

ЛИЧНОСТНЫЕ ОСОБЕННОСТИ ПРЕДСТАВИТЕЛЕЙ ДВУХ МОЛОДЕЖНЫХ СУБКУЛЬТУР

Работа выполнена в рамках ФЦП «Кадры» (ГК № 2564 от 25.11.2009 г.).

Анализируются личностные особенности молодых людей, представителей двух молодежных субкультур, в контексте той деятельности, которой они увлекаются. Делается вывод о том, что вовлечение юношей и девушек в личностно значимую деятельность, в которой они получают объективную оценку окружающих, оказывается важным условием устранения у них иллюзий о природе мира и других людей, становления адекватной картины мира и адекватной Я-концепции.

Ключевые слова: базисные убеждения; психологическое благополучие; картина мира; Я-концепция; личностное развитие; молодежные субкультуры.

В российском обществе за последние двадцать лет произошло множество изменений, повлиявших на современное молодое поколение, которое формировалось в условиях ценностного кризиса и гласности. В настоящее время в России молодежь является не целостной монолитной общностью, имевшей место быть при советской власти (хотя в этом есть огромная доля пропагандистского мифа), а как некоторое количество «разношерстных» группировок, являющихся носителями соответствующих молодежных субкультур [1]. В возникшей социальной реальности важно оценить психологическое своеобразие сложившихся молодежных групп и, в частности, ответить на вопросы относительно того, оказывает ли членство в этих группах положительное или отрицательное влияние на личностное развитие юношей и девушек, открывает ли перед ними новые возможности или замыкает их в мире собственных страхов и иллюзий [2].

В данной статье представлены результаты изучения личностных переменных, которые являются составляющими психологического благополучия, у представителей двух молодежных субкультур. Теоретическую базу феномена психологического благополучия заложили исследования Н. Брэдбёрна, Э. Динера, Д. Кайнемена, А.С. Вокермена, К. Риффа [3]. В данной работе в понимании психологического благополучия делается акцент на субъективной эмоциональной оценке человеком себя и собственной жизни, а также на аспектах самоактуализации и личностного роста. Психологическое благополучие связано с базовыми человеческими ценностями, а также с такими обыденными понятиями, как счастье, счастливая жизнь и др. Для оценки степени выраженности психологического благополучия у юношей и девушек в исследовании была применена «Шкала психологического благополучия» (ШПБ, автор К. Рифф), в состав которой входят такие субшкалы, как «самопринятие», «позитивные отношения с другими», «автономия», «управление окружающей средой», «цель в жизни» и «личностный рост» [4].

Кроме того, нами была использована Шкала базисных убеждений (ШБУ, автор Р. Янофф-Бульман), позволяющая оценить у участников исследования 8 базисных убеждений о природе мира, о себе и собственных возможностях в мире [5, 6]. Все полученные результаты тестирования были организованы в базу данных и обработаны статистически с помощью программы «Statistica 9». Для выявления межгрупповых различий использовался дисперсионный анализ ANOVA-MANOVA.

В рамках исследования были сопоставлены личностные показатели 35 представителей аниме-субкульту-

ры, увлекающихся в течение нескольких лет (от 1 года до 7 лет) просмотром японских мультипликационных фильмов (далее – анимешники), и 22 игрока Клуба веселых и находчивых (далее – игроки), выступающих несколько лет (от 2 до 6 лет) в открытой городской лиге КВН в командах различных городов Кузбасса и Томской области. Возраст всех участников исследования составил от 16 до 25 лет. Следует учитывать, что один из авторов статьи имел опыт «погружения» в аниме-субкультуру и КВН-субкультуру и возможность изнутри наблюдать психологическую специфику представителей этих субкультур. Нами учитывались также психологические показатели группы сравнения, которая была составлена из студентов вуза, не входивших ни в какие молодежные объединения (83 человека). Эта группа была максимально уравновешена по полу, возрасту и образованию с представителями КВН-субкультуры и аниме-субкультуры.

Следует отметить, что в отличие от анимации европейских стран, предназначенной в основном для просмотра детьми, большая часть выпускаемого японского «аниме» рассчитана на подростковую и взрослую аудитории. Поэтому в ней зачастую содержится большое количество сцен насилия и эротики. Исследуемые нами респонденты первой группы – анимешники, бакалавры и магистры вузов, – получив доступ к какому-либо интересному для них аниме, буквально погружаются в процесс просмотра мультипликационного сериала до тех пор, пока не узнают его развязку. Такое погружение происходит индивидуально и может длиться несколько суток, с краткими перерывами на выполнение каких-либо формальных обязанностей.

Основной особенностью молодых людей второй группы является желание играть в КВН в свободное время (т.е. игра КВН еще не стала для них постоянным средством заработка, шоу-бизнесом). Однако следует учитывать, что подготовка к игре занимает значительное время, которое тратится не только на репетиции отдельных номеров, но и на продумывание будущих сценок, поиск тем выступлений и шуток; такой процесс поиска является для игроков непрерывным в реальных жизненных ситуациях. Другими словами, игроки оказываются постоянно погруженными в творческий процесс. При этом в ходе игры на сцене участники разных команд КВН, иногда жестко конкурируя между собой, получают реальную оценку результатов своей творческой деятельности со стороны членов жюри и зрителей. Поэтому проигрыш в игре ее участниками часто ощущается как обидное указание на творческую несостоятельность, заурядность и стереотипность.

В ходе статистической обработки результатов психологического тестирования было обнаружено, что показатели Шкалы базисных убеждений в группе анимешников значительно ниже, чем в группе сравнения (рис. 1, 2). Например, средние значения показателя «благосклонность мира» составили у анимешников $3,77 \pm 1,07$ балла (здесь и

далее: среднее и среднеквадратичное отклонение), а в группе сравнения – $4,61 \pm 2,45$ балла (межгрупповое различие достоверно при $p = 0,0000$). Средние значения показателя «доброта людей» в группе анимешников и в группе сравнения составили $3,62 \pm 0,94$ и $4,42 \pm 2,77$ балла, соответственно ($p = 0,0000$).

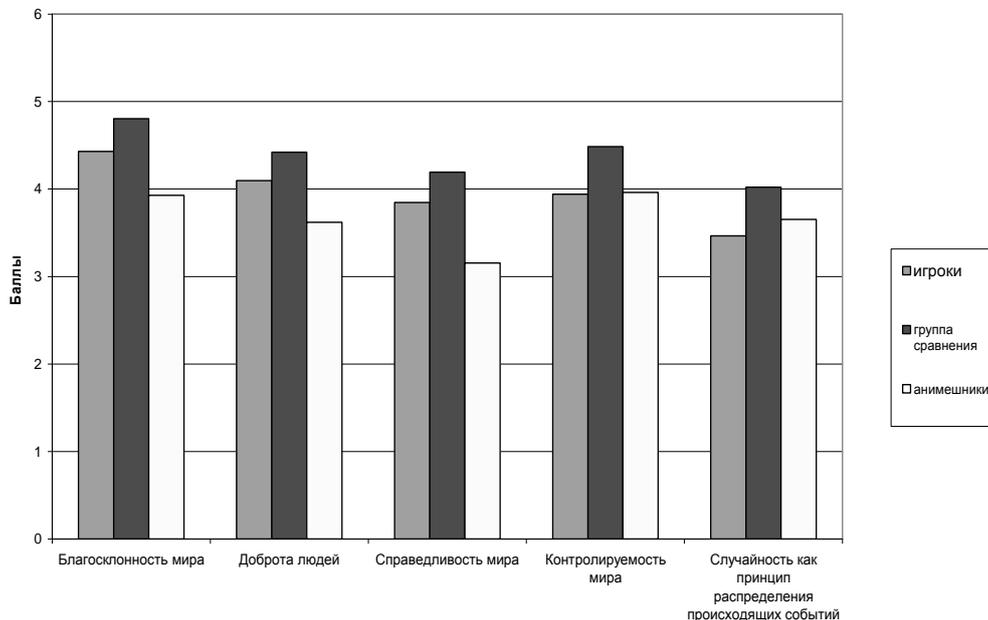


Рис. 1. Средние значения показателей Шкалы базисных убеждений в группе игроков, группе анимешников и в группе сравнения. Межгрупповые различия достоверны при $p = 0,000$

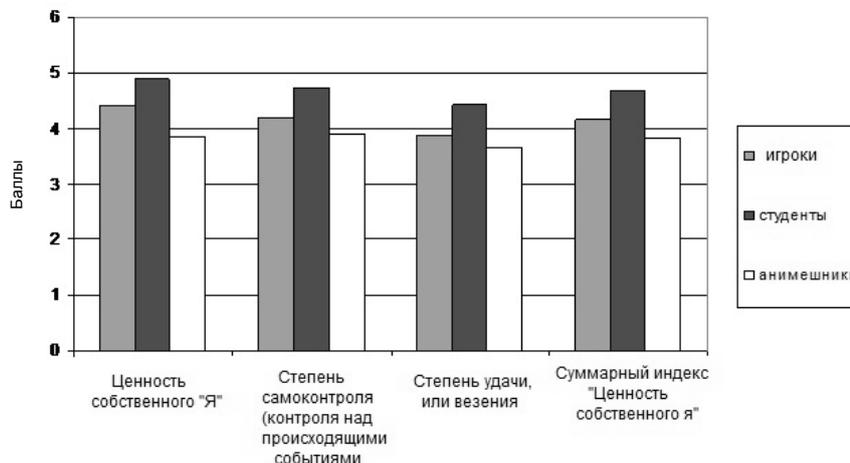


Рис. 2. Средние значения показателей Шкалы базисных убеждений в группе игроков, группе анимешников и в группе сравнения. Межгрупповые различия достоверны при $p = 0,000$

Важно отметить, что анимешники оценивают мир и происходящие вокруг события, как несправедливые. На это указывает их показатель «справедливость мира» ШБУ, который составил в среднем $3,15 \pm 0,98$ балла (это ниже нижней границы нормы). Этот же показатель в группе сравнения был равен $4,19 \pm 2,21$ балла ($p = 0,0000$). Можно сделать заключение о том, что молодые люди, увлекающиеся аниме, не верят в справедливость устройства окружающего их мира и предпочитают выдуманный мир миру реальному.

Также в этой группе молодых людей обращают на себя внимание низкие баллы по шкалам «ценность собст-

венного «Я» ($3,86 \pm 1,11$ против $4,89 \pm 3,11$ балла в группе сравнения) и «степень удачи, или везения» ($3,65 \pm 1,07$ против $4,42 \pm 2,49$ балла в группе сравнения, межгрупповые различия достоверны, см. рис. 2). Это означает, что юноши и девушки, увлекающиеся просмотром аниме, не ценят себя как личность. Возможно, это связано с тем, что они «сливаются» с мультипликационным миром и начинают жить им, теряя свою индивидуальность. Ее потеря, вероятно, приводит к тому, что молодые люди не в полной мере осознают себя, у них низкая осмысленность жизни, это видно в результатах ШПБ, и нет ценности личных убеждений, представлений, мировоззрения.

Кроме того, просмотр аниме занимает так много времени, что молодые люди мало обращаются к другим видам деятельности, более связанным с окружающей действительностью, вследствие чего не имеют возможности оценить свои собственные силы. Сниженное представление о степени своей удачи во многом иллюзорно. Дело в том, что многие аниме-фильмы имеют «плохой» конец, главный герой или близкий ему человек часто умирают. Одна из идей, проходящая сквозным мотивом через эти фильмы, – все имеет свою цену и за все нужно платить. На этом фоне анимешники оценивают себя как людей со средней удачей, но это, очевидно, не собственно их сформированное представление о себе, а идея, которую они ассимилировали в течение длительного просмотра аниме-фильмов.

На основе полученных данных можно сделать вывод о том, что представители анимешников не доверяют окружающему миру, оценивают его как несправедливый и потенциально опасный для них. Вероятно, субкультура аниме, полная сюжетов насилия, «проецируется» молодыми людьми на окружающую их реальность, которая, как следствие, воспринимается угрожающе. Анимешники, по-видимому, насыщают свое восприятие образами насилия и начинают «различать» их вокруг себя. Вследствие этого вся окружающая действительность в их представлении принимает пугающие и враждебно настроенные формы. Постепенно их субъективный мир, по-видимому, становится все более иллюзорным, он сужается до компьютера и сети Интернет, где можно получить очередной сериал, и до нескольких знакомых, с которыми можно будет его обсудить. Следствием этого оказывается низкая социальная активность анимешников, отсутствие у них склонности к взаимодействию с другими людьми и даже нежелание покидать свой дом. При этом молодые люди довольно низко оценивают и свои собственные возможности – не верят в свою удачу и не ценят себя. У молодых людей сформировано представление «мир плохой, и я плохой».

На рис. 1 наглядно видно, что показатели базисных убеждений игроков выше, чем в группе анимешников, но ниже показателей группы сравнения. При этом все показатели ШБУ в группе игроков находятся в пределах нормативных значений, т.е. больше 3,5 балла [5]. Так, среднее значение по шкале «справедливость мира» у игроков составило $3,80 \pm 0,95$ балла, а в группе сравнения $4,19 \pm 2,21$ балла; «контролируемость мира» – $3,90 \pm 0,96$ и $4,40 \pm 2,48$ балла соответственно; «ценность собственного “Я”» (рис. 2) – $4,30 \pm 0,88$ и $4,80 \pm 3,12$ балла соответственно. Некоторое занижение наблюдается у игроков по шкале «случайность как принцип распределения происходящих событий».

Напомним, что молодые люди данной группы постоянно видят результат своей работы в условиях конкурсного выступления на сцене. При этом каждое их выступление оценивается со стороны жюри и зрителей. Поэтому игроки в «реальном» времени постоянно могут осуществлять мониторинг качества выступлений своей команды и способны убедиться, что все происходящие с ними события закономерны, а не случайны («как готовились, таков и результат»). Правила проведения игр КВН не оставляют места случайности, нет места случайности и внутри отдельно взятой игры. Если молодые люди хорошо подготовлены, то они успешно выступа-

ют. Слабая подготовленность команды, как и их полная готовность, обязательно будет видна в конкурентной борьбе с соперниками, когда их будут сравнивать и оценивать члены жюри и зрители. Если команда успешно выступила, то ее приглашают на следующую игру и т.д. Команду не могут случайно пригласить на выступление. Поэтому молодые люди, увлеченные этой игрой, не склонны верить в случайность происходящего.

Размышляя над возможными причинами выявленных межгрупповых различий, мы предположили, что в группе сравнения показатели базисных убеждений несколько завышены. Это может быть обусловлено тем, что у представителей группы сравнения, составленной из относительно благополучных вузовских студентов, личная жизнь в основном связана только с пассивным получением теоретических знаний в рамках учебной деятельности. Студенческий мир оказывается как бы ограниченным вузовскими аудиториями с преподавателями, библиотекой и общением с такими же студентами, как они. При таком образе жизни, очевидно, возникают и поддерживаются иллюзии о доброжелательном отношении мира и людей, иллюзии по поводу того, что результаты жизненных событий случайны, так как в вакуумном пространстве учебной деятельности студенты не имеют возможности отследить полную цепочку развития событий от причины их появления до формирования конечных результатов. Мы предполагаем, что лишь включенность в деятельность, ориентированную на достижение важного практического результата, может способствовать избавлению от подобных иллюзий и формированию более реалистичных представлений о мире и других людях.

Это мы можем наблюдать на примере игроков, сталкивающихся с проблемами и трудностями, возникающими не только в вузовской учебной среде, но и по ходу их подготовки к выступлениям и в процессе командных соревнований, результаты которых непредвзято оцениваются критичным жюри и строгими зрителями. Такая деятельность с большим количеством внешних препятствий, очевидно, устраняет все иллюзии по поводу чрезмерной доброжелательности мира и других людей, по поводу влияния случая на жизненные события. Представляется очевидным, что практическая деятельность (пусть это КВН-игра, но она организована по определенным правилам и подразумевает получение результата – победы в командном соревновании) формирует их систему убеждений, в которой мир предстает не таким уж иллюзорно доброжелательным, справедливым и контролируемым.

В этой связи группу игроков, показатели ШБУ которой находятся в пределах нормативных значений, следовало бы рассматривать в качестве «настоящей» группы сравнения, тогда как группу вузовских студентов следовало бы воспринимать как склонную к иллюзиям о мире, о себе и о роли случая в жизни.

При анализе данных, полученных с помощью «Шкалы психологического благополучия», было установлено, что показатели этой шкалы у «анимешников» оказались ниже, чем в группе студентов. Так, показатель «личностный рост» составил $60,5 \pm 9,62$ балла (в группе студентов – $65,83 \pm 7,24$ балла), «цели в жизни» – $57,6 \pm 11,75$ (в группе сравнения – $64,4 \pm 8,63$ балла), «самопринятие» – $53,2 \pm 11,17$ балла (в группе сравнения – $59,9 \pm 9,75$ балла, $p = 0,0000$, рис. 3). Это обозначает, что анимешники в

малой степени испытывают переживание своего личностного роста, жизнь кажется им однообразной и «серой», они не склонны «принимать себя такими, какие они есть», им в малой степени свойственна целеустремленность. Эти выявленные особенности свидетельствуют в пользу того, что юноши и девушки, представители аниме-субкульту-

ры, разочарованы в жизни и склонны оценивать свою жизнь как бессмысленную, не ожидая каких-либо позитивных перемен в будущем. У анимешников, которые отличаются негативными базисными убеждениями о мире и о себе, наблюдается тенденция к отсутствию переживания психологического благополучия.

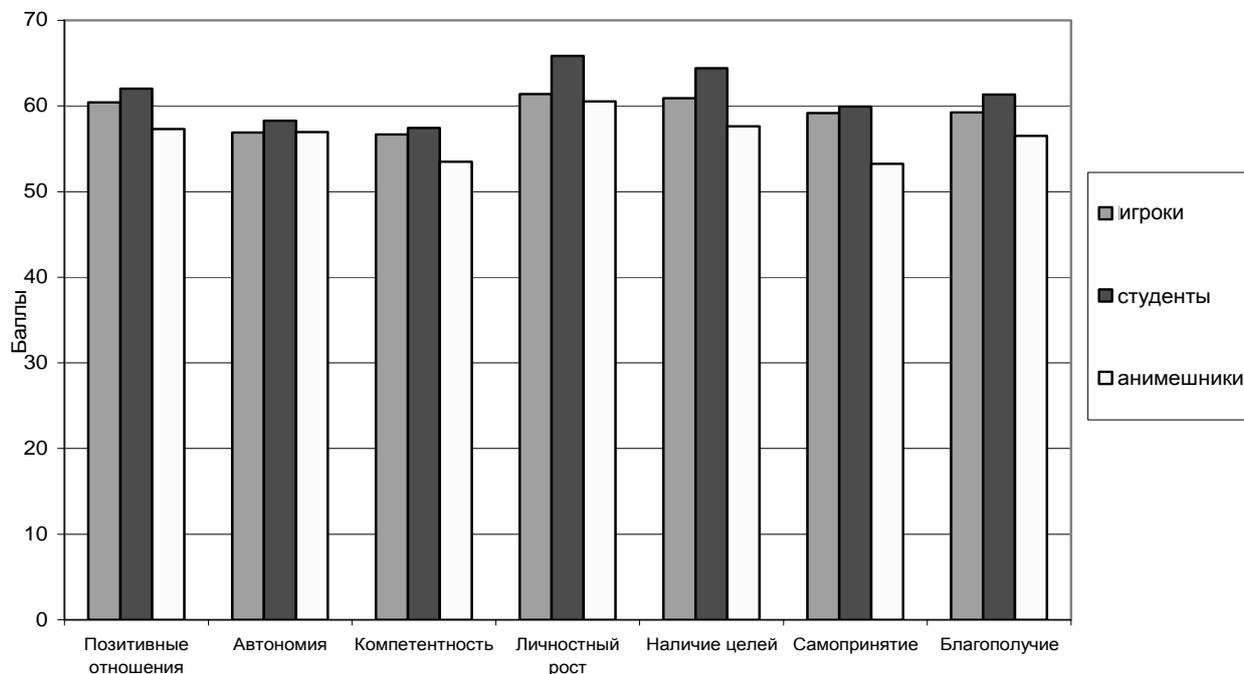


Рис. 3. Средние значения показателей Шкалы психологического благополучия в группе игроков, группе анимешников и в группе сравнения. Межгрупповые различия достоверны при $p = 0,000$

Значения показателей ШПБ в группе игроков оказались близкими к показателям «студентов» по шкалам «позитивные отношения с окружающими», «автономия», «компетентность» и «самопринятие». Однако в группе игроков наблюдались более низкие, чем в группе студентов, значения показателей по шкале «личностный рост» ($61,38 \pm 11,05$ и $65,8 \pm 7,24$ балла соответственно) и «наличие целей» ($60,9 \pm 11,6$ и $64,4 \pm 8,63$). Это, по нашему мнению, характеризует любителей игры КВН как обладающих некоторой критикой по отношению к собственным достижениям, в отличие от группы сравнения, где у студентов, скорее всего, субъективно завышены представления о своем личностном росте. Это отражается и на их представлениях относительно «наличия целей»: студенты из группы сравнения декларируют чрезмерное их количество, которое не ограничено их действительностью. Они верят в себя и свои силы, при этом не сталкиваясь с препятствиями реального мира, оказываются не в состоянии рассчитать свои возможности, поэтому, вероятно, склонны формулировать большое количество жизненных планов. Очевидно, что большинство из этих планов столкнется с реальными жизненными препятствиями и едва ли будет реализовано. Такое большое число жизненных целей, по нашему мнению, свидетельствует о низкой осмысленности жизни, нереалистичности планов студентов, объединенных в группе сравнения. В противоположность этому игроки позитивно оцени-

вают свои возможности в мире и при построении планов на будущее ориентируются на свои реальные возможности. Поэтому их значения по шкале «наличие целей» находятся в пределах нормы, но несколько ниже по отношению к группе сравнения.

Итак, несмотря на то что у игроков достоверно ниже показатели базисных убеждений, чем у группы сравнения, тем не менее они не отличаются от своих сверстников-студентов по параметрам психологического благополучия. Следовательно, личностное развитие у них протекает в одном темпе. Другими словами, юноши и девушки, увлеченно играющие в КВН, не отстают в своем личностном развитии. При этом игроки, на наш взгляд, более реалистичны, чем обычные студенты.

Можно предположить, что такими игроков «делает» практическая деятельность, в которую они вовлекаются. В итоге, с одной стороны, они – люди оптимистичные и жизнерадостные и реализуют свой потенциал, опираясь на представление о благосклонности, справедливости и контролируемости мира, с другой стороны, они далеки от иллюзий и более реалистично оценивают свои личные возможности.

В отличие от них представители аниме-субкультуры имеют негативное базисное представление о мире, не доверяют окружающим и считают устройство мира несправедливым. Вследствие этого они не испытывают чувство психологического благополучия и личностного

роста, им не свойственна целеустремленность, они оценивают себя как неспособных управлять жизненными событиями. Анимешники не верят в свои силы и стараются не решать проблемы, а ждут, когда они разрешатся сами собой со временем. По-видимому, это связано с отсутствием у обследуемой группы ощущения безопасности, которое мы рассматриваем в качестве важного условия личностного развития [7, 8].

Остается неясным, объединяются ли юноши и девушки в аниме-субкультуре по причине сходства их картины мира и сходной Я-концепции, либо они становятся психологически похожими вследствие систематического просмотра аниме-фильмов. Скорее всего, по нашему мнению, картина выглядит следующим образом. В силу своих убеждений или обстоятельств внешнего мира молодые люди начинают увлекаться просмотром аниме-фильмов. И определенная их часть ограничивается небольшим количеством сериалов или полнометражных фильмов и останавливается на этом. Другие встречаются среди персонажей аниме идентичных себе, находят мир аниме более интересным, захватывающим, чем окружающая реальность. Они настолько увлекаются этим, что постепенно досуговое время просмотра аниме становится основным в их жизни, занимая практически все время, отодвигая на «второй план» работу, сон, прогулки с друзьями и др. Вероятно, со временем их убеждения «кристаллизуются» под влиянием общего коммуникативного пространства, возникающего на основе просмотра и обсуждения фильмов, которые построены по определенной «субкультурной матрице».

Поскольку у представителей группы «аниме» возникает специфическая (неадекватная) субъективная система убеждений относительно мира и собственных возможностей в этом мире, то, с нашей точки зрения,

анимешникам и другим молодым людям, входящим в подобные группировки, следует оказывать своевременную психологическую поддержку, по возможности вовлекая их в тренинги (например, личностного роста) [9].

Как известно, большинству людей свойственно «строить» позитивные иллюзии относительно мира и себя в нем, переоценивая вероятность возникновения положительных ситуаций в жизни и недооценивая вероятность отрицательных [10]. Нам представляется очевидным, что только практическая деятельность, даже если она формально носит игровой характер, но она лично значима и сопровождается элементами соревновательности и конкуренции, может способствовать формированию реалистичной системы убеждений о природе мира и о самом себе. Мы это склонны видеть на примере игроков, особенности деятельности которых способствуют устранению подобных иллюзий. В качестве подтверждения этого мы рассматриваем результаты сравнения психологических показателей игроков и группы студентов [11]. Интересно отметить, что схожие результаты были получены нами в ходе психологического исследования туристов-экстремалов. Их спортивная деятельность, связанная с преодолением ситуаций, угрожающих жизни, также способствует устранению иллюзий по поводу мира и себя в нем и формированию более реалистичной, чем у студентов, системы убеждений [12, 13].

Таким образом, результаты проведенных исследований и их интерпретация приводят нас к важному заключению: вовлечение юношей и девушек в личностно значимую деятельность, когда их оценивают «по гамбургскому счету», становится важным условием устранения у них иллюзий о природе мира и других людей, становления адекватной картины мира и адекватной Я-концепции.

ЛИТЕРАТУРА

1. Шабанов Л.В. Социально-психологические характеристики молодежных субкультур: социальный протест или вынужденная маргинальность. Томск : Томский государственный университет, 2005. 399 с.
2. Богомаз С.А., Козлова Н.В. Модель личностного развития подростков и юношей с учетом переживаемого ими чувства собственной безопасности в условиях трансформации российского общества // Сибирский психологический журнал. 2010. № 36. С. 14–19.
3. Шевеленкова Т.Д., Фесенко П.П. Психологическое благополучие личности (обзор основных концепций и методика исследования) // Психологическая диагностика. 2005. № 3. С. 95–130.
4. Абдраязова А.М. Адаптация методики измерения психологического благополучия. М. : Ф-т психологии МГУ, 2002. 58 с.
5. Паун М.А., Котельгакова А.В. Модификация методики исследования базисных убеждений личности Р. Янофф-Бульман // Психологический журнал. 2008. Т. 29, № 4. С. 98–106.
6. Богомаз С.А., Гладких А.Г. Психологическая безопасность и ее измерение с помощью Шкалы базисных убеждений // Вестник Томского государственного университета. 2009. № 318. С. 191–194.
7. Богомаз С.А. Психологическая безопасность как условие личностного развития // 4-я международная конференция по когнитивной науке: Тезисы докладов : в 2 т. Томск : Томский государственный университет, 2010. Т. 1. С. 177–179.
8. Будакова А.В., Сметанова Ю.В., Богомаз С.А. Психологическая безопасность как условие развития личностного потенциала // Вестник Томского государственного университета. 2010. № 338. С. 156–159.
9. Чукурова Е.И. Личностные особенности и убеждения группы людей, увлекающейся просмотром японских мультипликационных фильмов // Материалы докладов XVI Международной конференции студентов, аспирантов и молодых ученых «Ломоносов» / отв. ред. И.А. Алешковский, П.Н. Костылев, А.И. Андреев. М. : Изд-во МГУ, 2009. 1 электрон. опт. диск (CD-ROM); 12 см. Систем. требования: ПК с процессором 486+; Windows 95; дискковод CD-ROM; Adobe Acrobat Reader. С. 817–819.
10. Taylor S.E. Adjustment to threatening events. A theory of cognitive adaptation // American psychologist. November, 1983. № 38. P. 1161–1173.
11. Чукурова Е.И. Чувство психологической безопасности участников игр КВН // Материалы Международного молодежного научного форума «ЛОМОНОСОВ-2010» / отв. ред. И.А. Алешковский, П.Н. Костылев, А.И. Андреев, А.В. Андриянов. М. : МАКС Пресс, 2010. 1 электрон. опт. диск (CD-ROM); 12 см. Систем. требования: ПК с процессором 486+; Windows 95; дискковод CD-ROM; Adobe Acrobat Reader.
12. Карева Е.М. Особенности психологического благополучия людей, занимающихся экстремальными видами спорта // Инновационный личностный потенциал современной молодежи в развивающейся России: Сборник материалов II Молодежного сибирского психологического форума и Всероссийской научной школы для молодежи (22 сентября – 2 октября 2009 г., Томск; Горно-Алтайск) / под ред. С.А. Богомаза, Ю.В. Сметановой. Томск : Томский государственный университет, 2009. С. 152–156.
13. Чукурова Е.И. Личностные особенности и убеждения группы лиц, предпочитающих экстремальный летний отдых // Материалы XLVII Международной научной студенческой конференции «Студент и научно-технический прогресс» : дополнительный сборник. Новосибирск, 2009. С. 73–75.

Статья представлена научной редакцией «Психология и педагогика» 20 апреля 2011 г.