

ПСИХОЛОГИЯ

УДК 159.9:004

DOI: 10.17072/2078-7898/2020-3-459-474

**РОЛЕВЫЕ ИГРЫ ЖИВОГО ДЕЙСТВИЯ
И РОЛЕВЫЕ ОНЛАЙН-ИГРЫ: ПСИХОЛОГИЧЕСКИЕ ФУНКЦИИ
В СОВРЕМЕННОМ СОЦИОКУЛЬТУРНОМ КОНТЕКСТЕ***Цыганкова Полина Васильевна**Российский национальный исследовательский медицинский университет им. Н.И. Пирогова**Суворова Екатерина Юрьевна*

Исследуются функции ролевых игр разного типа во взрослом возрасте во взаимосвязи с особенностями самосознания игроков. Обсуждается изменение статуса игры в социокультурном контексте общества постмодерна. В эмпирическом исследовании с использованием авторской анкеты «Автопортрет участника ролевых игр», теста «Кто я?» М. Куна и Т. Макпартленда, методики диагностики самооценки Дембо–Рубинштейн и «Гиссенского личностного опросника» Д. Бекмана приняли участие 45 респондентов: 15 участников ролевых игр живого действия (8 женщин, средний возраст — $31,53 \pm 6,48$ года, игровой стаж — $10,7 \pm 5,9$ года), 15 участников ролевой онлайн-игры Second Life (8 женщин, средний возраст — $33,8 \pm 5,62$ года, игровой стаж — $9,57 \pm 4,33$ года) и 15 чел., не увлекающихся ролевыми играми (8 женщин, средний возраст — $30,33 \pm 6,03$ года). Выявлено, что при отсутствии различий в самооценке игроков и не-игроков участники ролевых игр оценивают я-игровое по ряду параметров выше, чем я-повседневное. Обнаружены характерные особенности самосознания участников ролевых игр, среди которых когнитивная простота образа «я» и социальная ориентация самоидентичности участников ролевых игр живого действия, сверхдифференцированность образа «я», эгоцентрическая направленность самоидентичности игроков ролевой онлайн-игры. На основании контент-анализа анкет выявлены ведущие функции ролевой игры: в группе участников ролевых игр живого действия — получение ярких эмоций и возможность смены идентичности, в группе игроков Second Life — самореализация и трансгрессия. Результаты обсуждаются в контексте изменения современных представлений о критериях нормы и патологии личности.

Ключевые слова: функции игры во взрослом возрасте, ролевая игра, ролевые игры живого действия, массовые многопользовательские ролевые онлайн-игры, MMORPG, Second Life, самоидентичность, самосознание, я-игровое, социокультурные аспекты нормы и патологии.

**LIVE-ACTION ROLE-PLAYING GAMES
AND ONLINE ROLE-PLAYING GAMES: PSYCHOLOGICAL FUNCTIONS
IN THE MODERN SOCIOCULTURAL CONTEXT***Polina V. Tsygankova**Pirogov Russian National Research Medical University**Ekaterina Yu. Suvorova*

The article deals with the functions of role-playing games of different types in adulthood in conjunction with the particularities of the players' self-consciousness. Changes in the status of game in the sociocul-

tural context of postmodern society are discussed. 45 respondents took part in the empirical study: 15 participants of live action role-playing games (8 women, average age 31.53 ± 6.48 years old, game experience 10.7 ± 5.9 years), 15 participants of the online role-playing game «Second Life» (8 women, average age 33.8 ± 5.62 years old, game experience 9.57 ± 4.33 years), and 15 people who are not keen on role-playing games (8 women, average age 30.33 ± 6.03 years old). In course of research were used the author's questionnaire Self-Portrait of a Role-Playing Games Participant, a modification of Kuhn–McPartland's Twenty Statements Test, Dembo–Rubinstein's self-esteem measurement methods, and the Giessen Personality Questionnaire by D. Beckman. It has been found that while «players» and «non-players» lack differences in self-esteem, the participants in role-playing games rate the in-game-self higher in a number of parameters than the real-life-self. The characteristic features of self-consciousness of participants in role-playing games have been identified. For the participants in live action role-playing games, those include cognitive simplicity of the self-image and social orientation of the self-identity. For the «Second Life» players, over-differentiation of the self-image and egocentric orientation of the self-identity are common. The key functions of role-playing games have been identified based on the content analysis of the questionnaires. They are as follows: getting intense emotions and changing identities are the key functions in the group of live action role-playing games' participants, while self-fulfillment and transgression are typical for the «Second Life» players. The results are discussed in the context of possible changes in modern criteria for distinguishing normal and pathological personality.

Keywords: functions of game in adulthood, role-playing game, live action role-playing game, LARP, massively multiplayer online role-playing games, MMORPG, Second Life, self-identity, in-game-self, sociocultural aspects of norm and pathology.

Введение

В отечественной психологии ролевая игра осмыслялась преимущественно как ведущая деятельность детей дошкольного возраста, в рамках которой развивается воображение, произвольное поведение, символическая функция. При всем многообразии сюжетов детских игр их содержание всегда составляет деятельность людей и их отношения между собой. Освоение этих отношений происходит через роль взрослого человека, которую берет на себя ребенок, и именно роль рассматривается как единица игры [Эльконин Д.Б., 1999, с. 34]. Однако ролевая игра нередко становится значимым видом деятельности и во взрослом возрасте [Кутас Э.А., 2011, с. 96].

Взрослые люди играли на протяжении всей истории развития человечества, но функции игры качественно менялись. На заре цивилизации в традиционных обществах ролевые игры были призваны помочь человеку выжить в непознанном мире, реализовать потребность в контроле над силами, определяющими его жизнь [Киппер Д., 1993, с. 9]. В процессе модернизации игры взрослых заняли маргинальное положение по отношению к «серьезным» продуктивным видам деятельности, им стала приписываться преимущественно рекреационная функция. Взрослые игры (англ. game) противопоставлялись детским

играм (англ. play) как строго организованные, урегулированные, подчиняющиеся четкой системе правил [Кутас Э.А., 2011, с. 96]. Ситуация вновь изменилась в конце XX в., когда произошел взрыв увлечения ролевыми играми среди взрослого населения.

Исторически возникновение и развитие ролевых игр совпадает с формированием информационного общества [Царева А.В., 2014, с. 16]. Впервые ролевая игра как отдельный вид досуга возникла в США в 1970-х гг. Ролевая субкультура в России сформировалась на фоне общественного и политического кризиса 80–90-х гг. [Есаулов В.И. и др., 2015, с. 128; Щербачев В.В., 2014, с. 217]. В настоящее время число любителей ролевых игр в России и мире насчитывает десятки тысяч (до 100 000, по некоторым оценкам) [Писаревская Д.Б., 2009, с. 15], массовая многопользовательская ролевая онлайн-игра Second Life, являющаяся предметом интереса данной статьи, насчитывает 0,8 млн активных пользователей [Белозеров С.А., 2015а, с. 56]. В обоих случаях основной контингент игроков составляют взрослые люди [Кутас Э.А., 2011, с. 95].

Психологические функции ролевой игры для современного взрослого человека могут быть осмыслены в контексте новой социокультурной ситуации общества постмодерна, в котором игра перемещается с периферии в центр, становится онтологической основой бытия человека, опре-

деляющей его самосознание и самоидентичность [Бауман З., 1995; Беляева Л.А., Новикова О.Н., 2018; Плохинова М.Б., Глотова В.В., 2012; Сысоева Л.С., Голобородова Т.Н., 2001].

Игровой характер культуры постмодерна проявляется в ее симулятивности, сценичности, превращении жизни в шоу и в «театральную призрачность» [Сысоева Л.С., Голобородова Т.Н., 2001, с. 5]. Место единой культуры занимает «культура многого», в разорванном, отчужденном, лишенном смысла и закономерности мире господствуют случай и принцип игры, правила которой постоянно меняются [Плохинова М.Б., Глотова В.В., 2012, с. 87]. Игра все больше институционализируется, проникает во все сферы и формы действительности, становится моделью реальности, способом выстраивания личностных жизненных стратегий, средством презентации себя и мира [Беляева Л.А., Новикова О.Н., 2018, с. 86]. Все больше видов деятельности (образование, работа, подбор персонала, идеологическая пропаганда) перестраиваются на основании игровых механик и методов, подвергаясь геймификации.

Для человека играющего нормальна готовность к быстрой смене самоидентичности. Как полагает З. Бауман [Бауман З., 1995], проблема идентичности в наши дни значительно трансформировалась: если перед человеком модерна стояла задача построить свою идентичность и сохранить ее целостность и стабильность, то перед человеком постмодерна стоит задача избежать любой фиксации и сохранить свободу выбора. Е.Т. Соколова указывает, что в мире хаотически меняющихся ценностей и расплывающихся границ высшей ценностью становится свобода маневра, личного произвола в конструировании и «переиздании» собственного «я» [Соколова Е.Т., 2015, с. 22–23]. Изобретаемая в ходе череды различных жизненных игр идентичность выливается в поиски бесчисленных начал, в «рассеивание Я» [Сысоева Л.С., Голобородова Т.Н., 2001, с. 6]. Человек оказывается *обречен на игру* [Плохинова М.Б., Глотова В.В., 2012, с. 88].

Психологическая характеристика ролевых игр живого действия и онлайн-игр

Любая ролевая игра имеет развернутую сюжетную составляющую и предполагает отыгрыш личности персонажа во взаимодействии с другими игроками. Многопользовательские роле-

вые онлайн-игры разворачиваются в киберпространстве, в виртуальном мире, который продолжает свое развитие вне зависимости от игровых сессий конкретных игроков и в котором могут быть задействованы сотни и тысячи пользователей одновременно [Богачева Н.В., Войскунский А.Е., 2015]. Ролевые игры живого действия разыгрываются в условном, игровом, но вполне материальном пространстве, управляются «мастером» игры, в них участвует ограниченное количество игроков, нередко поддерживающих неформальное общение за пределами игры.

Очевидно, что ролевые игры живого действия и ролевые онлайн-игры имеют ряд существенных различий. Онлайн-игры, в отличие от игр живого действия, разворачиваются в символическом, нетелесном плане, созданном компьютерной технологией, их участники обладают частичной или полной анонимностью, возможностью гибкого управления самопрезентацией и конструирования идентичности [Turkle Sh., 1997; Сергеева О.В. и др., 2017, с. 52]. Создание виртуального аватара позволяет «убежать из собственного тела» — от внешнего облика, индикаторов пола, возраста, социально-экономического статуса, этнической принадлежности [Лысак И.В., Косенчук Л.Ф., 2016, с. 127], т.е. перейти на символический уровень инсценировки своей индивидуальности. При увлечении ролевыми играми живого действия, напротив, значительное место занимает личное общение в игровом сообществе в процессе подготовки к игре и ее реализации, происходит взаимопроникновение реальных и игровых отношений участников. В центре компьютерных ролевых игр лежит концепция развития персонажа в соответствии с тем, каким хочет его видеть игрок, тогда как при ролевых играх живого действия на первый план выходит оценка мастерства игрока на основании того, насколько хорошо он «отыграл» свою роль [Акулина Т.В., 2006].

Различными представляются и психологические портреты игроков, предпочитающих ролевые онлайн- и офлайн-игры.

Так, В.В. Щербачевым получены данные, согласно которым для людей, увлекающихся ролевыми играми живого действия, характерны инфантильность, конфликт между эмоциональной чувствительностью, потребностью во внимании и восприятием социума как опасной, враждебной среды [Щербачев В.В., 2014]. В исследова-

нии В.И. Есаулова с соавторами установлена незрелость «ролевигов» и деформация их личностной структуры с гипертимным и экспансивно-шизоидным типом реагирования [Есаулов В.И. и др., 2015]. Согласно данным А.С. Журавлевой, напротив, «ролевики» отличаются от людей, не имеющих подобного увлечения, более высоким уровнем самоактуализации, гибкости поведения, спонтанности, самопринятия и креативности [Журавлева А.С., 2014]. Отметим, что результаты исследований игроков данного типа подчас варьируются в зависимости от принадлежности самого исследователя к ролевому движению.

У игроков многопользовательских ролевых онлайн-игр Н.М.И. Петровской выявлены такие характеристики, как эгоистичность, доминантность, агрессивность, тревожность, завышенная самооценка, ориентация на прошлое, уход от социальных контактов [Петровская Н.М.И., 2018]. Согласно результатам исследования Н.В. Богачевой и А.Е. Войскунского, онлайн-игроки отличаются от людей, не увлекающихся компьютерными играми или предпочитающих игры офлайн, высоким уровнем склонности к риску и к поиску острых ощущений [Богачева Н.В., Войскунский А.Е., 2015].

Помимо неоднородности результатов эмпирических исследований, дискуссионным остается вопрос, является ли описанный комплекс черт предрасполагающим к формированию соответствующего увлечения или долговременное участие в ролевых играх приводит к формированию и закреплению соответствующих черт. Также специалистами активно обсуждаются вопросы наличия дезадаптирующих и адаптирующих аспектов влияния ролевых игр на их участников.

Функции ролевых игр

Проблема функций ролевых игр обсуждается в последнее десятилетие отечественными авторами достаточно активно [Белозеров С.А., 2015а, 2015б; Брагина О.А., 2015; Есаулов В.И. и др., 2015; Лысак И.В., Косенчук Л.Ф., 2016; Писаревская Д.Б., 2009; Сергеева О.В. и др., 2017; Щербачев В.В., 2014]. Упомянув образовательную, рекреационную и коммерческую функции, остановимся подробнее на функциях, непосредственно связанных с личностью и самосознанием игроков.

Часто упоминаемой функцией ролевой игры является компенсаторное удовлетворение по-

требностей, депривированных в повседневной жизни. О.А. Брагина отмечает, что ролевые онлайн-игры могут использоваться для компенсации переживания одиночества, нереализованности и низкой самооценки в реальном мире [Брагина О.А., 2015]. С.А. Белозеров считает компенсаторный потенциал онлайн-игр бесценным для людей с проблемой мобильности, находящихся в состоянии физической или социальной изоляции и нуждающихся в «социальной самореабилитации» [Белозеров С.А., 2015а, 2015б]. В определенном смысле в качестве компенсаторных могут быть рассмотрены такие часто упоминаемые в самоотчетах участников возможности игры, как самореализация и творческое самовыражение [Писаревская Д.Б., 2009], выражение эмоций, общение с интересными людьми [Есаулов В.И. и др., 2015], приобретение друзей и романтических партнеров [Белозеров С.А., 2015б; Сергеева О.В. и др., 2017], поскольку соответствующие психологические задачи потенциально могут быть решены и вне игровой деятельности.

Другой функцией ролевой игры, выделяемой исследователями, является улучшение адаптации личности к реальной действительности. Авторы указывают на возможность приобретения в игре коммуникативных навыков и отработки паттернов поведения, которые впоследствии могут быть перенесены в реальную жизнь. Ролевые игры живого действия помогают избавиться от страха перед социумом [Щербачев В.В., 2014], попробовать себя в разных сферах [Писаревская Д.Б., 2009], смоделировать различные жизненные ситуации и получить в безопасных условиях опыт, недоступный в реальной жизни [Есаулов В.И. и др., 2015]. Ролевые онлайн-игры выполняют социализирующую функцию, обеспечивают тренировку социальных навыков и выработку активной жизненной позиции в условиях отсутствия ограничений офлайн-реальности и страха провала [Сергеева О.В. и др., 2017].

Наконец, третьей функцией ролевых игр является конструирование личной идентичности и преодоление ее диффузии. Ролевая игра понимается как «мастерская идентичности» [Turkle Sh., 1997], как способ преодоления затяжного кризиса идентичности, удовлетворения базовых детских потребностей и противостояния полученным в семье сценарным предписаниям [Есаулов В.И. и др., 2015, с. 131]. При этом авторы расходятся во мнении относительно ме-

ста и функции игрового «я» в структуре самосознания личности [Лысак И.В., Косенчук Л.Ф., 2016; Петровская Н.М.И., 2018].

В целом обзор современных психологических исследований проблемы увлечения ролевыми играми во взрослом возрасте позволяет прийти к выводу, что данное предметное поле содержит в себе значительное количество дискуссионных аспектов, нуждается в дальнейшем исследовании и осмыслении в контексте современной социокультурной ситуации.

Объектом представленного исследования является игра, **предметом** — функции ролевых игр разного типа во взрослом возрасте. **Цель** исследования — выявление специфических функций игры у участников сюжетных ролевых игр живого действия и ролевых онлайн-игр (на примере симулятора реальной жизни Second Life) во взаимосвязи с особенностями их самосознания. Выдвинута **гипотеза**, согласно которой игровая деятельность выполняет различные функции для участников ролевых игр разного типа в соответствии с особенностями их самосознания:

1. Участники ролевых игр живого действия характеризуются большей полезависимостью самосознания и диффузией идентичности: игра дает им возможность определить собственную социальную принадлежность и множество раз сменить идентичность.

2. Участники ролевых онлайн-игр имеют более эгоцентрическую направленность самосознания: игра позволяет им воплощать в виртуальном пространстве идеализированные или запретные компоненты самоидентичности.

Методы и методики

1. Авторская анкета «Автопортрет участника ролевых игр». Анкета включала в себя 21 вопрос, направленный на сбор общей информации об участнике (имя/никнейм, возраст, род деятельности, семейное положение, игровой стаж), выявление игровых предпочтений (предпочитаемые сюжеты, характеристики отыгрываемых персонажей), оценку системы социальных связей внутри и вне игрового сообщества, выяснение мотивов и целей участия в ролевых играх. Ответы были подвергнуты контент-анализу.

2. Тест «Кто я?» (М. Кун, Т. Макпартленд; модификация Т.В. Румянцевой), [Румянцева Т.В., 2006]. Методика позволяет установить соотношение 7 основных компонентов идентич-

ности: социальное «я», коммуникативное «я», материальное «я», физическое «я», деятельное «я», перспективное «я», рефлексивное «я».

3. Методика диагностики самооценки Дембо–Рубинштейн (Т.В. Дембо, С.Я. Рубинштейн) [Рубинштейн С.Я., 2010]. В нее были включены шкалы «здоровье», «характер», «ум», «счастье», «привлекательность», «самореализация», «уверенность в себе», «общительность» и «интересная жизнь». Участники, увлекающиеся ролевыми играми, выполняли задания дважды: в отношении я-повседневного и я-игрового.

4. «Гиссенский личностный опросник» (D. Beckman et al; адаптация Е.А. Голынкиной и колл.) [Голынкина Е.А. и др., 1993]. Опросник включает в себя шкалы «социальное одобрение», «доминантность», «контроль», «преобладающее настроение», «открытость – замкнутость», «социальные способности». Участники, увлекающиеся ролевыми играми, выполняли методику дважды: в отношении я-повседневного и я-игрового.

Результаты исследования были подвергнуты анализу с использованием методов математической статистики в программе IBM SPSS Statistics 23.

Характеристика выборки

В исследовании приняли участие 45 чел., составивших две экспериментальные и одну контрольную группу по 15 чел. (по 8 женщин).

1. Экспериментальную группу № 1 составили участники ролевых игр живого действия (далее — РИЖД). Средний возраст — $31,53 \pm 6,48$ года, игровой стаж — $10,7 \pm 5,9$ года. В исследовании приняли участие игроки, предпочитающие сюжетные ролевые игры, преимущественно павильонные и кабинетные. Такие игры подразумевают проживание игроками фрагмента жизни персонажей, связанных принадлежностью к одной истории, развитие сюжета, заданного «мастером» игры.

2. Экспериментальную группу № 2 составили участники массовой многопользовательской ролевой онлайн-игры в жанре симулятора Second Life (далее — SL). Средний возраст — $33,8 \pm 5,62$ года, игровой стаж — $9,57 \pm 4,33$ года. Игра Second Life («Вторая жизнь», 2003 г., Linden Lab) полностью оправдывает свое название, позволяя своим участникам строить карьеру, заводить друзей, создавать семью и обзаводиться собственностью на про-

сторах виртуального мира. Пользователи могут самостоятельно наполнять виртуальные территории, создавать новые виды виртуальных объектов, а аватар опосредованным трудом зарабатывать виртуальную валюту (линден) и личное виртуальное имущество.

3. Контрольную группу составили люди, не имеющие среди увлечений ролевые игры, их средний возраст — $30,33 \pm 6,03$ года.

Результаты исследования

При межгрупповом сравнении результатов участников, увлекающихся ролевыми играми, и участников, не имеющих подобного увлечения, по методикам Дембо–Рубенштейн и «Гиссенскому личностному опроснику» статистически значимых различий не выявлено. В обеих сравниваемых группах средние показатели по всем предложенным шкалам находятся в диапазоне от среднего до умеренно высокого, что условно соответствует адекватной самооценке.

При анализе результатов методики «Кто я?» бросается в глаза значительное расхождение

среднего количества ответов, данных участниками каждой из групп. Участники контрольной группы дали в среднем 10,7 ответов, участники РИЖД — 5,7, а участники SL — 16,1. Что касается выраженности отдельных компонентов самоидентичности, то участники РИЖД по сравнению с участниками контрольной группы на уровне тенденции ($p = 0,091$) чаще дают ответы в категориях «деятельное “я”». Также в ответах трех участников РИЖД присутствует проблемная идентичность в отличие от ответов участников контрольной группы. Участники SL по сравнению с участниками контрольной группы значимо реже используют при ответе на вопрос «Кто я?» слова и выражения категории «социальное “я”» ($p = 0,001$) и гораздо чаще дают ответы категорий «деятельное “я”» ($p = 0,017$) и «рефлексивное “я”» ($p = 0,027$).

Второй этап статистической обработки данных заключался в сравнении самооценок я-повседневного и я-игрового игроками ролевых игр разного типа, результаты которого представлены в табл. 1.

Таблица 1. Сравнение самооценки я-повседневного и я-игрового

Table 1. Comparison of the self-esteem of the in-game-self and real-life-self

Шкалы	Участники РИЖД			Участники SL		
	я-повседневное	я-игровое	<i>p</i> =	я-повседневное	я-игровое	<i>p</i> =
<i>Самооценка по методике Дембо–Рубинштейн</i>						
Характер	55,47	66,47	0,084	72,67	85,33	0,022*
Привлекательность	57,73	76,20	0,002*	56,67	83,33	0,002*
Самореализация	60,53	81,07	0,020*	68,00	81,33	0,044*
Уверенность в себе	54,40	79,67	0,004*	73,33	87,33	0,009*
Общительность	68,93	68,93	0,660	70,67	80,67	0,073
Интересная жизнь	70,60	84,80	0,022*	70,00	74,67	0,227
<i>«Гиссенский личностный опросник»</i>						
Шкала социального одобрения	44,93	58,80	0,007*	52,73	59,20	0,023*
Шкала преобладающего настроения	47,53	39,00	0,030*	42,80	39,60	0,090

Примечание: звездочкой отмечены статистически значимые различия по Т-критерию Уилкоксона для зависимых выборок ($*p \leq 0,05$; $**p \leq 0,01$), курсивом — различия на уровне тенденции ($p < 0,1$). Участники РИЖД — участники ролевых игр живого действия, Участники SL — участники ролевой онлайн-игры Second Life.

Note: ‘*’ highlights statistically significant differences by Wilcoxon signed-rank test for the dependent samples ($*p \leq 0,05$; $**p \leq 0,01$), italic letters highlight differences on the inclination level ($p < 0,1$). RIZhD players — participants of the live-action role-playing games, SL players — participants of the online role-playing game «Second Life».

По ряду параметров я-игровое оценивается игроками значимо выше, чем я-повседневное: участники обеих экспериментальных групп в игре чувствуют себя более социально успешными, привлекательными, достойными уважения окружающих и способными достигать поставленных целей. Также участники обеих групп в

игре чувствуют меньшую ответственность за свое поведение, ощущают себя более свободными в выражении собственных чувств, менее склонны к самокритике, у них реже бывает плохое настроение.

Третий этап обработки данных был направлен на сравнение особенностей самосознания и

функций игровой деятельности у участников ролевых игр разного типа.

Статистически значимые различия в самооценке игроков РИЖД и SL представлены в табл. 2.

Таблица 2. Сравнение самооценок игроков ролевых игр разного типа

Table 2. Comparison of the self-esteem of the role-playing games of different types' players

Шкалы	Участники РИЖД	Участники SL	p=
<i>Самооценка по методике Дембо–Рубинштейн</i>			
Я-повседневное: характер	55,47	72,67	0,041*
Я-игровое: характер	66,47	85,33	0,007**
Я-повседневное: уверенность в себе	54,40	73,33	0,033*
<i>«Гиссенский личностный опросник»</i>			
Я-повседневное: социальное одобрение	44,93	52,73	0,089
Я-игровое: контроль	56,67	50,40	0,050*

Примечание: звездочкой отмечены статистически значимые различия по U-критерию Манна–Уитни для независимых выборок (*p < 0,05; **p < 0,01); курсивом — различия на уровне тенденции (p < 0,1). РИЖД — ролевые игры живого действия, SL — ролевая онлайн-игра Second Life.

Note: '*' highlights statistically significant differences by Mann–Whitney test for independent samples (*p < 0,05; **p < 0,01); italic letters highlight differences on the inclination level (p < 0,1). RIZhD — live-action role-playing games, SL — online role-playing game «Second Life».

При совпадении самооценок по большинству шкал в обеих группах было выявлено, что участники SL оценивают себя выше, чем участники РИЖД, по шкале «характер» как в повседневности, так и в игре, а также чувствуют себя более уверенными в себе и (на уровне тенденции) получающими больше социального одобрения в повседневной жизни. Участники РИЖД

оценивают себя в игре как более ответственных, аккуратных, чем участники SL (шкала контроля «Гиссенского личностного опросника»).

Структура самоидентичности игроков двух групп также имеет определенные различия, проявляющиеся при ответе на вопрос «Кто я?» и представленные в табл. 3.

Таблица 3. Частоты упоминания различных компонентов идентичности участниками ролевых игр разного типа

Table 3. Frequency of mentioning of the different identity components by the role-playing games of different types' players

Компонент идентичности	Участники РИЖД (% ответов, n = 86)	Участники SL (% ответов, n = 242)	$\chi^2=$	p=
Социальное «я»	34	18	9,425	0,003**
Коммуникативное «я»	7	4	1,106	0,293
Материальное «я»	1	2	0,102	0,751
Физическое «я»	0	2	2,172	0,141
Деятельное «я»	20	21	0,066	0,798
Перспективное «я»	0	1	0,715	0,398
Рефлексивное «я»	35	52	7,159	0,008**
Проблемная идентичность	3	0	4,981	0,026*

Примечание: звездочкой отмечены статистически значимые различия по критерию χ^2 Пирсона (*p < 0,05; **p < 0,01). РИЖД — ролевые игры живого действия, SL — ролевая онлайн-игра Second Life.

Note: '*' highlights statistically significant differences by Pearson's chi-squared test (*p < 0,05; **p < 0,01). RIZhD — live-action role-playing games, SL — online role-playing game «Second Life».

Выявлено, что участники РИЖД значимо чаще употребляют при ответе на вопрос «Кто я?» слова и выражения, относящиеся к категориям «социальное «я»» (p = 0,003) и значимо реже — «рефлексивное «я»» (p = 0,008).

На основании контент-анализа анкет участников исследования выделены следующие функции игровой деятельности, упоминаемые респондентами:

1. Рекреация — проведение досуга, развлечения.

2. Эскапизм — уход от проблем повседневности, отвлечение.

3. Общение — поиск новых знакомых и друзей, коммуникация.

4. Образование — получение знаний и навыков, полезных в реальной жизни.

5. Заработок — использование игры для получения дохода.

6. Самореализация — реализация в игре своих талантов, способностей, отдельных проектов; достижение социального признания посредством игры, успеха в игровом сообществе.

7. Получение ярких эмоций — переживание интенсивных эмоций, недоступных в повседневной жизни.

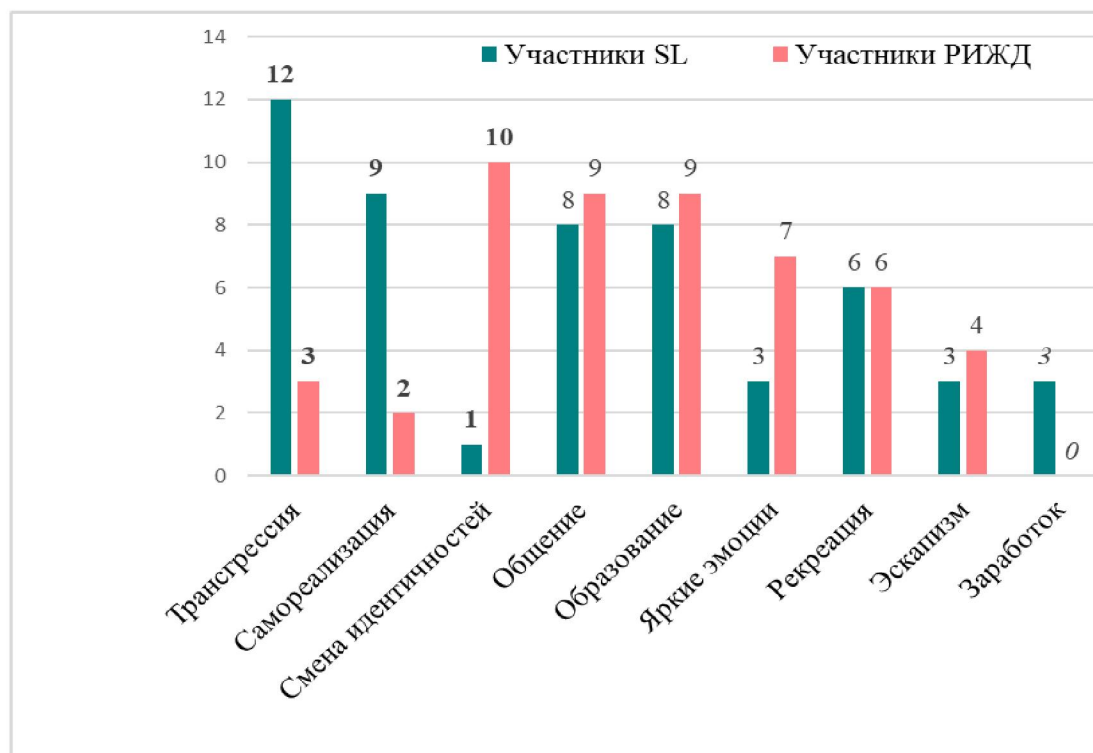
8. Трансгрессия — преодоление ограничений реального мира:

8.1. Реализация невозможного, преодоление физических законов (использование магии, создание аватара в виде мифического существа);

8.2. Реализация неприемлемого, аморального, запретного (вербальная и физическая агрессия, сексуальные девиации, аморальное поведение).

9. Смена идентичностей — идентификация с множеством разнообразных персонажей, существенно различающихся по социально-демографическим и индивидуально-личностным характеристикам.

Суммарная частота упоминания функций игры наглядно представлена на рисунке.



Частоты упоминания функций игровой деятельности в анкетах участников ролевых игр разного типа

Frequency of mentioning of the playing activity functions in the surveys of the role-playing games of different types' players

Примечание: полужирным шрифтом отмечены статистически значимые различия по критерию χ^2 Пирсона, $p < 0,05$, курсивом — различия на уровне тенденции ($p < 0,1$). РИЖД — ролевые игры живого действия, SL — ролевая онлайн-игра Second Life.

Note: semi-bold letters highlight statistically significant differences by Pearson's chi-squared test, $p < 0,05$, italic letters highlight differences on the inclination level ($p < 0,1$). RIZhD — live-action role-playing games, SL — online role-playing game «Second Life».

Получено, что участники SL значимо чаще упоминают функцию самореализации в игре ($p = 0,034$), а также трансгрессивную функцию реализации невозможного или запретного ($p = 0,017$), тогда как участники РИЖД гораздо чаще выделяют функцию смены идентичности, проживания множества разнообразных жизней ($p = 0,003$).

Помимо подсчета абсолютных частот упоминания различных функций игровой деятельности в анкетах, для каждого игрока была выделена ведущая функция игры. Частоты ведущих функций для двух групп представлены в табл. 4.

Таблица 4. Ведущие функции игры для участников ролевых игр разного типа

Table 4. The leading functions of the play for the role-playing games of different types' players

Функция игры	Участники SL	Участники РИЖД	$\chi^2=$	$p=$
Яркие эмоции	1	6	4,658	0,031*
Смена идентичностей	0	5	6,000	0,015*
Эскапизм	2	3	0,240	0,625
Трансгрессия	4	0	4,615	0,032*
Самореализация	3	0	3,333	0,068
Общение	2	1	0,370	0,543
Заработок	2	0	2,143	0,144
Рекреация	1	0	1,034	0,310

Примечание: звездочкой отмечены статистически значимые различия по критерию χ^2 Пирсона ($p < 0,05$), курсивом — различия на уровне тенденции ($p < 0,1$). РИЖД — ролевые игры живого действия, SL — ролевая онлайн-игра Second Life.

Note: '*' highlights statistically significant differences by Pearson's chi-squared test ($p < 0,05$), italic letters highlight differences on the inclination level ($p < 0,1$). RIZhD — live-action role-playing games, SL — online role-playing game «Second Life».

В качестве ведущих в группе участников SL значимо чаще выступает трансгрессивная функция реализации невозможного и неприемлемого ($p = 0,032$) и функция самореализации на уровне тенденции ($p = 0,068$), тогда как значимо более частотными ведущими функциями для участников РИЖД являются получение ярких эмоций ($p = 0,031$) и смена идентичности ($p = 0,015$).

Обсуждение результатов

Исследование было посвящено выявлению функций ролевых игр разного типа во взрослом возрасте. Отсутствие различий в самооценке участников, увлекающихся и не увлекающихся ролевыми играми, и ее достаточно высокий уровень в обеих группах не подтверждают предположение, что ролевые игры выполняют компенсаторно-эскапистскую функцию для людей с заниженной самооценкой. Отсутствие лонгитюдного наблюдения не позволяет, однако, исключить, что увлечение ролевыми играми оказало позитивное влияние на исходно заниженную самооценку и недостаточность коммуникативных навыков игроков, особенно в контексте того, что я-игровое оценивается ими по

ряду параметров (социальная успешность, привлекательность, уважение окружающих, способность достигать поставленных целей) значимо выше, чем я-повседневное. Я-игровое может расцениваться как обладающее развивающим личностным потенциалом, но может рассматриваться и в качестве отдельного, обособленного компонента самосознания участников ролевых игр, не оказывающего прямого влияния на их самооценку и степень адаптации в повседневной жизни.

Различия между игроками и не-игроками обнаруживаются при анализе содержательных особенностей их самоидентичности. Так, на основании результатов методики «Кто я?» можно предположить, что образ себя участников РИЖД по сравнению с образом себя участников из контрольной группы является когнитивно упрощенным, недостаточно дифференцированным, тогда как для участников SL, напротив, характерна высокая рефлексивность, сверхдифференцированность образа «я» и особая его значимость, что подтверждает выдвинутые гипотезы.

В целом проделанное исследование позволяет выдвинуть предположение о ведущих пси-

хологических функциях ролевых игр как для участников РИЖД, так и для игроков SL в контексте особенностей их самосознания.

Участники ролевых игр живого действия при самоопределении больше опираются на описание видов деятельности по сравнению с людьми, не увлекающимися играми, и на свою принадлежность к различным социальным группам и общностям по сравнению с участниками ролевых онлайн-игр. В целом задача описать себя вызывает у них затруднения, они дают существенно меньше ответов на вопрос «Кто я?», чем другие участники, а также упоминают проблемную идентичность, что может отражать более низкий уровень дифференцированности их образа «я», когнитивную простоту самосознания. В качестве наиболее часто упоминаемых и ведущих для большинства участников данной группы функций игры выступают возможность смены идентичности и получения ярких эмоций, недоступных в повседневной жизни. Проиллюстрируем данные функции выдержками из двух анкет¹.

Респондент № 4, 28 лет, жен., трудоустроена, не замужем. В РИЖД участвует с 2005 г., в настоящее время играет реже, поскольку «*хороших игр, к сожалению, мало*», однако описывает периоды, когда участвовала в играх «*каждые выходные*». Упоминает эскапистскую функцию игр: «*... это как наркотик. Хорошая игра позволяет расслабиться и отогнать проблемы, которые есть в реальном мире*». Однако в качестве ведущей функции выделяет получение ярких эмоций: «*Мне нужны эмоции. Живые и настоящие. Моя реальная жизнь довольно скушна и пресна. Я труслива и ленива. А вот в играх хочется развернуться. Так развернуться, что бы мало не показалось. В общем, на игры я езжу за эмоциями. Неподдельными и настоящими*».

Респондент № 11, 28 лет, жен., работает, не замужем, играет в РИЖД с 2004 г., 10–25 игр в год, каждая игра — от 4–5 ч. до 4–8 сут., «*персонажи предельно разные*». Основные цели и направление развития в игре: «*... разнообразие. Освоение как можно большего количества вариантов поведения и персонажей*». На вопрос,

что может дать ей игра, в отличие от любой другой деятельности, дает ответ: «*Возможность быть кем угодно. Возможность часто менять лицо и не привязываться к конкретной личности*».

Подобный тип организации самосознания напоминает синдром диффузии идентичности, описанный О. Кернбергом в качестве характерной особенности пограничной личностной организации [Кернберг О., 2014]. Пограничное самосознание характеризуется уязвимостью и хрупкостью самоидентичности, выраженными чертами психологической зависимости, дефицитом индивидуальности и когнитивной простотой, а также состоянием хронического «эмоционального голода» [Соколова Е.Т., 2015, с. 33], что объясняет поиск интенсивных эмоций в игре. Можно предположить, что, не ощущая достаточной связности личного нарратива, цельности своего «я» и самопоследовательности в повседневной жизни, игроки РИЖД совершают решительные поступки и делают судьбоносные выборы в рамках игрового сюжета, временно обретают определенность самоидентичности, заимствуя ее у отыгрываемого персонажа, чтобы затем сбросить ее вместе с ролью и вернуться к состоянию неопределенности и диффузии.

Участники ролевой игры онлайн *Second Life* обладают по ряду параметров более высокой самооценкой как я-повседневного (характер, уверенность в себе, социальное одобрение), так и я-игрового (характер) по сравнению с участниками РИЖД. В сравнении с другими респондентами при самоопределении они чаще опираются на свои личностные качества и реже — на социальные роли, что отражает эгоцентрическую направленность самоидентичности. Их образ себя более дифференцированный, усложненный, многокомпонентный по сравнению с остальными участниками исследования, что отражает высокую рефлексивность и особую значимость своего «я». Наиболее частотными и ведущими функциями игры для участников SL являются самореализация, а также реализация невозможного и неприемлемого. Приведем в качестве примеров выдержки из двух анкет.

Респондент № 23, 35 лет, муж., женат, трудоустроен, стаж игры около 6 лет, играет от 2 до 40 ч. в неделю. Выбрал игру *Second Life*, поскольку она «*помогает реализовать фетиши и*

¹ Здесь и далее сохранены орфография и пунктуация респондентов.

наклонности, которым препятствует реальность», предоставляет «возможность реализовать без вреда для окружающих». Своего персонажа он описывает так: «Потомственный барон, бывший военный. Воспитан, образован, аристократичен, перфекционист. При этом, садист и обладатель чувства черного юмора», и утверждает, что в значительной степени идентифицируется с ним. Цель игры для него «как была, так и осталась — элегантно и аристократично перепороть как можно больше народу». В дальнейшем в течение неограниченного времени планирует «продолжать виртуально самореализовываться в качестве жестокого барона».

Респондент № 26, жен., 35 лет, замужем, есть ребенок, стаж игры — 9 лет, в настоящее время проводит в игре 8–9 ч. в день. Выбрала «Second Life» в связи с «возможностью развития себя в творческом плане, а также возможностью заработка внутри игры». Пришла в игру «от нехватки общения в декрете», «принимала участие во всем что мне было интересно. Была диджеем, занималась местными клубами. Пробовала себя в фото. Строительстве. Театральные постановки и проведение всевозможных шоу программ. Конечно же влезла и в отношения близкие с другими игроками...». Затем «после очередного разлада с очередным клубом, увлеклась дизайном. Открыла свой магазин... Долго училась, долго пробивалась и добивалась. Целью было ... достичь хорошего заработка и популярности у других пользователей». Планирует «развивать себя дальше в дизайне и моделировании». В качестве эксклюзивной (т.е. недостижимой иначе) функции игровой деятельности для себя называет «самореализацию в любом ее проявлении».

Полученные нами данные согласуются с данными Н.М.И. Петровской, свидетельствующими о высокой рефлексивности и повышенной самооценке игроков ролевых онлайн-игр [Петровская Н.М.И., 2018]. Нам также созвучна интерпретация автором подобных проявлений как нарциссических. В связи с тем, что виртуальный аватар «порывает с телом» (что невозможно в ролевых играх живого действия), он может быть наделен любыми желаемыми для игрока качествами и приобретать характер совершенного, неповторимого, грандиозного нарциссического фасада, за которым может

скрываться слабое и тяжело переживающее свою неполноценность реальное «я».

В отличие от игроков РИЖД, в значительной степени ориентированных на правила и нормы ролевого сообщества и пребывающих в значимых эмоционально-личностных отношениях друг с другом вне игры, онлайн-игроки не связаны никакими социальными обязательствами и могут прервать опосредованные Интернетом связи в любой момент. В таких условиях отсутствия сдерживающих нормативов и правил под маской аватара становится возможным безнаказанное нарушение моральных табу, реализация нарциссической «вседоступности и вседозволенности» [Соколова Е.Т., 2015, с. 45]. Стоит, однако, отметить, что проблемы правового регулирования поведения участников массовых многопользовательских онлайн-игр и создания «виртуального права» начинают привлекать внимание специалистов и активно обсуждаться [Батурич Ю.М., Полубинская С.В., 2018].

Мы полагаем, что именно трансгрессивный потенциал ролевых игр, особенно в онлайн-формате, создает риски для усугубления личностных дисфункций. В.И. Есаулов с соавторами указывает, что в рамках ролевых игр живого действия, спрятавшись под маской персонажа, становится возможным безопасно исследовать теневые стороны своей личности [Есаулов В.И. и др., 2015, с. 131]. Sh. Turkle пишет о том, что многопользовательские онлайн-игры служат своеобразным пятном Поршаха, проекцией внутренних фантазий [Turkle Sh., 1997, p. 162]. Н.М.И. Петровская полагает, что образ героя игры отражает вытесненные стремления игрока, не реализованные в реальном пространстве, а поле игры становится идеальным вариантом для отреагирования подавляемых импульсов [Петровская Н.М.И., 2018, с. 293]. Ключевым в отношении потенциально адаптирующего или дезадаптирующего потенциала игры представляется нам противопоставление, предложенное Sh. Turkle [Turkle Sh., 1997]: между «отыгрыванием» и «проработкой» неприемлемых импульсов. Как способ отыгрывания нарциссических, психопатических и перверсивных фантазий игра может провоцировать эскапизм и зависимость, усугубить фрагментацию самосознания, тогда как в случае проработки и разрешения внутриличностных конфликтов, «рескриптин-

га» психотравматического опыта она обретает психотерапевтический потенциал. Представляется дискуссионным утверждение О.В. Сергеевой с соавторами, что миры, создаваемые в компьютерных играх, функционируют как обучающие ситуации, готовящие к действиям в реальном мире. Авторы аргументируют это утверждение тем, что в компьютерных играх нет ограничений и нет страха бесповоротного провала, что можно перезапустить игру или начать следующую, в которой все удастся, и это формирует у ее участника позитивную установку [Сергеева О.В. и др., 2017, с. 54]. Для освоения конкретных навыков такие условия действительно являются оптимальными, однако с «правилами игры» реальной жизни игровые правила драматически расходятся: в реальной жизни случаются бесповоротные провалы и далеко не всякий процесс можно «перезапустить». Перенос соответствующей установки из игры в жизнь может способствовать укреплению примитивных защитных механизмов отрицания и всемогущего контроля.

Однако, как было показано, ролевая игра не только имеет трансгрессивные функции, но и создает возможность «примерки» различных ролей и идентичностей, опробования различных паттернов поведения и различных жизненных стратегий. Особенно явно эта функция представлена в самоотчетах игроков ролевых игр живого действия. Возвращаясь к философскому и культурологическому контексту данного исследования, сошлемся вновь на З. Баумана, описавшего стратегию игрока в качестве одной из основных жизненных стратегий постмодерна. В ситуации, когда правила жизненной игры постоянно меняются, оптимальной становится стратегия ведения коротких партий: человеку следует избегать любых «фиксаций» и долговременных обязательств и «играть короткие игры» [Бауман З., 1995].

Л.А. Беляева и О.Н. Новикова указывают, что благодаря перенесению интернет-игроком в реальную жизнь его собственного виртуального мировосприятия, включающего в себя представление о возможности поливариантного развития жизненной ситуации, поиска лучшего хода ему предоставляется возможность с легкостью изменить свою жизненную траекторию [Беляева Л.А., Новикова О.Н., 2018, с. 84]. М.Б. Плохинова и В.В. Глотова считают, что

игра спасает человека от кризиса идентичности, т.к. играя, мы соответствуем не одному проекту, а множеству возможностей [Плохинова М.Б., Глотова В.В., 2012, с. 88]. Л.С. Сысоева, Т.Н. Голобородова видят в игре способность человека ориентироваться в бессмысленном мире эпохи постмодерна, «вести диалог с хаосом», реконструировать через игру свою «распавшуюся целостность» и таким образом «отодвигать свою гибель в децентрированном мире» [Сысоева Л.С., Голобородова Т.Н., 2001, с. 7]. Можно заключить, что с философских и социологических позиций именно человек играющий, легко меняющий свои идентичности, в наилучшей степени приспособлен к миру «текущей современности» [Бауман З., 1995].

Изучение феномена увлечения взрослых людей ролевыми играми непосредственно затрагивает вопрос о возможности пересмотра критериев нормы и патологии личности в современном обществе. При обсуждении результатов исследования мы проводим аналогию между особенностями самосознания игроков ролевых игр живого действия с диагностическими критериями пограничной личности с одной стороны — и особенностями самосознания игроков онлайн-игры Second Life с критериями нарциссической личности с другой; они традиционно считаются вариантами патологических типов личностной организации. В то же время есть основания полагать, что ролевая игра может стать деятельностью, в рамках которой личность будет повышать свою гибкость, приспособляемость, увеличивать потенциал собственной адаптации к быстро изменяющейся и непредсказуемой социальной среде. Становится ли пограничное и нарциссическое самосознание в постмодернистском мире новой нормой — вопрос, обсуждение которого выходит за рамки данной статьи, однако его обозначение представляется важным.

Заключение

1. Самосознание участников ролевых игр живого действия характеризуется такими особенностями, как когнитивная простота образа «я» и преобладание социального компонента идентичности при самоопределении.

2. Ведущими и наиболее частотными функциями увлечения ролевыми играми живого

действия являются возможность смены идентичностей и возможность переживания ярких эмоций, недоступных в реальной жизни.

3. Самосознание участников ролевой онлайн-игры Second Life характеризуется более высокой самооценкой по сравнению с участниками ролевых игр живого действия, усложненностью, сверхдифференцированностью образа «я», а также эгоцентрической направленностью при самоопределении.

4. Ведущими и наиболее частотными функциями игры для игроков онлайн-игры Second Life являются трансгрессивная (реализация в игре невозможного и неприемлемого в реальности) и функция самореализации.

К основным **ограничениям** данного исследования можно отнести небольшой объем выборки, ее неоднородность по стажу игровой деятельности участников, их профессии, семейному положению, отсутствие лонгитюдных наблюдений изменений степени социальной адаптированности, удовлетворенности жизнью и самооценки людей, увлекающихся ролевыми играми во взрослом возрасте. Все это может стать целью дальнейших исследований обозначенной темы.

Список литературы

- Акулинина Т.В.* Настольные ролевые игры: история развития и терминология // Омский научный вестник. 2006. № 9(47). С. 239–241.
- Батурич Ю.М., Полубинская С.В.* Что делает виртуальные преступления реальными // Труды Института государства и права РАН. 2018. Т. 13, № 2. С. 9–35.
- Бауман З.* От паломника к туристу // Социологический журнал. 1995. № 4. С. 133–154.
- Белозеров С.А.* Виртуальные миры MMORPG: Часть I. Определение, описание, классификация // Психология. Журнал Высшей школы экономики. 2015. Т. 12, № 1. С. 54–70.
- Белозеров С.А.* Виртуальные миры MMORPG: Часть II. Средство от социального и психологического неблагополучия // Психология. Журнал Высшей школы экономики. 2015. Т. 12, № 1. С. 71–89.
- Беляева Л.А., Новикова О.Н.* «Человек играющий» в эпоху постмодерна // Идеи и идеалы. 2018. Т. 2, № 3(37). С. 82–95. DOI: <https://doi.org/10.17212/2075-0862-2018-3.2-82-95>
- Богачева Н.В., Войскунский А.Е.* Когнитивные стили и импульсивность у геймеров с разным уровнем игровой активности и предпочитаемым типом игр // Психология. Журнал Высшей школы экономики. 2015. Т. 12, № 1. С. 29–53.
- Брагина О.А.* Одиночество как значимый фактор формирования зависимости от многопользовательских ролевых онлайн-игр // Пензенский психологический вестник. 2015. № 2(5). С. 77–85. DOI: <https://doi.org/10.17689/psy-2015.2.6>
- Гольякина Е.А., Исурин Г.Л., Кайдановская Е.В., Карвасарский Б.Д. и др.* Гиссенский личностный опросник (использование в психодиагностике для решения дифференциально-диагностических и психотерапевтических задач): метод. пособие. СПб.: Психоневрол. ин-т, 1993. 20 с.
- Есаулов В.И., Ошемкова С.А., Ошемкова Н.А.* Ролевые игры живого действия: кто играет и зачем // Гуманитарные, социально-экономические и общественные науки. 2015. № 11–2. С. 127–134.
- Журавлева А.С.* Самоактуализация участников неформального молодежного объединения (на примере движения ролевых игр) // Вестник Российского университета дружбы народов. Серия: Психология и педагогика. 2014. № 1. С. 77–82.
- Кернберг О.* Тяжелые личностные расстройства. Стратегии психотерапии. М.: Класс, 2014. 464 с.
- Киттер Д.* Клинические ролевые игры и психодрама: пер. с англ. М.: Класс, 1993. 224 с.
- Кутас Э.А.* Игровая деятельность взрослых // Философия и социальные науки. 2011. № 3/4. С. 94–98.
- Лысак И.В., Косенчук Л.Ф.* Формирование персональной идентичности в условиях сетевой культуры. М.: Спутник+, 2016. 147 с.
- Петровская Н.М.И.* Психологические особенности Я-образа интернет-пользователей, играющих в ролевые компьютерные онлайн-игры // Ученые записки. Электронный научный журнал Курского государственного университета. 2018. № 4(48). С. 290–298.
- Писаревская Д.Б.* Феномен субкультуры ролевых игр в современном обществе: дис. ... канд. ист. наук. М., 2009. 262 с.
- Плохинова М.Б., Глотова В.В.* Проблема самоидентификаций в период современных социальных трансформаций // Вестник Воронежского государственного технического университета. 2012. Т. 8, № 6. С. 85–88.
- Рубинштейн С.Я.* Экспериментальные методики патопсихологии и опыт их применения в клинике: практ. руководство. М.: Апрель-Пресс: Психотерапия, 2010. 224 с.

Румянцева Т.В. Методика «Кто Я?» // Психологическое консультирование: диагностика отношений в паре: учеб. пособие. СПб.: Речь, 2006. С. 82–103.

Сергеева О.В., Царева А.В., Зиновьева Н.А. «Встретимся в дополненной реальности...»: социальные компетенции игроков в многопользовательские онлайн-игры // Logos et Praxis. 2017. Т. 16, № 4. С. 51–63. DOI: <https://doi.org/10.15688/lp.jvolsu.2017.4.6>

Соколова Е.Т. Клиническая психология утраты Я. М.: Смысл, 2015. 896 с.

Сысоева Л.С., Голобородова Т.Н. Онтологические и антропологические проблемы игры в постмодернистском дискурсе // Вестник Томского государственного педагогического университета. 2001. № 3(28). С. 3–7.

Щербачев В.В. Индивидуально-психологические особенности участников субкультуры ролевых игр живого действия // Ярославский педагогический вестник. 2014. Т. 2, № 3. С. 217–221.

Царева А.В. Ролевые игры живого действия: определение исследовательского подхода // Социум и власть. 2014. № 3(47). С. 14–20.

Эльконин Д.Б. Психология игры. 2-е изд. М.: Владос, 1999. 360 с.

Turkle Sh. Constructions and Reconstructions of Self in Virtual Reality: Playing in the MUDs // Culture of the Internet / ed. by S. Kiesler. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates, 1997. P. 143–155.

Получено 15.04.2020

References

Akulina, T.V. (2006). *Nastol'nye rolevye igry: istoriya razvitiya i terminologiya* [Tabletop RPGs: Development history and terminology]. *Omskiy nauchnyy vestnik* [Omsk Scientific Bulletin]. No. 9(47), pp. 239–241.

Baturin, Yu.M. and Polubinskaya, S.V. (2018). *Chto delaet virtual'nye prestupleniya real'nymi* [What makes virtual crimes to be real]. *Trudy Instituta gosudarstva i prava RAN* [Proceedings of the Institute of State and Law of the RAS]. Vol. 13, no. 2, pp. 9–35.

Bauman, Z. (1995). *Ot palomnika k turistu* [From pilgrim to tourist]. *Sotsiologicheskii zhurnal* [Sociological Journal]. No. 4, pp. 133–154.

Belozarov, S.A. (2015). *Virtual'nye miry MMORPG: Chast' I. Opredelenie, opisanie, klassi-*

fikatsiya [Virtual worlds of MMORPG: Part I. Definition, description, classification]. *Psikhologiya. Zhurnal Vysshey shkoly ekonomiki* [Psychology. Journal of the Higher School of Economics]. Vol. 12, no. 1, pp. 54–70.

Belozarov, S.A. (2015). *Virtual'nye miry MMORPG: Chast' II. Sredstvo ot sotsial'nogo i psikhologicheskogo neblagopoluchiya* [Virtual worlds of MMORPG: Part II. Remedy for social and psychological ill-being]. *Psikhologiya. Zhurnal Vysshey shkoly ekonomiki* [Psychology. Journal of the Higher School of Economics]. Vol. 12, no. 1, pp. 71–89.

Belyaeva, L.A. and Novikova, O.N. (2018). *«Chelovek igrayuschiy» v epokhu postmoderna* [«Homo mobiludens» in the era of postmodernity]. *Idei i idealy* [Ideas & Ideals]. Vol. 2, no. 3(37), pp. 82–95. <https://doi.org/10.17212/2075-0862-2018-3.2-82-95>

Bogacheva, N.V. and Voyskunskiy, A.E. (2015). *Kognitivnye stili i impul'sivnost' u geymerov s raznym urovnem igrovoy aktivnosti i predpochitaemym tipom igr* [Cognitive styles and impulsivity of videogamers with different levels of gaming activity and preference of different game types (online and offline)]. *Psikhologiya. Zhurnal Vysshey shkoly ekonomiki* [Psychology. Journal of the Higher School of Economics]. Vol. 12, no. 1, pp. 29–53.

Bragina, O.A. (2015). *Odinochestvo kak znachimyy faktor formirovaniya zavisimosti ot mnogopol'zovatel'skikh rolevykh onlayn-igr* [Loneliness as a significant factor in the formation according to the multiplayer online role-games]. *Penzenskiy psikhologicheskii vestnik* [Penza Psychological Newsletter]. No. 2(5), pp. 77–85. DOI: <https://doi.org/10.17689/psy-2015.2.6>

El'konin, D.B. (1999). *Psikhologiya igry* [Psychology of the game]. 2nd ed. Moscow: Vlados Publ., 360 p.

Esaulov, V.I., Oshemkova, S.A. and Oshemkova, N.A. (2015). *Rolevye igry zhivogo deystviya: kto igraet i zachem* [Live action role-play games: who plays and why]. *Gumanitarnye, sotsial'no-ekonomicheskie i obschestvennye nauki* [Humanities, Social-economic and Social Sciences]. No. 11–2, pp. 127–134.

Golyunkina, E.A., Isurina, G.L., Kaydanovskaya, E.V., Karvasarskiy, B.D. et al. (1993). *Gissenskiy lichnostnyy oprosnik (ispolzovanie v psikhodiagnostike dlya resheniya differentsial'no-diagnosticheskikh i psikhoterapevticheskikh zadach)* [Giessen personality questionnaire (use in psychodiagnostics for solving differential di-

agnostic and psychotherapeutic tasks)]. Saint Petersburg: Psychoneurological Institute Publ., 20 p.

Kernberg, O. (2014). *Tyazhelye lichnostnye rasstroystva. Strategii psikhoterapii* [Severe personality disorders. Psychotherapeutic strategies]. Moscow: Klass Publ., 464 p.

Kipper, D. (1993). *Klinicheskie rolevye igry i psikhodrama* [Psychotherapy through clinical role playing]. Moscow: Klass Publ., 224 p.

Kutas, E.A. (2011). *Igrovaya deyatel'nost' vzroslykh* [Play activities of adults]. *Filosofiya i sotsial'nye nauki: nauchnyy zhurnal* [The Journal of Philosophy and Social Sciences]. No. 3/4, pp. 94–98.

Lysak, I.V. and Kosenchuk, L.F. (2016). *Formirovanie personal'noy identichnosti v usloviyakh setevoy kul'tury* [Formation of personal identity in the context of network culture]. Moscow: Sputnik+ Publ., 147 p.

Petrovskaya, N.M.I. (2018). *Psikhologicheskie osobennosti Ya-obraza internet-pol'zovateley, igrayuschikh v rolevye komp'yuternye onlayn-igry* [Psychological features of the self-image of Internet users playing role-playing computer online games]. *Uchenye zapiski. Elektronnyy nauchnyy zhurnal Kurskogo gosudarstvennogo universiteta* [Scientific Notes: The Online Academic Journal of Kursk State University]. No. 4(48), pp. 290–298.

Pisarevskaya, D.B. (2009). *Fenomen subkul'tury rolevykh igr v sovremennom obschestve: dis. ...kand. ist. nauk.* [The phenomenon of the subculture of role-playing games in modern society: dissertation]. Moscow, 262 p.

Plokhinova, M.B. and Glotova, V.V. (2012). *Problema samoidentifikatsiy v period sovremennykh sotsial'nykh transformatsiy* [The problem of self-identification in period of modern social transformation]. *Vestnik Voronezhskogo gosudarstvennogo tekhnicheskogo universiteta* [Bulletin of Voronezh State Technical University]. Vol. 8, no. 6, pp. 85–88.

Rubinshteyn, S.Ya. (2010). *Eksperimental'nye metodiki patopsikologii i opyt ikh primeneniya v klinike (Prakticheskoe rukovodstvo)* [Experimental methods of pathopsychology and the experience of their clinical use (Practical Guide)]. Moscow: Aprel'-Press Publ., Psikhoterapiya Publ., 224 p.

Rumyantseva, T.V. (2006). *Metodika «Kto Ya?»* [Method «Who am I?»]. *Psikhologicheskoye konsul'tirovaniye: diagnostika otnosheniy v pare* [Psychological counseling: diagnostics of relationships in couples]. Saint Petersburg: Rech' Publ., pp. 82–103.

Scherbachev, V.V. (2014). *Individual'no-psikhologicheskie osobennosti uchastnikov subkul'tury rolevykh igr zhivogo deystviya* [Individual and psychological features of participants of subculture of live action role-play games]. *Yaroslavskiy pedagogicheskiy vestnik* [Yaroslavl Pedagogical Bulletin]. Vol. 2, no. 3, pp. 217–221.

Sergeeva, O.V., Careva, A.V., Zinov'eva, N.A. (2017). «*Vstretimsya v dopolnennoj real'nosti...*»: *social'nye kompetencii igrokov v mnogopol'zovatel'skie onlayn-igry* [«Let's meet in augmented reality...»: social competences of MMORPG-gamers]. *Logos et Praxis*. Vol. 16, no. 4, pp. 51–63. DOI: <https://doi.org/10.15688/lp.jvolsu.2017.4.6>

Sokolova, E.T. (2015) *Klinicheskaya psihologiya utraty Ya* [Clinical Psychology of Loss of Self]. Moscow: Smysl. 896 p.

Sysoeva, L.S., Goloborodova T.N. (2001). *Ontologicheskie i antropologicheskie problemy igry v postmodernistskom diskurse* [Ontological and anthropological problems of the game in postmodern discourse]. *Vestnik Tomskogo gosudarstvennogo pedagogicheskogo universiteta* [Tomsk state pedagogical university bulletin]. No. 3(28), pp. 3–7.

Tsareva, A.V. (2014). *Rolevye igry zhivogo deystviya: opredelenie issledovatel'skogo podkhoda* [Role-playing game of real performance: defining the research approach]. *Sotsium i vlast'* [Society and Power]. No. 3(47), pp. 14–20.

Turkle, Sh. (1997). *Constructions and reconstructions of self in virtual reality: Playing in the MUDs. Culture of the Internet*, ed. by S. Kiesler. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates Publ., pp. 143–155.

Zhuravleva, A.S. (2014). *Samoaktualizatsiya uchastnikov neformal'nogo molodezhnogo ob'edineniya (na primere dvizheniya rolevykh igr)* [Self-actualization of youth subculture members (role-playing movement as an example)]. *Vestnik Rossiyskogo universiteta druzhby narodov. Seriya: Psikhologiya i pedagogika* [RUDN Journal of Psychology and Pedagogics]. No. 1, pp. 77–82.

Received 15.04.2020

Об авторах

Цыганкова Полина Васильевна

кандидат психологических наук,
доцент кафедры клинической психологии

Российский национальный исследовательский
медицинский университет им. Н.И. Пирогова,
117997, Москва, ул. Островитянова, 1;
e-mail: polina_tsy@mail.ru
ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-6271-2076>

Суворова Екатерина Юрьевна

независимый исследователь

121353, Москва
e-mail: ekaterinabatyshkina@gmail.com
ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-3572-9777>

About the authors

Polina V. Tsygankova

Ph.D. in Psychology, Associate Professor
of the Department of Clinical Psychology

Pirogov Russian National Research
Medical University,
1, Ostrovityanov st., Moscow, 117997, Russia;
e-mail: polina_tsy@mail.ru
ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-6271-2076>

Ekaterina Yu. Suvorova

Independent Researcher

Moscow, 117997, Russia;
e-mail: ekaterinabatyshkina@gmail.com
ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-3572-9777>

Просьба ссылаться на эту статью в русскоязычных источниках следующим образом:

Цыганкова П.В., Суворова Е.Ю. Рольевые игры живого действия и рольевые онлайн-игры: психологические функции в современном социокультурном контексте // Вестник Пермского университета. Философия. Психология. Социология. 2020. Вып. 3. С. 459–474. DOI: 10.17072/2078-7898/2020-3-459-474

For citation:

Tsygankova P.V., Suvorova E.Yu. [Live-action role-playing games and online role-playing games: psychological functions in the modern sociocultural context]. *Vestnik Permskogo universiteta. Filosofiya. Psihologiya. Sociologia* [Perm University Herald. Philosophy. Psychology. Sociology], 2020, issue 3, pp. 459–474 (in Russian). DOI: 10.17072/2078-7898/2020-3-459-474