

СОЦІАЛЬНА ПСИХОЛОГІЯ; ПСИХОЛОГІЯ СОЦІАЛЬНОЇ РОБОТИ

УДК 159.922.7

DOI <https://doi.org/10.32838/2709-3093/2021.1/07>**Казарова Г.М.**Харківський торговельно-економічний інститут
Київського національного торговельно-економічного університету**Шайхлісламов З.Р.**Харківський торговельно-економічний інститут
Київського національного торговельно-економічного університету

ПСИХОЛОГІЧНА МОДЕЛЬ САМОДІЯЛЬНОЇ РОЛЬОВОЇ ГРИ ПІДЛІТКІВ

У статті проаналізовано проблему соціалізації підлітків як найважливіший і водночас складний етап розвитку особистості. Ігрові засоби спілкування підлітків розглядаються як можливість здійснювати соціокультурну взаємодію між дорослими та підлітками. Зазначається, що в сучасних умовах побутує ідея соціалізації, згідно з якою світ і суспільство змінюються настільки швидко й безповоротно, що будь-які уявлення дорослих про світ, і про суспільство, і про людину у світі, і про суспільство стають неадекватними швидше, ніж дорослі їх створюють. Завдання дорослих – навчити підлітків самостійно витримувати розуміння світу та навчитися приймати підлітків у їхньому сприйнятті та розумінні світу й суспільства.

Представлено психологічну модель самодіяльної рольової гри підлітка, розглянуто та обґрунтовано її складники, культурний і соціально-психологічний зміст. Наголошується на важливості спільної творчості між дорослими та підлітками, яка розвивається на основі як створення, так і прийняття творів культури, що зумовлюють гру, цінності, способи життя, які в них представлено, і на основі безпосередньої участі підлітків і дорослих у створенні гри. У статті визначено, що самодіяльна рольова гра підлітків – це гра, основана на вільному виборі підлітками тих творів культури або тих явищ суспільного життя, персонажі та сюжети яких їх приваблюють, з метою виявлення власних уявлень про цілі, цінності, способи життя суспільства. Гра проводиться на основі вибору культурного героя, представляє цінності, значення та образи життя, які схвалює суспільство. На основі цієї гри дорослі створюють ігри, у яких намір, розподіл ролей, контроль за ходом гри здійснюються дорослими для найбільш ефективної соціалізації підлітків. Гра, спрямована на дорослих, зменшує ризик спонтанності та усуває низку проблем, пов'язаних із грою підлітків, але, відповідно, є зменшенням аматорської рольової гри з огляду на нижчий рівень її виробничої складності.

Ключові слова: соціалізація підлітків, ігрова творчість підлітків, ігрові способи соціалізації підлітків, самодіяльна рольова гра підлітків.

Постановка проблеми. В умовах глобалізації та зумовлених нею трансформаційних процесів дискусії про становлення та розвиток ігрових факторів соціалізації набувають нового рівня актуальності. Дослідники схиляються до того, що проблему ігрових факторів соціалізації підлітків має бути поставлено й розв'язано в межах загальних уявлень про сутність історико-психологічних процесів, які зумовили появу в суспільстві під-

літків як особливої частини молодого покоління й поставили розвиток суспільства в залежність від здатності дорослих створити конструктивні взаємини з ними. Йдеться про суспільство, що формується під час історичних процесів Нового та Новітнього часу, осередком яких виступає науково-технічна революція [2, с. 10].

Аналіз останніх досліджень і публікацій. В останніх дослідженнях, які вивчають гру та її

вплив на сучасний суспільний розвиток, велика увага приділяється феномену гри з погляду вивчення її типології та ключових характеристик [1], її онтологічної феноменології [9], визначення гри як творчої діяльності [6]. Сучасні дослідники визначають, що феномен гри є одним з основних щодо розуміння соціальної та особливо творчої природи людини, який у сучасній реальності обертається новими гранями. Однак ігрова творчість підлітків, значення гри саме в цей віковий період залишається за межами психологічних досліджень.

Постановка завдання. Мета статті – проаналізувати соціокультурні умови виникнення підліткової ігрової творчості та на цій підставі запропонувати психологічну модель самодіяльної рольової гри підлітків, визначити роль цього феномену в розвитку особистості підлітка – як із погляду його власної творчості, так і з погляду взаємодії з дорослими, які створюють умови для виникнення гри в культурному та соціально-психологічному просторі.

Виклад основного матеріалу дослідження. Для С. Голла [13], який першим представив сучасному суспільству такі загальні уявлення, вони зумовлені таким: фізіологічний вимір перетворення дитини в підлітка призводить до втрати нею звичних засобів сприйняття та розуміння світу, інших і себе у світі. Це спонукає підлітка шукати й усвідомлювати нові принципи його спів-буття зі світом, іншими, самим собою та до внутрішніх конфліктів, конфліктів із дорослими, однолітками. Це актуалізує для підлітка засоби самовизначення й самоствердження, запропоновані Плутархом уявлення про те, що видатними діячами історії людства виступають ті, хто здійснив у зрілому віці власні юнацькі фантазії про світ і себе у світі, зробив їх зразками та нормами соціального життя для сучасників і нащадків [5; 6].

Наголосимо, що окреслений С. Голлом філософсько-літературний контекст особистісного й соціального розвитку підлітка з другої половини ХХ століття, хоча й на принципово інших, ніж у С. Голла, методологічних принципах, постає одним із головних чинників формування психологічної та соціальної своєрідності підлітків для психологів, які самодіяльну рольову гру підлітка вважають однією з найважливіших умов такого формування.

Водночас впливовою є думка, згідно з якою підлітки як особлива група в межах молодого покоління існували в людському суспільстві завжди, про що свідчить обряд ініціації. Але в індустріальному суспільстві дорослі втрачають відповідальність щодо молодого покоління, виявляються

незможними розробити такі форми керівництва підлітками, які забезпечили б цій спільноті усвідомлення власної дорослості [5; 7].

На початку ХХ ст. з'явилося уявлення про соціалізацію, згідно з яким світ і суспільство змінюються настільки стрімко та незворотно, що будь-які уявлення дорослих про світ, і про суспільство, і про людину у світі й суспільстві стають неадекватними швидше, ніж дорослі їх створюють. Завданням дорослих є, по-перше, навчити дітей, підлітків, юнаків, самостійно витримувати сприйняття, усвідомлення, розуміння світу, себе та інших у світі та втілювати їх у твори; по-друге, навчитися приймати дітей, підлітків, юнаків в їхньому сприйнятті та розумінні світу й суспільства.

Таким соціокультурним змінам відповідають якісні зміни в розвитку дитячої рольової гри, які виступають джерелами самодіяльної рольової гри підлітків. А саме: гравець починає самостійно вибирати того дорослого, роль якого він прагне здійснити в грі та самостійно ж створювати спрощені схеми дій, які в уявленні гравця є базовими для створення ігрової ролі [3; 9].

Важливими для розуміння витоків підліткової самодіяльної рольової гри є також історико-психологічні дослідження зарубіжних і вітчизняних авторів, які показали, що частина молодого покоління, яку ми вважаємо підлітками, сформувалася під час розвитку європейської школи Нового часу [2].

Усвідомлення впливу навчання в середній школі Нового часу на появу підлітків як особливої соціальної групи сучасного суспільства посилює методологічні проблеми визначення психологічної сутності цього віку в межах найбільш поширених у вітчизняній педагогічній і соціальній психології уявлень про провідну діяльність [8; 10]. З огляду на це ми вважаємо продуктивними припущення К.Н. Поливанової [7], згідно з якими підлітковий вік ще не закінчив своє формування. Водночас її дослідження можуть бути інтерпретовані як руйнування цього віку в загальноісторичній кризі дитинства, притаманній сучасному суспільству. Осередком таких драматично напружених уявлень виступає своєрідність взаємовпливу в підлітковому віці шкільного навчання, самодіяльної рольової гри, соціокультурного самоствердження [4; 7; 9; 10].

Феномен самодіяльної рольової гри підлітків виник у середині ХІХ століття на межі навчання підлітків у школі, кожна мить якого визначалася й контролювалася дорослими, що намагалися на цій підставі контролювати підлітка й поза школою, а також їхні спроби самостійно будувати

власне життя. Самодіяльна рольова гра постає одночасно втіленням оволодіння підлітками процесу шкільного навчання та протестом проти його змісту й форм. У зазначених обставинах виникають спроби підлітків об'єднуватися в ігровій групі однолітків, яка створюється на підставі розробленого ними ігрового сюжету та ігрових ролей, ігрової дійсності на межі соціальної повсякденності.

Спираючись на порівняльний теоретичний аналіз різних концептуальних підходів до підліткової ігрової творчості та феномену самодіяльної рольової гри, ми пропонуємо психологічну модель цієї гри, у якій виділено сім компонентів.

Першим компонентом самодіяльної рольової гри підлітка є сприйняття літературного твору, сюжет і персонажі якого захоплюють підлітка настільки, що він відчуває бажання створити гру на його основі. Читання книги, яка послужила чинником, що формує бажання грати, захоплює його. Підліток відчуває себе тим героєм книги, мова та вчинки якого його вразили. Мова героя книги, його вчинки сприймаються підлітком, що читає книгу, як його власна мова та вчинки. Вплив книги й читання було переважаючим до появи кіно і телебачення, які висунули на перший план сприйняття глядачем не мови героя твору, а його рухів, пластики його тіла, міміки, жести.

Отже, перший компонент моделі гри розглядається нами у двох основних варіантах. Основою гри може стати літературний твір, художня книга або кілька таких книг, пов'язаних між собою єдиною тематикою. Як такий же варіант ми розглядаємо кіно- або телеверсію того чи іншого літературного твору, а також складні, продуктивні відносини між книгою та її екранізацією, що виникають у сприйнятті їх підлітками, які обрали ці твори як основу гри. Другий варіант – це створення самодіяльної гри на основі кіно- або телефільму, що не має літературного аналога, або такий аналог не відомий підліткам, які створюють гру. Перший варіант вибору основи для гри здається нам найбільш продуктивним у плані ігрових факторів соціалізації підлітків, тому що створює найбільш складні, ефективні взаємини між підлітками, що грають, і тими персонажами й сюжетами, які вони втілюють у грі.

Другий компонент самодіяльної рольової гри підлітка – створення індивідуальної гри, що стала для підлітка, що грає, самодостатньою. Підліток вважає своє ігрове «Я» своїм справжнім «Я», а ігрову дійсність – справжньою дійсністю. Так формується індивідуальна рольова гра підлітка із самим собою, у якій підлітку загрожує сприйняття

створеної ним ігрової дійсності як єдино привабливої та навіть єдино існуючої для нього дійсності.

Для нашої проблематики важливий поворотний момент у стосунках того, хто грає, з переживанням ним чужого буття як свого власного. Критичною точкою є виявлення тим, хто грає, того, що мова героя, з яким він себе отожднює в читанні, повинна бути завершена й обґрунтована жестом, рухом, ігровою поведінкою, які він повинен здійснити як той, хто грає. Той, хто грає, повинен створювати свою ігрову поведінку, ігрові рухи, ігрові жести. Водночас створювані ним його власна ігрова поведінка, його ігрові рухи та його ігрові жести – поведінка, рухи й жести іншої людини.

Незважаючи на те, що в кожен конкретний культурно-історичний період герої підліткової самодіяльної рольової гри різні й зображають своєрідність цього етапу розвитку суспільства, вони, безумовно, мають одні й ті ж ключові характеристики, унаслідок яких і вибираються підлітками для гри. Герой такої книги (фільму) повинен бути чітко визначений властивими тільки йому одному впізнаваними жестами та мовою. Мова й жести героя впізнаються в його вчинках. Вчинки ці можуть бути продуманими або імпульсивними, розумними або абсурдними, але вони завжди настільки значні, що абсолютно міняють ті соціальні обставини, у яких перебуває герой. Герой повинен бути наділений високим рівнем самосвідомості. Якими б не були його вчинки, він завжди судить про них і про себе, не прагнучи приписувати собі якості, якими не володіє. Герої книг, фільмів, які найбільшою мірою служать підліткам опорою для побудови гри й себе у грі, до початку оповіді про них автором усвідомлюють те, що вони не володіють у своєму суспільстві соціальним статусом, який їх влаштує. Або вони втратили цей статус через несприятливий для них збіг обставин, або ще не набули його. У будь-якому разі їм доведеться боротися за свій новий статус.

Третім компонентом самодіяльної рольової гри є створення ігрового співтовариства та колективної гри, залучення до створеної ігрової дійсності однолітків або молодших дітей і підлітків через створення для них і розподіл серед них ігрових ролей в уявній підлітком дійсності. Цей компонент може бути відсутнім, у такому разі гра триває як індивідуальна. У разі ж створення колективної гри й ігрового співтовариства, підліткам потрібно здійснити спільний вибір теми, сюжету, правил гри й розподіл ролей. Зазначимо, що такий варіант самодіяльної рольової гри створює складності з координації зусиль, подолання незгод і навіть

можливих конфліктів щодо обрання сюжету, правил і розподілу ролей. Однак ці складності в разі їх успішного подолання є продуктивними для спільноти, яка грає, загалом і кожного окремого підлітка.

Четвертим компонентом самодіяльної рольової гри підлітка є створення ігрових атрибутів. Ігрові предмети вносяться в гру на підставі визначення підлітками її змісту, умов, правил і ролей, які формують гру. До таких предметів часто належать особливості місцевості, що стає простором гри. Ігрові атрибути можуть створюватися підлітками самостійно з різним ступенем винахідливості та майстерності. Макети або справжні зразки зброї, техніки, екіпірування, що є атрибутами тієї чи іншої соціальної ролі, можуть бути безпосереднім приводом, що спонукають до ігрової творчості. До виготовлення атрибутів гри можуть залучатися дорослі, які проявляють інтерес до ігрової діяльності підлітків і мають серед них авторитет – батьки, вчителі, старші брати і сестри. У такому разі між дорослими і підлітками виникають продуктивні відносини співавторства, співтворчості в гри.

В іншому варіанті ігрова атрибутика може створюватися досить умовно, не привертаючи великої уваги гравців. Ігрову атрибутику можуть зображати умовні предмети або готові атрибути: іграшкова зброя, покупні костюми й таке інше.

П'ятим компонентом моделі самодіяльної рольової гри підлітка є відтворення сюжету обраною спільнотою або у варіанті індивідуальної гри окремим підлітком – теми гри. Відтворення сюжету може відбуватися дуже узагальнено, умовно, формалізовано. Дії гравців від імені обраних персонажів можуть зображати найзагальніші, позбавлені будь-яких своєрідних деталей і характеристик особливості сюжету обраної теми гри. У ролі ігрових персонажів не використовуються імена конкретних літературних або кіногероїв, їхні біографічні та психологічні характеристики, ними виступають узагальнені персонажі. Мови від імені тієї чи іншої ролі може не бути, або вона може бути виражена окремими вигуками, словами, з'являтися тільки іноді, не мати обов'язкового характеру. Хід гри може не зображати сюжетних колізій літературного або кіноджерела, а зображати тільки найзагальніші їхні визначення або містити деякі сюжетні повороти й деталі, що спонтанно виникають і не утримуються тривалий час, не розгортаються в цілісний сюжет. Гра підкоряється прийнятим гравцями правилам або обговореним під час планування гри, або відомим ще до такого планування. Проте така побудова підлітками самодіяльної рольової

гри дає можливість тим, хто грає, відчувати себе в уявній ситуації гри, ототожнити себе з тим чи іншим ігровим персонажем і сприйняти створену гру від її задуму до закінчення – як логічно і психологічно завершене ціле.

Відтворення сюжету обраної теми гри може відбуватися в розгорнутому варіанті. Цей варіант передбачає чітку відповідність ігрових дій учасників гри тим історичним, соціокультурним і психологічним характеристикам часу й місця, які описуються літературним або кіноджерелом самодіяльної рольової гри. У такій грі підлітки прагнуть до максимально точного відтворення сюжетних поворотів, описаних у книзі або показаних у фільмі. Таке прагнення ґрунтується на знанні як сюжетних тонкощів і нюансів, так і на знаннях тих історичних, соціокультурних реалій, на яких він оснований. Ігрові персонажі відображаються з використанням імен, біографій, деталей зовнішності. Мова від імені персонажа здійснюється як розгорнута конструкція, сюжетно мотивована й відповідна його, персонажа, психологічним особливостям. Ці мовні конструкції прагнуть якомога повніше й точніше відтворити логіку прототипу, передати його характерологічні риси. Дії та мова від імені героя в такому варіанті гри вимагають від підлітка, який грає, максимально повного й точного перевтілення в персонажа, а також знання й розуміння особливостей його мови, виділення найбільш важливих її характеристик, що відбивають суть самого героя. Знання та володіння ігровим матеріалом можуть приводити підлітків до можливості не тільки точного і глибокого відтворення сюжетів і персонажів гри, але й до ігрових імпровізацій, тобто створення таких сюжетних поворотів і таких ігрових персонажів, а також їхніх вчинків, які не представлено в літературному або кіноджерелі, проте могли би там існувати, з огляду на їхню логіку та ключові визначення. У такому варіанті відтворення сюжету самодіяльної рольової гри підлітка найбільш цінними якостями гравців стають як знання літературного джерела, так і пов'язаних у смислового і сюжетного плані інших літературних або історичних творів, знання про історичну епоху, історії зброї, техніки тощо. Підлітки, які володіють такими знаннями, можуть підказати несподіваний сюжетний поворот, який виведе гру зі смислового тупика, привнести в гру нові смисли та деталі, взяти на себе лідерство в здійсненні гри.

Шостим компонентом моделі самодіяльної рольової гри ми виділили рефлексію спільноти, що грає, або у варіанті індивідуальної гри під-

літком, який грає, щодо гри. Така рефлексія може передбачати обговорення ігрових колізій і реалій гри на підставі емоційного сприйняття. Підлітки, які завершили гру, можуть обмежитися тільки спільним переживанням найбільш яскравих вражень від неї, але можуть від емоційних оцінок гри перейти до осмислення її змістових властивостей, аналізу успіхів і невдач у грі, їхніх причин. Вийшовши зі своїх ігрових ролей, підлітки обговорюють хід гри, її сюжет і те, як вони діяли в ролі її персонажів. Таке обговорення може переходити в бесіду, змістом якої виступають більш загальні теми, ніж безпосередня тема гри. Але ці теми завжди так чи інакше зв'язуються з темою гри. Отже, підлітки можуть перейти до обговорення гри як творчого втілення або до обговорення творів культури й соціокультурних явищ, які стали підставою самодіяльної рольової гри.

Після закінчення гри та рефлексії щодо гри ігрове співтовариство може ухвалити рішення продовжити відтворення ігрових сюжетних колізій. У такому разі гра здійснюється підлітками як розвиток проектування і створення ними нової гри й чітко усвідомлюється ігровим співтовариством як її продовження. Повернення до сюжету гри може не здійснюватися підлітками, які беруть участь у грі, або повернення до того ж сюжету відбувається через значний часовий інтервал і не сприймається авторами гри як продовження тієї ж гри як єдине ціле.

Сьомим компонентом психологічної моделі самодіяльної рольової гри є, на нашу думку, зв'язування здійсненої ігрової діяльності, ігрового досвіду підлітків із позаігровою діяльністю й побудова відносин між ними. Спектр цих відносин може бути вкрай широкий. Це можуть бути

спроби створення власних літературних творів на тему гри (оповідань, п'єс, віршів, романів), втілення власних задумів у самодіяльній театральній творчості. Ігровий досвід підлітка може вплинути на вибір сфери інтересів, привести в ті чи інші спортивні секції, театральні студії, викликати інтерес до тієї чи іншої історичної, технічної, науково-популярної літератури, захоплення історією того чи іншого періоду, історією морських битв, військової справи, технічною творчістю та моделюванням. Нарешті, ігрові захоплення підлітка можуть бути пов'язані з вибором професійної діяльності, стати «грою на все життя». Таке обертання ігрового досвіду підлітків їхнім професійним, життєвим досвідом ми вважаємо найважливішим, ключовим явищем із погляду процесу соціалізації особистості.

Висновки. Отже, самодіяльна рольова гра підлітків – це гра на основі вільного вибору підлітками тих творів культури (літературних, кінематографічних, телетворів) або тих феноменів соціального життя, персонажі й сюжети яких їх приваблюють, для того, щоб виявити власні уявлення про цілі, цінності, способи життя суспільства, прийняти, відхилити або трансформувати ці цілі, цінності та способи життя. Гра здійснюється на підставі вибору культурного героя, що презентує цінності, смисли та способи життя, які схвалюються соціумом. На підставі цієї гри дорослі створюють ігри, у яких задум, розподіл ролей, контроль за ходом гри здійснюють дорослі для найбільш ефективної соціалізації підлітків. Гра, керована дорослими, знижує ризик стихійності та знімає низку труднощів здійснення гри підлітками, але, відповідно, є редукцією самодіяльної рольової гри, знижуючи рівень її продуктивної складності.

Список літератури:

1. Безчотнікова А.О. Гра та її вплив на поведінку людини. *Інформаційне суспільство*. 2016. Вип. 23. С. 102–107.
2. Библер В.С. Мышление как творчество. Москва, 1975. 499 с.
3. Выготский Л.С. Педология подростка (на правах рукописи). Москва; Ленинград, 1931. 504 с.
4. Долто Ф. На стороне подростка. Санкт-Петербург, 1997. 279 с.
5. Кле М. Психология подростка. Психосексуальное развитие. Москва, 1991. 378 с.
6. Москаленко В.В. Гра як фактор розвитку творчої обдарованості особистості. *Актуальні проблеми психології*. 2012. Т. 12. Вип. 14. С. 175–179.
7. Поливанова К.Н. Психологическое содержание подросткового возраста. *Вопросы психологии*. 1996. № 1. С. 20–23.
8. Фельдштейн Д.И. Психология взросления: структурно-содержательные характеристики процесса развития личности. *Избр. тр.* Москва, 1999. 670 с.
9. Фурман А.В., Шандрук С.А. Циклічно-вчинкова модель гри як онтофеноменальної данності. *Психологія і суспільство*, 2014. № 4. С. 24–66.
10. Хейзинга Й. Homo ludens. В тени завтрашнього дня. Москва, 1992. 464 с.
11. Эльконин Д.Б. Психология игры. Москва, 1978. 304 с.
12. Эриксон Э. Детство и общество. Санкт-Петербург, 1996. 592 с.

13. Hall G.S. Adolescence: Its Psychology and its Relations to Physiology, Anthropology, Sociology, Sex, Crime, Religion and Education. New York, 1908. 136 p.

Kazarova H.M., Shaychislamov Z.R. PSYCHOLOGICAL MODEL OF AMATEUR ROLE-PLAYING GAME OF ADOLESCENTS

The article analyses the problem of socialization of teenagers as the most important and at the same time difficult stage in the development of personality. Game ways of socializing of teenagers are considered as an opportunity to carry out the sociocultural interaction between adults and teenagers. It is stated that in modern conditions there is an idea of socialization, according to which peace and society change so rapidly and irreversibly that any perceptions of adults of the world, and of the society, of the person in the world and society become inadequate faster than adults create them. The task of adults is to teach teenagers to withstand the understanding of the world themselves and learn to accept teenagers in their perception and understanding of the world and society.

A psychological model of an amateur role-playing game of a teenager is presented, its components, their cultural and social-psychological meaning are considered and validated. The importance of co-creation between adults and teenagers is underscored, which develops both on the basis of creation and acceptance of works of culture, which cause the game, values, ways of life, which are represented in them, and on the basis of direct participation of teenagers and adults in the creation of the game.

The article defines that the amateur role-playing game of teenagers is a game based on the free choice by teenagers of those works of culture or those phenomena of social life whose characters and plots attract them, in order to identify their own ideas about the goals, values, ways of life of society. The game is played on the basis of the choice of cultural hero, presents values, meanings and images of life, which are approved by the society. On the basis of this game adults create games in which the intent, distribution of roles, control over the progress of the game is exercised by adults for the most effective socialization of teenagers. The adult-driven game reduces the risk of spontaneity and eliminates a number of problems of playing by teenagers, but is thus a reduction of the amateur role-playing game, reducing its level of productive complexity.

Key words: socialization of teenagers, game creativity of adolescents, play ways of socializing the adolescents, amateur role-playing game of teenagers.