

РОЛЕВОЕ ДВИЖЕНИЕ В СОВРЕМЕННОЙ РОССИИ: СОЦИОЛОГИЧЕСКИЙ АСПЕКТ

Автор:

Студентка гр. 49

А.Л. Громенко

Научный руководитель:

**к. филос. Н, доцент С. В.
Михайлов**

Объект, предмет и цель ВКР:

Объект – ролевое движение в современной России.

Предмет – характерные черты ролевого движения.

Цель – выявление характерных черт ролевого движения на основе составления социального портрета ролевика как представителя данного движения.

Достижение поставленной цели предполагает решение следующих задач:

- Дать интерпретацию ролевого движения как социального феномена.
- Определить теоретико-методологические основы изучения ролевого движения.
- Рассмотреть опыт социологических исследований ролевого движения в России и за рубежом.
- Разработать программно-инструментальный комплекс исследования «социальный портрет ролевика как представителя ролевого движения».
- Составить образ ролевика как представителя ролевого движения.

Глава 1. Теоретико-методологические основы социологического исследований ролевого движения.

1.1. Ролевое движение как социальный феномен.

1.2. Игра как предмет социальных исследований.

1.3 Теоретико-методологические основы социологического исследований ролевого движения.

Глава 2. Портрет российского ролевика: социологический подход.

2.1. Опыт исследований ролевого движения в России и за рубежом.

2.2 Портрет современного российского ролевика (по материалам прикладного исследования).

СОЦИАЛЬНЫЙ ПОРТРЕТ РОЛЕВИКА КАК ПРЕДСТАВИТЕЛЯ РОЛЕВОГО ДВИЖЕНИЯ



Предмет исследования – социальный портрет ролевика

Цель исследования – выявление основных характеристик социального портрета представителей ролевого движения

Задачи исследования:

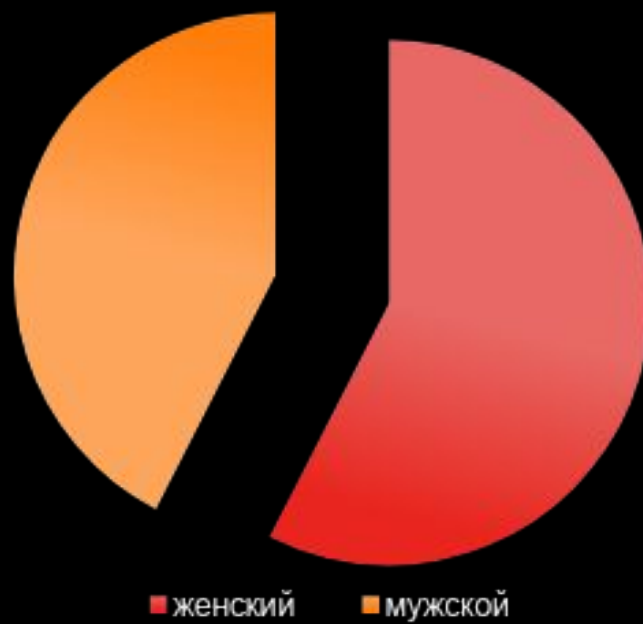
- Ввести основные показатели социального портрета применительно к цели исследования.
- Рассмотреть иерархию жизненных ценностей у ролевиков.
- Описать черты социально - демографического образа ролевика как одной из ключевых характеристик социального портрета.
- Оценить с степень важности ролевых игр для ролевика.
- Узнать причины, по которым ролевики играют в РИ
- Узнать причины, по которым ролевики создают игры
- Сформировать целостный социальный портрет ролевика

Гипотезы исследования:

1. В иерархии жизненных ценностей ролевиков ключевое место занимают нематериальные ценности.
2. Ролевик – это человек средних лет, с достаточно высоким материальным положением. (так как участие в ролевых играх требуют наличия финансовой базы).
3. Члены ролевого движения отличаются высокой образованностью (большинство имеет высшее профессиональное образование).
4. Ролевые игры занимают значимое место в жизни респондентов.
5. Среди основных причин участия в ролевых играх можно выделить следующие:
 - Развлечение
 - Получение полезных навыков.
6. Причинами для создания ролевых игр могут выступать:
 - Влияние на общество
 - Развлечение
 - Преподавание.

Было опрошено 365 респондентов, из них 58 % женщины и 42 % мужчины.
Средний возраст опрошенных составил 35 лет.

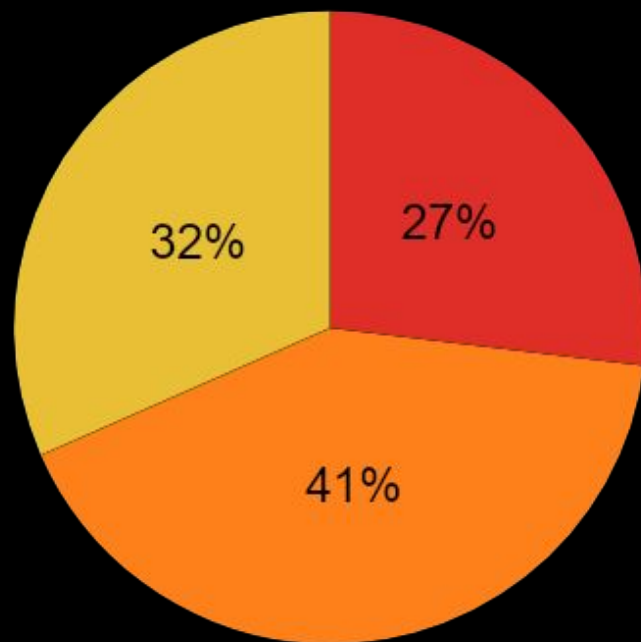
Пол



выборка стихийная, определялась активностью самих респондентов, согласившихся принять участие в опросе

СЕМЬЯ

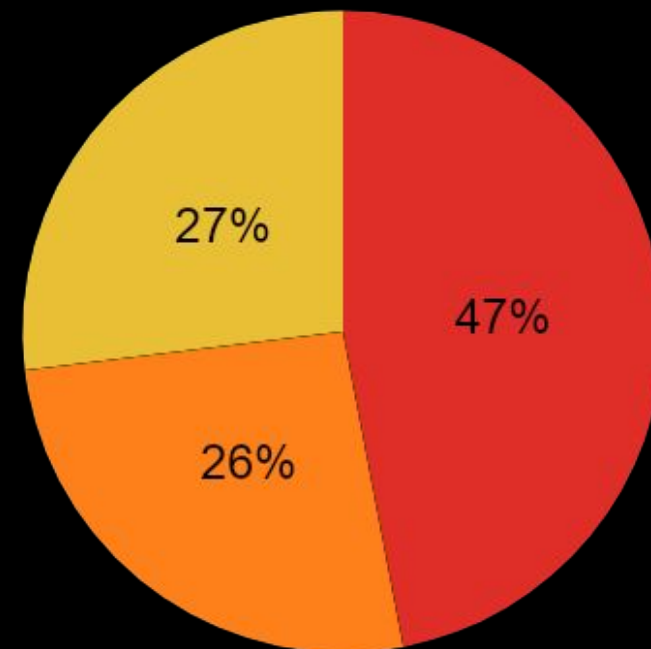
Семейное положение



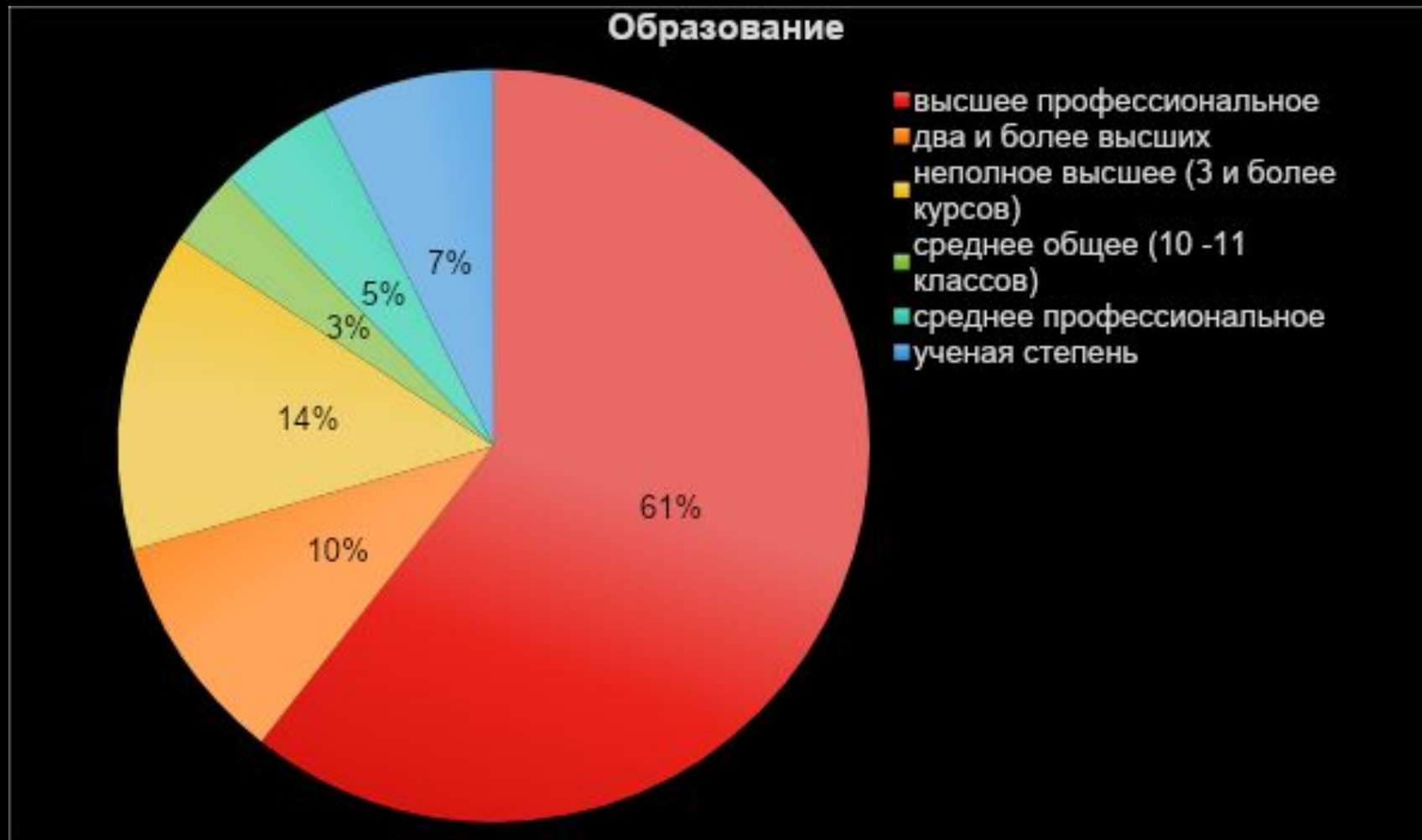
- не имею партнера
- состою в браке
- состою в незарегистрированных отношениях

Ролевик ли партнер

■ да ■ нет ■ нет партнера

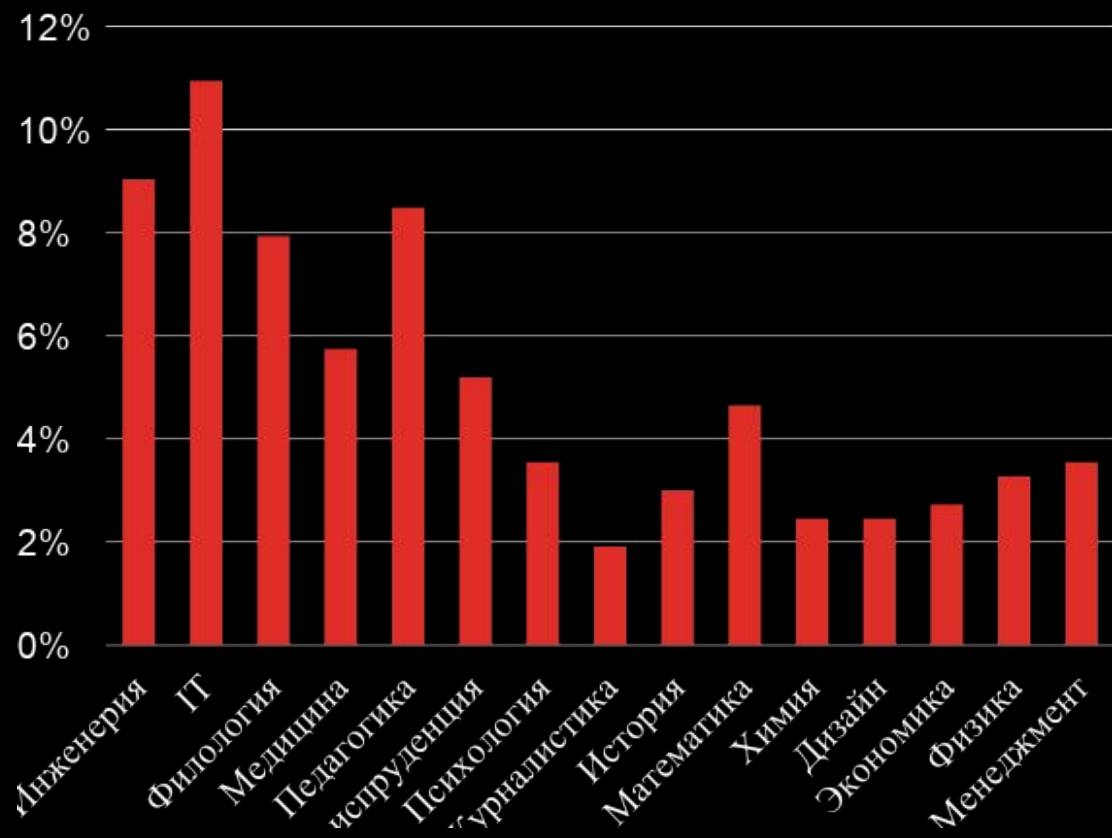


ОБРАЗОВАНИЕ

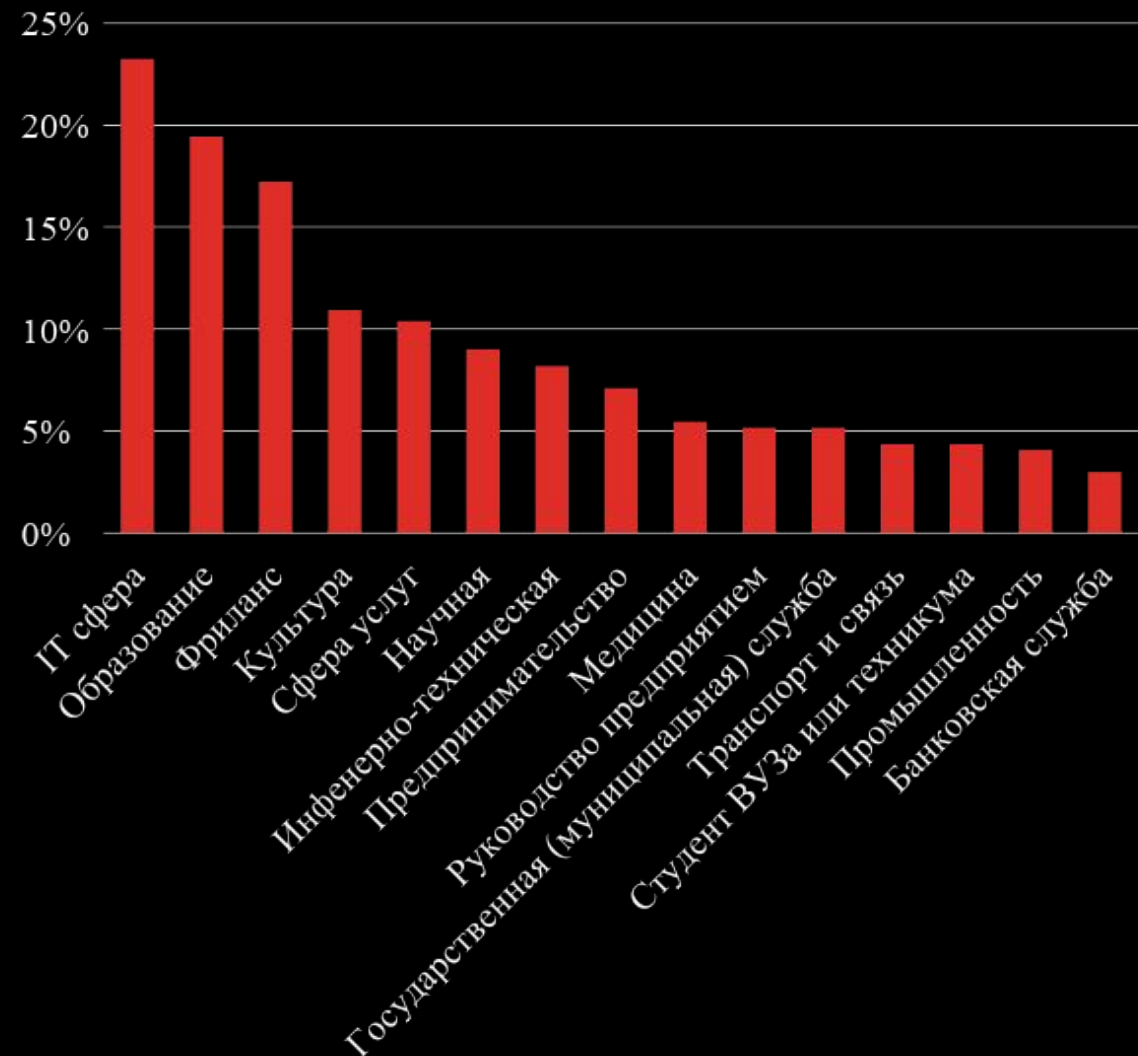


ОБРАЗОВАНИЕ И РАБОТА

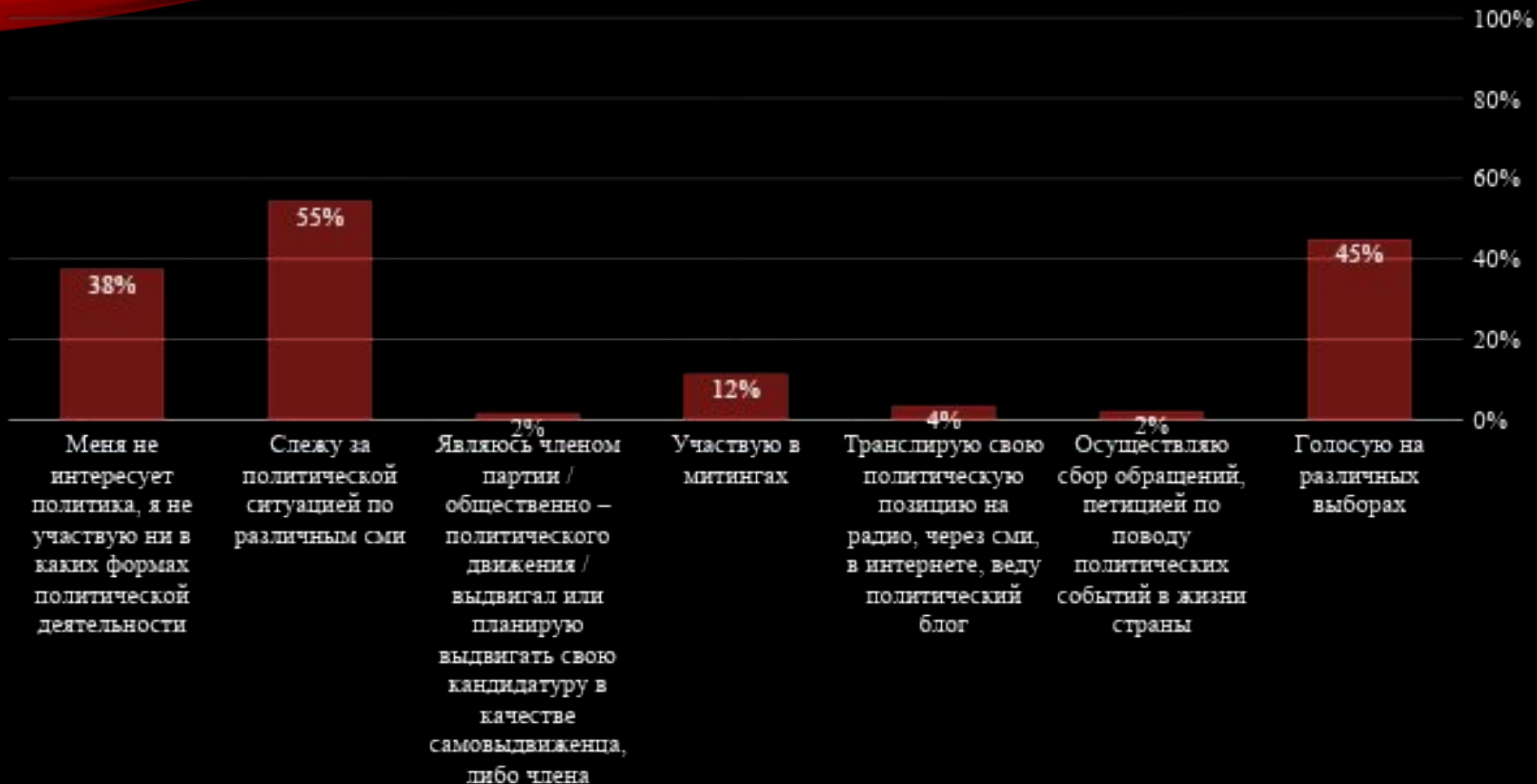
Сферы образования



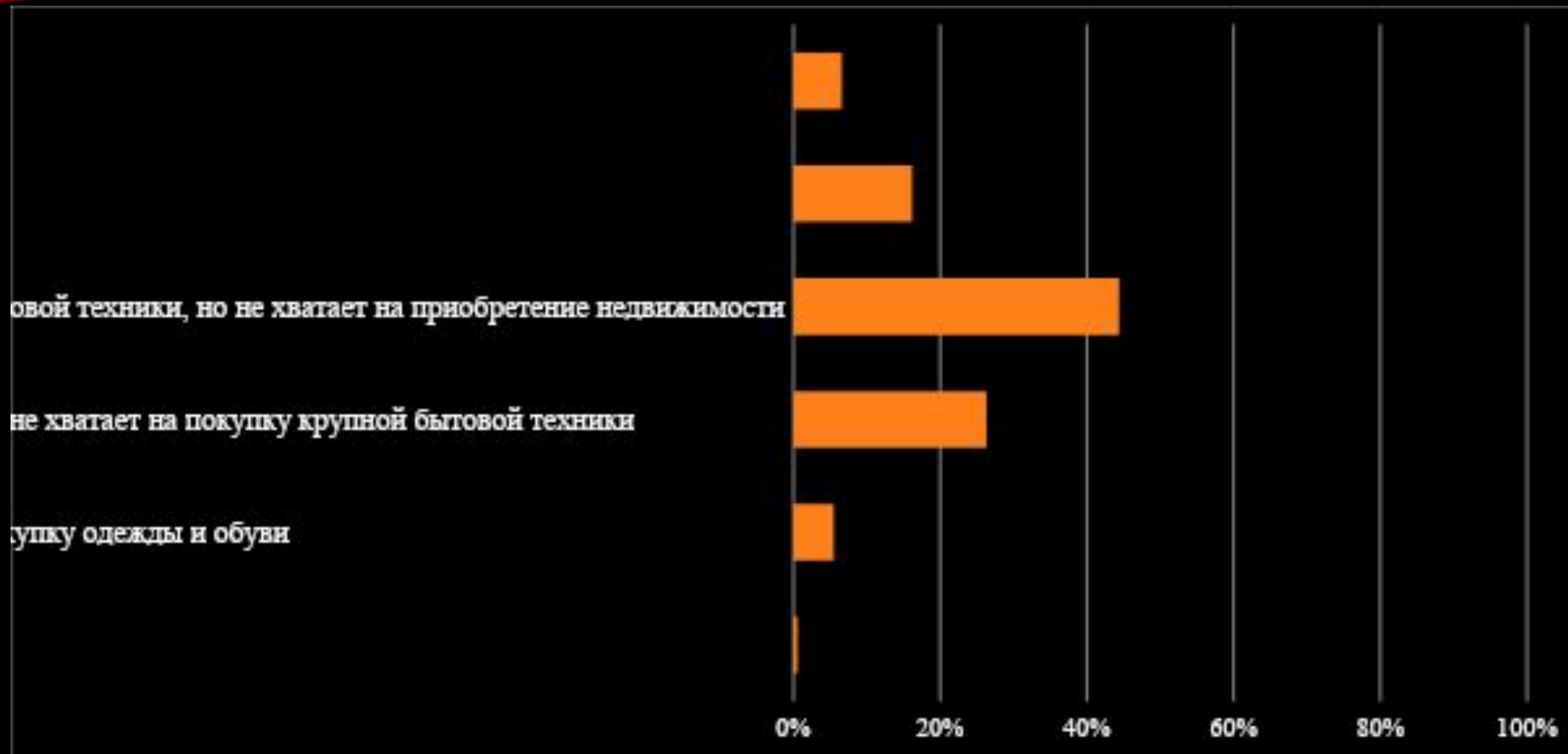
Сферы работ



ПОЛИТИЧЕСКАЯ АКТИВНОСТЬ



МАТЕРИАЛЬНОЕ ПОЛОЖЕНИЕ



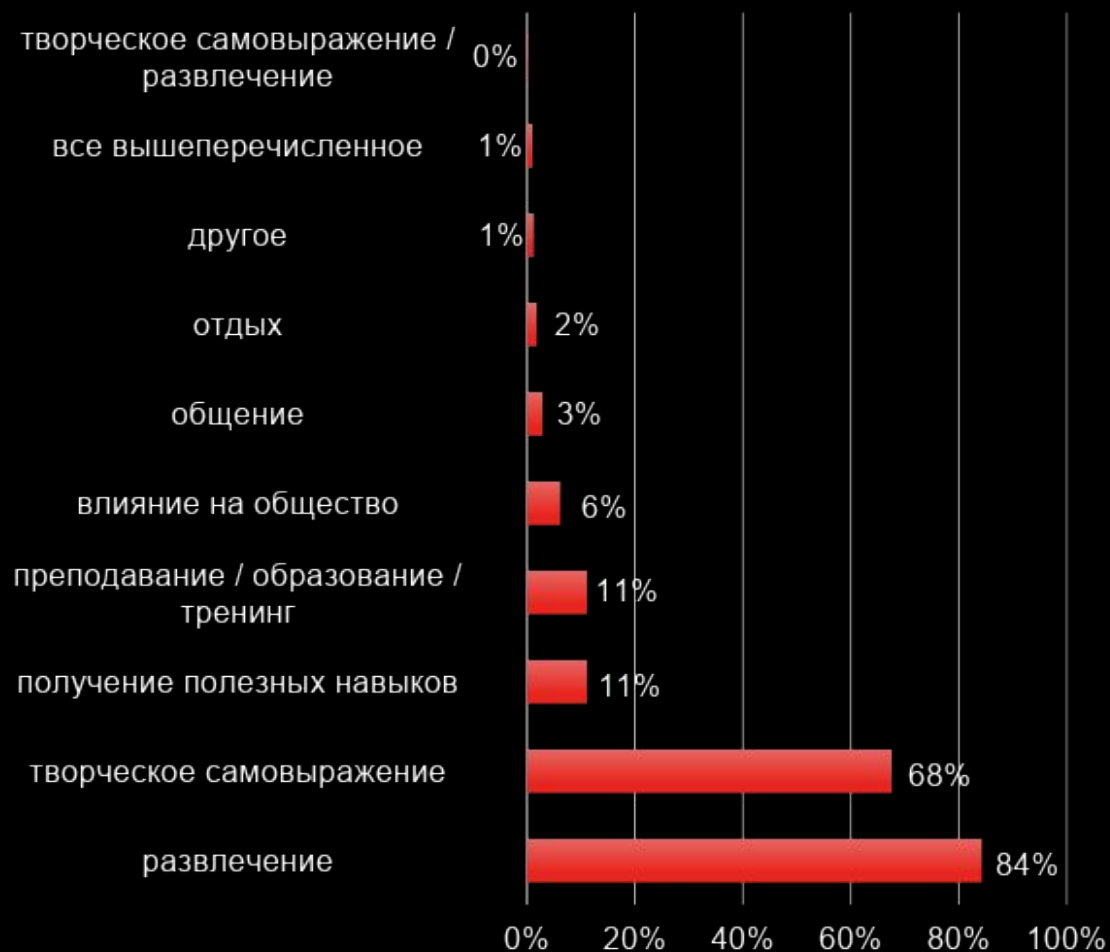
ЦЕННОСТИ

| Ценности по категории ВАЖНО | | Проценты |
|------------------------------------|---|---------------|
| Важные ценности | ценности (семейное счастье) | 8,8% |
| | ценности (мат обеспеченность) | 9,3% |
| | ценности (друзья) | 9,7% |
| | ценности (свобода и независимость) | 9,7% |
| | ценности (здоровье) | 9,4% |
| | ценности (карьера) | 5,4% |
| | ценности (слава, известность) | 3,6% |
| | ценности (власть, возможность управлять людьми) | 2,7% |
| | ценности (спокойная жизнь) | 6,3% |
| | ценности (возможность реализовать свои таланты) | 9,4% |
| | ценности (интересная работа) | 9,6% |
| | ценности (возможность приносить людям пользу) | 7,9% |
| | ценности (любовь) | 8,4% |
| | Всего | 100,0% |

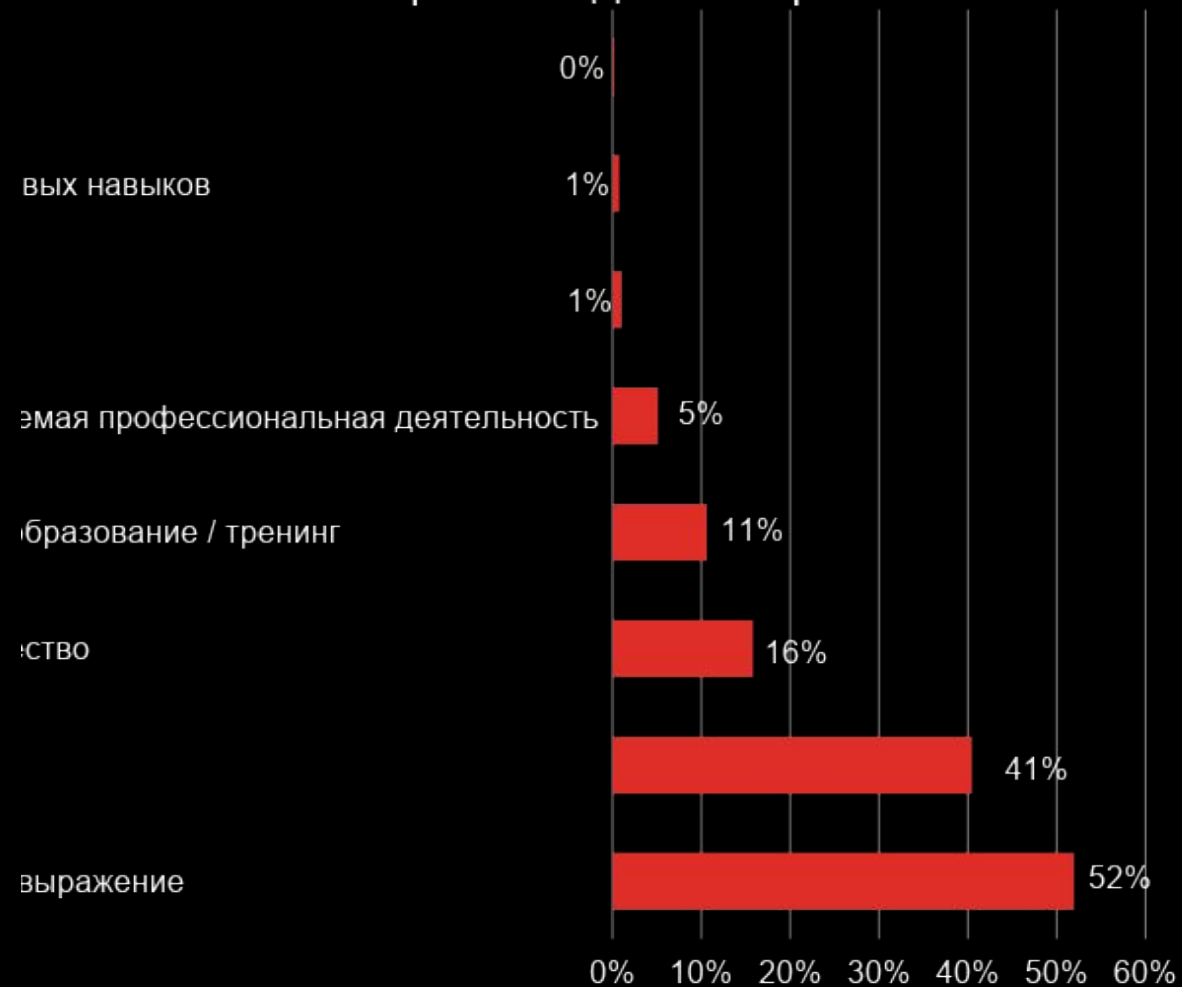
| Ценности по категории НЕВАЖНО | | Проценты |
|--------------------------------------|---|---------------|
| Не важные ценности | ценности (семейное счастье) | 3,3% |
| | ценности (мат обеспеченность) | 2,4% |
| | ценности(друзья) | 0,9% |
| | ценности (свобода и независимость) | 1,3% |
| | ценности(здоровье) | 1,5% |
| | ценности(карьера) | 16,8% |
| | ценности (слава, известность) | 23,8% |
| | ценности (власть, возможность управлять людьми) | 30,8% |
| | ценности (спокойная жизнь) | 9,2% |
| | ценности (возможность реализовать свои таланты) | 1,3% |
| | ценности (интересная работа) | 0,7% |
| | ценности (возможность приносить людям пользу) | 4,2% |
| | ценности (любовь) | 3,6% |
| | Всего | 100,0% |

ЦЕЛИ СВЯЗАННЫЕ С РОЛЕВЫМИ ИГРАМИ

Цели участия в РИ



Цели создания игр



ОЦЕНКА ВАЖНОСТИ РИ ДЛЯ РЕСПОНДЕНТОВ

| Связано ли Ваше хобби с РИ? | | Частота | Процент ы |
|-----------------------------|-----|---------|--------------|
| затрудняюсь ответить | 140 | 38,3 | |
| не связано с ри | 43 | 11,8 | |
| связано с РИ | 182 | 49,9 | |
| всего | 365 | 100,0 | |

| Откладываете ли вы важные дела чтобы поехать на РИ? | Частота | Проценты |
|---|---------|----------|
| да | 193 | 52,9 |
| затрудняюсь ответить | 76 | 20,8 |
| нет | 96 | 26,3 |
| всего | 365 | 100,0 |

| Какую примерно часть своего дохода Вы тратите на РИ? | Проценты |
|--|----------|
| до 20 % | 75,6 |
| от 20 до 40 % | 21,4 |
| от 40 до 60 % | 3,0 |
| всего | 100,0 |

Вывод по прикладному исследованию «Социальный портрет ролевика как представителя ролевого движения»

- Средний возраст портретируемых – 35 лет.
- Большинство ролевиков состоит в отношениях, партнером по отношениям у ролевиков, как правило, являются ролевики.
- Для опрошенных характерна высокая степень образованности.
- Большинство ролевиков не испытывает материальных затруднений.
- Наиболее популярными сферами работы являются следующие сферы: IT-сфера, сфера образования, фриланс.
- Для движения характерны следующие ценности: наличие верных друзей и личная свобода (независимость), материальная обеспеченность, здоровье, возможность реализовать свои таланты, любовь и семейное счастье.
- Практически не важны такие ценности, как возможность управлять людьми, слава (известность) и карьера.
- Цели участия в ролевых играх: развлечение, творческое самовыражение, преподавание / образование и получение полезных навыков).
- Цели создания игр: влияние на общество, развлечение, творческое самовыражение, преподавание / образование и получение полезных навыков.

Вывод по ВКР на основе прикладного исследования и анализа литературы.

- Данный тип движения можно классифицировать как культурное движение в парадигме новых социальных движений.
- Имеет открытый интерфейс взаимодействия с внешней средой, при этом имеет скрытую теневую структуру.
- Основу движения составляют люди, обладающие высокой степенью образованности, при этом имеющих широкий спектр интересов.
- Основной целью движения является социальное и культурное преобразование окружающей действительности.

Практическая значимость

Практическая значимость работы состоит в том, что была показана открытость ролевого движения к изменению социальной среды. Из этого следует что налаживание коммуникационных связей с данным движением может быть полезно для государственно-муниципальных служб, связанных с организацией общественно-массовых мероприятий. Как для создания инициативных групп для реализации данного рода мероприятий, так и для поиска новых идей для них.



Спасибо за внимание