

Секция «Психология»

Характерологические особенности участников субкультуры ролевых игр
Щербачев Василий Владимирович

Аспирант

Московский государственный медико-стоматологический университет, Клинической психологии, Москва, Россия

E-mail: vagosamedi@gmail.com

В начале 90-х годов среди российской молодёжи появилось новое увлечение – ролевые игры. Возникшие на волне новых 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 увлечения субкультуру. Этот процесс происходил на фоне политического, экономического и культурного кризиса России, когда старые ценности отвергались, а новые сформировались лишь на материальном уровне. Потому неудивительно, что ролевые игры привлекли в первую очередь творческую, продвинутую духовно, но не вполне адаптированную социально молодёжь.

Оценки последовали самые разнообразные: от одобрения нового культурного феномена, до открытой враждебности и подозрений в массовом психозе или особом виде сектантства. Этот вопрос остаётся дискуссионным до сих пор.

В настоящее время субкультура ролевых игр насчитывает несколько десятков тысяч участников по всей России и обрела признание на административном и культурном уровнях. Среди лиц, увлекающихся ролевыми играми, встречаются люди разных возрастов и социальных классов, условно здоровых и с обширными психологическими и социальными проблемами. Именно поэтому сейчас изучение ролевых игр и особенно их участников с психологической точки зрения является чрезвычайно актуальными.

Гипотеза исследования: участие в ролевых играх живого действия является проявлением психологической инфантилизации личности.

Цель - изучение особенностей характерологических свойств участников ролевых игр.

Объект настоящего исследования - психологические особенности личностно-характерологического свойства.

Предмет - их особенности у лиц, активно участвующих в ролевых играх и вовлечённых в соответствующее сообщество.

Задачи:

- 1) Исследовать личностные особенности участников ролевых игр при помощи специально подобранного комплекса методик.
- 2) Произвести статистическую обработку полученных данных.

Методы исследования:

1. "Опросник Шмишека" (SF, Н. Schmieschek, адаптация В.М. Блейхера, Н.Б. Фельдмана).
2. Методика "Диагностика уровня субъективного контроля" (LCS, J.В. Rotter, адаптация Е.Ф. Бажина, С.А. Голынкиной, А.М. Эткинда).
3. Многофакторный личностный опросник Р. Кеттелла. (В адаптации Капустиной А.Н.)

4. Методика исследования представлений о "Я"Т. Лири.

5. Тест Гилфорда «Социальный интеллект»

Полученные данные **патохарактерологического опросника Шмишека** позволяют квалифицировать три ведущих типа акцентуаций у активных участников ролевых игр - «Демонстративность», «Экзальтированность» и «Циклотимность». Исходя из выявленного сочетания акцентуаций, можно отметить, что чрезмерно выраженными у активных участников ролевых игр являются те черты личности, которые связаны с эмоциональной сферой, высокой психологической лабильностью, а так же гипертрофированной потребностью во внимании. Мы видим картину творческой, лабильной личности, акцентуированной в сторону эмоциональной сензитивности и поэтому крайне зависимой от окружающего мира личности. Ведущей акцентуацией черт характера является экзальтированность, как необходимость в пассивном, созерцательном получении эмоций. Можно предположить, что сочетание этих качеств с потребностью во внимании, артистизмом и другими проявлениями демонстративности свидетельствует о поиске собственной идентичности через окружение.

Данные многофакторного личностного **теста Кеттелла** позволяют сделать вывод о том, что активным участникам ролевых игр свойственна большая, в отличие от контрольной группы, сензитивность, потребность во внимании и склонность к уходу в фантазии (I^+), а так же пренебрежение правилами, ярче выраженное стремление к независимости (G^-). Кроме того, выделяются значительно более выраженная подозрительность, недоверчивое отношение к окружающему социуму (L^+) и внутренняя напряжённость, раздражительность, предположительно детерминированная избытком побуждений, не находящих разрядки (Q_4^+).

Данный психологический профиль, учитывая наиболее выраженные типы акцентуаций, позволяет предположить, что активным участникам ролевых игр свойственен психологический инфантилизм, возвращающий их на подростково-юношескую стадию развития.

Кроме того, **тест на уровень субъективного контроля** показал, что активные участники ролевых игр проявляют большую, чем испытуемые контрольной группы, склонность к экстернальному локусу контроля, то есть у них доминирует тенденция приписывать причины происходящего с ними внешним факторам (окружающей среде, судьбе, случаю или действиям других людей), снимая с себя любую ответственность. Особенно выделяются в этом отношении следующие сферы: общая сфера и сфера достижений и сфера производственных отношений. Это так же подтверждает предыдущие выводы о психологической незрелости, свойственной активным участникам ролевых игр, и позволяет предположить развитость такого механизма психологической защиты, как проекция.

Более чётко этот факт проявляется в данных **теста Лири**. В нём значимые различия данных экспериментальной и контрольной групп выявлены в разделе «Я-реальное», в шкалах III и IV – «агрессивность» и «подозрительность, соответственно. Можно проследить взаимосвязь между чертами подозрительности и агрессивности. Неуверенность в себе, детерминированная отсутствием чёткой идентичности, вызывает защитную реакцию в виде направленной вовне агрессии, которая, в свою очередь, с помощью развитого механизма проекции, выявленного ранее, переносится на окружающий мир. Таким образом порождается внутриличностный конфликт, не находящий разрешения и

создающий напряжение. Вопрос влияния данного конфликта на адаптацию к социуму требует дальнейшего изучения, однако уже сейчас можно предположить, наличие дезадаптивного протеста. Противопоставление себя социуму, очевидно, способствует эскапизму (стремлению уйти от реальной действительности общепринятых стандартов и норм общественной жизни в мир социальных иллюзий или в сферу псевдодеятельность, бегству в виртуальный мир.)

Обобщая полученные данные и их интерпретацию, а так же учитывая результаты выявления значимых различий в **тесте Гилфорда**, можно выдвинуть предположение, что активным участникам ролевых игр свойственен сниженный уровень социального ориентирования, обусловленный большей направленностью внимания на себя, чем на окружающий мир. Сложность в понимании и прогнозировании межличностного взаимодействия является фактором, способствующим социальной дезадаптации.

Подытоживая вышеизложенное, можно сформулировать следующие **выводы**:

1. Для участников ролевых игр характерен характерологический портрет, соответствующий старшему подростковому возрасту.

2. Им присуще тревожное, подозрительное и агрессивное отношение к окружающему социуму, предположительно, детерминированное несформированностью устойчивой идентичности. Неуверенность в себе вызывает тревогу, в свою очередь, порождающую агрессию, как защитную реакцию.

3. Зависимость внутреннего состояния от внешнего мира и потребность во внимании фрустрируются тревожно-подозрительным восприятием окружающего социума, порождая внутриличностный конфликт, вызывающий не разряжающееся напряжение.

4. Можно предположить, что ролевые игры являются для их активных участников эскапистическим способом решения описанного выше внутриличностного конфликта, а так же формой поиска идентичности.