

В. В. Щербачев

Индивидуально-психологические особенности участников субкультуры ролевых игр живого действия

Представлены проявления особенностей личностно-характерологических качеств, свойственных участникам субкультуры ролевых игр живого действия на примере 50 участников этой субкультуры в возрасте 19-25 лет (исследуемая группа), в сравнении с 50 лицами в возрасте 19–25 лет, никогда не участвовавших в ролевых играх живого действия (контрольная группа). Исследуемая группа показала выраженные значения, значительно отличающиеся от данных контрольной группы по следующим факторам: «Демонстративность», «Экзальтированность» и «Циклотимность» в тесте Шмишека (SF, H.Schmieschek, адаптация В.М. Блейхера, Н.Б. Фельдмана), В+,Е+,G-,L+,M+,N-,Q1+,Q2+,Q3-,Q4+ в тесте Кеттелла (Многофакторный личностный опросник Р. Кеттелла (в адаптации Капустиной А.Н.)), в III, IV и V октантах раздела «Я-реальное» и II, VII и VIII раздела «Я-идеальное» теста Лири (Методика исследования представлений о «Я» Т. Лири. (в адаптации Собчик Л.Н.)), а также сниженный уровень социального интеллекта по всем субтестам теста Гилфорда «Социальный интеллект».

Ключевые слова: психология личности, психодиагностика, инфантилизм, характерология.

V. V. Shcherbachiov

Individual and Psychological Features of Participants of Subculture of Live Action Role-Playing Games

Here are described the presentations of personal-characterological features typical in the subculture of live action role-playing games participants as exemplified in the sample of 50 participants from this subculture aged 19-25 years (a study group), compared to 50 persons aged 19-25 years, never participated in live-action role-playing games (a control group). The study group showed marked values that significantly differ from the control group data of the following factors: "ostentation", "exaltation" and "cyclothymic" – in Schmieschek test (SF, H.Schmieschek, adapted by V.M.Bleicher, N.B. Feldman). B + E +, G-, L +, M +, N-, Q1 +, Q2 +, Q3-, Q4 + in test of Cattell (Multivariate Personality Inventory of R.Cattell. (Adapted by A.N.Kapustina)), the III, IV and section V octants in "I am real" and II, VII and VIII in "I-ideal" in Leary test (Methodology of the ideas of "I" T.Leary. (adapted by L.N.Sobchik)), as well as the reduced level of social intelligence on all subtests of Guildford test "Social Intelligence".

Keywords: psychology, psychological testing, infantilism, characterology.

Введение

Ролевые игры – вид интеллектуального развлечения для группы лиц, состоящий в воспроизводстве гипотетических жизненных ситуаций, представленных в форме конкретных сюжетов, при посредстве формальных моделей и с участием ведущего («мастера»), исполняющего функции сценариста и арбитра [4].

Впервые ролевая игра как отдельный вид досуга возникла в США в 1970-х годах, и в первую очередь это была настольная словесная ролевая игра под названием «Dungeons&Dragons». Первый тираж в 1000 копий, продававшихся за 10 долларов, разошелся менее чем за год [6].

В Россию ролевые игры пришли в середине 90-х годов. Возникшие на волне культурных феноменов, пришедших с Запада, они были изначально проникнуты духом творчества и ухода от повседневности. В очень короткие сроки ролевые игры привлекли большое количество заинтересованных, сформировавших вокруг своего увлече-

ния субкультуру. Этот процесс происходил на фоне политического и культурного кризиса России, когда старые ценности отвергались, а новые сформировались лишь на материальном уровне. Не удивительно, что ролевое движение включило в себя преимущественно молодежь, которую не привлекала (даже отвращала) политика, не интересовали активные общественно-политические действия – демонстрации, манифесты, протесты [5].

В последнее время ролевое движение в России получает широкое распространение. Доказательством данного тезиса может выступить увеличение количества заявок на участие в различных фестивалях «ролевиков»: на Казанском фестивале фантастики и ролевых игр, где в еще в 1998 году количество заявок не превышало 600, в 2002-м число участников превысило две тысячи [2].

Среди лиц, увлекающихся ролевыми играми, встречаются люди разных возрастов и социальных классов. Остро стоят вопросы наличия дезадаптирующих и адаптирующих аспектов влияния

ролевых игр на их участников, обучающего и терапевтического потенциала этого занятия. Именно поэтому исследование ролевых игр и их участниками является актуальной и имеет большой потенциал развития

Материалы и методы

Были обследованы 50 участников ролевых игр живого действия, в возрасте 19–26 лет, средний возраст – $(23 \pm 0,8)$ лет). 25 испытуемых (50%), было мужского пола, 25 (50%) – женского, у всех испытуемых исследуемой группы методом анкетирования был установлен стаж участия в ролевых играх от трех лет, с интенсивностью 2–3 крупные и 4–5 малых игр в год.

Для проверки значимости полученных данных была сформирована контрольная группа, состоящая из 50 человек в возрасте 19–26 лет, никогда не участвовавших в ролевых играх. 25 (50%) испытуемых контрольной группы было мужского пола, 25 (50%) женского. Контрольная группа была набрана слепым методом, без учета специфики социальных особенностей испытуемых.

Критериями включения в исследуемую группу были:

- возраст от 19 до 26 лет,
- опыт участия в ролевых играх живого действия от трех лет;
- интенсивность участия в ролевых играх от двух крупных и 4–5 малых игр в год;
- критериями включения в контрольную группу являлись:

- возраст от 19 до 26 лет;
- отсутствие любого опыта участия в ролевых играх живого действия;

Для диагностики характерологических и личностных особенностей испытуемых были использованы:

- Опросник Шмишека (SF, H.Schmieschek, адаптация В.М. Блейхера, Н.Б. Фельдмана).
- Многофакторный личностный опросник Р. Кеттелла. (В адаптации Капустиной А.Н.)
- Методика исследования представлений о «Я» Т. Лири. (в адаптации Собчик Л.Н.)
- Тест Гилфорда «Социальный интеллект»

Результаты исследования проверены на нормальность распределения. Полученные результаты были обработаны с использованием стандартных методов математической статистики, включенных в статистические пакеты SPSS 17.0 и ExcelXP (Microsoft 2007).

Результаты исследования

Полученные данные о распространенности типов акцентуаций характера в исследуемой и контрольной группах позволяют выделить три ярко выраженных типа акцентуации характера у активных участников ролевых игр: «Демонстративный», «Экзальтированный» и «Циклотимный» (таб.1).

Таблица №1. Сравнение исследуемых групп по степени выраженности типов акцентуаций характера (патохарактерологический опросник Шмишека)

Тип	Среднее значение в группе (Me±SD)		p(U _{M-W})
	Исследуемая, n=50	Контрольная, n=50	
Демонстративный*	14,2±3,57	8,6±3,14	0,00016
Застревающий	11,6±3,1	11,4±3,62	0,54
Педантичный	8,1±3,1	10,6±4,38	0,953273
Возбудимый	11,94±4,31	11±6,01	0,000057
Гипертимный	12,2±5,56	10,04±5,44	0,258230
Дистимический	8,6±4,34	10,48±6,4	0,050249
Тревожный	8,26±5,38	12,06±4,66	0,089910
Экзальтированный*	16,08±6,62	7,84±5,77	0,012096
Эмотивный	12,7±5,2	9,84±3,73	0,000000
Циклотимный*	14,94±5,97	9,24±3,11	0,050249

Пояснения: Me – среднее; SD – стандартное отклонение; n – количество испытуемых в группе; p(U_{M-W}) – значимость различий между группами по критерию U Манна-Уитни; знаком * выделены шкалы, по которым выявлены значимые различия между группами.

Таким образом, усредненный характерологический портрет активного участника ролевых игр можно описать как эмоционально и психически лабильного индивида, остро реагирующего на относительно слабые стимулы среды, подверженного частой смене настроений и состояний, импульсивного и порывистого, зависимого от внешних импульсов, нуждающегося в близком контакте с другими людьми. В то же время этому индивиду присущи такие качества, как эгоцентризм, потребность в признании, восхищении, сочувствии и постоянном внимании к его персоне, и, как следствие, склонность к манипулированию, высокой приспособляемости к другим

людям, фантазерству, лживости и притворству, направленным на приукрашивание своей персоны. Такому индивиду могут быть свойственны легкость в установлении поверхностных контактов, провокативность, эпатажность и бравада, защищающие неадекватно высокую или заниженную самооценку. С другой стороны, для него может быть характерен уход в свои фантазии, мечтательность и отстраненность. Высокая эмоциональная чувствительность позволяет сопереживать выдуманному персонажам и ситуациям, что может являться более безопасным способом утоления эмоционального голода, чем реальный контакт с другими людьми.

Вышеописанные характерологические тенденции можно проследить и в личностном портрете участников ролевых игр живого действия (исследованном нами с помощью многофакторного личностного опросника Кеттелла). Полученные данные (таб.2) позволяют сделать вывод о том, что активным участникам ролевых игр свойственна большая, нежели испытуемым контрольной группы независимость, самоуверенность, оригинальность, ориентирование на себя, независимость, стремление к самодостаточности и приоритет собственного мнения (E+ и Q2+). Также следует отметить значимо выраженную внутреннюю напряженность, ревнивость, подозрительное отношение к окружению, взволнованность, нетерпеливость, избыток побуждений, не находящих разрядки (L+) и (Q4+). Эти качества усугубляются горячностью, спонтанностью в поведении (N-), склонностью к небрежности, легкомысленности и непостоянности и нежелание связывать себя правилами, претенциозностью (G-).

Таблица №2 «Сравнение анализируемых групп по личностно-характерологическим чертам» (многофакторный личностный опросник Кеттелла)

Тип	Среднее значение в группе (Me±SD)		p(U _{M-W})
	Исследуемая, n=50	Контрольная, n=50	

A	4,64±1,64	5,04±1,55	0,569533
B*	7,88±2,05	5,8±1,77	0,000000
C	6,44±2,04	6,36±2,23	0,590772
E*	7,32±2,09	5,96±1,55	0,003914
F	4,80±1,31	4,8±1,31	0,780092
G*	3,74±1,92	6,28±1,37	0,000000
H	5,78±2,33	5,08±2,21	0,152584
I	6,84±1,9	6,66±1,66	0,639227
L*	7,38±1,46	5,4±1,73	0,000000
M*	6,82±2,14	5,32±1,77	0,000016
N*	4,28±1,46	5,46±1,92	0,007712
O	6,32±1,87	5,66±1,66	0,116000
Q1*	6,14±1,92	5,14±1,74	0,004508
Q2*	7,08±2,46	5,08±1,58	0,000001
Q3*	5,30±1,96	7,00±1,45	0,000474
Q4*	7,08±1,38	4,76±2,16	0,000042

Пояснения: Me – среднее; SD – стандартное отклонение; n – количество испытуемых в группе; p(U_{M-W}) – значимость различий между группами по критерию U Манна-Уитни; Знаком * выделены шкалы, по которым выявлены значимые различия между группами.

Выявленное сочетание личностных факторов позволяет предположить внутриличностный конфликт, связанный с недоверчивым, противоречащим отношением к социальной действительности, негативизмом в отношении авторитетов и потребностью в самоутверждении и самоопределении. Внешнюю форму и особенности разрядки этого конфликта могут определять такие качества, как: высокий интеллектуальный и культурный уровень, умение анализировать и делать выводы (B+), углубленность в себя, склонность к рефлексии, увлеченность искусством, теорией, богатое воображение, оторванность от практики и быта (M+).

Важными также представляются данные о Я-концепции участников ролевых игр живого действия. Значимые различия данных исследуемой и контрольной групп (таблица №4) выявлены в разделе «Я-реальное», в шкалах, III, IV и V – «агрессивность», «подозрительность» и «подчиняемость», и октантов VII и VIII – «дружелюбие» и «альтруизм», а так же октанта II – «эгоизм».

Таблица № 4 «Сравнение представлений о Я у экспериментальной и контрольной групп» (методика представлений о «Я» Т. Лири)

Тип (я-реальное)	Среднее значение в группе (Me±SD)		p(U _{M-W})	Тип (я-идеальное)	Среднее значение в группе (Me±SD)		p(U _{M-W})
	Исследуемая, n=50	Контрольная, n=50			Исследуемая, n=50	Контрольная, n=50	
I	4,84± 3,07	5,5±1,36	0,009	I	7,62±1,91	7,55±2,26	0,838

II	5,04±3,21	5,1±1,46	0,317	II*	6,34±2,95	4,71±2,42	0,0074
III*	5,92±2,74	4,9±0,8	0,000032	III	5,42±2,98	4,23±1,97	0,0719
IV*	7,12±3,76	4,3±1,75	0,003	IV	4,94±3,82	3,37±1,87	0,08
V*	6,18±3,43	5,1±1,95	0,006	V	3,36±2,73	2,62±1,92	0,38
VI	5,54±2,44	4,5±1,57	0,91	VI	4,4±2,46	3,83±2,08	0,35
VII	5,58±3,01	4,1±1,88	0,26	VII*	7,1±3,14	5,14±1,93	0,000083
VIII	4,5±3,01	3,07±1,57	0,74	VIII*	6,5±2,44	5,50±1,78	0,0084

Пояснения: Me – среднее; SD – стандартное отклонение; n – количество испытуемых в группе; p (U_{M-w}) – значимость различий между группами по критерию U Манна-Уитни; Знаком * выделены шкалы, по которым выявлены значимые различия между группами

Из этого можно сделать предположение, что активным участникам ролевых игр более свойственны такие типы отношения к окружающим, как прямолинейность, откровенность, склонность во всем обвинять окружающих, насмешливость, раздражительность, а также наличие трудностей в интерперсональных контактах из-за неуверенности в себе, подозрительности и боязни плохого отношения. Можно предположить, что вышеописанное отношение формируется под влиянием низкой самооценки, робости и неуверенности в собственных силах.

Полученные данные также можно интерпретировать как потребность в усилении своих личностных позиций, обретение чувства уверенно-

сти и одновременно установки, возможно бессознательной, на социальную желательность.

Важным для составления индивидуально-психологического портрета участников ролевых игр живого действия, является понимание особенностей их социальной адаптации и социального интеллекта. Согласно данным исследования (таблица №5), участникам ролевых игр живого действия характерен уровень и объем социального интеллекта, характеризующийся затрудненным пониманием социальных закономерностей, социальных последствий своих и чужих поступков, а также сложностями при прогнозировании чужого поведения.

Таблица №5

Сравнение анализируемых групп по уровню социального интеллекта (тест Дж. Гилфорда «Социальный интеллект»)

Тип	Среднее значение в группе (Me±SD)		p(U _{M-w})
	Исследуемая, n=50	Контрольная, n=50	
Суб1*	3,94±0,83	4,28±0,66	0,00215
Суб2*	3,12±0,77	4,26±0,65	0,001
Суб3*	3,36±1,16	4,2±0,69	0,00326
Суб4*	3,06±0,88	3,18±0,58	0,062
Композитная оценка*	3,45±0,58	4,55±0,51	0,000000011

Пояснения: Me – среднее; SD – стандартное отклонение; n – количество испытуемых в группе; p(U_{M-w}) – значимость различий между группами по критерию U Манна-Уитни; Знаком * выделены шкалы, по которым выявлены значимые различия между группами.

Исходя из вышеприведенных данных и их интерпретаций, участникам ролевых игр живого действия свойствен сниженный, относительно контрольной группы и статистической нормы, уровень социального интеллекта.

Заключение

Таким образом, полученные данные могут свидетельствовать о том, что важнейшей особенностью личностных свойств активных участни-

ков ролевого движения является внутренний конфликт между высокой эмоциональной чувствительностью (способностью переживать сильные эмоции в ответ на относительно незначи-

тельные стимулы среды), потребностью во внимании и восприятием социума как опасной, враждебной среды. Можно предположить, что данное восприятие социума порождается низким уровнем социального ориентирования. Этот конфликт закрепляется через характерологическую склонность к смене гипертимных и дистимных состояний. Также можно предположить, что такие личностные особенности, как агрессивность, радикализм, стремление к независимости, а также мечтательность, склонность к фантазированию и наделению собственных воображаемых реальностей большей значимостью, чем окружающая реальность, являются попыткой адаптации к вышеописанному внутреннему конфликту. Подобное сочетание черт характерно для периода, который В. А. Гурьева, В. Я. Семке и В. Я. Гиндикин называли старшим подростковым возрастом [1].

Подводя итоги, мы можем сказать, что ролевая игра способствует избавлению от страха перед социумом, а также является механизмом познания социума через смену масок, отражающих те или иные социальные роли и отношения.

Библиографический список

1. Гурьева В.А., Семке В.Я., Гиндикин В.Я. Психопатология подросткового возраста (теоретический, клинический и судебно-психиатрический аспекты) [Текст]. - Томск: Изд-во Том. Ун-та, 1994. с. 12
2. Куприянов Б.В., Подобин А.Е. Очерки общественной педагогики: ролевое движение в России [Текст]. - Кострома: КГУ им. Н.А. Некрасова, 2003. - 104 с.
3. Медведев Е.А. Субкультура участников ролевых игр и методы исследования ее воздействия на личность [Текст]: дис. ... канд. социол. наук : 22.00.06 : Москва, 2004 186 с. РГБ ОД, 61:04-22/542
4. Славко М.А. Ролевое движение в России в 1990–2006 годах [Текст]. – Тверь: ТГУ, 2007
5. Steve Winter. 30 Years of Adventure: A Celebration of Dungeons&Dragons. – Wizards of the Coast, 2004.

Bibliograficheskij spisok

1. Gur'eva V.A. , Semke V.YA., Gindikina V.YA. Psihopatologiya podrostkovogo vozrasta (teoreticheskij, klinicheskij i sudebno-psikhiatricheskij aspekt) [Tekst]. - Tomsk: Izd-vo Tom. Un-ta, 1994. s. 12
2. Kupriyanov B.V., Podobin A.E. Ocherki obshhestvennoj pedagogiki: rolevoe dvizhenie v Rossii [Tekst]. – Kostroma: KGU im. N.A. Nekrasova, 2003. – 104 s.
3. Medvedev E.A. Subkul'tura uchastnikov role-vykh igr i metody issledovaniya ee vozdejstviya na lichnost'

[Tekst]: dis. ... kand. sotsiol. nauk : 22.00.06 : Moskva, 2004 186 s. RGB OD, 61:04-22/542

4. Slavko M.A. Rolevoe dvizhenie v Rossii v 1990–2006 godakh [Tekst]. – Tver': TGU, 2007

5. Steve Winter. 30 Years of Adventure: A Celebration of Dungeons&Dragons. — Wizard soft he Coast, 2004