

## Ролевое экспериментирование в игре подростков

**Рубцова О.В.**

*Руководитель Центра междисциплинарных исследований  
современного детства МГППУ (Россия)  
ovrubsova@mail.ru*

Среди исследователей подросткового возраста все чаще звучит мнение о том, что многое из описанного психологами несколько десятилетий назад часто оказывается неактуальным, а порой и вовсе не применимым к современным подросткам. Современное подростничество развивается в цифровую эпоху, характеризующуюся не просто новыми средствами связи, но принципиально иными видами культурных орудий и формами опосредования, которые определяют особенности социального взаимодействия, а, следовательно, и специфику развития различных психических процессов [6]. В этой связи необходимым представляется изучение подросткового возраста во всей полноте современного культурно-исторического контекста, что предполагает поиск таких инструментов анализа, которые бы позволяли разрабатывать представление о подростничестве в свете новых реалий. На наш взгляд, интересный ракурс может быть найден путем анализа подростковой игры и разворачивающегося в ней ролевого экспериментирования.

На сегодняшний день отечественная психолого-педагогическая наука отводит игровой деятельности весьма второстепенную роль в развитии и социализации подростков. Большинство отечественных авторов придерживаются точки зрения, что к подростковому возрасту игра утрачивает свое специфическое значение, уступая место другим видам деятельности [5]. Действительно, в подростковом возрасте игра уже по определению не может выполнять те функции, которые она выполняет в психическом развитии детей более младших возрастов, поскольку речь идет о принципиально новом уровне развития, иных новообразованиях и иных потребностях. Однако, если считать, что к наступлению подросткового возраста игровая деятельность «исчерпывает» свои возможности, то как объяснить тот факт, что значительная (если не большая) часть увлечений и занятий подростков, которым они посвящают свободное время, имеет характер игры? Здесь правомерно говорить, прежде всего, о различных видах компьютерных игр, которые буквально «захватывают» подростковую аудиторию из разных континентов и стран, и которым подростки с каждым годом посвящают все больше свободного времени. Здесь же необходимо вспомнить о спортивных, настольных, интеллектуальных играх подростков, о растущей популярности разнообразных ролевых движений, активность которых чаще всего принимает форму театрализованного действия и/или игры (толкенисты и др.). Нельзя не упомянуть и о социальных сетях, важнейшим

элементом которых является экспериментирование с различными способами самопрезентации в виртуальной реальности.

По сути, все формы подросткового досуга имеют те или иные признаки, свойственные игре, что, по мнению ряда авторов, позволяет говорить об игровой сущности подростковой субкультуры в целом. Так, В.В. Абросимов, например, указывает на то обстоятельство, что для молодежной субкультуры не просто характерен игровой элемент, но что в основе ее в принципе лежит игровая природа. По мнению автора, «в молодежной субкультуре нередко слияние границ между игрой и деятельностью, что проявляется в театрализации, артизации, «карнавальности», импровизированности жизни» [1, с. 25]. Таким образом, общепринятое в психологической науке представление о том, что игра в подростковом возрасте отходит на второй план, резко контрастирует с реальной практикой подростковой жизни. Как отмечает А.М. Прихожан, контрастирует оно и с эффективным педагогическим опытом, в котором именно игра оказывается в центре жизни старших подростков [4].

С чем же связан интерес подростков к игре? Можно предположить, что привлекательность игровой ситуации для подростков обусловлена ее вариативностью: по своей сути, игра всегда является экспериментом, в ходе которого участник игрового процесса постоянно попадает в ситуацию выбора, от которого зависит дальнейшее развитие и исход игры (К.Ф. Ибашян называет это активной формой экспериментального поведения [2]). Однако далеко не всякая игра представляет интерес для подростков. Предпочтение отдается лишь тем формам игры, которые связаны не просто с возможностью экспериментировать, но, в первую очередь, экспериментировать с различными ролями и образами. Такое «опробование» является важнейшей составляющей процесса социализации – т.е. позиционирования подростка в системе социальных ролей и ролевых отношений. Реализация данной возрастной задачи невозможна без осуществления подростками того, что можно обозначить термином «ролевая проба» или «ролевое экспериментирование», заключающиеся в проигрывании подростком различных образцов ролевого взаимодействия, существующих в его культуре.

На наш взгляд, потребность в ролевом экспериментировании в подростковом возрасте приобретает характер острой необходимости, что легко объясняет стремление подростков опробовать себя как можно в большем количестве разнообразных образов и ролей (спортсмен, игрок, лидер и др.). Как отмечает А.М. Прихожан, «ролевое экспериментирование буквально пронизывает всю жизнь подростка – от «поиска границ допустимого поведения» до постановки и виртуального решения смысловых задач. Последнее наиболее часто проявляется в мысленном «проигрывании» будущих профессиональных и личностных ролей» [4]. Логично, что важнейшей задачей подросткового возраста становится поиск того, что К.Н. Поливанова называет пространством

«пробности» [3]. В большинстве случаев таким пространством для подростка становится игра. Актуальным, в этой связи, представляется изучение различных аспектов подростковой игры как условия развития и социализации современных подростков.

*Список литературы*

1. *Абросимов В.В.* Молодежные субкультуры в процессе развития и идентификации. Дис. канд. культуролог. наук. – Краснодар, 2006. 150 с.
2. *Ибашян К.Ф.* Воспитание культуры общения подростков в сюжетно-ролевой игре. Дис. канд. пед. наук. – СПб, 2007. 156 с.
3. *Поливанова К.Н.* Кризисы психического развития: соотношение взрослого и детского действия. Педагогика и психология возрастных кризисов. // Сборник науч.ст. по материалам 7-й научн.-практ. конф. – Красноярск: КГУ, 2000. 227 стр.
4. *Прихожан А.М.* К проблеме подростковой игры. // Вестник. РГГУ. Серия «Психология. Педагогика. Образование». 2015. № 4.
5. *Рубцова О.В.* Преодоление внутреннего ролевого конфликта у старших подростков посредством сюжетно-ролевой игры: Дис. ... канд. пси- хол. наук. М., 2012. 119 с.
6. *Rubtsova O.V., Ulanova N.S.* Digital Media as a Means of Developing Reflection in Students with Disabilities: Cultural-Historical Perspective // Tätigkeitsstheorie: E-Journal for Activity Theoretical Research in Germany. 2014, Vol. 12, no. 1, pp. 95–118.

## **Experimenting with roles in adolescent play**

***Rubtsova O.V.***

*Head of the Center for interdisciplinary research of childhood, MSUPE (Russia)  
ovrubsova@mail.ru*

Today researchers of adolescence more and more often express the opinion that many issues that have been pointed out by psychologists in reference to adolescence a few decades ago are no longer relevant for contemporary teenagers. Today's adolescents develop in a digital era that is characterized not only by new media, but by drastically new kinds of cultural tools and forms of mediation, which determine the ways of social interaction and, therefore, the specifics of the development of various mental processes [6]. Thus, it is extremely important to study adolescence in the framework of the contemporary cultural-historical context, which presupposes searching for such tools of analysis that could allow elaborating the scientific representation of adolescence in the light of contemporary realities. An interesting perspective could be found due to analyzing adolescent play and experimenting with roles, which occurs in its process.

Today Russian psychology and educational science attribute a rather minor role to play activity in the development and socialization of adolescents. The majority of Russian scholars argue that by the beginning of adolescence, play loses its specific importance, giving way to other kinds of activity [5].

Indeed, at the age of adolescence play by definition can not have the same function as it has in the psychic development of children of younger age, since this is a period of a completely different level of development, different neoformations and different age tasks. However, if we argue that by the beginning of adolescence play “exhausts its potentialities”, then how can we explain the fact that an important (if not the major) part of adolescent free time activities have the form of a play? Here we could mention, first of all, various kinds of computer games, that are literally “conquering” adolescent audience from different continents and countries, and to which adolescents devote more and more time every year. Here it is also necessary to mention sports games, table and intellectual games, as well as various role play games that have gained extraordinary popularity and which usually have the form of a theatrical performance or/and of a game (e.g. Tolkienists). We should also mention social networks, an important element of which is represented by experimenting with various kinds of self-presentation in virtual reality.

As it happens, all forms of adolescent leisure activities have certain traits that are typical of play, which, according to a number of scholars, allows to speak of the play nature of adolescent subculture in general. Thus, V.V. Abrosimov points out, that teenage subculture is not only characterized by the element of play, but that it is play per se which underlies this subculture. According to the author, «in teenage subculture, blending of play and activity often occurs, which reveals itself in “theatralization”, “artization”, “carnivalization” and improvisation of life» [1, p. 25]. Thus, the generally accepted in Russian psychological tradition point of view that play in adolescence necessarily takes second place, sharply contrasts with the real practice of adolescent life. A.M. Prichozhan argues that it also contrasts with efficient educational practices, in which play often becomes the center of late adolescent life [4].

What determines adolescent interest for play? We might suppose, that the situation of play attracts adolescents by its variety: a play per se is always an experiment, in the course of which the participant of the play is constantly faced with the problem of choice that determines the course and the result of the play (K.F. Ibashyan defines this as an active form of experimental behavior [2]). However, not any kind of play is attractive for adolescents. Teenagers give preference only to those kinds of play that not only allow experimenting, but, in the first place, experimenting with various roles and images. Such experimenting is an important part of the process of socialization – that is, of the process of the positioning of adolescents in the system of social roles and relationships. The achievement of this age task is not possible without something that could be coined with the term “role experimenting” or “experimenting with roles”, which consists in adolescent trying on various examples of role behavior that exist in his or her culture.

The need for experimenting with roles becomes acute at the age of adolescence, which easily explains the desire of teenagers to try themselves

in as many various roles and images as possible (sportsman, player, leader etc). According to A.M. Prichozhan, “role experimenting literally penetrates all adolescent life – starting with defining the boundaries of the acceptable behavior and finishing with setting and virtual resolving of the life tasks. The latter most often reveals itself in mental “trying on” of future professional and personal roles [4]. Therefore, an important task of adolescent age becomes searching for something that K.N. Polivanova defines as the “space of trying” [3]. Usually, it is play that becomes this kind of space for a teenager. It is thus important to study various aspects of adolescent play in the context of development and socialization of contemporary adolescents.

#### *References*

1. *Abrosimov V.V.* Teenage subcultures in the process of development and identification. PhD in culturology. Krasnodar, 2006. 150 p.
2. *Ibashyan K.F.* Developing the culture of adolescent communication in role-play game. PhD in pedagogy. St. Petersburg, 2007. 156 p.
3. *Polivanova K.N.* Crises of psychic development: connection between adult and child action. Pedagogy and psychology of age crises. // Collection of abstracts. Krasnoyarsk: KGU, 2000. 227 p.
4. *Prichozhan A.M.* On the problem of adolescent play. // Vestnik. RGGU. Series «Psychology. Pedagogy. Education» 2015. № 4.
5. *Rubtsova O.V.* Overcoming the inner role conflict in late adolescents by the means of role-play game. PhD in psychology. Moscow, 2012. 119 p.
6. *Rubtsova O.V., Ulanova N.S.* Digital Media as a Means of Developing Reflection in Students with Disabilities: Cultural-Historical Perspective // Tätigkeitstheorie: E-Journal for Activity Theoretical Research in Germany. 2014, Vol. 12, no. 1, pp. 95–118.