

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:

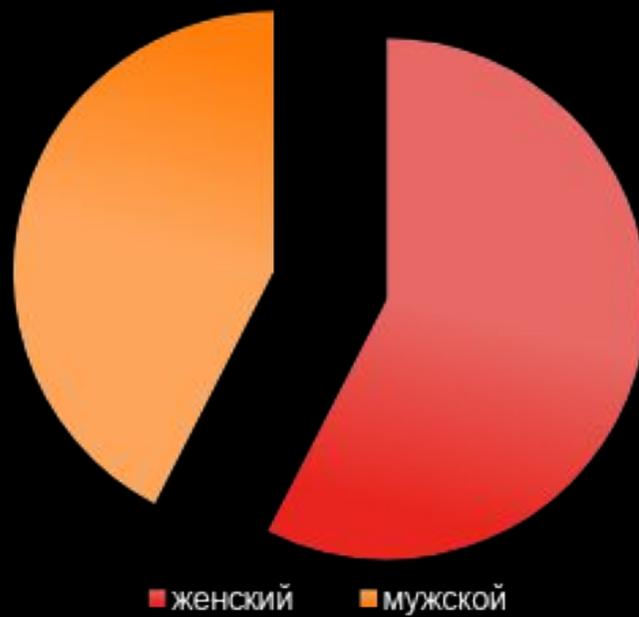
- Ввести основные показатели социального портрета применительно к цели исследования.
- Рассмотреть иерархию жизненных ценностей у ролевиков.
- Описать черты социально - демографического образа ролевика как одной из ключевых характеристик социального портрета.
- Оценить с степень важности ролевых игр 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.

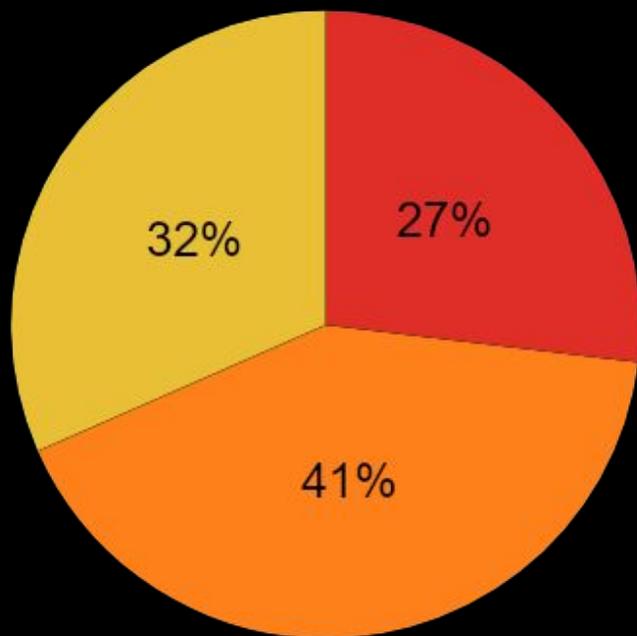
Пол



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

СЕМЬЯ

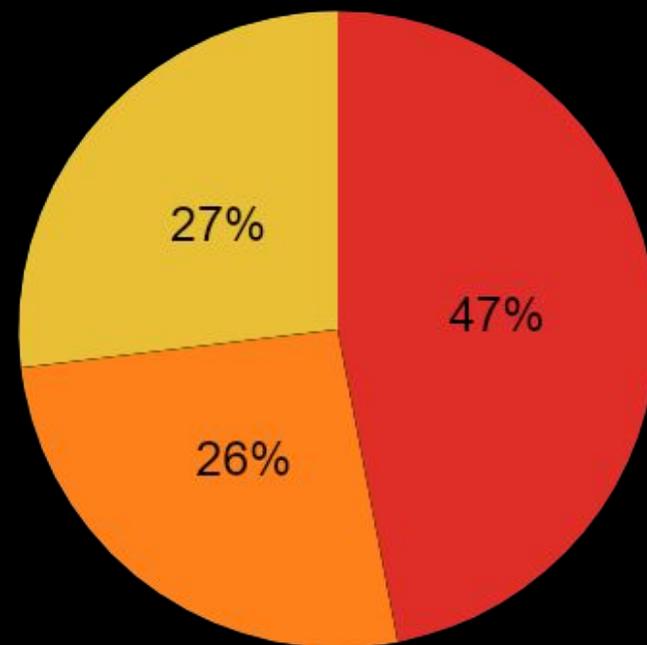
Семейное положение



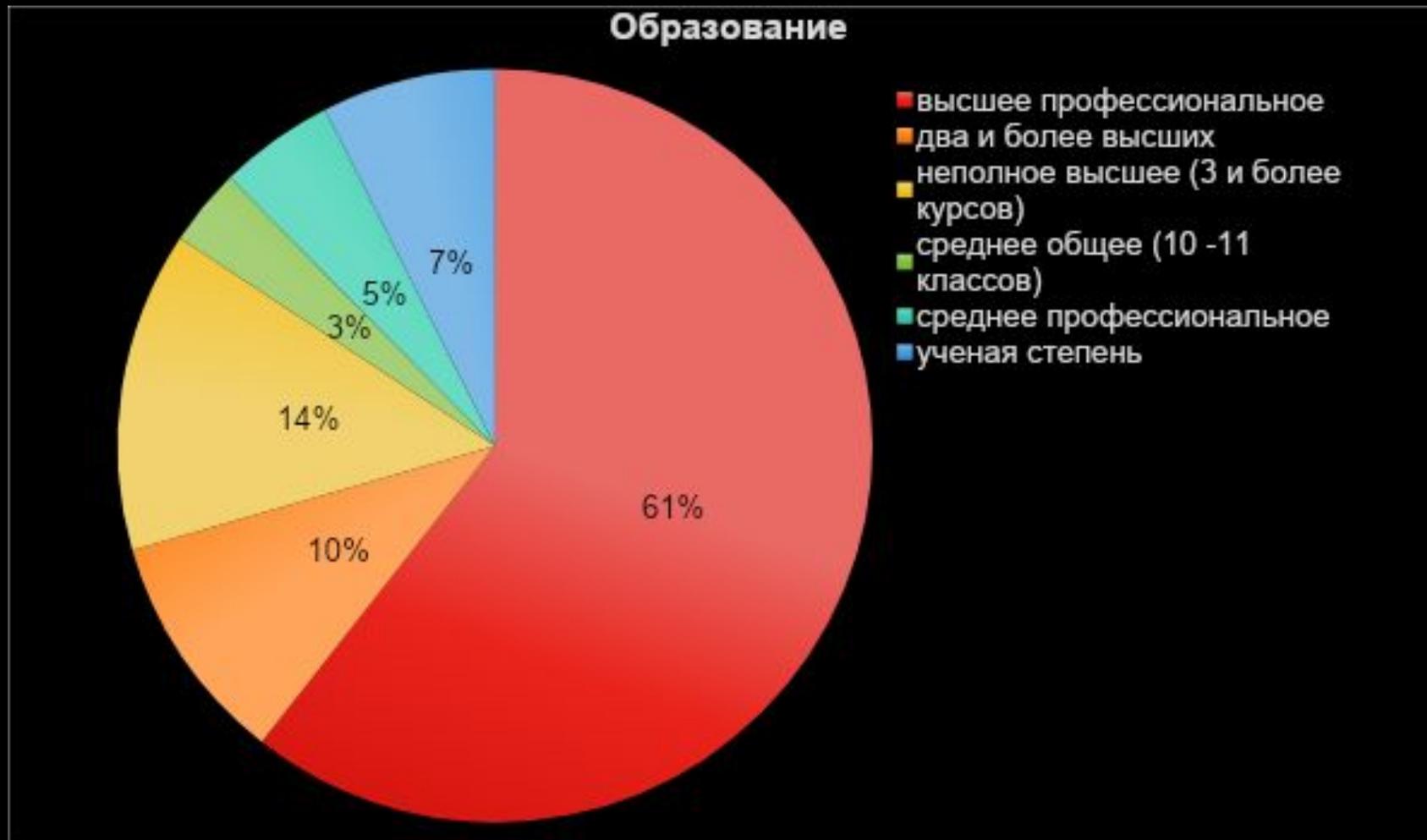
- не имею партнера
- состою в браке
- состою в незарегистрированных отношениях

Ролевик ли партнер

■ да ■ нет ■ нет партнера

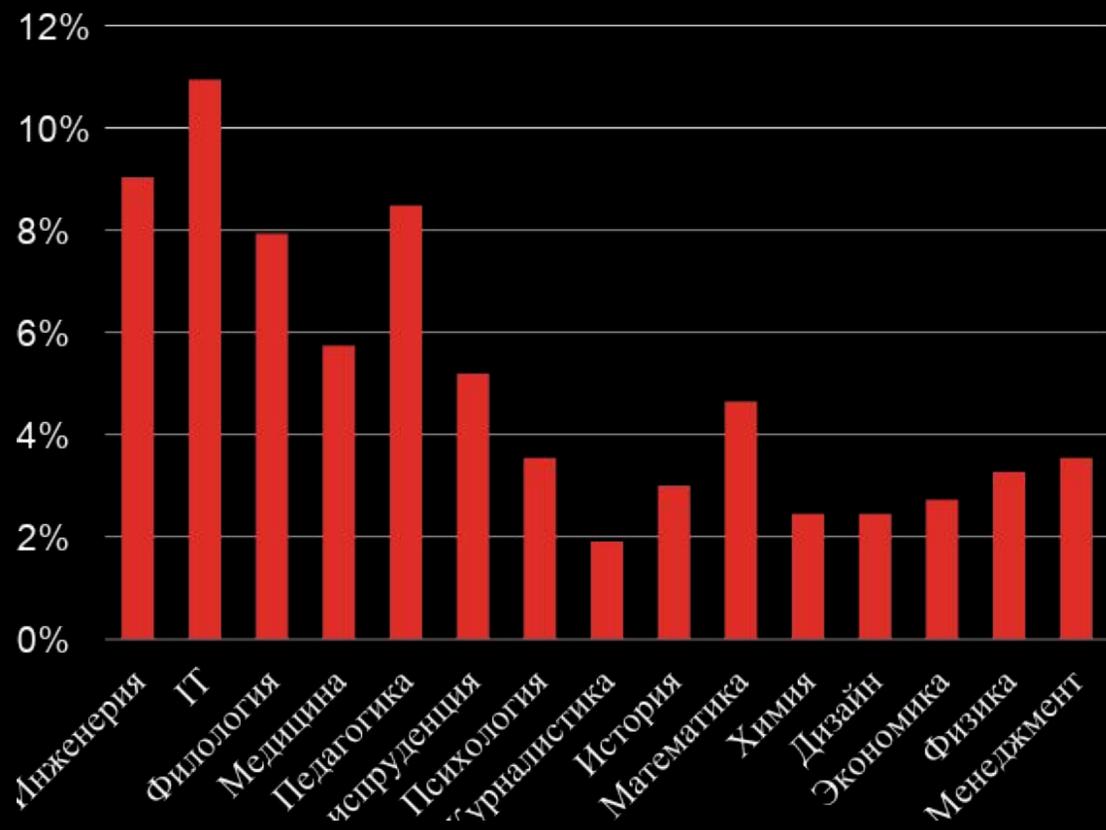


ОБРАЗОВАНИЕ

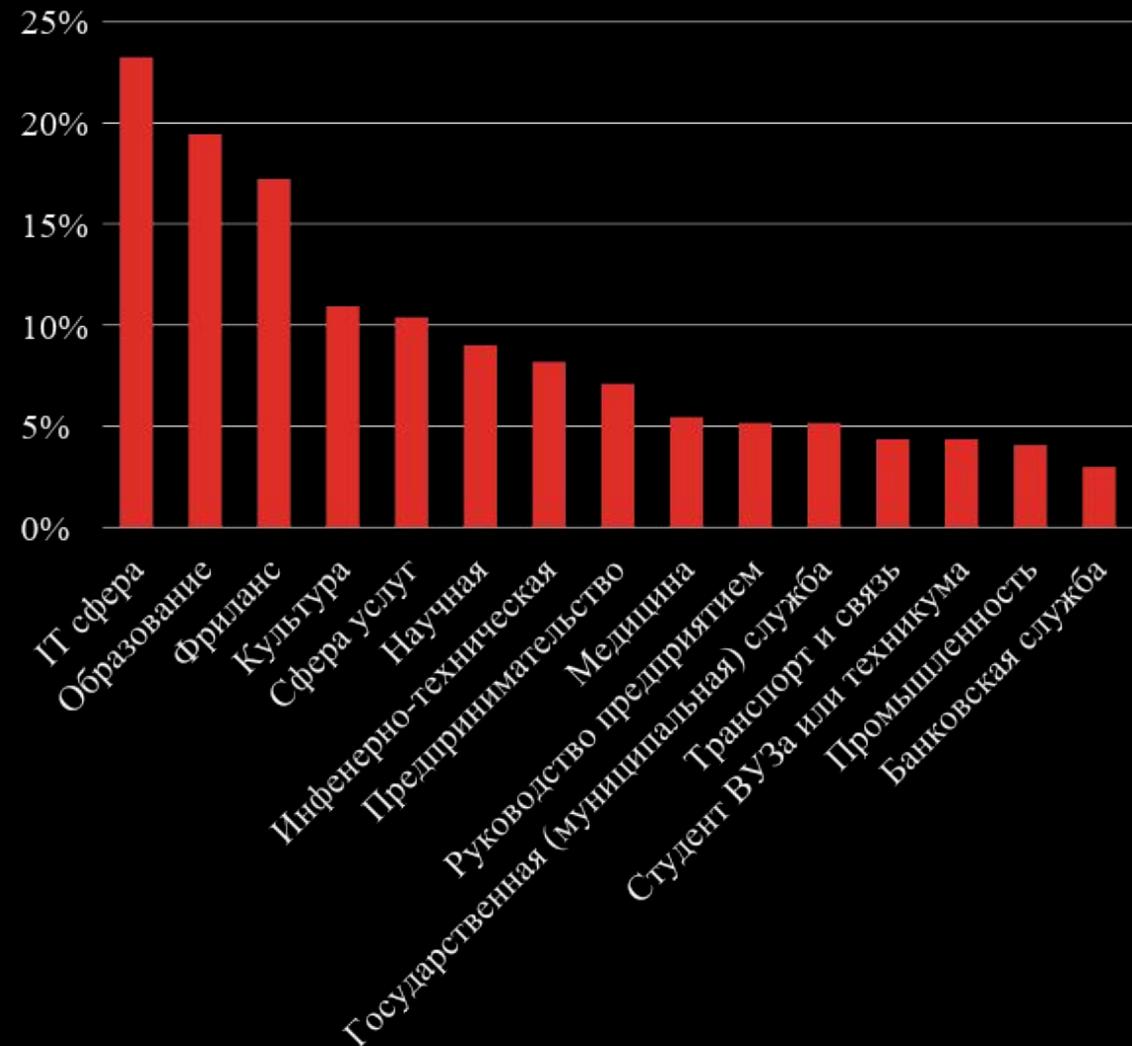


ОБРАЗОВАНИЕ И РАБОТА

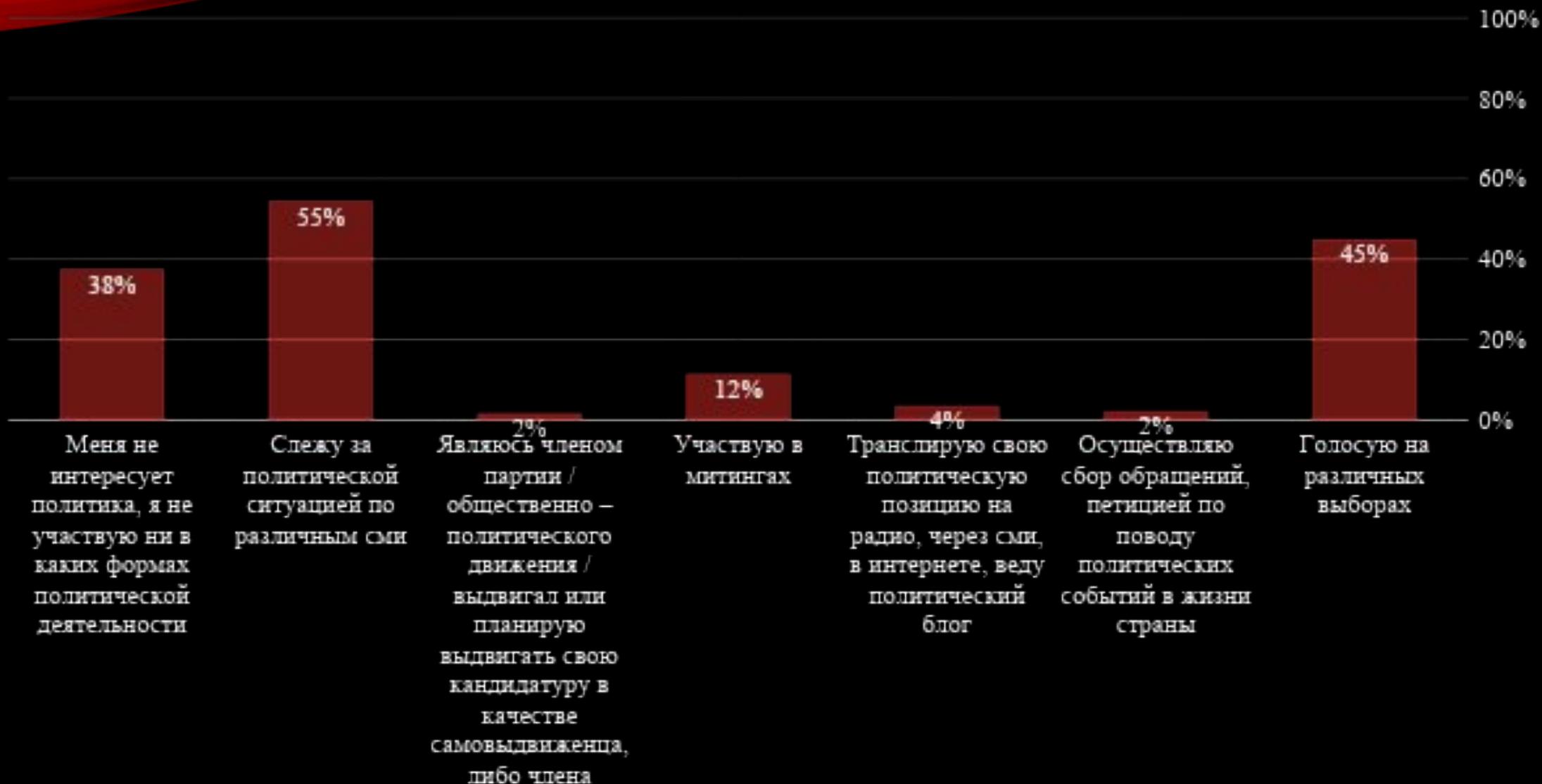
Сферы образования



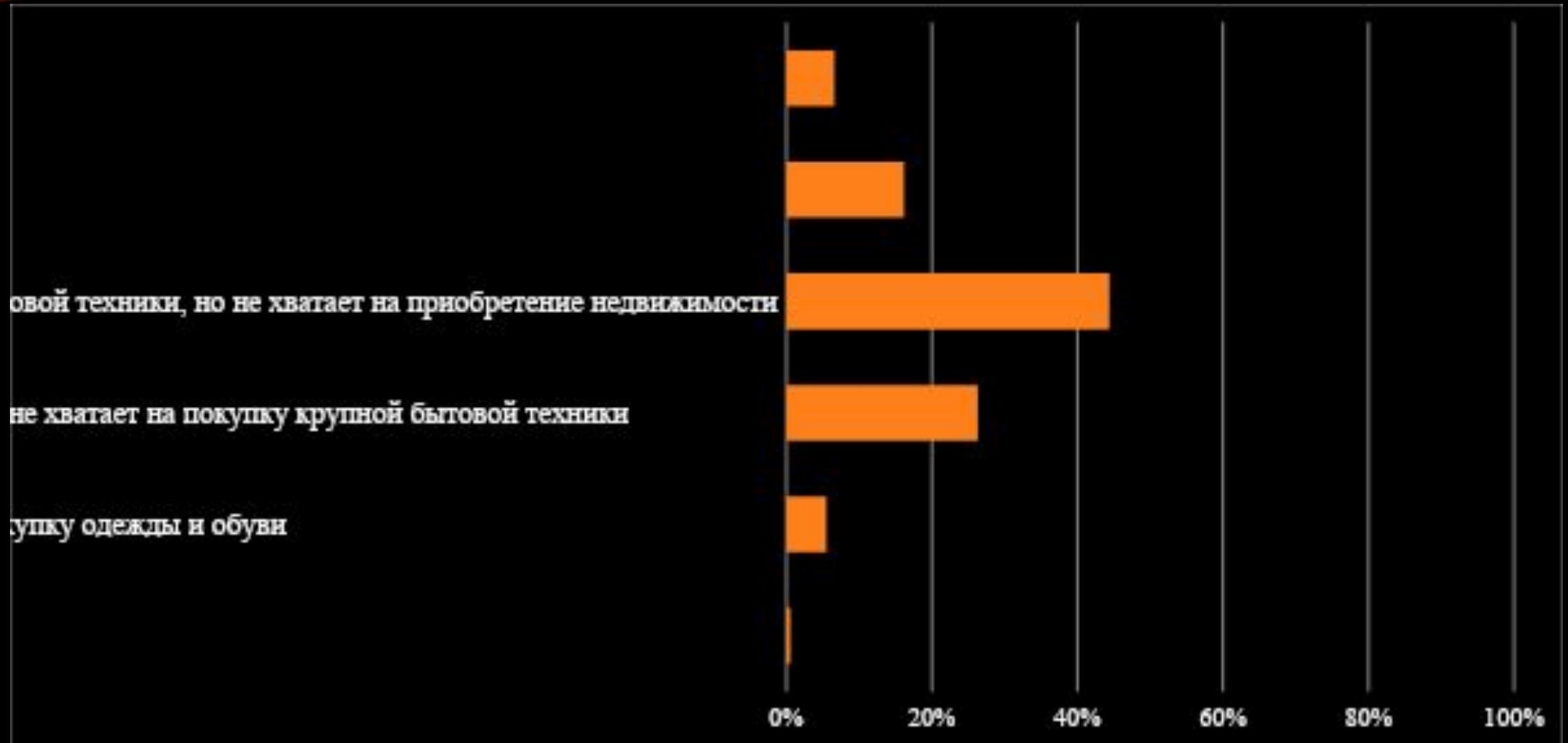
Сферы работ



ПОЛИТИЧЕСКАЯ АКТИВНОСТЬ



МАТЕРИАЛЬНОЕ ПОЛОЖЕНИЕ



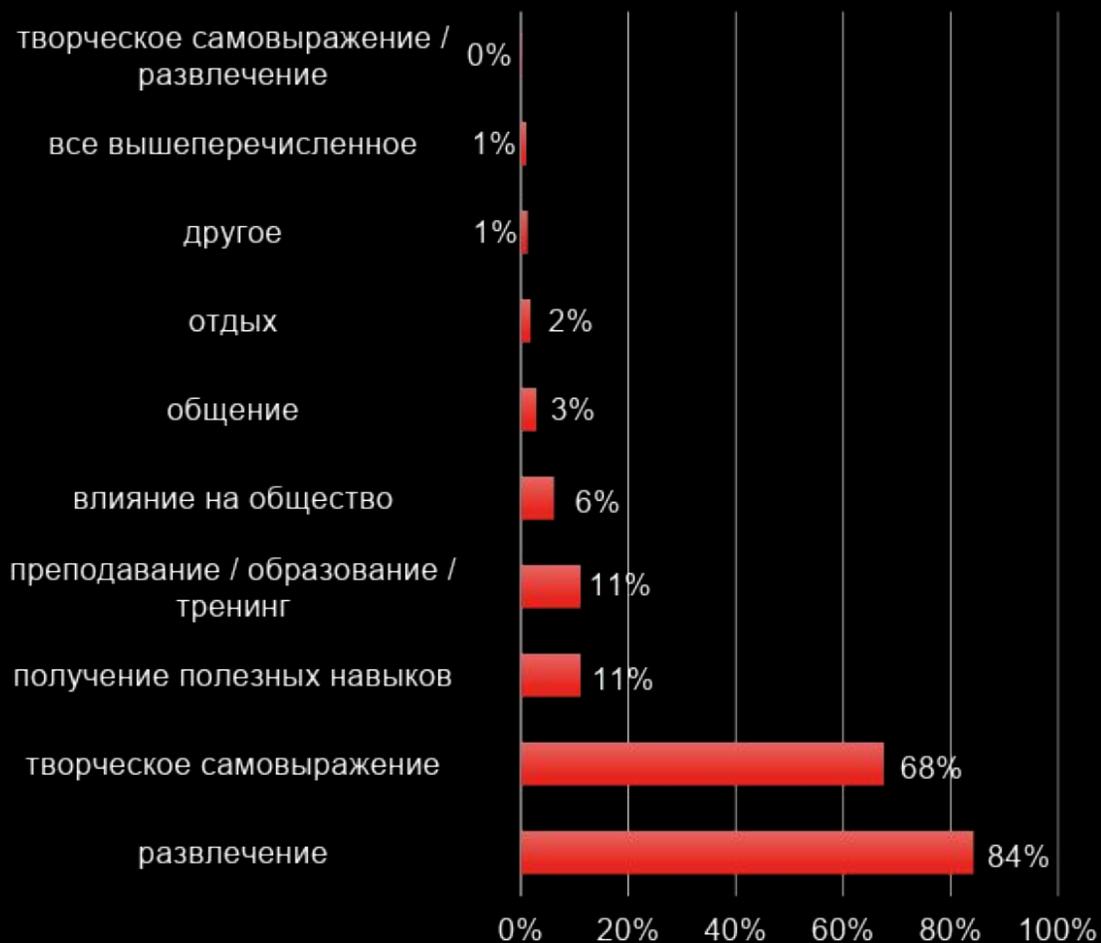
ЦЕННОСТИ

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%

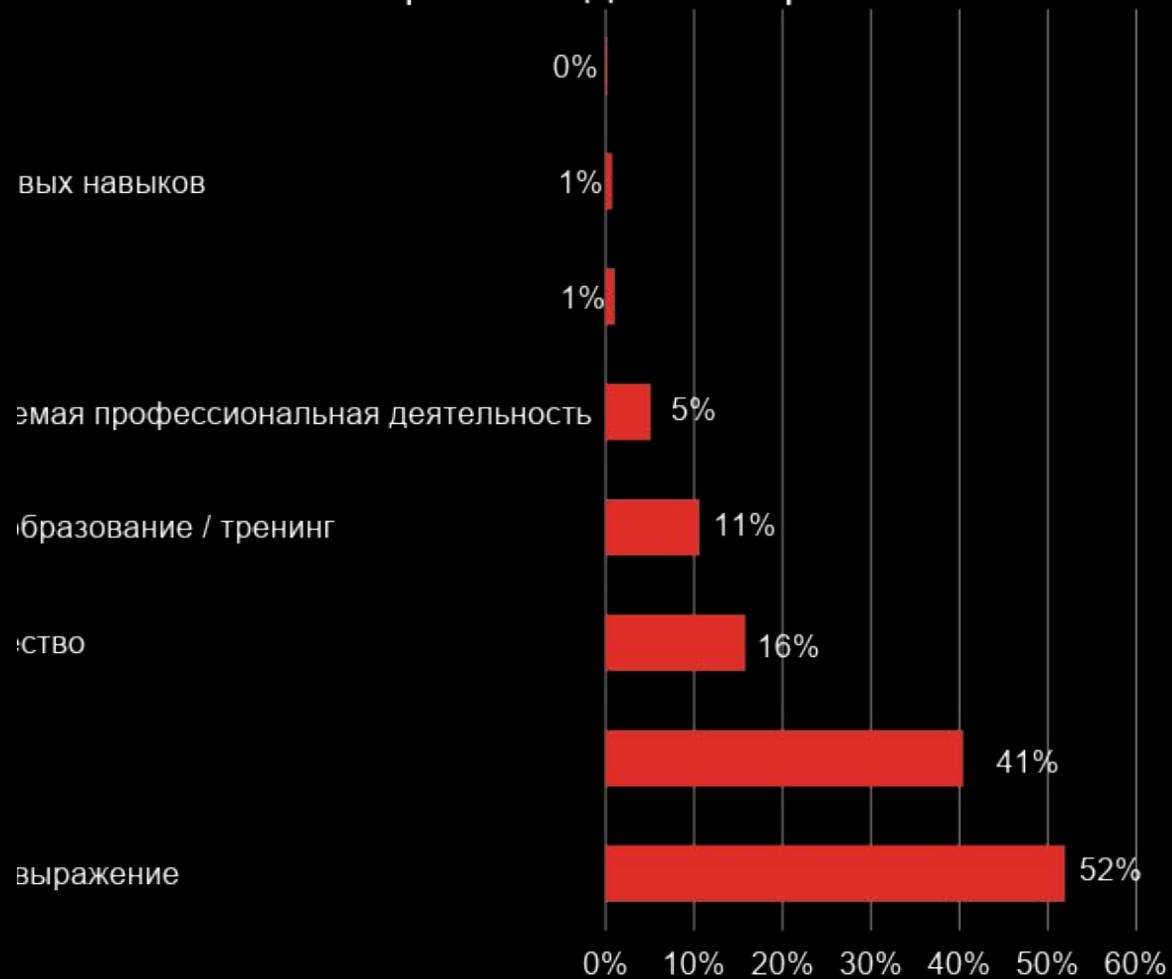
Ценности по категории НЕВАЖНО		Проценты
Не важные ценности	ценности (семейное счастье)	3,3%
	ценности (мат обеспеченность)	2,4%
	ценности(друзья)	0,9%
	ценности (свобода и независимость)	1,3%
	ценности(здоровье)	1,5%
	ценности(карьера)	16,8%
	ценности (слава, известность)	23,8%
	ценности (власть, возможность 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