

## СПЕЦИФИКА АКТУАЛИЗАЦИИ ПОТЕНЦИАЛА ДОСТИЖЕНИЙ ЛИЧНОСТИ В ТВОРЧЕСКИХ МОЛОДЕЖНЫХ СУБКУЛЬТУРАХ

Представлены результаты исследований спонтанных практик актуализации креативных возможностей и потенциала достижений молодых людей, которые, обладая внешней социальной успешностью, высоким творческим потенциалом и способностью создавать оригинальный «авторский» стиль жизни, вместо участия в социальных преобразованиях выбирают ролевые игры и творческие субкультуры, находя мир субкультуры более привлекательным и отвечающим собственным устремлениям. Исследование позволяет понять причины парадоксального сочетания социальной успешности при отсутствии интереса к неигровой реальности. Результаты могут быть использованы как в целях решения проблемы привлечения талантливой молодежи к более активному участию в социуме, так и для оптимизации методов работы с потенциалом достижений в специально организованных психолого-педагогических практиках.

**Ключевые слова:** творчество; креативность; достижение; молодежная субкультура.

В современном технологизированном мире, во многом ориентированном на рационализм и материальные интересы, все чаще представления об успехе и достижениях сводятся к конкурентоспособности и формальной социальной успешности. И все острее встает вопрос о месте человека и глубинном смысле его существования.

Проблема, с которой сталкивается современная молодежь, – стрессогенная ориентация на выживание в среде жесткой рыночной конкуренции. Следствие – навязываемый обществом приоритет дефицитных потребностей, связанных с обогащением и потребительством, ведущий к утрате оснований для развития альтруистических креативных духовных потребностей. На наш взгляд, разница между формальной социальной успешностью и реализацией потенциала достижений в следующем. Социальная успешность соответствует общепринятым социальным критериям, центральная современная ценность – конкурентная состоятельность (быть лучше, чем кто-то). Ориентация на достижения напротив, характеризуется свободой от конкурентных социальных сравнений, в центре находятся сам человек и его способность быть самим собой.

В рамках ряда современных молодежных субкультур складывается специфическая творческая среда, в которой образуется парадоксальное сочетание формальной социальной успешности и реализации потенциала достижений. Интересующие нас творческие молодежные субкультуры создают благоприятные возможности понять того, «кто мной является», и найти оптимальный путь самореализации.

**Актуальность исследования.** Мы сосредоточили внимание на представителях творческих молодежных субкультур (ТМС), которые обладают теми свойствами творческой инновационной личности, на которые дает запрос современный бизнес и на формирование которых нацелена система образования. Речь идет о следующих характеристиках: способность к активному и инициативному поиску новых знаний; способность и готовность к применению знаний в нестандартных ситуациях; умение ставить и решать задачи «на перспективу», реализуя потенциал активности и креативности.

Кроме перечисленных выше характеристик, наблюдается еще одно крайне любопытное явление, которое мы обозначили как парадокс «жертвенной успешно-

сти». Большинство представителей ТМС социально успешны (хорошо учатся, работают, защищают научные работы, организуют и ведут собственный бизнес, благополучны в личной жизни), но ведут образ жизни, в котором главное место занимает творчество в рамках субкультуры. При этом даже той небольшой части творческих возможностей, которую они «жертвуют» социуму (ради своего материального обеспечения), оказывается достаточно для серьезного внешнего социального успеха, ради которого другие люди «жертвуют» все, что есть. Из многочисленных бесед и интервью выявился еще один парадокс: внешняя успешность и хорошая материальная обеспеченность являются следствием неутилитарного отношения к жизни: «конкурентоспособность» и «успешность» не являются целью, они, по выражению наших респондентов, «побочный продукт субкультурной творческой деятельности».

Мы разработали комплексную программу исследований, общая цель которой – выявить сложившиеся в ТМС методы актуализации креативных возможностей и принципы работы с потенциалом достижений.

Мы предположили, что анализ происходящего в этих субкультурах позволит решить три важные задачи:

1. Адаптировать для специально организованных психолого-педагогических практик эффективные методы работы с креативностью и потенциалом достижений, сложившиеся в реальной жизнедеятельности ТМС.
2. Привлечь творческую субкультурную молодежь к более активному включению в жизнь общества, используя их собственные творческие методы.
3. Оценить возможные социальные последствия развития подобных субкультур.

**База наших исследований** ТМС чрезвычайно обширна. Это различные фестивали, конвенты, ролевые игры, в среднем собирающие от 30 до 1000 человек и проходящие в разных городах России. Наблюдения и сбор материалов проводились в течение четырех лет – с 2009 по 2012 г., в общей сложности в исследованиях принимало участие более 1 500 человек из субкультурной среды.

Главная особенность исследований в том, что представители ТМС выступали не только как респонденты, но и как исследователи, которые сами оказались заинтересованными в понимании сущности субкуль-

турной реальности, осознании и анализе тех личностных и социальных перемен, которые произошли с ними после вхождения в субкультурную среду.

В статье мы представляем материалы части исследований, касающихся выявления эффективных методов актуализации креативных возможностей и работы с потенциалом достижений, который формируется в жизнедеятельности и спонтанном творчестве ТМС.

#### **Программа и методы исследования.**

1. Совместно с представителями субкультур мы *выявили критерии, согласно которым субкультура может быть отнесена к творческой*. На этом этапе мы использовали очные интервью и беседы, а также интернет-опросы в социальных сетях. Участвовало 420 респондентов.

2. *Выделение творческих методов, которые представители творческих субкультур считают определяющими для успешности*. В качестве ведущего метода была названа ролевая игра, «побочным продуктом» которой респонденты считают свою внешнюю социальную успешность. Интересную фразу произнес один из участников ТМС, начиная беседу о сути ролевой игры: «Игра – это больше чем игра, и совсем не то, что вы думаете». Из этой фразы очевидно, что «ролевики» (самоназвание участников ролевых игр) четко осознают все бытующие общественные стереотипы о ролевой игре как о пустом (и вредном) проведении времени, если она не является элементом каких-либо обучающих практик (деловые игры и пр.). Взгляд на игру «извне» мало что дает для познания глубинной сути игровой реальности, поэтому мы представляем взгляд «изнутри» игрового сообщества с помощью тех, кто в него входит. Организация этой части исследования включает следующие этапы:

2.1. Получение данных об особенностях игровой деятельности, принципах выбора ролей и их основных типах, мотивах включения в ролевую игру игроков и мастеров игры. Методы исследования: фокус-группы, свободная беседа и полуструктурированное интервью. Проведены две фокус-группы: 5 человек – ведущие игроки и 7 человек – «мастера игры» (организаторы, сценаристы). В беседах и интервью принимали участие 75 человек из разных городов России и ближнего зарубежья.

2.2. Изучение игровой реальности на примере полигонной ролевой игры (проводившейся летом 2012 г. в течение четырех дней в Ларинском лесном заказнике Томской области). Термином «полигонная» называется игра, проходящая на природе в течение нескольких дней. В исследовании принимало участие 46 человек. Поскольку сами исследователи были участниками игры, использовались следующие методы: включенное наблюдение, беседы с участниками на всех стадиях игры (при подготовке, непосредственно на игре и после нее). Рефлексивный материал после игры получили путем сбора и анализа самоотчетов, наблюдений, высказываний, интроспективных эссе участников игры. В дополнение к этому – реакция на игровые события от участников игровых сообществ в социальных сетях (170 респондентов). Качественный анализ текстов фокус-групп, самоотчетов, бесед и полуструктурированных интервью проводился в сочетании с анализом других материалов игры: интерпретации исходных мифов,

сценария, распределения ролей, хода игры, художественных произведений (песен, картин, дизайнерских и ювелирных работ и т.п.), видео, фото.

3. *Выявление актуализирующихся в ролевой игре субличностей*, которые, на наш взгляд, отражают особенности творческой трансформации личности. В игре проявляется «другой человек». Актуализируются и выступают на первый план те субличности, которые: а) являются значимыми для личности в целом; б) в обыденной жизни находятся в латентном либо специализированном подавленном состоянии; в) выход на «поверхность» и деятельность этих субличностей может снять большие психологические проблемы. То есть работа с субличностями в игровом мире может иметь серьезный позитивный эффект, распространяющийся в неигровом мире. В структуре этой части исследования два блока:

3.1. Выявление субличностей у участников ролевых игр (60 человек). Выявлены актуальные субличности для игрового и неигрового мира и сопоставлены полученные результаты, что дает наглядную картину имеющихся субличностей и того своеобразного «диалога», который происходит в кругу актуальных субличностей. Используемые методы: полуструктурированное интервью, позволяющее выявить субличности; техника выявления главных субличностей и гештальт-техники («Пустой стул» и «Круглый стол субличностей»). Использование психотерапевтических техник выявления субличностей позволяет обратиться к актуальному поведению «ролевика», выявить проблемы, связанные с проявлением той или иной субличности, выявить ее функции, а также оценить внутриличностный потенциал, который «дают» актуализирующиеся субличности. Особенно интересуют направленность субличности, цели ее существования и значимость для респондента.

3.2. Определение типов жизнотворчества и их взаимосвязи с актуальными субличностями в коммуникативном мире «ролевика». Используемый метод: полуструктурированное интервью, позволяющее понять те духовно-творческие установки, которыми руководствуется личность. Выявляя тенденции жизнотворчества, мы обращали внимание на их конструктивные и деструктивные аспекты, старались выделить те субличности, которые несут главную «ответственность» за направленность жизнотворчества.

#### **Результаты исследования.**

1. Критерии, по которым субкультура может быть отнесена к творческой:

– общая конструктивная направленность субкультуры;

– ценность личности и личностного развития. Для личностного роста представителей либо имеются хорошие возможности в рамках субкультуры, либо как минимум этому росту не мешают;

– активная творческая деятельность, в результате которой создаются материальные и духовные ценности. Сама среда субкультуры провоцирует ее представителей на активные творческие действия, например: освоение ремесел и музыкальных инструментов, рисование, танцы, литературное творчество и многое другое;

– уважительное отношение к мировоззрению, вероисповеданию и ценностям каждого представителя. Даже если в творческой субкультуре есть главенствующий

шая идеология, она не насаждается принудительным методом;

– полное отсутствие или отсутствие выраженного конфликта с обществом, общественной идеологией и общественными ценностями. ТМС никогда не противопоставляют себя социальным и политическим устоям, и даже если таковой конфликт есть, он никогда не объявляется во всеуслышание;

– отсутствие игровых аддикций, ведущих к полному «уходу» в игровую реальность. Большинство представителей ТМС четко разделяют «жизнь» и «игру», хотя многие воспринимают «обыденную» жизнь лишь как средство материального обеспечения жизни в субкультуре;

– социальная успешность большинства представителей субкультуры в неигровом мире.

Наши респонденты особо подчеркнули, что в подобного рода ТМС создается специфическая среда, которая способствует интересу не только к «самореализации» как реализации имеющихся возможностей, но и к тому, что можно назвать самотрансценденцией – выход за пределы имеющихся возможностей, расширение их диапазона.

2. Ролевая игра в реальной жизнедеятельности ТМС.

*Выбор сюжета игры, распределение ролей, взаимоотношение «игроки – мастер игры».* В выборе сюжета (на первом месте в исследуемой выборке – фэнтези, затем фантастические и исторические сюжеты) ведущее место занимает мастер игры или мастерская группа – люди, которые создают и организуют игру. Личность мастера, его потребности и желания оказывают непосредственное влияние на общую структуру игры. Для того чтобы удовлетворить свои потребности (в первую очередь – в самой игре, во вторую – в признании, власти, желания помочь другому), мастер создает условия для реализации желаний и стремлений других участников игры (чаще всего назывались такие как: творческое самовыражение, дружеское общение, принадлежность к сообществу, признание, отдых).

Распределение ролей и выбор игроком роли обусловлены тем, что роль в игре – это проекция личности в мир игры. Это чрезвычайно значимый момент, так как через роли в игре находят выход и адекватное (бесконфликтное и безопасное для личности) выражение актуальные субличности, подавляемые или скрываемые в повседневной жизни. В некоторых случаях роль просто дается «свыше» мастером, но это явление довольно редкое, поскольку в первую очередь учитывается мнение самих игроков. Чаще всего игроки выбирают тех персонажей, которые им по каким-либо причинам духовно близки и иногда являются олицетворением того, кем игрок хотел бы быть (своего рода идеальная личность, обладающая всеми теми качествами, которые являются ценностями для игрока). «Получается, что мы отыгрываем сами себя, но в заданной эпохе и прописанных событиях» (цитата из фокус-группы). Помимо духовной близости персонажа, это может быть близость в умениях и навыках (например, менестрелю необходимо уметь играть хотя бы на одном музыкальном инструменте, художнику – рисовать). Однако иногда встречаются случаи, когда игрок осознанно выбирает

персонажа, кардинально отличного от него самого, и имеет место «волевая» игра, поскольку игрок вынужден бороться с несоответствием между собственными чертами характера, ценностями, целями и теми чертами, что присущи его персонажу. Подобное перевоплощение требует от игрока немалых актерских умений, поскольку он играет не «себя-идеального» или «себя-реального-в-других-обстоятельствах», а совершенно иную личность, и другие игроки должны видеть в нем исключительно его персонажа.

Типы ролей, общие практически для всех ролевых игр в интересующих нас субкультурах следующие:

– роль «божества», создающего игровую реальность, но не всегда непосредственно участвующего в игровом действии. Это мастера игры и их ассистенты;

– функциональные роли (персонаж как функция, элемент в определенной структуре);

– характерные роли, которые описываются через ценности, цели, жизненную позицию;

– инструментальные роли, которые моделируют систему игровых взаимоотношений (культурных, политических, «экономических» и т.п.), влияют на изменение и развитие сюжетных линий, вносят новую информацию или виртуальные ресурсы (слухи, новые мифы, магические артефакты и т.п.);

– роли, которые объединяют в себе характерность и инструментальность: это мастера-творцы (ювелиры, художники, мастера сценического фехтования, исторического танца и пр.). В отличие от «мастеров игры», создающих виртуальную игровую реальность, эти мастера создают ее материальное воплощение и оформление. Это совершенно особая категория ролей, мастер-творец может оказаться как ключевой фигурой игрового сюжета, так и вспомогательным персонажем.

*Особенность игровой деятельности.* Ярко выраженная особенность игровой деятельности в ТМС – феномен духовной реализации в материальном мире. Игровой формат и атрибутивное сопровождение отвечают необходимости (и потребности) материальной актуализации (реализации, фиксации, закрепления, визуализации, процессуальной презентации и т.п.) духовного опыта, переживаний, чувств. Непосредственно с этим связана другая особенность – реализация неутилитарной компоненты жизни. Игра играет «для души», а не для какой-либо утилитарной потребности. «Неутилитарная» не значит «не материальная», но вся «материализация» (от художественного творчества до костюмов и атрибутики) ставит акцент именно на неутилитарной «ауре», которая в принципе присуща любой творческой деятельности человека во всех сферах жизни, однако в «реальной» жизни оказывается вытесненной на далекую социальную «периферию». В творческой деятельности ТМС духовное созерцание предшествует, а чаще протекает синхронно с творческим процессом конструирования игровой реальности.

Итак, ролевая игра в ТМС – это свободная деятельность, проходящая в специфическом игровом пространстве-времени согласно определенным самостоятельно создаваемым правилам, совокупность которых обеспечивает духовную реализацию в материальном мире и концентрируется на неутилитарной компоненте жизни.

Поскольку эстетическая и художественная составляющая ТМС во многом определяет ее жизнь, необходимо сказать несколько слов о типичных организационно-художественных моделях, с которыми мы столкнулись.

1. Использование для субкультурного синтеза и ролевой игры уже существующих произведений искусства путем их анализа и интерпретации.

2. Самостоятельное творчество. При этом творческий акт выступает как основной «конструирующий фактор» субкультурного синтеза.

3. Одновременное использование существующих произведений и активного самостоятельного творчества.

Яркие примеры – продолжение в субкультурной среде традиции сюжетных песен-размышлений и различные материальные воплощения мифотворчества (в ролевых играх, фанфиках, апокрифах и т.п.).

Художественное творчество в ТМС в качестве главного «продукта» создает не произведение искусства, а «проектирует» и порождает психологические феномены, через которые и посредством которых представители субкультуры познают себя и испытывают пиковые и нуменозные переживания. Ролевая игра в ТМС не существует без художественно-эстетического аспекта и вне художественного контекста. В этом ее главное отличие от типичных моделей ролевых игр, существующих в психолого-педагогических практиках (за исключением некоторых видов арт-терапии).

*Ролевая игра как эффективный «инструмент» актуализации потенциала достижений.* Игра дает личности свободную возможность переживания как чего-то намного большего, чем *жизнь*. Более того, в играх проживаются и переживаются разные жизни. На вопрос о смысле игры один из наших респондентов ответил: «Прожить только один вариант жизни в отведенный мне земной срок – это слишком большая роскошь. Я живу несколько жизней, в каждой из которых у меня разные призвания, я одержим разными идеями».

На вопрос о том, что же дает ролевая игра, наши респонденты дали ответы, которые мы сгруппировали в следующие блоки: 1) обострение чувств, эмоционального восприятия мира; 2) реализацию талантов и способностей; 3) обнаружение неожиданного «дара», пробуждение вдохновения; 4) понимание собственного предназначения (как в игровой так и во вне-игровой реальности); 5) возможность самореализации; 6) самотрансценденция. В этих ответах мы видим разные аспекты проявления глубинного позитивного источника творческой активности, непосредственно связанного с жизненным потенциалом человека. В ролевой игре этот потенциал становится явным и наглядно демонстрирует личности открывающиеся возможности, требующие для своего воплощения дополнительных компетенций. Важная особенность ролевой игры в том, что она пробуждает глубинную внутреннюю потребность в компетенции (не навязанную социумом). Обретение компетенции, переход от «недоступного» к «доступному» «работает» на автономность личности, ее внутреннюю мотивацию и приносит удовлетворение. Мы согласны с В.И. Кабриным, который отметил, что «чувство “я сам, я могу” уже само по себе доставляет удовольствие и

удовлетворение. Важно подчеркнуть, что чувство потенциала рождается в переживании перехода, трансформации от “не могу” к “могу”. Переживание этой трансформации есть основа чувства достижения. А опыт переживания таких трансформаций постоянно аккумулируется в переживании и осознании потенциала достижений, являющегося ядром творческого потенциала» [1. С. 341].

Существенная особенность работы с потенциалом достижений в игровых практиках ТМС в том, что происходит смягчение негативных последствий потенциализации, которая в «обыденной» жизни может быть крайне драматичной. Реализация новых возможностей требует решительности, риска, содержит в себе высокую долю неопределенности и непредсказуемых негативных последствий. Ролевая игра трансформирует драму потенциализации в захватывающее приключение, которое, с одной стороны, сохраняет «драматическое ядро», а с другой – создает позитивный фон переживаний личностных трансформаций.

В игровых практиках фактически реализуются четыре фазы потенциализации, схожие с теми, которые выявлял В.И. Кабрин [1]:

Ожидание – спонтанное балансирование мотиваций достижения успеха, избегания неудачи и активация индивида на новую неизвестную ситуацию или ситуацию неопределенности, сопровождающуюся эустрессом.

Реориентация – мобилизация перехода в новый масштаб ситуации, транс, переживание риска неопределенности, переход в новое состояние, соответствующее ситуации, расширение границ общения.

Решение – преобразование ситуации в направлении новых возможностей, метаморфоза, преобразование и переживание новой формы отношений.

Рост – переживание роста в новом качестве, осознание и тестирование открывшихся возможностей в новой форме отношений.

*Полигонная ролевая игра: синтез мифа и реальности.* В этом разделе на примере полигонной ролевой игры «Гондолин» по мифам Р. Толкиена мы представим наиболее пугающий общество элемент игровой деятельности творческих субкультур – активное конструирование виртуального игрового мира.

Термин «виртуальность» (*virtus*) имеет множество различных толкований, но можно исходить из его перевода как «потенциальный», «возможный». В этом смысле говорят о виртуальной реальности не только искусства, но и политики, науки, экономики. Человек, пребывая в «социальной реальности», неизбежно погружен в феномен виртуальности. Никого не смущает способность нормального человека перемещаться из одной виртуальной «квазиреальности» в другую: если человек владеет необходимыми символами (например, языком искусства), он легко переходит из реальности своего рабочего учреждения в художественную реальность книги, театра. Эти реальности безо всякого труда совмещаются в сознании [2].

Что же так смущает в виртуальности игрового мира молодежных субкультур? В первую очередь, это независимость от норм конвенциональной коммуникации, принятой в обществе, отказ играть в те игры, которые социум навязывает в качестве «серьезных».

Второй момент, он менее очевиден, но, возможно, более значим – в каком-то смысле ТМС при всей виртуальности своего игрового мира противостоят тотальной виртуализации общества. Поясним эту мысль. В противовес играм нормативной коммуникации, когда «язык дан для того, чтобы скрывать свои мысли», в ТМС коммуникативный «вектор» направлен в сторону транскоммуникации, к глубинному подлинному общению. Игровая социальность по большинству своих параметров противостоит существующим в современном обществе негативным социальным тенденциям. Примеры с полигонной ролевой игры: 1) сохранение и культивирование семейного, «родового» принципа организации жизни; 2) патриотизм (верность «дому», клану, государю); 3) опора на «исходные» ценности (добра, любви, взаимопомощи, честности, верности) и соответствующие идеалы; 4) в творчество возвращается Творец, высшие силы; восстанавливаются трансцендентные, эйдетические связи; 5) через миф, ремифологизацию сознания и освобождение от экзистенциальных страхов проложена тропинка к подлинности и полноте чувств.

Ролевая игра – это в каком-то смысле модель мира, построенная на мифе, который четко указывает – «куда идти», задавая телеологическую (целевую) сторону игровой реальности [3]. Это происходит через выстраивание системы смыслов жизни и деятельности, оформляется набором целей и соответствующих задач. Миф также конституирует и аксиологическую (оценочную и ценностную) сторону. В рамках игровой реальности определены не только собственные ценности, но также и ценностные «шкалы» отношений, явлений (культурных, природных, физических, социальных). Иными словами, заданы ценностно-смысловые структуры жизненных ситуаций. Миф – то, что находится под запретом в «обыденной жизни», – обретает новую жизнь в игровой реальности. Здесь дозволено то, что осуждается социумом – чувственно-эстетическое и целостное восприятие мира, глубинные нумерозные переживания, взгляд на мир с точки зрения ребенка.

Пронизанная мифологичностью «пугающая виртуальность» игровой реальности ТМС на деле оказывает специфическим транзитивным пространством, которое обеспечивает согласование и гармонизацию символических реальностей (включая те реальности, которые относятся к «серьезной» социальности). Обывателя как раз и смущает та легкость, с которой сознание представителей ТМС перемещается из одной квазиреальности в другую, при этом не давая повода усомниться в нормальности и адекватности человека, который этими путешествиями занимается.

«Социальные квазиреальности», к которым относятся мифы, идеология и т.п., – неотъемлемый элемент социальных систем, организация общества во многом является продуктом человеческого воображения. Фактически происходит своеобразный «симбиоз» объективной социальной реальности и ее виртуальной части. В работах современных авторов, посвященных виртуальной реальности, подчеркивается, что разработка методов и технологий конструктивного и эффективно «симбиоза» этих реальностей является актуальной задачей социологии и всего комплекса социальных на-

ук [4]. На примере ТМС мы видим конкретные практики «симбиоза», согласования и гармонизации «объективной» и «виртуальной» частей реальности. Что особенно важно, эти практики реализуются в *реальной жизнедеятельности*, инициированной актуальными творческими потребностями личности.

Во многом благодаря практикам подобного «симбиоза» в творческих субкультурах формируются особые практики жизнотворчества. Жизнотворчество осознанно или неосознанно присутствует в жизни каждого человека: практически любой человек имеет возможность выбирать, что ему делать. Кроме этого, человек сам может создавать себе условия жизни, творить свой мир, расширяя тем самым его границы. В этом, по сути, и заключается жизнотворчество. В.И. Кабрин отметил, что базовые отношения жизнотворчества унаследованы как плод многовековой эволюции и в этом смысле проявляют себя как неизбежные, даже фатальные [5]. В исследуемых ТМС (в силу их нацеленности на подлинность чувств, ценностно-смысловой поиск) в рамках их спонтанных творческих практик мы наблюдаем ярко выраженную трансформацию исходных «биологических» форм творчества в подлинно «человеческие». Примеры:

«Творчество выживания», пронизанное агрессивными и конкурентными отношениями, трансформируется в отношения взаимного служения, обеспечивающего коллективную сплоченность. Эти навыки из игровой реальности переносятся во внеигровые семейные и рабочие отношения.

«Полезное творчество», изначально основанное на симбиотических отношениях взаимной выгоды, трансформируется в отношения согласия и договоренностей автономных (не симбиотических) субъектов.

«Социальное творчество», сформировавшееся как «плод истории» становления социума (ритуалы, подчинение власти и т.п.), в неигровой реальности часто проявляется в феномене вынужденной социализации, когда личность сводится до уровня «винтика» в социальной системе. Вынужденная социализация часто является катализатором антисистемной динамики и питательной почвой для молодежных субкультур самого разного толка – от вполне безобидных до разрушительных и агрессивных. В среде изучаемых субкультур происходит освобождение от насильственной власти социализации в отношении справедливости, порядочности. Большинство игровых сюжетов развивают идеи традиционных культур по воспитанию чести, достоинства.

«Свободное творчество», которое является проявлением стремления к самореализации. Творческие субкультуры с особой трепетностью и бережностью культивируют эту сторону творчества, создавая для ее реализации максимально благоприятную среду.

Итак, анализ жизнедеятельности ТМС показал, что основным методом актуализации творческих возможностей и потенциала достижений творческой субкультурной молодежи является ролевая игра, дающая своим участникам:

– художественно-эстетический контекст, погружающий личность в многоплановый мир образов и чувств;

– мифологизацию игровой реальности и ремифологизацию не-игровой («повседневной») реальности, что

придает жизненному миру цельность, целостность и многовариантность;

– художественно-эстетический контекст и мифологичность «текста» игрового пространства кардинально трансформируют пределы эффективных коммуникаций, что неизбежно меняет качество коммуникации.

3. Выявление актуальных субличностей и жизнетворческих тенденций «ролевиков».

Было выявлено 107 субличностей в бытовой жизни «ролевика» и 63 субличности в игровой жизни. Изучая мотивы, поведение каждой субличности, мы разделили их на типы и составили типологию субличностей. Ведущими субличностями, характерными для игровой деятельности, являются Герой и Деятель. Однако нас интересует не общая картина субличностей у участников ролевого движения, а изменения и трансформации субличностей каждого «ролевика» в бытовой и игровой жизни под влиянием игры. Мы выделили четыре наиболее типичные ситуации взаимодействия актуальных субличностей и направлений их трансформаций.

Пример 1 – преодоление страхов через «освобождение от жертвы». Главной субличностью, наиболее часто проявляющейся в бытовой жизни, респондент отмечает Ребенка, который не просто ленится и пытается себя развлечь, а что-то хочет найти в этой лени. В результате такого поведения проявляется «стеснительный» (субличность Жертва), который реализуется в ожидании негативной оценки от окружающих. Негативная оценка самому себе «доводит до тупика и начинается ступор». Из этого состояния его выводит субличность Уверенного, который подбадривает. Но в реалиях жизни происходит возврат к субличности Ребенка. Выход из такого «круга» состояний респондент находит в ролевой игре. Респондент, который боится ударов, оправдывает свое поведение посредством Маски, позиционирует себя Другим как маленького ребенка. Но в итоге замена реального проявления субличности Ребенка в жизни на Маску в игре («маленького ребенка») выводит респондента на состояние, сопровождающееся расчетливостью, отсутствием страха перед ударами в боестолкновении, т.е. проявляется и укрепляется субличность Уверенного, оказывающая благотворное влияние на внеигровую жизнь.

Пример 2 – «снятие масок». Важной особенностью в бытовой жизни респондент выделяет свою ценность для партнера по общению. Но в бытовой жизни самораскрытие, проявление дружелюбия является «опасным», так как Другие в жизни респондента зачастую используют его доверчивость в корыстных целях. В итоге он «надевает» различные Маски, которые являются значимыми именно для Другого, привлекают внешнее внимание. Тем самым настоящие желания контролируются обществом. Ролевая игра дает возможность в полной степени проявить себя, почувствовать состояние Героя, достигнуть победы и в конструктивной форме выместить обиду, накопившуюся от людей. Говоря словами респондента: «Меня разозлили и что-то вылезло». Таким образом, мы говорим о смене Масок в ролевой игре, проявлении Тени, т.е. желаний, контролируемых обществом. Такое поведение выводит респондента на открытие в себе теневых сторон и проявление их в игре, снятие эмоционального напряжения.

Пример 3 – «изменение жизненных миров». Отличительной чертой данного типа взаимодействия является значимость изменений субличностей как в жизни, так и в ролевой игре. Проявление субличности Мудреца в бытовом мире связано с актуализацией субличности Искателя в ролевой игре. Этот вывод мы делаем на том основании, что развитие состояния «психолога» (относящегося к типу субличности Мудрец) дало респонденту внутренний «толчок» к изменениям, поиску истины («как жили люди раньше») и чтению психологической литературы. Все это дало возможность для раскрытия субличности Искателя в игре, поиске себя и раскрытия своей индивидуальности. В свою очередь новые знания психологии позволяли соединить «дипломатическую жилку» как Маску в жизни (данная Маска необходима в работе с клиентами) с Искателем в игровой жизни и проводить переговоры с людьми в ролевой игре. Осознание внутреннего потенциала в ролевой игре дало в реалиях жизни возможность контролировать состояние Бунтаря и с большим успехом добиваться желаемых результатов.

Пример 4 – появление «деструктивного Правителя». Поведение в бытовой жизни реализуется через стремление управлять другими людьми. Субличность Правителя в бытовой жизни видится респондентом в раскрытии характеристик «наивного мальчика» и «кукловода» как возможностей добиваться целей через управление другими. Реализация данного стремления возможна, когда респондент «встает бок о бок с другими марионетками. И делая вид, что пляшет под чью-то дудку вместе с ними до тех пор, куда они не догадываются, что тот самый скромный мальчик и есть кукловод». Скрытое манипулирование становится явным для других в бытовой жизни при появлении Бунтаря, с его непредсказуемыми желаниями. В придуманном игровом мире субличность Правителя находит свое полное проявление. Автор называет субличность Правителя «пафосным вампирчиком», цель которого – «поставить человека “на место”, понизить его статус». Данный мотив реализуется в открытых игровых действиях. Таким образом, мы отмечаем реализацию деструктивных тенденций, сущность которых проявляется в трансформации субличности Правителя.

Эти четыре примера являются «типологическими», представляющими реализацию жизненных потребностей в игре, что позволяет в большей степени почувствовать полноту жизни. Не все трансформации являются позитивными с точки зрения общества, но все они задают значимые изменения в жизненном мире «ролевика».

Стоит отметить один крайне заинтересовавший нас момент. Наиболее характерными субличностями в ролевой игре были Герой и Деятель. А вот субличность Дикарь, весьма часто встречающаяся в «обыденной» жизни, совсем не встречалась в ролевой игре. В какой-то степени это может быть объяснено тем, что в игре присутствуют установленные правила, которые контролируются в большей степени не собственными моральными ценностями, а другими значимыми людьми (например, мастерами на игре). Данное обстоятельство затрудняет проявление ненаправленного поведения, изменения сценария игры. Но, с другой стороны, не менее значи-

мую интерпретацию данного факта дали сами «ролевики»: «...мы хотим созидать, а не бунтовать и разрушать». В ответ на замечание о том, что многие игровые элементы в своей основе несут идею разрушения (например, уничтожения «армии» противника), «ролевики» ответили, что это «разрушение» сродни тому, которое совершает художник, обрабатывая камень, чтобы получилась прекрасная статуя. Художник разрушает «изначальную данность» бездушного материала, являя миру одухотворенное произведение искусства. Таким образом выявился крайне любопытный нюанс: *отношение «ролеви́ков» к жизни как к «материалу», требующему одухотворения*. На вопрос, а почему же Дикарь столь значим в «обыденной жизни», ответ был примерно таким: в жизни нет правил – сплошной беспредел (власти, чиновников, полиции, криминала, гламура), просто хочется «все к чертям разбомбить», «стереть эту пакость и жить по-человечески».

В результате исследования мы выявили четыре типа жизнетворческих тенденций. Первый и второй типы ведут к конструктивным, позитивным изменениям. Третий является нейтральным, четвертый – ведет к проявлению деструктивных тенденций.

Итак, первый тип – «динамика самопознания», для него характерен «диалог» субличностей, «освобождение от жертвы» или «преодоление страхов». Данный тип реализуется в осознании своей мотивационной системы, и в частности – своих слабых сторон. Жизненные изменения выводят на активную позицию конструирования новых отношений с миром.

Второй тип мы обозначили как «выход на конфликтный смысл». Для него характерен «диалог» субличностей как «снятие масок», где респондент видит ситуацию противоречивости, ощущает внутренний конфликт и решает его в реализации желаемых линий поведения в игре, которые позволяют выйти на новый уровень понимания себя и целостности личности.

Третий тип – «коррекция отношений с миром», с «диалогом» субличностей как «изменением жизненных миров», в котором динамика изменений строится на взаимосвязи перемен в бытовом и игровом мире.

Четвертый тип – «властное конструирование жизни», для него характерен тип «диалога» субличностей, который мы обозначили как «деструктивный правитель». Происходит осознание своих негативных сторон, стремление к «правлению», установлению своей властной позиции как в жизни, так и в игре. Мы говорим о деструктивности четвертого типа жизнетворчества, так как человек, замкнутый на себе, своем стремлении к власти, теряет возможность Встречи с Другим и с окружающим миром в целом. В ролевой игре при конструировании жизненных отношений большую роль занимает партнер общения, против которого и реализуются деструктивные тенденции.

*Итак, в результате исследования мы выявили, что четырем обнаруженным типам жизнетворчества соответствуют четыре типа актуального диалога субличностей: «динамика самопознания» – «преодоление страхов»; «выход на конфликтный смысл» – «снятие масок»; «коррекция отношений с миром» – «изменение жизненных миров»; «властное конструирование жизни» – «деструктивный правитель».*

Мы рассматриваем «диалог» актуальных субличностей как внутреннюю сущность жизнетворчества. Ценность данной части исследования заключается в том, что обычно жизнетворчество оценивается с внешних сторон (расширение жизненного мира, осуществление жизненного плана и т.д.), мы же обращаемся к актуальному диалогу субличностей как центральному «внутреннему» звену, задающему динамику изменений жизненного мира.

***В целом из материалов проведенного исследования мы можем сделать следующие выводы.***

Личность в ТМС получает уникальную «стартовую базу» для самореализации, которая связана с возможностью самостоятельно менять и формировать свой образ жизни в соответствии с динамическими особенностями индивидуального образа мира. Создается мир, в котором человек живет и действует, выстраивая принципиально другой (по сравнению с миром «обыденным») баланс взаимоотношений актуального и потенциального. Найденный баланс затем легко переносится в неигровую реальность, обеспечивая психологический «базис» внешней социальной успешности.

Особо необходимо отметить то, как ТМС создают специфические творческие среды. Их широта и полнота, на наш взгляд, объясняется тем, что представители субкультур инстинктивно ищут и создают «комфортную» и даже «гиперкомфортную» среду, в которой личность «обретает себя» как целостное самостоятельное образование. Различные типы творческих сред позволяют личности быть *максимально успешной при минимальных затратах на самоизменения*. Личность, включаясь в творческие практики такой, какая она есть, неизбежно меняется в процессе этих практик, но *начальное «включение»* оказывается максимально комфортным, соответствующим природным склонностям и способностям.

Еще один важный вывод касается смещения акцентов с «результатирующих» на «процессуальные» аспекты жизни. Интересную фразу сказала одна из участниц исследования: «мечта может исчезнуть только в двух случаях: если в ней разочаруешься или если она исполнится». Парадокс исполненной мечты и найденного (обретенного) смысла в том, что сразу же образуется вакуум, пустота. ТМС очень хорошо нивелируют эту проблему: формат субкультурной жизнедеятельности подразумевает расстановку акцентов на процессуальные (а не результирующие) составляющие жизни. Отдельные найденные «локальные» смыслы не опустошают личность, а, напротив, интенсифицируют общий процесс поиска смысла: жизнь становится непрерывно-процессуальной, а не дискретно-результатирующей. Ценность жизни в процессе жизни, а не в локальных «успехах». Это еще один яркий пример того, как ТМС выполняют социально-«терапевтическую» функцию, давая альтернативу господствующему в «обыденной» жизни культу «формального успеха» (когда ценность жизни можно «измерить» в жестких формальных показателях, например: поступил в университет, сдал сессию, нашел «престижную» работу и т.п.). Как отмечал В.И. Кабрин [1], в контексте современной «обыденной» жизни одной из значимых проблем является подмена ценно-

сти качественных высоких достижений популистской «глянцевой» ценностью эффектного успеха. В спонтанных социально-психологических практиках творческих субкультур мы наблюдаем уникальное социальное явление – возрождение ценности качественных достижений, основанных на пиковых возможностях самореализации личности. Подобные достижения автономны от модных поветрий, соблазняющих поверхностными успехами.

Качественные достижения у представителей ТМС сочетаются с высокой внешней социальной успешностью, для достижения которой они не прикладывают особых усилий. На наш взгляд, «секрет» этого парадоксального сочетания заключается в следующем. «Творческий неформал» свободен от большей части предрассудков «нормального, взрослого человека», который многое считает «недопустимым», закрывая для себя многовариантность, широту мира, отрезая себе дорогу в живое детство. А в распоряжении субкультур остаются и активно используются те инструменты, которые отринуты обществом как «ребячество» и открыто порицаются («ты же взрослый человек, не солидно и не положено тебе в сказки верить»), – чувственное и интуитивное восприятие мира, мифологичность сознания, нуменозные переживания и возможность транскомуникации.

Очевидно, что многие особенности творческих практик ТМС легко адаптируются для нужд специально организованных психолого-педагогических практик

актуализации креативных возможностей и работы с потенциалом достижений.

Что касается возможности привлечения креативной субкультурной молодежи к более активному участию в социальных преобразованиях, необходимых обществу, то это пока остается серьезной проблемой. Более того, мы полагаем, что тенденции ухода творческой молодежи в виртуальные игровые миры будут усиливаться. Молодой человек сталкивается с проблемой становления в том мире, который «дан», с той социальной реальностью, которую процессы социализации, принятые в обществе, вынуждают воспринимать «всерьез», как что-то естественное и неизбежное, где придется жить. Представители ТМС понимают все сложности и проблемы «реальной» социальной жизни, но вместо решения проблем освобождают свою личную судьбу от социума. Современная социокультурная ситуация предлагает молодежи линейные процессы становления и творческого самовыражения, в то время как субкультурная реальность дает нелинейный путь, связанный с синергийными процессами, «путь объемности», связанный с целостным видением мира, неутилитарной и эстетической компонентой жизни и привнесением в жизнь мифа. Главным препятствием «возвращения» творческой молодежи в реальность мы полагаем утрату гуманитарной составляющей в жизни нашего общества, и как следствие – «крен» в потребительство и исчезновение этических ориентиров.

## ЛИТЕРАТУРА

1. *Кабрин В.И.* Ноэтическая природа транскомуникативной потенциализации базовых человеческих отношений в образовании // Транскомуникация: преобразование жизненных миров человека / под ред. В.И. Кабрин. Томск : Изд-во Том. ун-та, 2011. С. 334–381.
2. *Свиринов Б.С.* Социальная квазиреальность или виртуальная реальность? URL: <http://www.bibliofond.ru/view.aspx?id=115454> (дата обращения: 01.02.2013).
3. *Миф, мечта, реальность: постнеклассические измерения пространства культуры* / под ред. В.И. Мелик-Гайказян. М. : Научный мир, 2005. 256 с.
4. *Таратута Е.Е.* Философия виртуальной реальности. URL: <http://philosophy.spbu.ru/userfiles/evmak/taratuta.pdf> (дата обращения: 01.02.2013).
5. *Кабрин В.И.* Ноэтический потенциал человека как перспектива // Сибирский психологический журнал. 2007. № 26. С. 8–14.

Статья представлена научной редакцией «Психология и педагогика» 12 июня 2013 г.