания СМИ и даже материальную поддержку.

Цель косплееров - воссоздание на себе выбранного образа в форме костюма персонажа или героя из любого медиа источника - видеоигры, комикса, фильма, сериала, мультфильма, художественного произведения. Главное условие - это существование источника - образа, которого можно максимально точно скопировать, хотя допускаются творческие отступления. Что же касается отыгрывания роли (привычек, мимики и пластики, подражание речевым манерам и поведению своего героя), большинство косплееров уделяют этому мало внимания, иногда не делая вовсе или отыгрывая персонажа лишь во время дефиле на сцене или во время фотосессий. Это и является главным качественным отличием косплееров от ролевиков в содержательной части деятельности.

Конечная цель ролевиков - ролевая игра, в основном в контексте реальной деятельности (через действия, а не через слова), т.е. воссоздание в реальном мире игры выбранной «вселенной» (фантастического мира), по ее правилам и канонам. Основой также может послужить любой популярный медиа источник. Главное условие - это полное следование выбранной роли и законам созданного мира. Причем погружение в игру может длиться не один день и на протяжении всего этого времени выход из роли не приветствуется. Ролевики также создают себе костюмы для игры, но в доминирующем числе случаев это не главные и второстепенные персонажи источника, а самостоятельно придуманные персонажи, существование которых допускается в игре [1].

Исходя из существенных качественных отличий в содержании деятельности участников этих субкультур, нами было выдвинуто две гипотезы:

1) существуют различия в содержании групповой и персональной идентичности между представителями рассматриваемых субкультур.

2) Количество сделанных костюмов связано с уровнем самооценки.

Исследование проходило в 2 этапа. На первом этапе, который проходил в 2017-2018 годах, было выявлено, что, несмотря на внешнее сходство данных субкультур, сами участники сознают и подчеркивают существенные отличия в групповой идентичности и ролевом функционале этих субкультур. Было также выявлено, что персональная идентичность косплееров имеет более дифференцированный характер, чем персональная идентичность ролевиков. Было также установлено, что представители обеих групп имеют положительную временную перспективу [3].

Второй этап проходил в 2018-2018 годах. На этом этапе использовались следующие методики:

1. Авторская анкета для сбора данных об отношении респондентов к рассматриваемым субкультурам.

2. Методика Дембо-Рубинштейн на определение уровня самооценки с модифицированными шкалами под специфику деятельности респондентов.

Выборка состояла из 41 респондента: 23 женщин и 18 мужчин в возрасте от 16 до 40 лет.

В процессе обработки и анализа данных было изучено соотношение между числом сделанных костюмов и уровнем самооценки. Для обработки данных был использован корреляционный анализ Спирмена.

В результате получены данные о значимых уровнях корреляции ($P < 0,05$) между количеством костюмов и оценкой своей способности преобразоваться в разные образы, умением носить костюм и уверенностью в себе. Высокий уровень значимости корреляции ($P < 0,01$) также был получен между оценкой умения многое делать своими руками и количеством костюмов.

Кроме того, нам удалось выявить корреляции между такими шкалами как:

1. «авторитет у сверстников» и «умение носить костюм»; 2. «уверенность в себе» и «умение носить костюм»; 3. «креативность» и «Умение носить костюм».

Для изучения значимости различий между количеством костюмов и самооценкой, мы поделили респондентов на 3 группы - 1) от 0 до 3 костюмов; 2) от 4 до 7 костюмов; 3) 8 и более костюмов, присвоив им номера 1,2,3 и попарно сравнили эти группы с помощью U-критерия Манна-Уитни.

Результаты в таблице 1.

Выводы:

1. Доминирование различных аспектов ролевой игры (костюм и действие) приводят к различиям в степени дифференцированности персональной идентичности, при этом фокусирование на деталях костюма помогают более дифференцировано оценивать и себя.

2. Значимость костюма для обеих субкультур делает умение создавать разнообразные костюмы одним из важнейших параметров самооценки и, одновременно, оценки другими.

3. Создание костюма и для самого человека, и для окружающих связывается не только с креативностью, но и с умением его носить, что, видимо, влияет на способность к самопрезентации и уверенностью в себе и положительную временную перспективу.

Источники и литература

- 1) Воронина Е.Ю., Белоконь О.А. Ролевые игры – что это такое. М., 1997.
- 2) Изотова Е.И., Полева Н.С. Роль культуры и искусства в формировании картины мира современных подростков // Мир психологии. 2017. Т. 1. № 2. С. 158–166.
- 3) Карпук В.А., Изучение особенностей образа я у представителей субкультур ролевиков и косплееров. // Вестник РГГУ. 2018. Т. 1. № 2 (12). С. 96-105.

- 4) Марцинковская Т.Д., Голубева Н.А., Юрченко Н.И. Картина мира, образ мира, представление о мире: константы и трансформация понятия и содержания // Мир психологии. 2017. Т. 1. № 2. С. 20–33.
- 5) Ashcraft B., Plunkett L. Cosplay world. Prestel Publishing, 2014. P. 6–11.
- 6) URL: <http://comicconrussia.ru/> (дата обращения 29.05.2018)

Иллюстрации

	1 с 2	2 с 3	1 с 3
Способность преобразаться в разные образы	Нет знач. Разл.	Нет знач. Разл.	Уровень значимости $P < 0,014$
Умение носить костюм	Уровень значимости $P < 0,041$	Нет знач. Разл.	Уровень значимости $P < 0,007$
Креативность	Нет знач. Разл.	Нет знач. Разл.	Уровень значимости $P < 0,02$
Многое делать своими руками	Уровень значимости $P < 0,00$	Нет знач. Разл.	Уровень значимости $P < 0,00$
Уверенность в себе	Уровень значимости $P < 0,002$	Нет знач. Разл.	Уровень значимости $P < 0,004$

Рис. 1. Таблица 1.