

УДК 316.7

Наталья Сергеевна Зубарева
г. Брест, Республика Беларусь
Вероника Андреевна Константинова
г. Брест, Республика Беларусь

Особенности моральной идентичности представителей ролевой субкультуры в период юности и ранней взрослости

В статье представлены результаты проведенного в рамках теории моральной идентичности А. Блази ролевой субкультуры в возрасте от 18 до 30 лет, а также описаны факторы ее развития; описана ролевая субкультура и ее специфика, выявлены предпосылки влияния ролевой субкультуры на личность, дана характеристика ролевой субкультуры как явления. Также отмечено, что истоки развития ролевой субкультуры заложили основу для норм и ценностей, принятых в данной субкультуре. Была выдвинута гипотеза о том, что принадлежность к ролевой субкультуре влияет на моральную идентичность ее представителей, и она отличается от моральной идентичности людей, не принадлежащих к данной субкультуре. В исследовании использовались методы статистической обработки данных (параметрический статистический F – критерий Фишера) и контент-анализ.

Ключевые слова: идентичность, моральная идентичность, культура, ролевая субкультура, ролевая игра, нормы и ценности.

Natalya Sergeevna Zubareva
Brest, Republic of Belarus
Veronika Andreevna Konstantinova
Brest, Republic of Belarus

Peculiarities of moral identity of representatives of role subculture in the period of youth and early adult

The article presents the results of A. Blazi's role-playing subculture aged 18 to 30 years, carried out within the framework of the theory of moral identity, and also describes the factors of its development; the role subculture and its specificity are described, the prerequisites for the influence of the role subculture on the personality are revealed, the characteristic of the role subculture as a phenomenon is given. It is also noted that the origins of the development of the role subculture laid the foundation for the norms and values adopted in this subculture. It was hypothesized that belonging to a role subculture affects the moral identity of its representatives, and it differs from the moral identity of people who do not belong to this subculture. The study used methods of statistical data processing (parametric statistical F - Fisher's test) and content analysis.

Keywords: identity, moral identity, culture, role subculture, role play, norms and values.

Долгие годы в психологии моральности (moral psychology) доминировали теории Ж. Пиаже и Л. Кольберга [1; 2] которые были направлены на изучение развития моральных суждений. В рамках бихевиорального подхода в фокусе внимания исследователей было моральное поведение. Однако, как показывали исследования, наличие развитого морального сознания еще не гарантирует соответствующего морального поведения. Исследования С.Г. Якобсон [3], посвященные изучению психологических механизмов этического поведения дошкольников, а также теория А. Блэзи, появившиеся в восьмидесятых годах независимо друг от друга, внесли в изучение моральности еще один важный элемент – моральное Я (моральное самосознание, моральная идентичность), которое, по их мнению, является центральным элементом моральной саморегуляции. Идеи Блэзи получили свое развитие в эмпирических исследованиях Aquino K., & Reed A. [4], Colby A., & Damon W. [5].

В моральном Я исследователи выделяют разные грани. Так, наиболее известные исследователи моральной идентичности Aquino, K., & Reed, A. акцентируют внимание на том, где располагаются представления субъекта о своих моральных качествах – в центре образа Я или на его

периферии, а также на том, в какой мере моральные качества представлены в выборах, совершаемых человеком, и в его действиях. Присвоенные моральные нормы и принципы, являющиеся элементом самосознания, обуславливают моральную чувствительность и моральную внимательность (Дж. Рест, Акино, Джордан, Монин). Понятие моральная чувствительность было введено Дж. Рестом [6], который выделил четырехкомпонентную модель морального развития личности. Чувствительность означает общую ориентацию на моральный смысл ситуации исходя из прошлого опыта, т.е., моральное развитие человека проявляется в том, как он при решении различных моральных дилемм пользуется разными моральными принципами. Моральная внимательность (Aquino K.) представлена в двух измерениях: перцептивная моральная внимательность, когда практически автоматически человек выделяет моральные аспекты ситуации, и рефлексивная моральная внимательность как осознанные размышления над конкретной ситуацией в контексте моральных измерений. Моральное самосознание включает в себя также моральные эмоции – вина, стыд, смущение и гордость, которые возникают тогда, когда люди

оценивают себя в соответствие со своими интернализированными моральными стандартами [4]. Они являются важной частью собственной идентичности и выполняют функции моральной мотивации и регуляции. Некоторые авторы [7] считают, что существует ситуативная мораль и мораль, как черта характера, постоянная переменная. Самоуважение чувствительно к ситуативным изменениям, а чтобы ситуация повлияла на поведение необходимо изменить моральное самоуважение. Моральное самоуважение является частью многогранного и динамичного мотивационного компонента Я – концепции. Люди стремятся сохранить и приумножить положительное представление о себе, об этом можно судить, наблюдая за поведением других, смещая представление в позитивную или негативную сторону [8, С. 10].

Одна из важных составляющих морального самосознания выделяется исследователями (Lakoff G.) как моральная сила, которая определяет возможности и условия достижения моральных целей. У человека есть «нравственная сила», он чувствует себя успешным, если делает добро, а не что-либо плохое. Моральная сила, прежде всего, рассматривается как самоконтроль и является внутренней структурой человека. Когда человек обращает внимание на нечто, что больше относится к категории зла – кражу, желание чего-то, что принадлежит кому-то другому – моральная сила способствует противостоянию этому искушению. Человек, который способен контролировать себя и сопротивляться своим побуждениям, вместо того, чтобы поддаваться искушению (то, что общество определяет как неправильное), считается обладающим моральной силой [9].

В исследованиях морального Я немало внимания уделяется изучению личностных и социальных факторов, которые могут обуславливать развитие и функционирование моральной идентичности. Было выявлено, что люди действуют целенаправленно, когда есть оценка их окружающими, т.к. человек всегда взаимодействует с окружающей средой. Главная цель, чтобы внутреннее моральное Я было конгруэнтно восприятию другими людьми, обществом. Стандарты внутренней идентичности всегда давят к средним значениям континуума моральный-аморальный. Если в ситуации морального выбора моральное Я ближе к континууму аморальности, не совпадает со средним значением, у человека появляется негативная эмоциональная реакция, которая переносится вовне. Своего рода контроль над средним значением идентичности, стремление к средним точкам континуума показывает, как влияют личностные и социальные характеристики на разные аспекты морального Я. В связи с этим, данный подход был подвергнут критике, т.к. средние значения еще не означают, что человек поступит нравственно. Некоторые ученые, считают,

что многие социальные факторы могут взаимодействовать и влиять на поведение [8].

Исходя из идеи о влиянии социальных факторов на моральную идентичность было решено авторами данной статьи изучить некоторые аспекты морального Я у людей, принадлежащих к разным субкультурам.

Субкультура определяется как культурная подсистема внутри базовой культуры, определяющая ценности и восприятие мира ее носителями [10; 11; 12; 13; 14]. Выделяется ряд характерных черт, обязательных для любой субкультуры: наличие более или менее явного центра, генерирующего идеи; специфический стиль жизни и поведения; наличие своеобразных норм, ценностей и мировосприятия, характерных для данной общности; наличие разделяемой всеми представителями данной субкультуры внешней атрибутики (специфическая одежда, украшения, жаргон и т.д.) [11, С. 35].

В качестве такой субкультуры было выбрано ролевое движение. Рассматриваемое в работе ролевое движение на данный момент уже сложно назвать непосредственно молодежной субкультурой, но это понятие необходимо нам для понятия проблемы эскапизма, о которой в контексте субкультур говорили лишь непосредственно в связи с молодежными субкультурами. Так, молодежная субкультура была описана как эзотерическая, эскапистская культура, созданная молодыми людьми для себя; нацеленная на включение молодых людей в общество [15, С. 47]. Есть несколько оснований для такого выбора. Ролевая игра, по определению всех ее исследователей [13; 14; 16]. С позиции психологической науки феномен ролевой игры рассматривался такими исследователями как Э. Берн, С.Л. Рубинштейн, А.Н. Леонтьев, Д.Б. Эльконин, В.Л. Леви, Т.А. Кривко-Апинян, однако они, за исключением разве что Э. Берна, рассматривают сюжетно-ролевую игру как активность, присущую исключительно детям до достижения подросткового возраста. Феномен «играющих взрослых», участвующих в ролевых играх живого действия, не рассматривается [17]. Однако в данной работе мы постараемся показать феномен «играющих взрослых», выводя его особенности и различия в сравнении с ролевой игрой, присущей детям, выявить схожесть, различия, а также эволюцию ролевой игры взрослых и ее влияние на формирование идентичности ее участников. В. Всеволодский-Гернгросс писал о том, что «тренирующее и воспитательное значение игр особенно значимо только на самых ранних ступенях развития, а, следовательно, игры не могут конкурировать с идеологически насыщенной драмой и неминуемо вымирают [18, С. 227]. Его определение игры: «есть разновидность общественной практики, состоящая в действенном воспроизведении любого жизненного явления в целом или в части вне его

реальной практической установки: социальная значимость игры в ее тренирующей на ранних ступенях развития человека роли и роли коллективизирующей» [18, С. 223]. Отличительной чертой игры Д.Б. Эльконин называл ее социальную сущность – раскрытие задач и норм отношений между людьми. То есть игра служит подспорьем человеку для понимания Другого и самого себя.

В статье Г.Л. Резора «Ролевые игры для новичков» дается следующее определение ролевой игры и описание ее характеристик: «Ролевая игра – это непрерывная все игровое время игра, в которой каждый игрок играет отличного от его личности персонажа. Обычно для того, чтобы игра была ролевой, предполагается, что она обладает следующим рядом признаков:

1. Игровые действия игрока – это действия персонажа.
2. Наличие игровых костюмов и игрового снаряжения у игроков, а также помещения (полигон), по возможности соответствующего задачам игры.
3. Наличие ролей.
4. Роль играет непрерывно в течение всего игрового времени.
5. Наличие достаточно объемного игрового мира.
6. Персонажи взаимосвязаны и связаны с игровым миром посредством заданных начальных условий, а также органично вписываются в игровой мир и своими действиями влияют на него» [14].

Таким образом, ролевая игра взрослых весьма похожа на детские игры: в ней каждый игрок играет отличного от своей личности персонажа, выполняя соответствующие игровые действия, применяя такую атрибутику, как игровые костюмы и игровое снаряжение, а также используя помещения (полигон), по возможности соответствующего задачам игры [14].

Однако в отличие от детской игры в ролевой игре взрослых предполагается наличие мастера и игротехников. Мастер – это создатель игры, ее организатор и разработчик игровой среды, создатель технических правил. Также это человек направляет игру в нужное русло, выпуская по мере надобности тех или иных персонажей и ставя перед ними определенные задачи [14].

Игротехник – участник игры, свобода действий которого ограничена инструкцией мастера и который не преследует никаких собственных целей, участвуя в игре, а лишь помогает ее проведению. Игрок избавлен от необходимости координировать действия персонажа с изначальным замыслом, который ему попросту неизвестен. Разработка сюжета и содержания игры – это задача мастера. Игрок же лишь действует, исходя из логики заданной игровой ситуации, как в общем (определенный игровой мир), так и в частности (конкретная игровая ситуация в контексте игрового мира), творя содержание игры и извлекая из общего замысла соответствующий его роли психологический опыт.

В данном случае важен тот факт, чтобы замысел игры отвечал потребностям игрока, так как игрок в процессе самой игры соотносит, т.е. идентифицирует себя со своей ролью, и на некоторое время после завершения игры может сохранять какие-то черты индивидуальности своего персонажа, перенимать какие-либо новые способы деятельности, усвоенные на игре в процессе игрового взаимодействия. Ролевая игра, таким образом, становится пространством, в котором участникам дается возможность по-новому взглянуть на самих себя и изменить свой образ «Я» в сторону более желаемого, посредством соотнесения себя с большим количеством образов других, в которых они находят свое отражение [17, С. 77].

При этом «ролевики» четко осознают свою общность и идентифицируют себя как носителей ролевой субкультуры. Одновременно они осознают себя и как носителей базовой культуры. Поиск ответа на вопрос, влияет ли опыт участия в ролевом движении на моральное Я человека, стал предметом эмпирического исследования.

Были выбраны два измерения моральной идентичности – моральная чувствительность и моральное содержание идеального Я.

Так как идентичность – это переживание индивидом самого себя [20], можно говорить о внутренней психологической структуре идентичности. Человек стремится жить в соответствии с нормами и ценностями своего общества. Переживание себя имеет различное проявление в поведении индивида: ответственность за выбор того или иного поступка, действия [8]. Выбор – один из критериев идентичности, представление о себе как о моральном субъекте, – это моральный образ Я. Насколько человек может быть «чувствителен» к моральному выбору. Каковы мотивы, чтобы поступать морально, где кроются эти внутренние структуры? Моральные нормы должны быть внутри ядра личности. Но входят ли моральные нормы в образ Я? Monin, A., H. Jordan говорят о временных характеристиках образа Я: прошлое индивида, настоящее и будущее. В литературе по изучению моральной идентичности можно выделить 4 типа исследований: метод «образца», интервью, изучение нарративного Я (реального, социального, глазами других), корреляционные исследования.

Используя интервью, мы исследовали наличие у испытуемых «чувствительности» к морали. Каковы идеалы Я? Какие персонажи, известные личности стали образцом для них? Какие черты привлекают в этих «образцах»? Нас интересовало на первом этапе исследования наличие этих черт. Далее использовался метод интервью, с помощью которого мы выявляли представленность моральных норм в разных образах Я: актуального, прошлого, будущего. Какой вы как личность? Какие цели для вас важны? Какие эмоции, увлечения, что нравится? Каким человеком вы хотели бы стать? Каким человеком вы

не хотели бы стать? Каким человеком хотели бы видеть вас ваши родители, ваши близкие друзья? Эти вопросы в интервью мы использовали для выявления «моральности», выявления идеалов образа Я. Далее, на втором этапе, мы использовали интервью с помощью конкретно заданной ситуации. В нашем исследовании для определения моральной «чувствительности» мы использовали отрывки из романа Л.Н. Толстого «Юность».

Методики исследования: были использованы проективные методики, направленные на выяснение содержания морального конфликта респондентов, разработанный в 2009 г. Л.Г. Лысюк [21]. Использовались отрывки из повести Л.Н. Толстого «Юность» в рамках исследования морального самосознания в юношеском возрасте. В отрывках содержится описание конфликтных ситуаций с моральным содержанием. Респондентам предоставляется бланк, в котором содержатся отрывки из повести Л.Н. Толстого «Юность», с пропусками в них на месте описаний внутренних состояний героев и их действий. Таким образом определяется способность людей к выделению моральных особенностей межличностных отношений, представленных в действиях человека, мыслях, чувствах. Также испытуемым было необходимо оценить героев рассказа и самого себя с использованием шкал, полюса которых составляли противоположные моральные качества – добрый или злой, эгоист или альтруист. В ходе выполнения задания респонденты, идентифицируясь с теми или иными героями, проецируют на них свои мысли чувства и модели поведения. Данная методика опосредованно выявляет то, как молодые люди реагируют на ситуации, обладающие моральными измерениями, также данная методика выявляет выделяемые респондентами существенные столкновения разнонаправленных интересов их внутреннего мира, переживаемое как моральный конфликт. Задание выполнялось в письменном виде, индивидуально.

Следующим этапом исследования была беседа. Целью беседы было выяснение особенностей моральных измерений идеального Я респондентов. В рамках данного метода испытуемым предлагалось ответить на ряд вопросов.

Задавались такие вопросы как «Кто ваш любимый герой, что именно вас в нем привлекало?», «На кого вы хотели быть похожи в детстве? Вы все еще хотите быть похожими на этого персонажа или человека?». Эти вопросы были необходимы для того, чтобы выявить нравственные идеалы респондентов, те моральные качества, которые привлекали их в других людях или же персонажах, которым они стремились соответствовать. Также были заданы вопросы «Каким человеком вы хотели бы стать?», «Каким вы не хотели бы стать?». А также «Какими по вашему мнению чертами обладает нравственный

человек?», «Какими чертами обладает безнравственный человек?».

В исследовании принимали участие респонденты в возрасте от 18 до 30 лет. Выборка представляла собой две группы респондентов, в первую из которых вошли респонденты из ролевой субкультуры, а во вторую – респонденты, не принимающие участия в ролевых играх.

Группе, в которую входят респонденты из ролевого движения (n=20), было присвоено название Группа 1, группе, в которую входят респонденты, не принимающие участия в ролевых играх (n=20), было присвоено название Группа 2.

Для вторичной обработки данных использовался статистический метод. В качестве средства сравнения двух выборок использовался параметрический статистический F – критерий Фишера, используемый для сравнения дисперсий двух вариационных рядов. Контент-анализ ответов респондентов по поводу истории из повести Л. Н. Толстого «Юность» был направлен на выявление того, какие чувства и действия приписывались героям этого отрывка. При этом были отдельно проанализированы чувства и действия героев, с которыми респонденты идентифицировались и с которыми не идентифицировались. На идентификацию указывали, как правило, комментарии респондентов, например, такие как «Я думаю...», «Я чувствую...».

Полученные результаты:

Контент-анализ ответов респондентов по поводу истории из повести Л.Н. Толстого «Юность» был направлен на выявление того, какие чувства и действия приписывались героям этого отрывка. При этом были отдельно проанализированы чувства и действия героев, с которыми респонденты идентифицировались и с которыми не идентифицировали себя.

Анализ названных чувств показал, что всего чувства и эмоции, приписываемые герою, с которым респонденты идентифицировались, упоминались 125 раз. Среди них были выделены переживания, связанные с моральными аспектами воспринимаемой ситуации. Они были объединены в три группы:

1) негативные чувства, направленные на другого человека как на препятствие в реализации своих целей (злость, ярость), рассматриваемые как отсутствие чувствительности к моральным аспектам ситуации или предметное отношение к другому человеку; составляют 47% от общего количества названных чувств;

2) моральные чувства (стыд, вина) составили 16 %, от общего количества названных чувств;

3) состояния, которые указывают на неуверенность в том, как поступить, сомнение в правильности своих поступков (беспокойство, нервозность, смущение) составили 37 %.

Для наглядности групповых различий, данные можно представить в виде диаграммы представленной на рисунке 1.

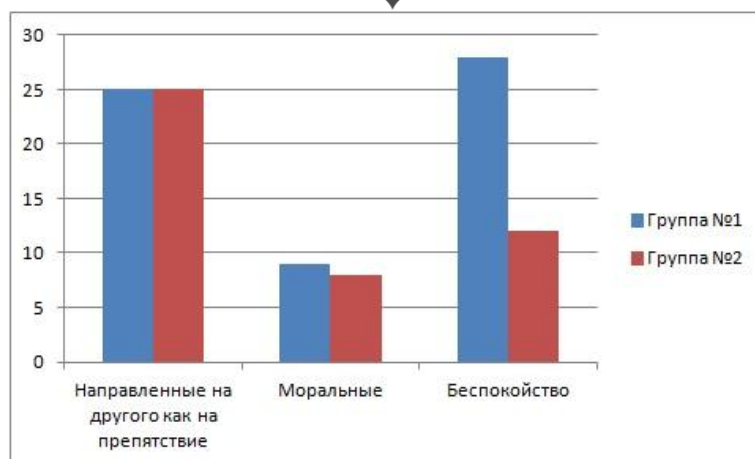


Рис. 1 Чувства, приписываемые респондентами герою, с которым они идентифицировались

Анализ показывает, что существуют различия между двумя группами. Так, от общего количества чувств, приписываемых герою, 58% были названы респондентами Группы 1. Различия в общем количестве чувств, приписываемых герою, с которым происходила идентификация, составляет 17 упоминаний. Стоит отметить, что респонденты Группы 1 способны лучше дифференцировать свои чувства. Так, например, в ответах респондентов Группы 2 на месте одного из пропусков было отмечено только чувство злости. Тогда как в ответах респондентов Группы 1 на месте того же пропуска были отмечены такие чувства, как убежденность в своей правоте, раздражение и чувство справедливости.

Различия в количестве названных чувств, обозначенных как беспокойство, неуверенность в правильности своих поступков, составляет 16 упоминаний. Чаще беспокойство приписывали герою респонденты Группы.

Различия в количестве названных моральных чувств незначительными составляют одно упоминание. Чаще моральные чувства приписывали герою респонденты Группы 1. Различий в количестве приписываемых герою чувств, направленных на Другого как на препятствие в достижении своих целей, между двумя группами нет. Несмотря на обозначенные количественные различия, при проверке данных при помощи F-критерия Фишера, статистически значимы были признаны только различия по признаку общего количества упоминаний названных чувств при $p < 0,01$. Различия по признаку беспокойства находятся в зоне неопределенности. Различия по признакам моральных чувств и чувств, направленных на Другого, как на препятствие, были признаны статистически незначимыми.

Следовательно, можно сделать вывод, что так же, как и в группе людей, не относящихся к ролевой субкультуре, в группе «ролевики» в конфликтной ситуации преобладает группа эмоций, направленная на Другого, как на препятствие для реализации собственных целей. Это говорит о том,

что несмотря на то, что участники ролевой субкультуры по сравнению с людьми, не принимающими участие в ролевых играх, лучше дифференцируют свои чувства, сам спектр моральных чувств, испытываемых в конфликтной ситуации, отличается незначительно.

Анализ выделенных чувств, которые респонденты приписывали герою, с которым идентификация не произошла и он выступал оппонентом в конфликте, позволил нам объединить названные чувства, связанные с моральностью, в группы, аналогичные группам чувств, которые респонденты приписывали герою, с которым произошла идентификация.

Можно сделать вывод, что в конфликтной ситуации респонденты обеих групп наиболее часто приписывают Другому чувства, направленные на его оппонента, как на препятствие в достижении целей. Также можно сделать вывод, что представители ролевой субкультуры дифференцируют чувства Другого в конфликтной ситуации в той же мере, что и люди, не относящиеся к данной субкультуре. Это говорит о том, что сам спектр моральных чувств, приписываемый Другому в конфликтной ситуации обоими группами респондентов, отличается незначительно.

Для исследования «чувствительности» к морали обсуждались те ценности и качества, которые привлекали респондентов. Названные ими идеалы, а также вопрос о том, какими бы они хотели стать, и каким они видят нравственного человека. Проанализировав ответы, мы смогли выделить ценности, которые респонденты считали наиболее привлекательными. Анализ ценностей, которые привлекали респондентов, позволил нам объединить эти ценности, в следующие группы:

1) Альтруизм. Ценности, объединенные заботой о Другом, например самоотверженность, милосердие, доброта.

2) Воля. Ценности, отражающие внутреннюю инстанцию, которая обеспечивает подчинение определенным правилам, преодоление себя.

Например, самоконтроль, независимость, стремление к совершенству.

3) Верность. Стремление соответствовать определенным идеалам, имеющим ценность для человека. Например, верность долгу, верность Родине, верность творчеству.

4) Справедливость. Стремление человека говорить правду и жить по совести. Сюда можно отнести такие качества как совесть, уважение к другим.

5) Творчество и труд. Ценности, направленные на самореализацию. К ним можно отнести талант, оригинальность.

6) Негативные. Те ценности, которые несут аморальный оттенок, однако были зачислены в привлекательные. Например, детский эгоизм, жестокость.

Упоминание альтруистических ценностей (доброта, забота о людях и др.) составляет 31% от общего количества упомянутых ценностей, привлекательных для респондентов. Количество названных волевых ценностей (смелость, сила воли и др.) составляет 30% от общего количества привлекательных ценностей. Верность составляет 16% от общего количества упомянутых привлекательных ценностей, тогда как упоминание справедливости составляет 8%. Творчество и труд (оригинальность, успешность в творчестве) составляет 11% от общего количества привлекательных ценностей. Ценности, отмеченные нами как негативные (эгоизм, жестокость) составляют 4% от общего количества ценностей.

70% от общего количества ценностей, которые были упомянуты всеми участниками исследования, были названы респондентами Группы 1. Следует также отметить, что в процессе беседы респонденты Группы 1 были очень подробны в ответах, могли подробно описать героев, которыми они восхищались в детстве, а также описать свои взгляды на моральность. Тогда как респондентам Группы 2 было сложно вспомнить героев и говорить о моральных качествах. Многие говорили, что не особенно задумываются об этом.

Количество альтруистических ценностей составляет 31% от общего количества упомянутых привлекательных ценностей. Альтруистических ценностей, в Группе 1 указано больше, чем в Группе 2. Респонденты Группы 2 среди альтруистических ценностей чаще всего называли доброту, тогда как респонденты Группы 1 среди наиболее часто упомянутых альтруистических ценностей отмечали доброту, заботу и помощь другим людям.

Количество волевых ценностей составляет 30% от общего количества упомянутых ценностей.

Ценности, обозначенные как воля, в Группе 1 также указано больше, чем в Группе 2. Респонденты Группы 1 указывали такие ценности как героизм, ответственность, смелость, тогда как респонденты из Группы 2 отмечали только смелость.

Верность составляет 16% от общего количества упомянутых привлекательных ценностей. Ценности, обозначенные как верность, в Группе 1 указано больше, чем в Группе 2, и различия эти довольно значительны. Респонденты Группы 1 наиболее часто упоминали верность идеалам, тогда как респонденты Группы 2 отмечали просто верность.

Упоминание справедливости также чаще отмечалось среди ответов респондентов Группы 1. Справедливость составляет 8% от общего количества ценностей. Респонденты Группы 1 наиболее часто отмечали как ценность справедливость и честность, тогда как респонденты Группы 2 объединяли эти ценности под понятием честности.

Творчество и труд в качестве ценностей также отмечало большинство респондентов Группы 1. Творчество и труд составляет 11% от общего количества упомянутых ценностей. Однако респонденты обеих групп наиболее часто упоминали такую ценность как успешность, в творчестве или же просто в деле. Также респонденты Группы 1 выделяли такие ценности как активность и оригинальность.

Негативные ценности чаще упоминали респонденты Группы 2, однако различия незначительны. Так как респонденты Группы 1 чаще размышляют о моральности, они четче дифференцируют моральные качества, отличая положительные от отрицательных. Наиболее часто респондентами Группы 1 упоминался эгоизм (здоровый эгоизм, детский эгоизм), тогда как респонденты Группы 2 чаще всего называли власть над людьми.

Данные можно представить в виде диаграммы, представленной на рисунке 2.

Однако, несмотря на явные количественные различия, при проверке данных при помощи F-критерия Фишера, статистически значимыми были признаны только различия по признаку общего упоминания привлекательных ценностей. Различия по признаку верности. Данные статистически значимы при $p < 0,01$. Различия по признаку негативных ценностей, относимых к желательным, находятся в зоне неопределенности. Различия по признаку выделения таких чувств, как альтруизм, воля, справедливость, творчество и труд были признаны статистически незначимыми.

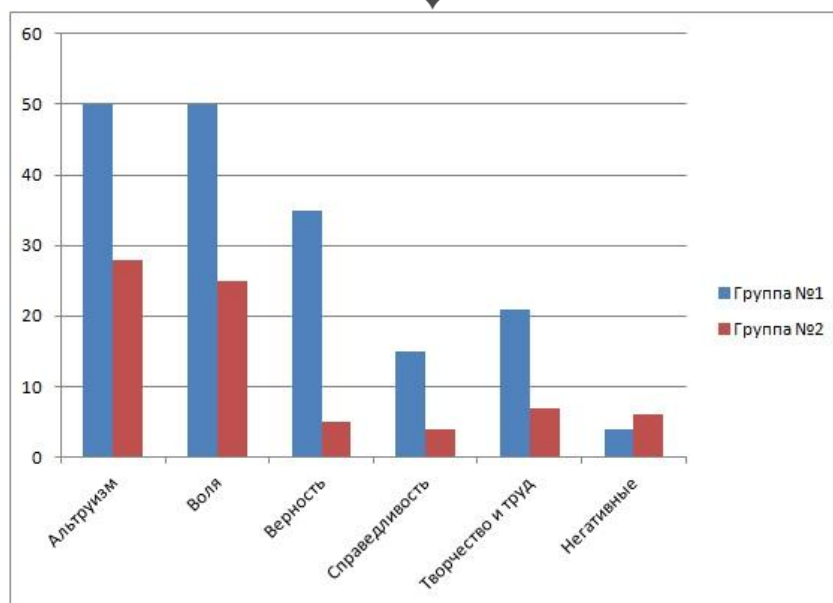


Рис. 2 Ценности, привлекательные для респондентов

Следовательно, можно сделать вывод, что нет значимых различий так же, как и в группе людей, не относящихся к ролевой субкультуре, группу «ролевиков» в равной мере привлекают альтруистические, волевые ценности, ценности, обозначенные как справедливость, а также ценности, обозначенные как ценность творчества и труда. Однако, представителей ролевой субкультуры чаще, чем людей, не относящихся к данной группе, привлекают ценности, связанные с верностью своим идеалам. Негативные ценности, которые были отнесены к желательным представителями ролевой субкультуры выделяют реже, однако этот факт может объясняться и личностными особенностями респондентов, не связанными с их принадлежностью к ролевой субкультуре.

Анализ ценностей, которые отвергали респонденты, позволил нам объединить эти ценности в следующие группы:

1) Агрессия, как антипод альтруизма. Ценности, объединенные агрессией по отношению к другому, восприятием Другого как препятствия в достижении цели, или же как средства к ее достижению. Например, такие ценности как эгоизм, агрессивность, злоба.

2) Безволие, как антипод воли. Ценности, отражающие внутреннюю неспособность подчиняться определенным нравственным правилам, неспособность преодолеть свои влечения. Например, такие ценности как неумение оценивать нормы своего поведения, безответственность.

3) Несправедливость, как антипод справедливости. К этой группе можно отнести такие ценности как лицемерие, беспринципность, собственню несправедливость.

Следовательно, можно сделать вывод, что между группами нет различий в восприятии таких ценностей как альтруизм, воля, справедливость,

творчество. Так же, как и в группе людей, не относящихся к ролевой субкультуре, группу «ролевиков» в равной мере привлекают альтруистические, волевые ценности, ценности, обозначенные как справедливость, а также ценности, обозначенные как ценность творчества и труда. Различия обнаружены в восприятии представителями ролевой субкультуры такой ценности как верность – идеалам, творчеству, себе. Также обнаружены различия в общем количестве упоминаемых ценностей, что свидетельствует о том, что представители ролевой субкультуры чаще размышляют над категориями морали.

Проанализировав ответы на вопросы о том, какими бы респонденты не хотели стать, и каким они видят безнравственного человека, мы смогли выделить ценности, которые респонденты считали наиболее привлекательными и вызывающими стойкое неприятие. Всего было выделено 114 ценностей. Однако, представителей ролевой субкультуры чаще, чем людей, не относящихся к данной группе, привлекают ценности, связанные с верностью своим идеалам. Негативные ценности, которые были отнесены к желательным, представители ролевой субкультуры выделяют реже, однако этот факт может объясняться и личностными особенностями респондентов, не связанными с их принадлежностью к ролевой субкультуре.

Упоминания ценностей, относимых нами к агрессии (жестокость, равнодушие и др.) составляет 58% от общего количества упомянутых ценностей, непривлекательных для респондентов. Количество названных ценностей, обозначенных как безволие (пассивность, безответственность и др.) составляет 24% от общего количества упомянутых непривлекательных ценностей. Количество упоминаний несправедливости составляет 18%.

Таким образом, можно проследить значительное различие в количественном составе

упомянутых отвергаемых ценностей в обеих группах. Так, 75% от общего количества названных отвергаемых ценностей, занимают ценности, упомянутые респондентами Группы 1. Следует также отметить, что в процессе беседы респонденты Группы 1 были очень подробны в ответах, могли подробно описать, что они подразумевают под называемыми ценностями и объяснить, почему эти ценности отвергаемы ими. Тогда как респондентам Группы 2 было сложно говорить о моральных качествах, некоторые даже не могли объяснить, что же такого неприемлемого для них в названных ими отвергаемых ценностях.

Ценностей, относящихся к агрессии как антиподу альтруизма, в Группе 1 указано больше, чем в Группе 2. Количество ценностей, относящихся к агрессии как антиподу альтруизма, составляет 58% от общего количества названных отвергаемых ценностей. Наиболее часто респондентами Группы 1 упоминались эгоизм, агрессивность и равнодушие, тогда как респонденты Группы 2 называли только злобу.

Ценностей, представляющих собой безволие, как антипод воли, в Группе 1 также указано больше, чем в Группе 2. Количество ценностей, относящихся к безволию, составляет 24% от общего количества названных отвергаемых ценностей. Наиболее часто респондентами Группы 1 упоминались пассивность, слабость духа, бескультурность, тогда как респонденты Группы 2 выделяли неумение оценивать нормы своего поведения.

Ценностей, относимых нами к несправедливости, в Группе 1 указано значительно больше, чем в Группе 2. Количество ценностей, относящихся к несправедливости, составляет 18% от общего количества названных отвергаемых ценностей. Наиболее часто респондентами Группы 1 упоминались лицемерие и лживость, тогда как респонденты Группы 2 назвали только лживость.

Для наглядности данные можно представить в виде диаграммы, представленной на рисунке 3.

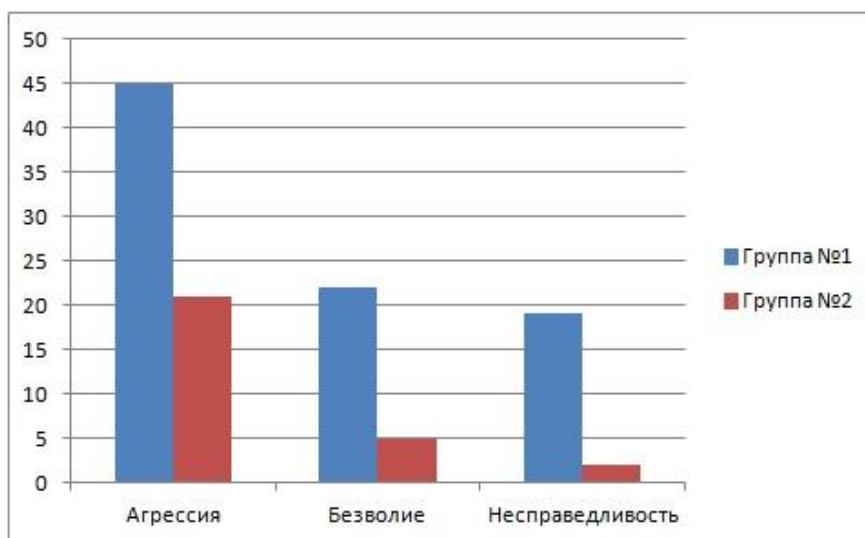


Рис. 3 Непривлекательные для респондентов ценности

Анализ показывает, что существуют различия между двумя группами. Так, от общего количества названных непривлекательных для респондентов ценностей, 75% были названы респондентами Группы 1. Различия в общем количестве названных привлекательных ценностей, составляет 58 упоминаний. Следует также отметить, что в процессе беседы респонденты Группы 1 были очень подробны в ответах, тогда как респонденты Группы 2 были в ответах сдержаны, и не всегда могли объяснить, что именно они понимают под рассматриваемыми ценностями.

Различия в количестве аморальных ценностей, относимых нами к агрессии, составляют 24 упоминания. Чаще данные ценности упоминали респонденты Группы 1. Различия в количестве таких непривлекательных ценностей, как безволие, составляют 17 упоминаний. Чаще данные ценности

называли респонденты Группы 1. Различия в количестве упоминаний несправедливости также составляют 17 упоминаний. Чаще данные ценности называли респонденты Группы 1.

Однако, несмотря на явные количественные различия, при проверке данных при помощи F-критерия Фишера, статистически значимыми были признаны только различия по признаку общего упоминания отвергаемых ценностей. Данные статистически значимы при $p < 0,01$. Различия по признаку таких ценностей как агрессия и несправедливость находятся в зоне неопределенности. Различия по признаку таких ценностей как безволие, были признаны статистически незначимыми. Следовательно, можно сделать вывод, что между группами нет различий в восприятии таких аморальных категорий как агрессия, безволие и

несправедливость. Различия обнаружены в общем количестве упоминаемых непривлекательных ценностей, что свидетельствует о том, что представители ролевой субкультуры чаще размышляют над моральностью. Следовательно, в группе людей, не относящихся к ролевой субкультуре и группе «ролевиков» в равной мере отталкивают ценности, отнесенные нами к категории безволия. Отвергаемые ценности, отнесенные к категории агрессии и несправедливости, представители ролевой субкультуры выделяют чаще, однако этот факт может объясняться и личностными особенностями респондентов, не связанными с их принадлежностью к ролевой субкультуре.

Выводы.

Проанализировав результаты исследования, можно отметить, что представители ролевой субкультуры способны выделить большее количество чувств, которые они приписывали герою, с которым происходила идентификация. Это объясняется тем, что принимая участие в играх, представители ролевой субкультуры проживают больший спектр эмоций и чувств, а потому могут дифференцировать те из них, которые люди, не играющие в ролевые игры, а потому обладающие более низким уровнем рефлексии, часто объединяют общим понятием.

Однако, в конфликтной ситуации у представителей ролевой субкультуры, так же, как и в группе людей, не относящихся к ролевой субкультуре, преобладает группа эмоций, направленная на Другого, как на препятствие для реализации собственных целей. Это объясняется тем, что несмотря на то, что участники ролевой субкультуры по сравнению с людьми, не принимающими участие в ролевых играх, лучше дифференцируют свои чувства, сам спектр моральных чувств, проживаемых ими в конфликтной ситуации отличается незначительно. Также, обе группы респондентов испытывают сомнения в правильности своих действий в конфликтной ситуации.

Представители ролевого движения выделяют чувства, которые, по их мнению испытывает Другой в той же мере, что и люди, не принимающие участия в ролевых играх. Это может объясняться тем, что в конфликтной ситуации обе группы переживают беспокойство, связанное с субъективным ощущением угрозы для чувства собственной ценности, а потому не могут дифференцировать чувства Другого так же хорошо, как, например в условиях, не относящихся к конфликтной ситуации. Однако, как и группа людей, не относящихся к ролевой субкультуре, группа «ролевиков» в равной степени приписывает Другому в конфликтной ситуации чувства, направленные на его оппонента, как на препятствие в достижении целей.

Представители ролевой субкультуры способны предлагать большее количество

вариантов действий применимых в конфликтной ситуации, чем люди, не принимающие участие в ролевых играх. Это может объясняться тем, что, игры по сути, представляют собой проигрывание определенных событий, ситуаций морального выбора, игрок должен решать в реальном времени. Таким образом ролевые игры способствуют более эффективному взаимодействию с окружающим миром, способность действовать исходя из своих принципов и представлений о правильном и неправильном в рамках различных условий, т.е. создавать большее количество вариантов действия в ситуации. Однако, принимая во внимание предыдущий анализ чувств, которые обе группы приписывали себе и Другому, это можно объяснить тем, что несмотря на то, что участники ролевой субкультуры обладают высоким уровнем рефлексии и дифференцируют свои чувства лучше и больше размышляют о моральности, это не влияет на те действия, которые они совершают в конфликтной ситуации, так как не видят в ней моральных аспектов взаимоотношений. Точно так же, как и люди, не принимающие участие в ролевых играх.

Говоря о ценностях, стоит отметить, что представители ролевой субкультуры выделяют большее количество ценностей, как привлекательных для них, так и тех, которые они отвергают, по сравнению с людьми, не принадлежащими к данной субкультуре. Отдельно стоит отметить, что в образе Я представителей ролевой субкультуры важную роль занимает такая ценность как верность идеалам. Это может объясняться тем, что на протяжении всего развития ролевой субкультуры, подробно описанного в теоретической части работы, размышления о морали и моральных ценностях занимали важнейшее место во внутреннем функционировании субкультуры. А также тот факт, что представители ролевой субкультуры, создавая игры, обращаются к продуктам культуры – книгам, фильмам, компьютерным играм, в которых находят свое отражение представления о морали как явления и представления человека как нравственном существе.

Однако, большинство признаков, по которым было произведено сравнение двух групп, не выявили различий между особенностями моральной идентичности представителей ролевого движения и людей, не играющих в ролевые игры. Это объясняется тем, что современная субкультура ролевых игр все больше теряет черты «неформального объединения» и превращается в сообщество людей, объединенных лишь единым хобби – практикой ролевой игры, что способствует исчезновению этой основы. Непосредственное открытое и декларируемое влияние группы на моральную идентичность ее участников, исчезает – жесткое разграничение игры и повседневности и общие изменения в функционировании субкультуры опровергает обязательность разделения определенных взглядов на мораль в

рамках субкультуры, и на смену субкультурным нормам и правилам приходят общепринятые социальные нормы.

Таким образом, гипотеза о том, что принадлежность к ролевой субкультуре влияет на моральную идентичность ее представителей, и она отличается от моральной идентичности людей, не

принадлежащих к данной субкультуре, подтвердилась лишь частично.

Полученные результаты исследования могут быть полезны в дальнейших социально-психологических исследованиях, направленных на углубленное изучение моральной идентичности, а также в исследованиях, направленных на изучение феномена ролевой субкультуры.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Piaget, J. *The Moral Judgment of the Child* / J. Piaget. – London: Kegan Paul, Trench, Trubner and Co., 1932.
2. Kohlberg L. *Development of Moral Character and Moral Ideology* / L. Kohlberg // *Review of Child Development Research* / Ed. by A. L. Hoffmann, L. W. Hoffman. – N.Y., 1964. – Vol. 1.
3. Якобсон, С. Г. Психологические проблемы этического развития детей / С.Г. Якобсон. – М. : Педагогика, 1984. – 144 с., ил.
4. Aquino, K. The self-importance of moral identity / K. Aquino, A. Reed // *Journal of Personality and Social Psychology*. – 2002. – № 83. – Pp. 1423–1440.
5. Colby, A. *Some do care: Contemporary lives of moral commitment* / A. Colby, W. Damon. – New York : Free Press, 1992.
6. A Neo-Kohlbergian approach to morality research / J. R. Rest, D. Narvaez, S. J. Thoma, M. G. Bebeau // *Journal of Moral Education*. – 2000. – V.29. – Pp. 381-395.
7. Doris, J.M. *Lack of character: Personality and moral behavior* / J.M. Doris. – New York : Cambridge University Press, 2002. – 272 p.
8. Monin, A. *The Dynamic Moral Self: a Social Psychological Perspective* / A. Monin, H. Jordan // *Cambridge University Press*. – 2010. – № 5. – С. 4–26.
9. Lakoff, G. *Moral Politics: How Liberals and Conservatives Think* / G. Lakoff. – Chicago : Chicago Press, 2002.
10. Кузнецов, Е.В. Идентичность современного субъекта: постановка проблемы / Е.В. Гатальская // *Вестник МГОУ*. – 2009. – № 4–5. – С. 42–46.
11. Авдудевская, Е.П. Вверх по лестнице, ведущей вниз. Особенности социализации в нестабильном обществе [Текст] / Е.П. Авдудевская // *Магистерская*. – 1992. – № 3. – С. 33–45.
12. Колпакова, М.Ю. Основные современные подходы в психологии морального развития [Текст] / М.Ю. Колпакова // *Вестник ПСТГУ*. – 2016. – № 4. – С. 91–102.
13. Эльконин, Д.Б. Психология игры [Текст] / Д.Б. Эльконин. – М. : Владос, 1999. – 360 с.
14. Рэзор, Г.Л. Ролевые игры для новичков [Электронный ресурс] / Г.Л. Рэзор // *Ролевые игры в Беларуси*. – Минск, 2007. – Режим доступа: <http://rpg.by/index.php?showtopic=8861>. – 20.01.2018.
15. Левикова, С.И. Феномен молодежной субкультуры. Социально-философский аспект [Текст] : дис. ... д-ра философ. наук : 09.00.11 / С.И. Левикова ; МПГУ. – М., 2002. – 358 с.
16. Кардапольцева, А.А. Эскапизм как сложное психологическое явление в жизни общества и личности. Личность в межкультурном пространстве [Текст] / А.А. Кардапольцева. – М. : РУДН, 2012. – С. 34–55.
17. Писаревская, Д.Б. Феномен субкультуры ролевых игр в современном обществе [Текст] : дис. ... канд. истор. наук : 07.00.07 / Д.Б. Писаревская. – М., 2009. – 263 с.
18. Всеволодский-Гренгросс, В.Н. *Игры народов СССР* [Текст] / В.Н. Всеволодский-Гренгросс. – М. : Академия, 1933. – 563 с.
19. Савченко, Т.Н. Ролевое сообщество в современной России [Текст] / Т.Н. Савченко, Т.Н. Теславская // *Социологические исследования*. – 2017. – № 11. – С. 140–146.
20. Эриксон, Э. *Идентичность: юность и кризис* [Текст] / Э. Эриксон. – М. : Прогресс, 1996. – 15 с.
21. Лысюк, Л.Г. Моральное самосознание в юношеском возрасте: опасности и возможности развития [Текст] / Л.Г. Лысюк // *Вестн. Брэсц. ун-та. Сер. гуманіт. і грамад. навук.* – 2009. – № 3. – С. 69–75.

REFERENCES

1. Piaget J. *The Moral Judgment of the Child*. London: Kegan Paul, Trench, Trubner and Co., 1932.
2. Kohlberg L. *Development of Moral Character and Moral Ideology*. *Review of Child Development Research*. Vol. 1. Ed. by A. L. Hoffmann, L. W. Hoffman. New York, 1964.
3. Yakobson, S. G. *Psichologicheskie problemy eticheskogo razvitiya detej* [Psychological problems of the ethical development of children]. Moscow: Pedagogika, 1984. 144 p.
4. Aquino K., Reed A. The self-importance of moral identity. *Journal of Personality and Social Psychology*, 2002, no. 83, pp. 1423–1440.
5. Colby A., Damon W. *Some do care: Contemporary lives of moral commitment*. New York: Free Press, 1992.
6. Rest J. R., Narvaez D., Thoma S. J., Bebeau M. G. A Neo-Kohlbergian approach to morality research. *Journal of Moral Education*, 2000, V.29, pp. 381-395.
7. Doris J.M. *Lack of character: Personality and moral behavior*. New York: Cambridge University Press, 2002. 272 p.

8. Monin A., Jordan H. The Dynamic Moral Self: a Social Psychological Perspective. *Cambridge University Press*, 2010. no. 5, pp. 4–26.
9. Lakoff G. *Moral Politics: How Liberals and Conservatives Think*. Chicago: Chicago Press, 2002.
10. Kuznecov E.V. Identichnost' sovremennogo sub"ekta: postanovka problemy [Identity of the modern subject: statement of the problem]. *Vestnik MGOU [Bulletin MGOU]*, 2009, no. 4–5, pp. 42–46.
11. Avduevskaya E.P. Vverh po lestnice, vedushchej vniz. Osobennosti socializacii v nestabil'nom obshchestve [Up the stairs leading down. Features of socialization in an unstable society]. *Magisterskaya [Master's]*, 1992, no. 3, pp. 33–45.
12. Kolpakova M.YU. Osnovnye sovremennye podhody v psihologii moral'nogo razvitiya [The main modern approaches in the psychology of moral development]. *Vestnik PSTGU [Bulletin PSTGU]*, 2016, no. 4, pp. 91–102.
13. El'konin D.B. *Psihologiya igry [Game psychology]*. Moscow: Vldos, 1999. 360 p.
14. Rezor G.L. Rolevye igry dlya novichkov [Elektronnyj resurs] [Role-playing games for beginners]. *Rolevye igry v Belarusi [Role-playing games in Belarus]*. Minsk, 2007. URL: <http://rpg.by/index.php?showtopic=8861> (Accessed 20.01.2018).
15. Levikova S.I. Fenomen molodezhnoj subkul'tury. Social'no-filosofskij aspekt. Diss. d-ra filosof. nauk [Phenomenon of youth subculture. Social and philosophical aspect. Dr. Sci. (Philosophy) diss.]. Moscow, 2002. 358 p.
16. Kardapol'ceva A.A. Eskapizm kak slozhnoe psihologicheskoe yavlenie v zhizni obshchestva i lichnosti. Lichnost' v mezhkul'turnom prostranstve [Escapism as a complex psychological phenomenon in the life of society and the individual. Intercultural personality]. Moscow: RUDN, 2012, pp. 34–55.
17. Pisarevskaya D.B. Fenomen subkul'tury rolevykh igr v sovremenom obshchestve. Diss. kand. istor. nauk [The phenomenon of the subculture of role-playing games in modern society. Ph. D. (History) diss.]. Moscow, 2009. 263 p.
18. Vsevolodskij-Grengross V.N. *Igry narodov SSSR [Games of the peoples of the USSR]*. Moscow: Akademiya, 1933. 563 p.
19. Savchenko T.N., Teslavskaya T.N. Rolevoe soobshchestvo v sovremennoj Rossii [Role community in modern Russia]. *Sociologicheskie issledovaniya [Sociological studies]*, 2017, no. 11, pp. 140–146.
20. Erikson E. *Identichnost': yunost' i krizis [Identity: youth and crisis]*. Moscow: Progress, 1996. 15 p.
21. Lysyuk L.G. Moral'noe samosoznanie v yunosheskom vozraste: opasnosti i vozmozhnosti razvitiya [Moral identity in adolescence: dangers and opportunities for development]. *Vesn. Brest. un-ta. Ser. gumanit. i gramad. navuk*, 2009, no. 3, pp. 69–75.

СВЕДЕНИЯ ОБ АВТОРАХ:

Н.С. Зубарева, аспирант кафедры психологии, УО «Брестский государственный университет им. А.С. Пушкина», г. Брест, Республика Беларусь, e-mail: natazuna@gmail.com, ORCID: 0000-0002-4984-2706.

В.А. Константинова, студент кафедры психологии, УО «Брестский государственный университет им. А.С. Пушкина», г. Брест, Республика Беларусь.

INFORMATION ABOUT THE AUTHORS:

N.S. Zubareva, Graduate student of the Department of Psychology, Brest State University A.S. Pushkin, Brest, Republic of Belarus, e-mail: natazuna@gmail.com, ORCID: 0000-0002-4984-2706.

V.A. Konstantinova, Undergraduate student of the Department of Psychology, Brest State University A.S. Pushkin, Brest, Republic of Belarus.