



Давыдова М.В.,  
Лекомцева Ю.А.  
г. Екатеринбург  
РГПУ

### **Исследование креативности молодежи, занимающейся ролевыми играми на местности**

В современном постоянно изменяющемся мире для человека становится насущной необходимостью способность усваивать новый опыт, быстро ориентироваться в потоке поступающей информации, изменяться. Особенно это актуально для современной молодежи и подростков.

Способность человека к конструктивному, нестандартному мышлению и поведению, а также осознанию и развитию своего опыта, – называют *креативностью*. [3] Креативность равно необходима в профессиональной деятельности, в общении и повседневной жизни, т.к. помогает находить оригинальные решения сложных организационных, технических, научных проблем, создавать художественные произведения.

Актуальность выбранной темы обоснована необходимостью изучения, широко распространенного в настоящее время и продолжающего активно развиваться в молодежной среде, движения любителей ролевых игр на местности (РИМ). В отечественной психологии эта проблема, не смотря на длительность существования, еще не освещена. Немаловажной причиной является также необходимость формирования адекватного отношения общества к этому явлению.

Авторы занимаются изучением феномена ролевого движения уже в течение трех лет. Проведенное исследование является одним из этапов комплексного изучения социально-психологических аспектов феномена РИМ и разработки методов конструктивного, адекватного и эффективного использования его развивающего потенциала в рамках воспитательно-образовательного процесса в учебно-профессиональных учреждениях.



На предыдущем этапе комплексного исследования феномена РИМ, при изучении ценностных ориентаций участников ролевого движения (РД), были получены достоверные данные о большей значимости творчества для них, чем для молодежи, не занимающейся РИМ. Возникла гипотеза о более высокой креативности "ролевиков", по сравнению с людьми, не участвующими в РД. В результате, целью данного исследования стало изучение креативности молодежи, занимающейся РИМ.

Объектом исследования стали 234 человек, из которых 103 участника РД (среди которых 53 девушки и 50 юношей) – они вошли в Блок I, и 131 студент нескольких вузов г. Екатеринбурга (РГППУ, УрГУ, УГТУ-УПИ, УрГЭУ), не занимающиеся РИМ (среди которых 76 девушек и 55 юношей), которые составили Блок II. Все респонденты в возрасте от 16 до 30 лет (средний возраст 19,7 года). Предметом исследования является их креативность, проявляющаяся в трех характеристиках мышления – беглости, гибкости и оригинальности.

Опрос участников РД проводился на XII Всероссийском фестивале любителей ролевых игр "Зиланткон" в г. Казань (с 5 по 10 ноября 2003 года). В число опрошенных вошли представители 29 городов России, Украины и Белоруссии что позволило обеспечить высокую репрезентативность. Студенты вузов г. Екатеринбурга, среди которых представители 52 городов и населенных пунктов России, опрашивались с 14 ноября 2003 года по 26 января 2004 года.

Сбор данных о креативности испытуемых проводился с помощью методики Вартега "Круги" [2], т.к. процедура проста и занимает 3 минуты, а способ обсчета не регламентирован строго, что позволяет внести изменения с учетом специфики выборки. Данная методика предоставляет информацию о трех показателях креативности: беглости, гибкости и оригинальности. Первые два показателя это характеристики мышления вообще, а по-



казатель оригинальности имеет отношение непосредственно к креативности, как характеристике, позволяющей творчески решать различные задачи и преодолевать стереотипы мышления.

Для оценки оригинальности образов, продуцируемых участниками исследования, был применен контент-анализ с последующим присвоением каждому образу его уровня оригинальности, исходя из частоты его встречаемости. Нами были также выделены 4 коэффициента оригинальности: 1) *поворот* на 90, 180 градусов, по диагонали (+1 балл); 2) *необычный ракурс*, например, вид сверху на велосипедиста (+2 балла); 3) *совмещение 2х и более образов*, например, белка и птица на дереве, украшенном елочными шарами (+3 балла); 4) *образ из нескольких кружков*: (из 2х – +1 балл, из 3х – +2 балла, из 4х и более – +3 балла). Эти показатели повышали балл оригинальности образа.

Предварительные результаты исследования показали, что средний уровень оригинальности у участников РД – 5,12 балла, а у людей, которые не занимаются РИМ – 4,02 балла, что на 1,1 балла больше. Наиболее распространенные образы встречаются у "ролевиков" почти в 2 раза реже, чем у "неролевиков" (таблица 1).

Таблица 1

Повторяемость распространенных образов у "ролевиков" и у "неролевиков"

Сюжет рисунка	Участники РД	Студенты
"Солнце"	37,25 %	59,54 %
"Смайлик"	24,51 %	53,44 %
"Цветок"	13,73 %	29,0 %

Количество неповторимых образов у молодежи, занимающейся РИМ, больше на 11,82 %. Уровень оригинальности Блока I варьирует в промежутке от 2 до 10, тогда как у Блока II находится в диапазоне от 1 до 8.

По показателю беглости мышления испытуемые Блока II продемонстрировали результаты в среднем более высокие, чем участники Блока I на 4 балла. Это можно объяснить тем, что студенты вузов г. Екатеринбурга



опрашивались во время учебных занятий, когда мыслительная деятельность активизирована, тогда как участники РД опрашивались во время отдыха на фестивале. Нарушение равенства условий при сборе данных было вынужденной мерой, поскольку рассматриваемые выборки невозможно опросить в иных условиях.

По показателю гибкости мышления испытуемые продемонстрировали почти одинаковые результаты: количество сфер, образы из которых черпали участники Блока I, в среднем, составило 3 сферы, а у участников Блока II, в основном, 4 сферы. Что говорит о том, что участие в РИМ не влияет на гибкость мышления. Интересно, что ни один участник исследования не использовал образы более чем из 7 сфер.

По результатам исследования видно, что участие в Ролевом движении накладывает отпечаток на личность человека, вероятно стимулирует тягу к творчеству, познанию нового, предоставляя возможность для самовыражения и воплощения своих неординарных идей не опасаясь отрицательных оценок со стороны общества.

РИМ позволяют человеку расширить границы личного опыта, развиваться по многим направлениям. Участие в Ролевом движении, позволяя увеличить круг общения, благодаря столкновению с многообразием форм поведения, взглядов, идеалов людей из разных уголков страны способствует расширению и углублению спектра интересов, росту общей эрудированности, повышению оригинальности мышления, взглядов, идей.

Ввиду растущей в молодежной среде популярности неформального движения любителей ролевых игр на местности представляется очень важным выяснить, какое влияние оказывает участие в ролевом движении на личность. И важно сделать это для того, чтобы составить адекватное представление в обществе о специфике влияния этого неформального движения на формирование личности, чтобы рассеять заблуждения о негативном характере этого влияния.



Литература

1. *Давыдова М.В.* Социально-психологические аспекты феномена ролевых игр на местности // Психология сегодня. Екатеринбург 2001.
2. Практикум по возрастной психологии: Учеб. пособие / Под ред. Головей Л.А., Рыбалко Е.Ф. СПб., 2002.
3. Психогимнастика в тренинге / Под ред. Хрящевой Н.Ю. СПб., 2002.

Иванова Л.Ф.  
г. Екатеринбург,  
РГППУ

**Влияние индивидуальных детерминант агрессии  
на развитие агрессивности человека**

Большое внимание ученые уделяют изучению социальных, ситуативных и средовых предпосылок агрессии.

Теории агрессии по-разному объясняют причины и механизмы агрессивного поведения человека.

Сегодня без внимания не остаются индивидуальные детерминанты агрессии, биологические и генетические факторы.

Целью исследования является выявление влияния индивидуальных детерминант агрессии на развитие агрессивности мужчин и женщин.

Объектом исследования являются клиенты службы занятости населения г. Ревды различных профессий.

Предмет исследования влияния индивидуальных детерминант агрессии на агрессивность мужчин и женщин.

Гипотезы:

1. между мужчинами и женщинами как группами существуют различия относительных показателей и форм проявления агрессии;
2. испытуемые с высоким уровнем тревожности проявляют меньшую агрессивность, чем испытуемые с низким уровнем тревожности.