

ОСОБИСТІСНО-РОЛЬОВА ГРА ЯК ПСИХОЛОГІЧНА ТЕХНОЛОГІЯ ФОРМУВАННЯ МОТИВАЦІЇ ПОЛІТИЧНОЇ УЧАСТІ

О. Л. Корбанова, м. Київ

Під кутом зору психотехнологічних підходів аналізується особистісно-рольова гра. Запропоновано тривекторну модель особистісно-рольової гри та виділено її складові характеристики, зокрема ситуацію, сюжет, ролі, мізансцени, сценарій та ін. Представлено розроблені автором особистісно-рольові ігри, що моделюють реальні ситуації політичної участі. Наведено структурований опис завдань до особистісно-рольових ігор, пов'язаних з їх застосуванням, реалізацією та відтворенням. Визначено мотиваційні ресурси ігор, що сприяють активізації політичної участі молоді, та запропоновано їх застосування для формування рольових моделей активної соціально-політичної поведінки в реальному житті.

Ключові слова: мотивація політичної участі, особистісно-рольовий принцип, роль, особистісно-рольова гра, моделі соціально-політичної поведінки.

Проблема. Сьогодні вимагає від громадян активної політичної поведінки, і для молоді людини важливим є самовизначення на цьому шляху. Молодь перебуває в пошуку свого місця в суспільстві; вона пізнає себе, свої можливості та пріоритети, визначається щодо своїх соціальних і психологічних ролей, впливовості, статусності, самостверджується в ролі громадянина. Різні впливи, здебільшого інформаційні, що спрямовані на політичне самовизначення молоді, виконують своє завдання на достатньому рівні, але, хочеться зауважити, політична поінформованість як така ще не означає соціально-політичної активності. До дій та вчинків участі в політичних процесах молоді особу спонукає мотивація. Слабка мотивація, відсутність бажання, навичок або брак досвіду політичної участі можуть стати причиною пасивності або недостатньої активності молоді людини в соціально-політичному житті. Тому вважаємо за необхідне повернути увагу фахівців до практичних психологічних технологій, спрямованих на набуття молодими людьми досвіду мотивованого діяння, умінь і навичок мотивації політичної участі шляхом тренінгу з використанням особистісно-рольових ігор.

Мета статті: висвітлити зміст і процес проведення особистісно-рольових ігор, що використовуються в тренінгу формування мотивації соціально-політичної активності, та характер впливу, який при цьому здійснюється на мотиваційні складові політичної участі молоді.

Згідно з особистісно-рольовим принципом, запропонованим В. І. Войком [1], системотворчими складовими реалізації групової форми буття є особистість і роль. Відповідно політичну участь слід розглядати як спільну діяльність та враховувати як особистісні, так і рольові її аспекти, зокрема вплив рольового спілкування суб'єктів політичної участі на перебіг самого процесу та форми політичної участі.

Політична участь на рівні окремої особистості має, у спрощеному вигляді, такі ланки: мета – мотив – діяння (вчинок) або бездіяльність (наприклад, написання звернення, що привертає увагу до певної соціальної проблеми, або участь у виборах) – результат – оцінка особистістю отриманого результату (вдалося чи не вдалося наблизитися до вирішення проблеми або вирішити її). До політичної участі людину зазвичай спонукають кілька мотивів, які перебувають у певній субординації: одні відіграють провідну роль, інші їм підпорядковуються і посідають другорядні місця. Кожній людині притаманна відносно стійка структура мотивації політичної поведінки, яка передбачає субординацію мотивів і мотивувань поведінки. Загальна структура мотивації політичної участі конкретної особи формується відповідно до цілей та цінностей, які визначають свідомі мотивування особистісної поведінки.

Долучаючись до політичної участі, молода людина включається в соціальний контекст та піддається соціальним впливам. Усе це відображається в потребово-мотиваційній та ціннісно-смысловій сферах особи, спонукаючи її до політичної активності. Разом з тим особистісні ланки політичної участі опосередковуються функціонально-рольовими і статусно-позиційними закономірностями, які при цьому виникають і, зрозуміло, теж впливають на політичну поведінку. Суб'єкти політичної участі здійснюють взаємовпливи в процесі рольового спілкування; їм властиві певні взаємні ставлення та очікування. Це є взаємозумовлений процес. З одного боку, мотивація спонукає особу до певних дій та вчинків політичної участі, конкретних рольових проявів політичної поведінки. З другого боку, засвоєння особистісно рольових моделей політичної поведінки та долучення до рольової структури суспільства спонукає до відтворення їх, що стимулює, активізує політичну участь.

Молоді люди потребують допомоги в набутті досвіду та навичок мотивації політичної участі. Такою формою, що спирається на мотиваційні ресурси, є особистісно-рольова гра [2]. Вона моделює адаптивну соціально-політичну поведінку і створює сприятливі умови для її засвоєння та відтворення в реальному житті.

Загальновідомо, що рольова гра – це спосіб моделювання психологічної ситуації з метою вироблення тих чи інших психологічних і соціальних навичок. Рольові ігри відрізняються від інших видів діяльності тим, що їх можна використовувати як дійство: відрепетируване, штучне

або спонтанне. Зокрема, рольову гру використовують як прийом у різних терапевтичних підходах для розучування та вдосконалення бажаної і адаптивної поведінки [3]. Вона також широко застосовується в психодрамі та драматерапії і полягає у виконанні якоїсь певної ролі в аматорській виставі, завдяки чому відбувається саморозвиток особистості, а відтак вона більшою мірою відповідає соціальному стандарту. Рольова гра допомагає їй краще зорієнтуватися в смислах і мотивах діяльності та засвоїти засади суспільної моралі суспільства. Дослідники підкреслюють, що рольова гра є формою моделювання ставлень та стосунків, що фіксуються в правилах певних ролей [4].

На наш погляд, особистісно-рольові ігри виконують триєдине завдання. Особистість “приміряє” роль на себе, освоює її, потім інтегрується (“вживається”) у цю роль, опановує необхідні навички. Потім у єдності світосприйняття та досвіду особистісний контекст і контекст навички мотивування сприяють уходженню людини в соціальне життя, інтегруванню її в соціум. Ми виокремили три вектори моделі особистісно-рольових ігор: *перший вектор* становить персону людини, яка працює з роллю; *другий* означає прийняття ролі як такої та “вживлення” цієї ролі в структуру особистості; *третій вектор* спрямований на долучення до соціального контексту, визначення місця ролі в соціальній структурі суспільства та мети, якої особистість досягає за допомогою цієї ролі.

Вектор персони в особистісно-рольовій грі відбиває особистісні аспекти, зокрема мотивацію та загальні цілі соціально-політичної взаємодії, ті шляхи, які особа обирає, щоб досягти визначених цілей – за допомогою вже існуючих моделей поведінки чи, можливо, заново сформованих. В особистісно-рольовій грі завдяки створюваним умовам відпрацьовуються та засвоюються провідні ціннісно-мотиваційні характеристики політичної участі як діяльності.

Мотиваційний процес має певні фази: досягнення цілей, послаблення вже задоволених потреб, формулювання нових цілей і планів. Мотиви спонукають до постановки та досягнення цілей, проте відрізняються від свідомих цілей, не завжди усвідомлюються суб’єктом, а надають свідомому відображенню соціальної ситуації суб’єктивного емоційного забарвлення, яке виражає значення та особистісний смисл відображуваного для самого суб’єкта. На рівні персони відбувається трансформація мотивів як неусвідомлених спонукань до дій і вчинків соціально-політичної активності в ціннісно-рольові мотивування дій та вчинків унаслідок рефлексивного пояснення людиною причин, що стимулюють її діяння та вчинки. Мотивуючи і пояснюючи діяння, вчинки або власну бездіяльність, люди звертаються до усвідомлених ними прагнень, потреб, інтересів, зацікавленості, бажань та побоювань. *Роль являє собою вироблену суспільством програму дій людини в певних обставинах та закріплює стійкі спо-*

соби поведінки в суспільстві, які залежать від статусу особистості в системі соціальних і міжособових стосунків. Ми розглядаємо роль як динамічну статусно-позиційну модель спілкування і поведінки, яка визначається ціннісно-смысловими настановленнями, зокрема нормами, правилами, приписами, вимогами, та надає носієві ролі певних прав. Модель поєднує врахування ставлень, очікувань, прогнозування, передбачення результатів взаємодії, соціальної дії, діяння, вчинку. Прийняття та засвоєння ролі на рівні рольової моделі політичної поведінки починаються із складання програми дій, що включає смислові навантаження цих дій, їх характер та послідовність, зміст і спрямованість. Мотивувати при цьому може ідеальна бажана ситуація або програма розгортання дій. На цьому етапі формулюються мотивування діянь та вчинків. Індивідуальні особливості полегшують або, навпаки, ускладнюють засвоєння і реалізацію тієї чи іншої ролі. У процесі зміни ролей та спостереження за цим процесом у різних учасників суб'єкти прояснюють для себе цінності, цілі, мотивацію учасників спілкування, орієнтуються в системі взаємних експектацій і ставлень та набувають здатності враховувати їх. Виконання ролі в грі проявляє актуальні в цей момент потреби людини, а також і більш глибокі тенденції, пов'язані з цілями і цінностями.

Соціально-політична діяльність не має виключно виконавського характеру; вона передбачає осмислення, оцінювання, формування ставлення, визначення мети, що відіграє важливу роль у політичній поведінці людини та опосередковує вплив мотивації на результати політичної участі. Ознайомлення з роллю дає можливість рухатися далі, враховуючи такі особливості взаємодії ролей, як компліментарність, ступінь конфліктності, наявність рольових цінностей і цілей та їх відмінність у різних людей, а також наявність особистих інтересів учасників гри та їх зіткнення в пошуку компромісного залагодження ситуації.

Вектор приймання ролі та "вживлення" у роль в особистісно-рольовій грі проявляється в тому, що зазвичай людина протягом життя використовує великий рольовий репертуар і проживає різні ролі. У процесі виконання ролі людина реалізує той аспект особистості, який видається їй схвалованим, бажаним, може справити позитивне враження на інших, та прагне до більшого саморозкриття в ролі. Соціальна роль члена громадянського суспільства набуває на рівні персони індивідуального забарвлення. Апробуючи, приймаючи та засвоюючи різні ролі, людина вирішує надзавдання пошуку тотожності в ролі та виробляє власне ставлення, засвоює, розпізнає систему правил, що задають цю модель, і здійснює вибір відповідної системи дій.

В особистісно-рольовій грі особистість оволодіває в зовнішньому, на рівні поведінки та спілкування, а потім у внутрішньому плані, на рівні персони, рольовими моделями соціально-політичної поведінки з власти-

вою їм сукупністю норм, вимог і правил. Гра вимагає дотримання певних правил щодо спілкування учасників і налагодження взаємовідносин з іншими учасниками гри, а також соціальним і рольовим контекстом, який закладений у ситуації гри, відповідно до ролей. Незважаючи на заданість певних ключових аспектів рольової моделі, кожна особа обирає свою, індивідуальну модель політичної поведінки.

Вектор долучення до соціального контексту в особистісно-рольовій грі враховує взаємні ставлення та очікування, враження, яке особистість справляє на інших або яке бажає справити, і мету, яку за допомогою ролі персона досягне. Молоді люди не завжди мають зразки лояльної політично активної поведінки і не мають достатнього досвіду взаємодії з державними та громадськими організаціями. Розроблені нами особистісно-рольові ігри були використані як засіб і метод підготовки до соціально-політичної активності та адаптації в соціумі. Під час моделювання рольових ситуацій, що спонукають молодих людей діяти, обравши модель соціально-політичної поведінки, актуалізуються їхні уявлення про бажаний напрямок розвитку ситуації та бажані результати взаємодії. Інтеграційні процеси сприяють апробації, примірюванню на себе та засвоєнню нових моделей рольової поведінки. Новий досвід засвоюється вибірково, залежно від того, наскільки він відповідає цінностям особистості, схвалюється нею, подобається їй, дає позитивні емоції, сприяє самореалізації. Потім засвоєний досвід закріплюється в рольовому репертуарі особистості у вигляді моделей рольового спілкування. Позитивний досвід, отриманий завдяки реалізації моделей активної соціально-політичної поведінки в особистісно-рольовій грі, сприяє виникненню в молодих людей намірів щодо участі в політичних процесах та намірів справляти вплив на політичне життя. Таким чином, формується гнучкість соціально-рольової поведінки як вибір релевантної конкретній ситуації ролі та вміння коригувати або змінювати її в процесі спілкування. Це допомагає учасникам усвідомити своє місце в суспільстві, багатогранність цього суспільства, те, що людина здатна долучатися до нього, вбудовуватися в його соціальний контекст.

Нами виділено такі складові характеристики гри, як ситуація, сюжет, мізансцена, сценарій, ролі, ставлення та очікування, бажаний результат, поставлене завдання, виграш як досягнення поставленої мети або виконання завдання. Поведінково-діяльнісна модель ролі може бути скопійована з певного зразка, запропонованого іншими, що відповідає ціннісним уявленням суб'єкта, а може бути розроблена особистістю в результаті власних зусиль на основі ціннісних, майбутньо-рольових та експектаційних уявлень. На шляху до втілення моделі людина складає сценарій рольової поведінки та послідовність діяння відповідно до власних намірів та можливого бажаного результату дій, розробляє

стилерольові сюжети як композиції певних елементів уже відомої, знайомої поведінки, що ведуть до визначеної мети. Рольові дії та діяння розгортаються за обраним особистістю сценарієм та відповідно до ситуації обираються з декількох можливих сюжетів та мізансцен. Очікування особистості щодо розвитку ситуації і поведінки інших дають змогу зробити прогноз подальшого розвитку ситуації та вибір релевантної ролі.

Розроблений нами тренінг з використанням особистісно-рольових ігор було апробовано на вибірці із 45 учасників (студентів ВНЗ). Розрахований він на 36 годин (дев'ять занять по 4 години кожне). Використовувалися тренінгові вправи, спрямовані на засвоєння та осмислення, інтегрування ідей, цінностей та цілей. Як інструмент формування мотивації соціально-політичної активності нами розроблено *комплекс особистісно-рольових ігор*.

Отже, пропонуємо опис комплексу ігор, які можна використовувати серед молоді та активістів під час проведення тренінгів або майстер-класів. Це, зокрема, такі особистісно-рольові ігри, як “Інтерв'ю”, “Круглий стіл з молодіжних питань”, “Біографія Кандидата”, “Створення громадської організації”, “Теледебати”, “Прес-конференція з видатною людиною”, “Захист проекту вирішення проблем мікрорайону”, “Лист до ЗМІ”. Розроблені нами завдання до особистісно-рольових ігор полягають у створенні ситуацій, а також засвоєнні та інтеграції рольових моделей соціально-політичної поведінки учасниками тренінгу. Структура опису особистісно-рольової гри містить компоненти, пов'язані з її застосуванням, реалізацією та відтворенням. Ми враховували також багатоступеневу структуру набуття знань, умінь і навичок, які необхідні для успішного використання засвоєної моделі в реальному житті. Усі ігри проводилися з поділом учасників тренінгу на мікрогрупи.

Особистісно-рольова гра “Інтерв'ю”

Ситуація: Посадова особа, компетентна у певних питаннях, дає інтерв'ю.

Стилерольові сюжети: журналісти можуть задавати як ввічливі, так і гострі, проблемні запитання. Посадова особа стежить за своєю мовою, мімікою, контролює себе і спостерігає за тим, яке враження вона справляє на присутніх. Може, як це буває часто в житті, відійти від запитання зовсім в інший бік або відповідати на якесь інше запитання, а не на те, що було задано.

Вектори гри: вектор персони: Активізація особистісної включеності учасників через вибір теми інтерв'ю, що стосується гострих, проблемних питань сьогодення, підбір проблем та пошук шляхів їх вирішення.

Вектор ролі: виконувати ролі Посадової особи і Журналіста потребують відчувати себе компетентними та в пошуку відповідей під новим кутом зору поглянути на ті питання, що, з позицій пересічного громадянина, не можуть бути вирішеними його власними зусиллями.

Вектор соціального контексту: обмін думками з приводу соціальної та політичної тематики, пропозиції щодо способів вирішення проблем активізують уявлення про себе як активних діячів та інтеграцію цієї нової моделі в активну політичну поведінку.

Особистісно-рольова гра “Круглий стіл з молодіжних питань”

Ситуація: групі пропонують обрати актуальну тему та окреслити коло питань для обговорення під час круглого столу.

Сценарій: учасники круглого столу готують виступи тривалістю 5-7 хвилин і по черзі відстоюють актуальність певних питань, намагаючись привернути до них увагу модератора, а також пропонують шляхи їх вирішення. На закінчення учасники ухвалюють Звернення до Уряду щодо розглянутих питань.

Ролі: Представники молодіжної організації, Представники партій, Експерти (знавці) – науковці (соціологи, політологи, психологи, педагоги), Представники громадськості, Представники молоді, Модератор (висловлює свою думку щодо запропонованих питань і приймає їх до розгляду або відхиляє).

Вектори гри: Вектор персони: Активізація ціннісно-рольової вмотивованості до розгляду та обговорення молодіжних проблем у ході полеміки у форматі круглого столу.

Вектор ролі: “примірювання”, апробація нових ролей компетентними, зацікавленими та стурбованими проблемами особами розширює рольовий діапазон учасників та їх визначеність щодо порушених проблем.

Вектор соціального контексту: долучення учасників до значущої соціально-політичної взаємодії, осмислення багатограних аспектів суспільної дійсності.

Особистісно-рольова гра “Біографія Кандидата”

Ситуація: Уявіть собі, що відбуваються вибори. Ви висуваєте свою кандидатуру. Кандидат повинен висвітлити власну біографію, а також скласти передвибірчу програму, орієнтуючись на розв’язання актуальних для виборців проблем. Група розподіляється на мікрогрупи по 3 особи; кожна підгрупа обирає Кандидата.

Сюжет: кожна підгрупа розробляє біографію свого Кандидата, роблячи акцент на суттєвих моментах. Слід сформувати позитивний імідж Кандидата, орієнтований на певні сегменти виборців. Завдання полягає у творчій переробці реальних фактів біографії обраної людини; учасники мають дати простір для своєї фантазії, додати факти, що будуть сприяти тому, що оберуть саме цього Кандидата.

Ролі: Кандидат, Довірена особа Кандидата, група підтримки, Експерти, Консультанти.

Мізансцени: використання емоційних та зображувальних засобів групою підтримки, щоб переконати голосувати саме за свого Кандидата.

Сценарій: Довірена особа зачитує біографію Кандидата. Кандидат виступає перед виборцями з передвибірною програмою.

Вектори гри: Вектор персони: екстраполяція конкретної особистості, її “продовження”; надання особливого, харизматичного смислу реальній біографії та діянням людини; відчуття розширення власних можливостей.

Вектор ролі: Можливість відчувати завдяки ролі відповідальність перед виборцями, яка покладається на депутата, за вирішення актуальних завдань та конкретні справи.

Вектор соціального контексту: Формування позитивного ставлення до соціально-політичної діяльності, досвід пошуку вирішення проблем у ході складання Програми.

Особистісно-рольова гра “Створення громадської організації”

Ситуація: розробити засади створення уявної громадської організації.

Сюжет: запропонувати уявну назву організації; написати Програму її діяльності: які верстви населення вона представляє, яку ідею втілює, чий інтереси відстоює, яке коло питань вирішує, яким чином набирає нових членів та ін.

Можливі сценарії: зустріч Керівника Організації з Керівником певної партії, щоб заручитися його підтримкою; розмова зі Спонсором (переконати його у важливості діяльності і впливовості Організації), заохочення чинних членів та набір нових.

Вектори гри: Вектор персони: “розширення горизонтів” персони в соціально значущій взаємодії; усвідомлення очікувань, сподівань, прагнень звичайних людей та бажання їм допомогти.

Вектор ролі: виконання ролей Політехнолога, Керівника, Заступника керівника, Креативщика актуалізує різні грані особистості учасників, сприяє усвідомленню рольових вимог та норм у взаємодії, дає можливість поставити себе на місце громадського лідера, побачити діяльність організації зсередини.

Вектор соціального контексту: усвідомлення соціальної значущості і творчого потенціалу громадської активності.

Особистісно-рольова гра “Теледебати”

Ситуація: теледебати в студії на телебаченні (обрати певний телевізійний канал).

Сценарій: У телестудії відбуваються теледебати між Політиками. Відкриває захід Ведучий Журналіст. Він представляє Політиків запрошеним і телеглядачам, коротко презентує тему обговорення. Потім кожен з Політиків викладає власне бачення порушеної проблеми.

Сюжети: Полеміка між політиками. Телеглядачі можуть задати запитання, “зателефонувати”. Запрошені поділяються на групи, які підтримують той чи інший напрям, політичний блок або політичну силу.

Вектори гри: Вектор персони: вибудовування власної лінії поведінки в результаті ознаявлення з рольовим і вимогами та очікуваннями і різних позицій.

Вектори ролі та соціального контексту: виконуючи запропоновані ролі – Ведучого журналіста, Помічника ведучого, Політиків, Запрошених, Телеглядачів, або спостерігаючи за виконавцями цих ролей, учасники дістають можливість порівняти, проаналізувати суспільно-політичну ситуацію з різних ракурсів, а відтак інтегрувати її.

Мізансцени: емоційна підтримка, захоплені вигуки та оплески глядачів.

Особистісно-рольова гра “Прес-конференція з видатною людиною”

Ситуація: Уявіть собі, що Ви видатна людина. (Хто Ви?)

Сценарій: Згадайте біографію цієї людини. Подумки поспілкуйтеся з нею. “Увійдіть в образ”, перевтіліться у видатну особистість. Коли відчуєте себе видатною людиною, “вживетесь” у роль генія, намагайтеся міркувати, висловлювати думки, сприймати дійсність, переживати і діяти, як діяла б ця видатна людина. Уявіть її інтереси, проблеми, успіхи, свігосприйняття, свігогляд, здібності, енергетичні ресурси. Намагайтеся ідентифікувати себе з видатною людиною, побудьте певний час нею. Думайте, як вона; почувайтеся, як вона. Відчуйте ентузіазм, натхнення, творчу енергію, сміливість, рішучість, самовідданість, упевненість у роботі, захоплення від діяльності цієї видатної людини. Називайте себе її ім’ям, спробуйте працювати так, як працювала вона, перейняти деякі її звички.

Вас запросили на прес-конференцію.

Сюжети: Кореспонденти, Представники преси, телебачення, громадськості, присутні на прес-конференції, задають проблемні, актуальні запитання Видатній людині, яка має відповісти, запропонувати аргументоване вирішення цієї проблеми.

Вектори гри: Вектор персони: можливість звернутися до особистих ресурсів, співвідносячи себе справжнього з видатною людиною, та віднайти в собі нові риси.

Вектор ролі: Вживаючись у роль Видатної людини, учасники інтегруються в цю роль. При цьому вони використовують фрагменти, уже відомі їм та наявні в їхньому досвіді. Переживання власної могутності, спроможності залагодити будь-яку проблему та ситуацію.

Вектор соціального контексту: Відчуття величч, могутність, соціальну значущість – інтегруватись із цими почуттями в соціум. Уявити, яких результатів можна досягти. Поглянути на важливі соціальні та політичні питання під кутом зору видатної людини, спроможної їх вирішити.

Особистісно-рольова гра “Захист проекту вирішення проблем мікрорайону”

Ситуація: Ви – консультанти та довірені особи депутата. Визначте мікрорайон, у якому відбувається дія.

Сюжет: Проаналізувати особливості мікрорайону та означити проблеми, актуальні для його мешканців. Вирішення цих проблем має підняти рейтинг депутата. Тому потрібно розробити детальний план дій: як презентувати проект вирішення проблем мешканцям (ЗМІ, бігборди, реклама, робота з громадськістю) під кутом зору турботи про їхні інтереси, актуальності, як залучити найбільше громадян до участі в проекті. Розробити слоган (наприклад, “Печерськ – наш дім”), змагання, призи та премії.

Сценарій: Кожна “ініціативна група” розробляє і презентує свій проект. На презентації, яку проводить ініціативна група, інші виконують ролі членів Комісії.

Мізансцени: презентація проектів з метою переконати Комісію звернути увагу саме на ці проблеми – можливо, є комплексний підхід з використанням сучасних технологій, створення сучасного виробництва, яке буде давати прибуток, і т. ін.

Вектори гри: Вектор персони: учасники ініціативних груп, створюючи проекти, долучаються до певного “мозкового штурму”. При цьому вони

відчувають інтелектуальне захоплення, креатив, на позитивному емоційному фоні шукають у собі риси активних соціальних діячів, які вирішують актуальні питання сьогодення.

Вектор ролі: перебуваючи в мотиваційному полі гри, учасники засвоюють моделі активної соціальної поведінки.

Вектор соціального контексту: В ігровій ситуації процесу пошуку проблем та їх вирішення, яка активізує прагнення і бажання, учасники інтегруються в соціум, обмінюються баченням ситуації, діями на користь суспільства.

Особистісно-рольова гра “Лист до ЗМІ”

Ситуація: Написання листа в журнал, газету або на телепрограму з актуального проблемного питання. Уявіть собі проблему, що потребує вирішення. У листі має бути сформульована програма дій щодо вирішення цього питання.

Вектори гри: Вектор персон: “приміряння” на себе ролі активіста політичної участі, відповідального за навколишнє середовище. Написати лист не тільки зі скаргою, але і з конструктивом, з пропозиціями щодо вирішення проблеми.

Вектор ролі: привносить особисті прагнення, бажання, поривання. Інтегруючись у роль, відчути сили та можливості, які є в кожній людині, коли перед нею постає проблема.

Вектор соціального контексту: набуття спроможності використати зразки поведінки в майбутньому в разі зіткнення з проблемами, що потребують вирішення.

В особистісно-рольовій грі створюється обстановка довіри, психологічного комфорту, власної значущості учасників та впевненості у своїх діях і діях партнерів, виникають глибокі емоційні переживання, пов’язані зі змістом виконуваних ролей, якістю виконання ролі учасниками гри, реальними взаєминими, у які вступають учасники гри в ході реалізації її задуму. Апробація показала, що психологічне особистісно-рольове моделювання активної соціальної поведінки є дієвим механізмом засвоєння та відтворення моделей активної соціальної поведінки як синтетичного варіативного використання та комбінування патернів.

Досвід проведення особистісно-рольових ігор підтвердив, що слід звертати увагу на такі складові характеристики гри, як ситуація, сюжет, мізансцена, сценарій, ролі, ставлення та очікування, бажаний результат, поставлене завдання, вираш як досягнення поставленої мети або виконання завдання. У кожному епізоді гри приховані певні мотиваційні ресурси; процес розгортання сценарію супроводжується емоційно забарвленим психологічним фоном: виникають поривання, спонуки, бажання, сподівання та відбувається їх трансформація у зв’язку з відображенням та оцінкою ігрової ситуації. Сценарій створюється зіткненням цілей та інтересів учасників ігрової ситуації, ситуація і обставини спонукають учасників до дії, сукупність ставлень та взаємовідносин утілюється в сюжетах і мізансценах, учасники вибудовують власний

сценарій дійства шляхом імпровізації, враховуючи бажаний результат, поставлене завдання, а також прагнуть до успіху у вигляді реалізації поставленої мети або виконання завдання. Задані в ігрових ситуаціях ролі сприяють опануванню соціального і рольового контексту шляхом структурування та інтеграції уявлень учасників про політичну поведінку й закріпленню успішних суспільно схвалюваних моделей соціально-політичної поведінки. Учасники випробували нові прояви ролей, які побачили й виконали (“приміряли” на себе), завдяки чому програні значущі автентичні персоні ролі, а також можливі різні стилі їх виконання були закріплені в рольовому наборі учасників. У результаті цього розширилися і набули конкретного змісту уявлення учасників тренінгу про їхнє місце в суспільно-політичному житті, зокрема про те, як вони реалізують різні рольові моделі політичної поведінки.

Отже, процес засвоєння молодими людьми нових ролей як моделей активної соціально-політичної поведінки охоплює три етапи. На *векторі персоні* відбувається сприйняття зовнішнього рисунка ролі та створення особистісного контексту ролі. Ознайомлення з роллю полягає в складанні уявлення про права, правила, норми та вимоги, у врахуванні бажаного для персоні ходу розгортання подій та результату. При цьому формуються смисли та наміри конкретних діянь щодо учасників гри та предмета дії. На *векторі ролі* персоні інтегрується в роль, тобто наповнює роль внутрішнім особистісним контекстом, таким чином відтворює, реалізує себе в рольовій поведінці. Чим вища ідентичність персоні з роллю, тим легше вона вибудовує зовнішній рисунок ролі та підбирає засоби для її втілення, накреслює поведінковий рисунок ролі, а також обирає стиль її виконання. На *векторі долучення до соціального контексту та виникнення ставлення* засвоєння соціального контексту відбувається в процесі прийняття та виконання ролей, які містять у собі певні соціально схвалювані норми, приписи та вимоги. Учасники вибудовують власну лінію поведінки, що веде до досягнення мети або до компромісу, який узгоджує цілі різних учасників.

Три векторні складові моделі особистісно-рольових ігор, запропоновані нами, є продуктивними з погляду аналізу, планування та проведення особистісно-рольової гри і її впливу на особистість. Вони дають можливість контролювати процес гри, створювати умови для засвоєння молодими людьми моделей активної соціальної поведінки, таким чином допомагають варіювати та коригувати здійснювані впливи.

Використані техніки моделювання ситуацій політичної участі та політичної активності в особистісно-рольовій грі впливають на потребо-мотиваційну сферу молоді, сприяючи більш ефективному засвоєнню та використанню нею рольових моделей у соціально-політичній поведінці,

зокрема розширенню рольового набору та варіативності поведінки молодих людей, що брали участь у тренінгу.

Отже, на основі апробації моделі особистісно-рольових ігор, можна зробити *висновок*, що специфічною формою моделювання адаптивної соціально-політичної поведінки та створення сприятливих умов для її засвоєння і відтворення в реальному житті є особистісно-рольова гра з притаманними їй мотиваційними ресурсами. Особистісно-рольові ігри, представлені нами в статті, є дієвим інструментом психотехнологічного процесу формування мотивації щодо соціально-політичної активності молоді. Вони спрямовані на формування позитивної просоціальної мотивації політичної участі молодих людей і також можуть бути використані ними для дослідження власної спроможності мотивувати соціально-політичну активність інших.

Автор виокремлює три вектори моделі особистісно-рольових ігор: на першому векторі – персону людини, яка працює з роллю; на другому – роль, а також аспекти, пов'язані з її прийняттям, засвоєнням та відтворенням; на третьому – долучення до соціального контексту, визначення смислу та цілей, яких особистість досягає за допомогою цієї ролі. Три векторні складові запропонованої моделі є продуктивними для аналізу, планування та корекції процесу особистісно-рольової гри і, що важливо, надають можливість моделювати в процесі особистісно-рольової гри очікувані впливи – у нашому випадку вплив на мотиваційні складові політичної участі, а також дають змогу контролювати процес засвоєння молодими людьми рольових моделей активної соціальної поведінки.

Врахування складових особистісно-рольової гри надає створюваним моделям повноти і реалістичності, сприяє формуванню у молодих людей навичок мотивації у вигляді уявлень про бажаний розвиток ситуації, бажані результати політичної взаємодії та намірів участі або здійснення впливу на політичне життя. У ході моделювання ситуації політичної участі в учасників ігрових дій виникає відчуття включеності в систему взаємних експектацій, ставлень і стосунків, а також ціннісно-рольові мотиваційні детермінанти активної соціально-політичної поведінки. Таким чином уявлення молодих людей про участь у політичному житті набувають конкретного змісту, позитивного емоційного забарвлення та спонукальної сили, закріплюються в досвіді й навичках соціально активної поведінки і трансформуються в наміри політичної участі.

Завдяки застосуванню корекційної тренінгової програми мотивації політичної участі, яка включає низку особистісно-рольових ігор, можна сформулювати у молоді такі моделі соціально-політичної поведінки, які да-

дуть їй можливість ефективно діяти в реальних ситуаціях суспільно-політичного життя.

Література

1. Психологічний словник / за ред В. І. Войтка. – К. : Вища школа, 1982. – 215 с.
2. Социальные и психологические аспекты управленческого труда / В. И. Войтко, В. Ф. Рыбаченко, Р. М. Желтобрюхова. – К. : Знання, 1982. – 20 с.
3. *Рудестам К.* Групповая психотерапия / К. Рудестам. – М. : Прогресс, 1983. – 368 с.
4. Психологический словарь / под ред. В. В. Давыдова, А. В. Запорожца, Б. Ф. Ломова и др. – М. : Педагогика, 1983. – 448 с.

Коробанова О. Л. Личностно-ролевая игра как психологическая технология формирования мотивации политического участия

С точки зрения психотехнологических подходов анализируется личностно-ролевая игра. Предложена трехвекторная модель личностно-ролевой игры и выделены ее составляющие характеристики, в частности ситуация, сюжет, роли, мизансцены, сценарий и др. Представлены разработанные автором личностно-ролевые игры, моделирующие реальные ситуации политического участия. Приведено структурированное описание заданий к личностно-ролевым играм, связанных с их применением, реализацией и воспроизведением. Определены мотивационные ресурсы игр, способствующие активизации политического участия молодежи, и предложено их применение для формирования ролевых моделей активного социально-политического поведения в реальной жизни.

Ключевые слова: мотивация политического участия, личностно-ролевой принцип, роль, личностно-ролевая игра, модели социально-политического поведения.

Korobanova O. L. Person-role game as a psychological technology for forming of motivation of political participation

The person-role game is analyzed according to the psycho-technological approaches. It is considered the three-vector model of person-role game and determined its components, in particular situation, plot, roles, scene, screenplay etc. It is presented person-role games, created by author, which shape real situation of political participation. Author shows structural description of tasks to the personal-role games that connected with their using, realization, and reproduction. It is defined motivational resources of games which further intensification of youth political participation, and proposed their application for forming of the role models of active social and political behavior in real life.

Key words: motivation of political participation, person-role principle, person-role game, models of social-political behavior.