

# ВЗАИМОСВЯЗЬ ИЗМЕНЕНИЙ КОГНИТИВНОГО КОМПОНЕНТА ОБРАЗА «Я» В РОЛЕВЫХ ИГРАХ С ЛИЧНОСТНЫМИ ХАРАКТЕРИСТИКАМИ МОЛОДЕЖИ

**О. И. Олькина, Т. Н. Савченко**

**Аннотация:** в статье описываются результаты исследования характера изменений когнитивного компонента образа «Я» в ситуационно-ролевых играх, а также взаимосвязь данных изменений с личностными характеристиками молодежи. Зафиксировано наличие значимых различий образа «Я» по параметрам оценки и силы до и после проведения ролевой игры.

Ролевая игра рассматривается в качестве занятия с неформальной группой. В данном исследовании приняли участие две группы респондентов: подростки — участники детской программы «Книга Героев»; юноши и девушки — студенты психологического факультета МосГУ, принимавшие участие в ситуационно-ролевых играх «Яхта» и «Пересадочная станция».

Проанализированы изменения в когнитивном компоненте образа «Я», проведена их интерпретация. Зафиксировано наличие отрицательных изменений по фактору «оценки»: в целом у игроков снижаются уровень самоуважения и склонность оценивать себя как носителя социально желательных характеристик. Кроме того, отмечены изменения образа «Я» по параметру оценки. Игроки после игры оценивают себя как «неискренних», «черствых», «несправедливых». При этом изменения по параметру силы происходят в сторону повышения, отмечается сдвиг в таких характеристиках, как «решительный», «сильный», «независи-

мый», «самостоятельный», а также «напряженный».

Следовательно, изменения образа «Я» в ситуационно-ролевой игре нельзя охарактеризовать как исключительно положительные. Можно предположить, что у людей, склонных к самобичеванию, чувствительных к реакциям окружающих, боязливых сила будет повышаться в том случае, когда роль для них ресурсна и они чувствуют совпадение своего образа «Я» с характеристиками своего персонажа. Это повысит их уверенность в собственных силах и возможность влиять на исход событий. Данным изменениям когнитивного компонента образа «Я» сопутствуют такие личностные черты, как «чувствительность» и «тревожность» игроков. Остается открытым вопрос безопасности ролевого движения, поэтому предметом дальнейших психологических исследований феномена ролевой игры должна стать проблема обеспечения безопасности и сохранности личности, принимающей участие в ролевых играх.

**Ключевые слова:** молодежь, субкультуры, неформальные объединения, ролевое движение, толкиенизм, эскапизм, ролевые игры, ситуационно-ролевая игра, образ «Я», личностные характеристики.

Правонарушения различного характера среди подростков и молодежи всегда вызывают наиболее острую реакцию СМИ и порождают многочислен-

ные дискуссии в научном сообществе. По официальным данным Генеральной прокуратуры РФ за 2013 г., число преступлений среди несовершеннолетних увеличилось на 4,6 % (с 64 270 до 67 225) [1]. В целом масштабы организованной преступности в России таковы, что они фактически составляют параллельную реальность мира современной молодежи, а процесс криминализации субкультур носит общесоциальный характер [8].

Асоциальный тип объединений характеризуется размытостью моральных норм, криминальными ценностями и установками. В таких объединениях могут оказаться панки, гопники, наркоманы, представители профашистских сообществ и т. п. [9] В то же время, учитывая разнородность характера и содержания деятельности, а также степень и структуру сформированности, следует понимать, что молодежные субкультуры могут поддерживать просоциальные (например, хиппи) либо противоречивые установки. В частности, наиболее дискуссионным в настоящее время стал вопрос о так называемом ролевом движении. Число его участников достаточно велико: в официальной группе сообщества ролевых игр одной из самых популярных российских социальных сетей «ВКонтакте» на данный момент зарегистрировано более 20 тыс. человек [17], при этом эксцентричность ряда его участников и необычность их деятельности позволяют СМИ использовать различные события в ролевом движении (в частности, масштабные полигонные игры) в качестве повода для медиа-паники. Так, Т. Хмельник пишет о том, что Городской центр профилактики безнадзорности и нар-

козависимости несовершеннолетних Комитета по молодежной политике администрации Санкт-Петербурга относит движение ролевых игр к «опасным и криминальным формированиям, в котором состоят около 7,5 тысячи человек» [15]. Таким образом, в обществе формируется представление о том, что участие в ролевых играх способствует социальной дезадаптации и порождает у молодежи склонность к девиантному поведению.

Тем не менее ученые склонны считать, что участники ролевого движения не представляют криминальной угрозы. Российский социолог С. А. Сергеев говорит о том, что ролевое движение «во многом стало продолжением российской романтико-эскапистской традиции, ухода из «основного» социума в альтернативные социальные группы ввиду невозможности реализовать себя «в большой жизни» и рассогласования системы ценностей человека с ценностями, пропагандирующимися в современном мире» [14]. В. А. Луков утверждает, что мифологизация в рамках этого объединения выстроена по конфигурации романтизированного и более яркого мира, чем тот, который окружает молодых россиян, и отражает стремление молодежи к обновлению, приключениям, испытанию себя в необычных условиях, поиску смысла жизни и т. д. [7]. Американский исследователь С. Л. Боуман утверждает, что западные СМИ в корне неверно интерпретируют ролевое движение. Результаты ее пилотажного исследования свидетельствуют о многочисленных преимуществах ролевой игропрактики для развития социальных навыков и личностной идентичности [16]. В ее книге пробле-

ма потенциальной опасности данной субкультуры для общества приобретает индивидуальный характер: ставит вопрос о пользе участия в ролевой игре для личности самого игрока, перетекая, таким образом, в поле психологии.

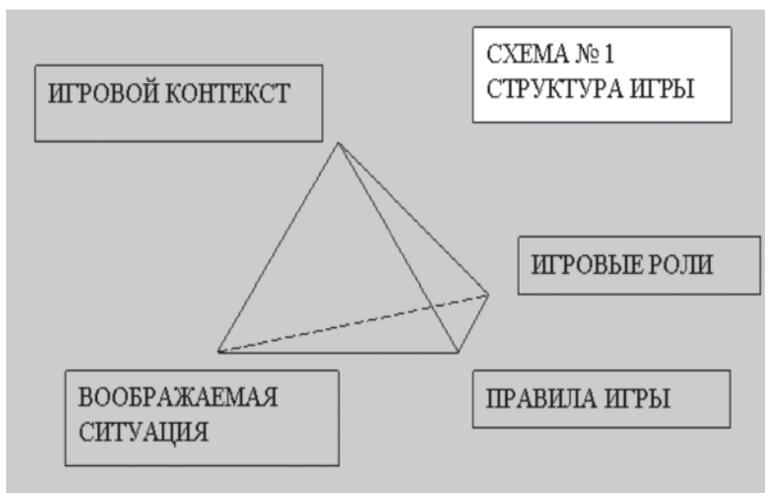
Психологи говорят о том, что ролевая игра не оказывает негативного воздействия на адаптированность и поведение взрослого человека в социуме. Отмечается, что в процессе игры появляется ощущение активности, энергии, чувство сопричастности общему и полезности окружающим, ответственность, желание познавать новое [10]. Игра позволяет человеку решать различные психологические, социальные и практические проблемы. [3] В то же время исследователи подчеркивают, что ролевые игры предполагают «отключение» от всего, что не является игровым материалом, а игры глубокого вживания подчеркивают необходимость изучения реальности эскапизма вследствие его привлекательности для молодежи [6].

По словам самих игроков, одной из главных привлекательных черт для них является «возможность на некоторое время почувствовать себя кем-то еще, не обязательно могущественным героем, ведь проникновение в тайны любого персонажа в приключенческом сюжете может доставить немало приятных моментов» [18]. Иными словами, с помощью погружения в игру в определенной роли молодые люди получают возможность осознанно изменить собственный образ «Я». Именно поэтому в качестве **объекта** данного исследования выбраны подростки и юноши 12–20 лет, участники ролевых игр (всего 40 чел.), которые проводились

в летнем лагере «Книга героев», а также на базе факультета психологии и социальной работы Московского гуманитарного университета. **Предметом исследования** стали особенности изменения образа когнитивного компонента «Я» в ситуационно-ролевых играх. Все они принимали участие в ситуационно-ролевых играх «Яхта» и «Пересадочная станция».

Процедура исследования предполагала проведение ролевой игры с последующим выявлением различий характеристик образа «Я» у подростков и юношей в жизни и ролевой игре, а также проведение диагностики по определению личностных свойств. Для реализации исследования использованы методики: личностный дифференциал (ЛД), взрослый и юношеский варианты опросника Кеттелла (14 и 16 PF).

Следует отметить, что ролевая игра может рассматриваться в качестве занятия с неформальной группой либо как элемент образовательного процесса [4]. Тем не менее идея всех ролевых игр заключается в том, что данный вид деятельности представляет собой моделирование системы определенной эпохи в соответствии с замыслом автора игры. Игроки действуют в моделируемом пространстве как участники событий реконструируемого периода (исторического или вымышленного). Так, Л.С. Ручко рассматривает феномен эскапизма в русле теории когнитивного диссонанса и говорит о том, что в качестве ключевого психологического механизма, обеспечивающего привлекательность участия в ролевой игре, выступает изменение когниции социальной ситуации на более привлекательную когницию ситуационно-ролевой



**Рис. 1. Структура игры**

игры. Это снижает исходный конфликт между представлением личности о себе и восприятием окружающего мира как трудной жизненной ситуации [11].

**Ситуационно-ролевая игра** — специально организованное соревнование для решения коммуникативных задач и имитации предметно-практических действий участников, исполняющих строго заданные роли в условиях вымышленной ситуации, регламентированное правилами игры [6].

Анализ структуры ситуационно-ролевой игры, предложенный Е. А. Салиной [13], очерчивает пирамидальную модель, состоящую из четырех основных компонентов (рис. 1).

**1. Контекст** — система значений и смыслов, которые придаются объектам и явлениям и с которыми взаимодействует субъект. Характеризуется героизмом и романтикой, соревновательностью в решении игровых задач. С одной стороны, каждому участнику дается шанс почувствовать себя героем. Для

игрока он сам — главное лицо взаимодействия, привлекающее внимание, совершающее поступки. Ярко проявляется таинственность и романтичность обстановки. Это повышает привлекательность участия в игре. С другой стороны, принцип соревновательности подразумевает, что в основе игры лежат противоречия, заложенные в ролевых предписаниях, и их разрешение возможно только в интересах одной стороны — в ущерб другой, поэтому участник игры переживает радость успеха или горечь поражения. Конкуренция нелинейна, действия одного игрока всегда оказывают влияние на других.

**2. Правила** обеспечивают усвоение коммуникативных норм и способы взаимодействия игроков и их воздействия друг на друга. При моделировании игры закладывается дефицитность средств, которая переживается игроком, описание игрового образа также включает жесткие рамки применения инструментов воздействия на других игроков.

3. **Роль** — характеризуется статусной и функциональной стороной. Структура роли включает в себя формулировку игровой задачи, образа, регламентирующего отношения к другим ролям и предметам взаимодействия, информацию, правила осуществления манипуляций с игровыми средствами.

4. **Воображаемая ситуация** — ограниченная во времени и месте совокупность отношений субъекта с элементами окружающей среды. Характеризуется разделенностью пространства и времени на моделируемое и реальное. Но, несмотря на существенность имитационности, следует подчеркнуть реальность переживаний и размышлений участников игр [5].

Процедура исследования включает в себя письменное анкетирование участников с применением личностного дифференциала (адаптированного сотрудниками психоневрологического института имени В. М. Бехтерева) и опросника Кеттелла до и после участия в игре.

Личностный дифференциал является компактным и валидным инструментом для изучения самосознания личности, в данном исследовании он был применен для фиксации изменений в когнитивной компоненте образа «Я» у игроков до и после игры, а также исследования их характера. Личностный

дифференциал сформирован путем репрезентативной выборки слов современного русского языка, описывающих черты личности, с последующим изучением внутренней факторной структуры, существующей в культуре и развивающейся у каждого человека в результате усвоения социального и языкового опыта. Из толкового словаря русского языка С. И. Ожегова были взяты 120 слов, обозначающих черты личности. Из этого исходного набора отобрана 21 черта, характеризующая полюса трех классических факторов семантического дифференциала: *оценка* (самоуважение, склонность оценивать себя как носителя социально желательных характеристик), *сила* (осознание волевых сторон своей личности), *активность* (экстравертированность) [12]. Соответственно сначала было проведено сравнение когнитивного компонента образа «Я» по факторам оценки, силы, активности до и после игры.

До игры в данной выборке наблюдались средний уровень оценки (12,6), заниженные показатели силы и активности (<7). После игры можно проследить значимые изменения по факторам оценки и силы. Значения по фактору оценки значимо снижаются (табл. 1).

Анализ отдельных черт личностного дифференциала показывает, что основная разница в образе «Я» до и после

**Таблица 1**  
**Изменения в когнитивной компоненте образа «Я» по параметрам оценки, силы до и после игры**

Тест Вилкоксона для связанных выборок, уровень значимости $p < ,05$	Valid - N	T	Z	p-level
Оценка до и после игры	39	165,000	2,456871	0,014016
Сила до и после игры	39	157,000	2,587905	0,009657

Таблица 2

## Анализ на значимость различий по отдельным характеристикам личности

Тест Вилкоксона для связанных выборок, уровень значимости $p < 0,05000$	Valid - N	T	Z	p-level
«Отзывчивый» до и после игры	39	30,5000	1,939079	0,052493
«Справедливый» до и после игры	39	23,5000	1,820518	0,068681
«Честный» до и после игры	39	16,0000	2,863955	0,004184

игры возникает в чертах «честный — неискренний», по итогам игры ни один участник не охарактеризовал себя как более «честного». Кроме того, на уровне тенденции ( $p = 0,05-0,06$ ) присутствуют значимые различия в чертах «отзывчивый — черствый»; «справедливый — несправедливый» (табл. 2). Большинство участников отмечает, что по итогам игры они воспринимают себя менее «искренними», более «черствыми», «несправедливыми». Таким образом, после окончания игры когнитивный ком-

понент образа «Я» участников значительно изменяется, причем по фактору оценки в целом сдвиг происходит в сторону «социально нежелательных черт», проявление которых обычно носит отрицательную оценку со стороны социума и противоречит традиционным представлениям об этике и морали.

Исследование фактора силы показывает, что у большинства участников после игры наблюдается его глобальное значимое повышение по всем чертам (рис. 2). Сдвиг происходит в сто-

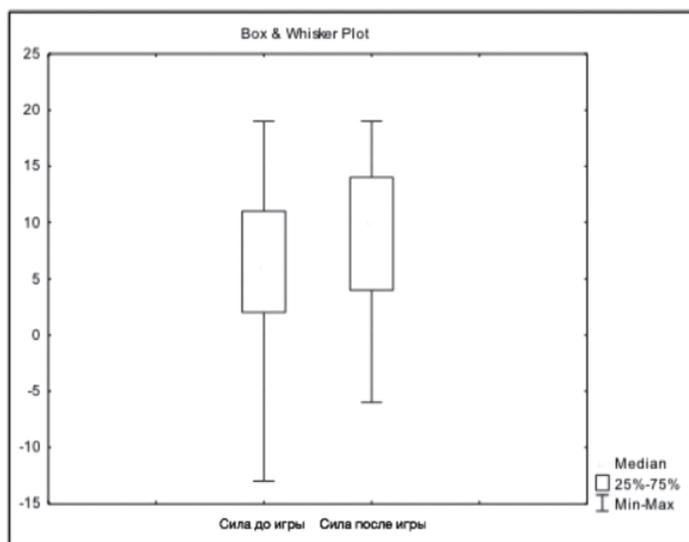


Рис. 2. Изменение показателя силы в процессе игры

Таблица 3

**Анализ на значимость различий двух групп по параметру оценка  
(критерий Манна — Уитни)**

Mann-Whitney U Test. By variable Ocenka (Delta) Marked tests are significant at $p < .05000$										
	Rank Sum - Group 1	Rank Sum - Group 2	U	Z	p-level	Z-adjusted	p-level	Valid N - Group 1	Valid N - Group 2	2*1sided - exact p
1	336,500	293,500	83,5000	-2,0313	0,0422	-2,0702	0,0384	22	13	0,0410

рону положительного полюса к таким чертам, как «решительный», «сильный», «независимый», «самостоятельный», «напряженный». Таким образом, по итогам игры участники ощущают большую уверенность в себе, возрастает их осознание себя в качестве личности, способной влиять на исход событий. Если использовать термины социально-когнитивной теории А. Бандуры, то можно сказать, что повышается их самооэффективность, то есть вера в эффективность собственных действий и ожидания успеха от их реализации.

Мы предположили, что участники игры, у которых было зафиксировано разное смещение по параметрам оценки и силы, вероятнее всего, также различаются по выраженности устойчивых личностных характеристик и могут быть детерминированы различными компонентами ситуационно-ролевой игры. Для измерения личностных характеристик был использован опросник Кеттелла. Выборку испытуемых разбили на две группы согласно характеру изменений по факторам оценки и силы в когнитивном компоненте образа «Я». В результате в первой группе оказались испытуемые, у которых значения по фактору оценки повышались (то есть разница фактора оказалась положительной), во второй — снижались (разница фактора оказалась отрицательной). Эк-

вивалентная процедура была проведена для фактора силы.

Было выяснено, что испытуемые, которые различаются по характеру изменения фактора оценки, также различны по степени выраженности таких черт, как «жесткость — чувствительность» (в тесте Кеттелла соответствует фактору I). Анализ на значимость различий двух групп испытуемых по параметру оценки (группа 1 — 22 чел. — оценка понизилась, группа 2 — 13 чел. — после игры оценка повысилась).

Настроенные романтически, любящие новые эмоции и эстетические впечатления, эмоционально утонченные люди, которым свойственны чувствительность и склонность к сопереживанию, по итогам игры отмечают снижение когнитивной компоненты образа «Я» по фактору оценки. Вероятно, это может объясняться тем, что любовь к эстетике обуславливает большую вовлеченность игроков с такими личностными чертами в ролевую игру. Поскольку игровой контекст, как правило, характеризуется романтизмом и торжественностью обстановки, особой атмосферой реконструируемой эпохи, таинственностью, субъективная значимость участия в ролевой игре для людей, восприимчивых к красоте и романтике, предположительно, будет значительно выше, а происходящие в игре

**Таблица 4**

**Анализ на значимость различий двух групп по параметру сила  
(критерий Манна – Уитни)**

Mann – Whitney U Test. By variable Raznica sila Marked tests are significant at p < 0,05										
	Rank Sum - Group 1	Rank Sum - Group 2	U	Z	p-level	Z - adjusted	p-level	Valid N - Group 1	Valid N - Group 2	2*1sided -exact p
<b>0</b>	174,0	456,0	83,0	-2,048	0,041	-2,07	0,038	13	22	0,041

события надолго останутся в памяти. Одновременно с этим необходимо учитывать, что вторым аспектом контекста любой ролевой игры является соревновательность в решении игровых задач, которая предполагает неминуемое поражение ряда игроков при достижении собственного выигрыша. Высокая степень вовлеченности данной категории участников в ролевую игру будет закономерно обуславливать стремление к победе, которая чаще всего невозможна без одновременного поражения ряда других участников. Кроме того, правила большинства ролевых игр достаточно условны и регламентируют лишь общие виды взаимодействия игроков и их воздействие друг на друга, оставляя, таким образом, выбор стратегии и тактики игры за самим игроком.

Приемы воздействия, которые в повседневной жизни считаются асоциальными и осуждаются (например, игрокам не воспрещается дезинформировать других игроков, заключать альянсы против других игровых групп, использовать приемы шантажа, подкупа и прочее в рамках частных игровых ситуаций, применять игровое оружие и иные средства воздействия, невозможные в реальной жизни), в ролевой игре разрешены. В итоге игроки, склонные к эмпатии и сопереживанию и одновременно с этим вовлеченные в

процесс игры, мотивированные на победу, вынуждены действовать в ущерб интересам других игроков и применять социально осуждаемые приемы для достижения своих целей. Возможно, поэтому по итогам игры они оценивают самих себя как менее «искренних», более «черствых» и «несправедливых», общее значение по фактору оценки снижается в сторону меньшего самоуважения и самопринятия.

Результаты анализа также свидетельствуют о том, что группы игроков, различающиеся по характеру изменений в когнитивной компоненте образа «Я» по фактору силы, одновременно имеют различие в степени выраженности личностной черты «спокойствие — тревожность» (соответствует фактору O теста Кеттелла). В таблице 4 приведен анализ на значимость различий двух групп испытуемых по параметру силы (группа 1 — 13 чел. — после игры сила понизилась, группа 2 — 22 чел. — сила повысилась).

У людей, для которых в повседневной жизни характерны беспокойство, озабоченность, ранимость, подверженность настроению, страх, неуверенность, склонность к предчувствиям, самобичеванию, недовольство собой, значения по фактору силы после игры увеличиваются. Они чувствуют себя более уверенно, повышается их

уровень представлений о себе как о человеке, способном быстро и правильно действовать в трудных ситуациях. Вероятно, это может быть обусловлено тем, что игровые средства, являясь обязательным компонентом ролевой игры, обладают специфическим свойством — ресурсностью. Оно предполагает наличие у игроков таких возможностей для игрового взаимодействия с другими игроками и воздействия на них, которые невозможны в реальной жизни (например, магические способности или доступ к ценной информации). Присутствие у игрока, который в жизни не осознает наличия у себя ресурсов для достижения целей, уникальных возможностей, необходимых другим игрокам для достижения целей, закономерно повлечет за собой интенсификацию общения, интерес к нему со стороны других участников игр, увеличение количества коммуникативных ситуаций, в которых неуверенным в себе участникам предоставляется шанс проявить себя, ощутить свою значимость и возможность влиять на исход событий. Видимо, поэтому такие игроки отмечают положительный сдвиг когнитивного компонента образа «Я» по фактору силы по итогам игры.

В данном исследовании были проанализированы изменения в когнитивном компоненте образа «Я», которые отмечают участники ролевых игр после ее окончания, сделана попытка их интерпретации с учетом специфических компонентов такого вида деятельности, как ситуационно-ролевая игра. Зафиксировано наличие отрицательных изменений по фактору оценки: в целом у игроков снижается уровень самоуважения и склонность оценивать себя как носи-

теля социально желательных характеристик. В то же время образ «Я» в качестве личности, способной влиять на исход событий, в сознании игроков укрепляется. Обнаружено, что данным изменениям когнитивного компонента образа «Я» сопутствуют такие личностные черты, как «чувствительность» и «тревожность» игроков.

По итогам исследования невозможно сделать прогноз того, будут ли данные изменения образа «Я» оказывать влияние на дальнейшее поведение каждого отдельного игрока в реальной жизни и ролевого сообщества как субкультурного объединения в целом. И, безусловно, необходимо исследование данной проблемы на уровне субкультуры (социология и социальная педагогика), поскольку мало изучены ценности современного ролевого движения, предлагаемая сегодняшней молодежи идеология, опасность и социальный контекст ролевого эскапизма [6]. И все же для психологии более интересным представляется индивидуальное измерение данного феномена. Возникает необходимость исследования воздействия различных компонентов ролевой игры на представления ее участников о себе (с помощью эксперимента) с учетом специфики различных видов ролевых игр (малых, больших, игр на местности, игр глубокого вживания, компьютерных, настольных, деловых и т. д.). Следует отметить, что ролевые игры для данного исследования были проведены в специально организованных условиях профессиональными психологами, при этом изменения образа «Я» были весьма разнообразны и не могут считаться однозначно положительными. Однако на на-

стоящий момент в ролевой игропрактике процесс ведения игр нередко осуществляется стихийно, без учета особенностей игроков и соблюдения базовых требований экологичности психологического и психотерапевтического процесса. Б. М. Бим-Бад в одном из интервью заявляет о необходимости профилактики эскапизма как бегства от жизни, поскольку «ценимый и принятый ребенок редко-редко предпочитает видимость действительности» [2], словно отвечая на вопрос о мотивах, которые приводят личность в ролевое движение. Как и другие исследователи ролевой игры, он также упоминает об «эскапистской» тенденции ухода от реальности и погружения в виртуальную среду, столь привлекательную для молодежи. Оставляя открытым вопрос о том, насколько безопасно функционирование ролевого движения для общества в целом, мы, в свою очередь, считаем необходимым заявить о том, что приоритетом дальнейших психологических исследований феномена ролевой игры должна стать проблема обеспечения безопасности и сохранности личности, принимающей участие в ролевых играх [19, 20, 21].

## Литература

1. Состояние преступности в России за январь-декабрь 2013 г. // Аналитический отчет Генеральной прокуратуры РФ. М.: Главное организационно-аналитическое управление правовой статистики, 2013. С. 29.

2. Бим-Бад Б.М. Образование по-прежнему остается искусством // Дети в информационном обществе. 2012. № 12: Осторожно: секстинг. С. 23.

3. Давыдова М.В. Социально-психологические аспекты феномена ролевых игр на местности // Психология сегодня: материалы Всероссийской заочной науч.-практ. конф. (Екатеринбург, 2001 г.). Екатеринбург: Рос. гос. проф.-пед. ун-т, 2001. С. 32–36.

4. Калягин В.А., Овчинникова Т.С. Логопсихология : учеб. пособие для студ. высш. учеб. заведений. М.: Академия, 2006. 320 с.

5. Куприянов Б.В., Миновская О.В. Ситуационно-ролевая игра как средство развития у подростков субъектности во взаимодействии: монография / под ред. И. И. Фришман. Кострома: Костром. ун-т имени Н. А. Некрасова, 2002. 62 с.

6. Куприянов Б.В., Подобин А.Е. Очерки общественной педагогики: ролевое движение в России. Кострома: Костром. ун-т имени Н. А. Некрасова, 2003. 49 с.

7. Луков В.А. Молодежные субкультуры в современной России // Знание. Понимание. Умение. URL: [http://www.zpu-journal.ru/gum/new/articles/2007/Lukov\\_Val/4/](http://www.zpu-journal.ru/gum/new/articles/2007/Lukov_Val/4/) (дата обращения: 19.10.2014).

8. Луков В.А. Особенности молодежных субкультур в России // Социолог. исследования. 2002. № 10. С. 79–87.

9. Пирожков В.Ф. Законы преступного мира молодежи (криминальная субкультура). Тверь: Приз, 1994. 81 с.

10. Писаревская Д.Б. Ролевые игры: пример «социализации» субкультуры // Этнографическое обозрение. 2008. № 1. С. 8–18.

11. Ручко Л.С. Эскапизм в ситуационно-ролевой игре. Социальные технологии в сфере культуры и досуга. // Опыт. Проблемы. Инновации: материалы Всерос. науч.-практ. конф. (Тамбов, 2001 г.). Тамбов: Изд-во Тамб. ун-та, 2001. С. 112–115.

12. Савченко Т.Н., Картавцева М.Н., Головина Г.М. Качество жизни и образ «Я» экзистенциального психотерапевта // Прикладная юридическая психология. 2015. № 1. С. 131–143.

13. Салина Е.А. Игра как метод экологического воспитания подростков в многопрофильном учреждении дополнительного образования : дис. канд. пед. наук. Кострома: Костром. ун-т имени Н.А. Некрасова, 2002.

14. Сергеев С.А. Молодежные субкультуры в Республике Татарстан // Социолог. исследования. 1998. № 11. С. 25–30.

15. Хмельник Т. Эльфы с погаными грибами // Аргументы и факты. 2004. № 8.

16. Bowman S.L. The functions of Role-Playing Games. How participants create community, solve problems and explore identity. USA, North Carolina, McFarland & Company, Inc., Publishers, 2010. 217 p.

17. Официальное сообщество участников ролевых игр ВКонтакте. URL: [https://vk.com/rpg\\_ru](https://vk.com/rpg_ru) (дата обращения: 10.10.2014).

18. Пегасов Н. Что такое ролевая игра. URL: <http://old.rolemancer.ru/rolemancer/chto-takoe-rolevaaya-igra> (дата обращения: 19.10.2014).

19. Воронин Р.М., Савченко Т.Н. 9-й научно-практический семинар «Прикладная юридиче-

ская психология» // Прикладная юридическая психология. 2015. № 1. С. 145–147.

20. Сочивко Д.В., Савченко Т.Н., Блиникова И.В. Журнал «Прикладная юридическая психология»: ответы на вызовы психологической науки и практики // Прикладная юридическая психология. 2013. № 4. С. 8–20.

21. Сочивко Д.В., Савченко Т.Н., Головина Г.М. Субъективное качество жизни в различных по характеру социальной закрытости социумах // Прикладная юридическая психология. 2010. № 4. С. 8–22.

## ПРОБЛЕМЫ БЕЗОПАСНОСТИ И КОНСОЛИДАЦИИ РОССИЙСКОГО ОБЩЕСТВА\*

**В. А. Соснин**

**Аннотация:** в статье рассмотрена проблема социально-политической и духовно-нравственной консолидации России с учетом развития геополитических тенденций и стратегической безопасности на современном этапе, включая влияние идеологии космополитизма на развитие российского общества и противодействие этому влиянию. Возрастание роли консолидации определяется усилением процесса глобализации мира по западному образцу, одними из следствий которого являются унификация культур, нивелирование их специфики, самобытности, снижения уровня национальной самооценки.

Обострение этой проблемы в современной России связано с переходом от социалистической экономики к экономике, основанной на частной собственности и рыночных отношениях. Этому процессу противоречат не только ценностные ориентации, социальные установки и стереотипы коллективистских отношений, но и народная общинная культура России, не приемлющая многие нормы, ценности и идеалы

рационально-прагматического индивидуалистического общества.

Представлен обобщенный концептуально-понятийный язык описания проблемы безопасности и социально-политической и духовно-нравственной консолидации современной России. Даны современные трактовки понятиям консолидации, исторического сознания, исторической памяти и их функциям. Историческое сознание выполняет важные функции, главные среди них — обретение национальной идентичности и сплочение представителей различных социальных слоев в целостную социально-историческую общность, обладающую сходным типом оценки своего исторического прошлого. Показана связь феномена консолидации с формированием исторического мышления и патриотизма. Важно восстановить связь духовного развития современного общества с историей страны. Разрыв между разными историческими эпохами в развитии России, созданный в сознании людей искусственно, обуславливает частичную идентификацию личности лишь с одним из фрагментов

\* Работа выполнена при финансовой поддержке РФФИ (проект № 14-18-03271).