

УДК 316.663.5

**Есаулов Владимир Игоревич**

преподаватель, психотерапевт.

Институт психотерапии и клинической психологии, г. Москва.

v-esaulov@yandex.ru

**Ошемкова Светлана Анатольевна**

преподаватель, клинический психолог.

Институт психотерапии и клинической психологии, г. Москва.

svetlana@oshemkova.ru

**Ошемкова Наталья Андреевна**

преподаватель, клинический психолог

Институт психотерапии и клинической психологии, г. Москва.

natali@oshemkova.ru

**Vladimir I. Esaulov**

lecturer, psychotherapist.

Institute of Psychotherapy and Clinical Psychology

v-esaulov@yandex.ru

**Svetlana A. Oshemkova**

lecturer, clinical psychologist

svetlana@oshemkova.ru

**Natal'ya A. Oshemkova**

lecturer, clinical psychologist

natali@oshemkova.ru

## **Ролевые игры живого действия: кто играет и зачем**

### **Live action role-playing games: who plays and why**

***Аннотация.** Статья посвящена исследованию социально-психологического аспекта ролевой субкультуры, возникшей в нашей стране в начале девяностых годов прошлого века и существующей в настоящее время. В данной субкультуре в играх наблюдается ролевое вживание в иной образ с отыгрыванием разной степени альтернативной самоидентификации. Проведено психодиагностическое обследование 30 человек (15 женщин и 15 мужчин) в возрасте от 17 до 43 лет, с игровым стажем от 1 года до 16 лет. Исследовались личностные особенности и коммуникативная сфера игроков. Выявлялись ранние сценарные предписания, жизненные ценности, мотивы и причины участия в ролевом движении. Выделены несколько подгрупп игроков живого действия. Исследование показало незрелость или деформацию их личностной структуры. Всем испытуемым свойственны повышенная*

активность, импульсивность, влечение к переживаниям, стремление к самореализации и независимости. Для них характерно протестное поведение, проявляющееся в выборе отыгрываемых персонажей. Отмечено, что ролевое моделирование позволяет игрокам символически вернуться к проблемным периодам развития и заново «переиграть» свой способ проживания жизни, что при длительном ролевом стаже позволяет более конструктивно разрешать фрустрирующие ситуации.

**Ключевые слова:** ролевые игры живого действия, личностные особенности игроков, психодиагностика, сценарное программирование, мотивация, ценности.

**Abstract.** This article deals with social and psychological aspect of role-playing subculture that emerged in Russia in early 1990-ies and exists currently. We see that in this subculture games are used for role play-in into different characters with enactment of alternative self-identification of differing degrees. Psychognostic assessment of 30 people (15 women and 15 men) aged from 17 to 43, with roleplaying experience ranging from 1 year to 16 years, was conducted. Personal make-up and communicative sphere of the role-players were explored. Early script prescriptions, life values, as well as motives and causes of participation in role-playing movement, were identified. Several subgroups of live action role-players were pointed out. The research exhibited immaturity or deformation of their personality structure. Overactivity, impulsiveness, affinity for emotional upheaval, pursuance of self-fulfillment and independence are common to all research subjects. Protest behavior manifesting itself in selection of characters for enactment is characteristic of them. It is observed that role modelling allows the role players to return symbolically to troubled development stages and “replay” their method of living their lives. In case of extensive role-playing experience, it makes for more constructive settlement of frustrating situations.

**Keywords:** live action role-playing games, personal make-up of role-players, psychodiagnosis, script programming, motivation, values

**Введение.** В ряде работ, направленных на изучение субкультур, было показано, что цель и результат пребывания людей в контркультуре очень сильно зависит от состояния общественной жизни. Так, в стабильные периоды развития и в традиционных обществах, изучавшихся В. Тэрнером [13], в субкультуру временно уходят люди, находящиеся в кризисе идентичности, в поиске ориентиров для окончательной идентификации и своего места в обществе [16]. В дальнейшем они находят свою нишу, обретают определённый социальный статус – и покидают сферу контркультуры. Такие рассуждения лежат в основе концепций Т. Парсонса, Л. Фойера и В. Тэрнера [4; 7; 13].

В периоды перемен в обществе происходят такие сдвиги, что разрушается сама социальная структура. Известный этнограф М. Мид, описывая современные культуры, обращает внимание на то, что молодёжь вступает совсем не в тот мир, к которому её готовили в процессе воспитания. Опыт старших уже не годится. «Еще совсем недавно, – пишет она, – старшие могли говорить: «Послушай, я был молодым, а ты никогда не был старым». Но

сегодня молодые могут им ответить: «Ты никогда не был молодым *в мире, где молод я*, и никогда им не будешь» [6]. Целью пребывания в контркультуре становится в этом случае не встраивание в прежнюю структуру общества, а формирование новой структуры, новой культурной парадигмы, и, как необходимость, *альтернативная самоидентификация* молодых людей [15].

Ролевая субкультура в России возникла именно в период глубочайшего общественного кризиса: в 1990 году на лесном полигоне под Красноярском была проведена большая многодневная игра по сюжетам Дж.Р.Р. Толкиена – «Хоббитские игрища», и 1990-й год считается датой рождения российского ролевого движения.

Альтернативная самоидентификация – начиная с принятия игрового имени и заканчивая «отключением» от всего, что не является игровым материалом – была возведена в символ принадлежности к движению. Именно здесь возникли игры глубокого вживания, в которых, как написала известный ролевой мастер Л. Бочарова, «игрок ... живёт придуманной судьбой с чужим именем в некоем чужом мире, ... отчуждён от собственного времени, где наряду с желанием действовать, мыслить и страдать ощущает свою необязательность и периферийность идущим общественным процессам...» [3].



**Рис. 1. «Ведьмак – 2005» – полевая ролевая игра по циклу произведений**

**Анджея Сапковского, в которой приняли участие более 3 тыс. человек**

Но кроме социальных потрясений конца 1980-х – 1990-ых гг., породивших субкультуру своеобразного ухода от реальности, существуют, как мы думаем, и другие – личностные – предпосылки участия молодых людей в ролевых играх, такие как их *личностная организация* и *коммуникативные особенности*.

**Цель исследования.** Мы обратились к исследованию личностных особенностей игроков и выявлению ранних сценарных предписаний, полученных ими в детстве от значимых людей, их ценностных жизненных ориентаций, а также мотивов, причин и личностных смыслов участия в ролевом движении.

**Характеристика обследованных.** По нашим предварительным наблюдениям, всех игроков можно условно разделить на три большие группы [9; 10]:

- энергичные, непосредственные в манерах и проявлении чувств, стремящиеся к активному общению и ярким впечатлениям – около трети участников игр;

- активные, очень похожие на игроков первой группы, но отличающиеся от них отсутствием внутренней легкости и избирательностью в контактах – более половины ролевиков;

- т.н. «дивные» – игроки, которые «заигрываются», теряют различие между игрой и реальностью, продолжая идентифицировать себя с выбранным персонажем после окончания игры – около 10% всех игроков.

В нашем исследовании приняли участие только игроки двух первых групп, поскольку «дивные», являясь изгоями даже в ролевом сообществе, практически не вступают в общение с «чужими».

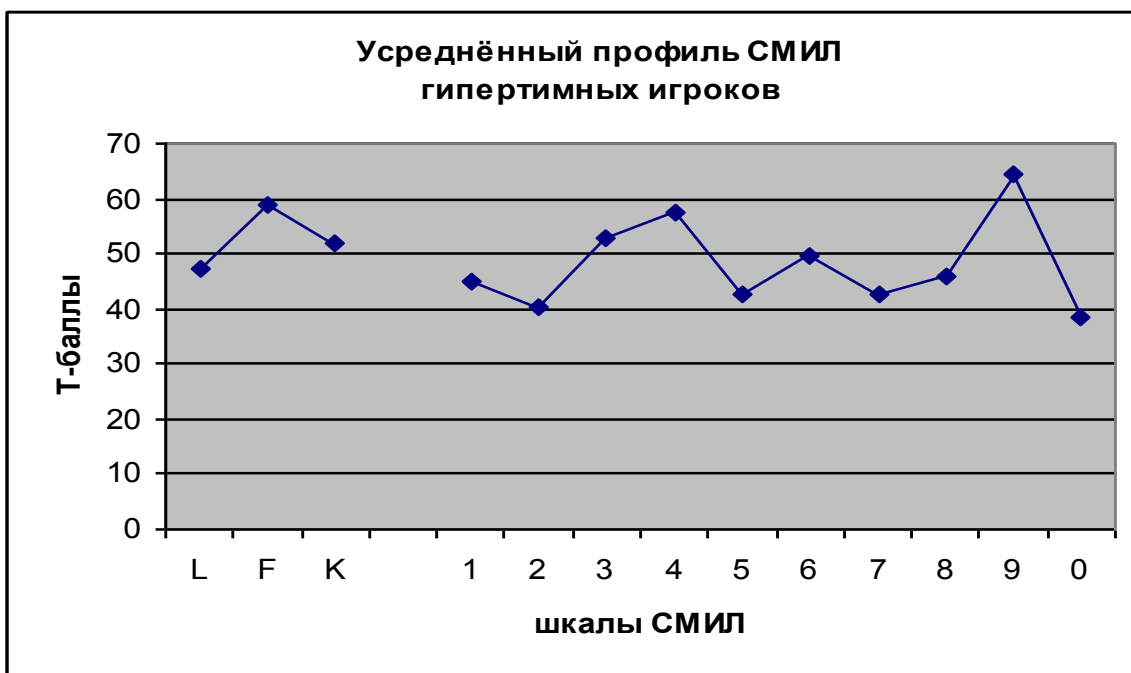
В данной работе представлены результаты комплексной психодиагностики 30 человек (15 женщин и 15 мужчин) в возрасте от 17 до 43 лет, средний возраст 24 года, с игровым стажем от года до 16 лет.

**Полученные результаты и обсуждение.** По нашим наблюдениям, всем испытуемым оказались свойственны такие качества, как повышенная активность, импульсивность, влечение к переживаниям, стремление к самореализации и независимости. Они нетерпеливы, имеют высокую поисковую активность, и при этом склонны опираться в основном на собственное мнение и противодействовать внешнему давлению.

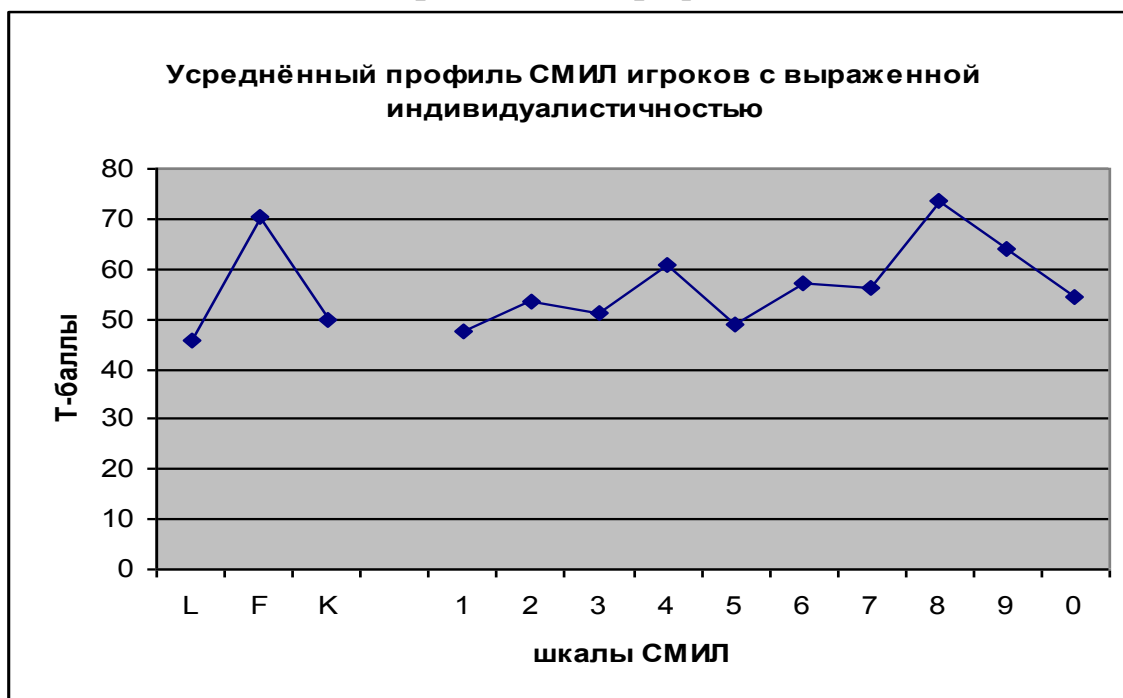
Из них 11 игроков (36,7% испытуемых) демонстрировали *гипертимный тип реагирования*: самоуверенность, общительность – без особой разборчивости в контактах, жизнелюбие, отрицание проблем, предприимчивость, жажду приключений и страсть к рискованным предприятиям, склонность к шуткам и проказам вплоть до некоторой бесцеремонности, неустойчивость интересов и необязательность в делах. Игровой компонент главенствовал во всех сферах их жизни [5; 12; 17].

Игроки второй группы (63,3% испытуемых) – с высокой индивидуалистичностью, избирательностью в общении, подчёркнутым нонконформизмом, – при эмоциональной неустойчивости и склонности к аффективным реакциям, – могут быть описаны как лица, имеющие *экспансивно-шизоидный тип реагирования*. Для них характерны погружение во внутренний мир, чувства оторванности, одиночества и непохожести на других [5; 12; 17].

Результаты методик СМИЛ [12] и «Метода портретных выборов – адаптированного теста Сонди» [11] в интерпретации Л.Н. Собчик подтвердили наши наблюдения: усреднённые личностные профили испытуемых двух групп значительно различались по U-критерию Манна-Уитни ( $p \leq 0,01$ ) по 2, 7, 8 и 0-й шкалам СМИЛ. Профили СМИЛ для обеих групп графически представлены на рисунках 2 и 3.



**Рис. 2. Усреднённый профиль СМИЛ**



**Рис. 3. Усреднённый профиль СМИЛ гипертимных игроков экспансивно-шизоидных игроков**

**Шкалы СМИЛ:**

- L** – лжи **F** – достоверности **K** – коррекции **1** – невротического сверхконтроля  
**2** – пессимистичности **3** – эмоциональной лабильности **4** – импульсивности  
**5** – маскулинности /феминности **6** – ригидности, **7** – тревожности  
**8** – индивидуальности **9** – оптимистичности **0** – социальной интроверсии

В группе шизоидных игроков нами была выделена подгруппа с высокими значениями по 8-ой шкале СМИЛ, – выше 80Т, – что принято оценивать как *психопатические варианты шизоидного типа реагирования* [12]. Профиль СМИЛ для этой подгруппы представлен на рисунке 4.

Отметим, что гипертимный тип реагирования представляет собой вариант подростковой нормы, но в профиле взрослого человека отражает *проблему эмоциональной незрелости* [12]. Экспансивно-шизоидные игроки при фрустрации некоторых потребностей, таких как потребности в психологической безопасности и симбиотической привязанности, потребности в понимании и потребности в свободе субъективного выбора, демонстрировали так называемую *парциальную регрессию «Я»*, отмеченную ранее П. Федерном и Х. Хартманом [14] у шизоидных личностей.



**Рис. 4. Усреднённый профиль СМИЛ игроков с психопатическими вариантами шизоидного типа реагирования**

Таким образом, ролевые игроки проявляли структурную патологию личности с преобладанием Детского Эго-состояния.

Кроме того, «Я-структурный теста Аммона» показал незрелость или деформацию центральных Я-функций у значительного числа игроков. Так, треть испытуемых (все из второй группы) имели низкий уровень развития таких конструктивных Я-функций, как агрессия, тревога, контроль внешних и внутренних границ и нарциссизм, а также невысокий уровень развития конструктивной сексуальности (рис. 5).

У половины испытуемых наблюдалась некоторая слабость внутренней границы «Я» с наплывами неосознанных переживаний, с пребыванием во власти чувств, сновидений и фантазий, с нарушением сосредоточения и сна. Такая патология, возникающая на самых ранних ступенях онтогенеза ребёнка в

связи с нарушением развития симбиотических отношений [1; 8], представляет собой базисное недоразвитие личностных структур, тормозя формирование других интрапсихических образований и препятствуя развитию идентичности.



**Рис. 5. Я-структура игроков с низким развитием конструктивных центральных Я-функций**  
Шкалы теста Аммона

**Агрессия:**

- конструктивная A<sub>1</sub>
- деструктивная A<sub>2</sub>
- дефицитарная A<sub>3</sub>

**Тревога / Страх:**

- конструктивные C<sub>1</sub>
- деструктивные C<sub>2</sub>
- дефицитарные C<sub>3</sub>

**Внешнее Я-отграничение:**

- конструктивное O<sub>1</sub>
- деструктивное O<sub>2</sub>
- дефицитарное O<sub>3</sub>

**Внутреннее Я-отграничение:**

- конструктивное O\*<sub>1</sub>
- деструктивное O\*
- дефицитарное O\*<sub>3</sub>

**Нарциссизм:**

- конструктивный H<sub>1</sub>
- деструктивный H<sub>2</sub>
- дефицитарный H<sub>3</sub>

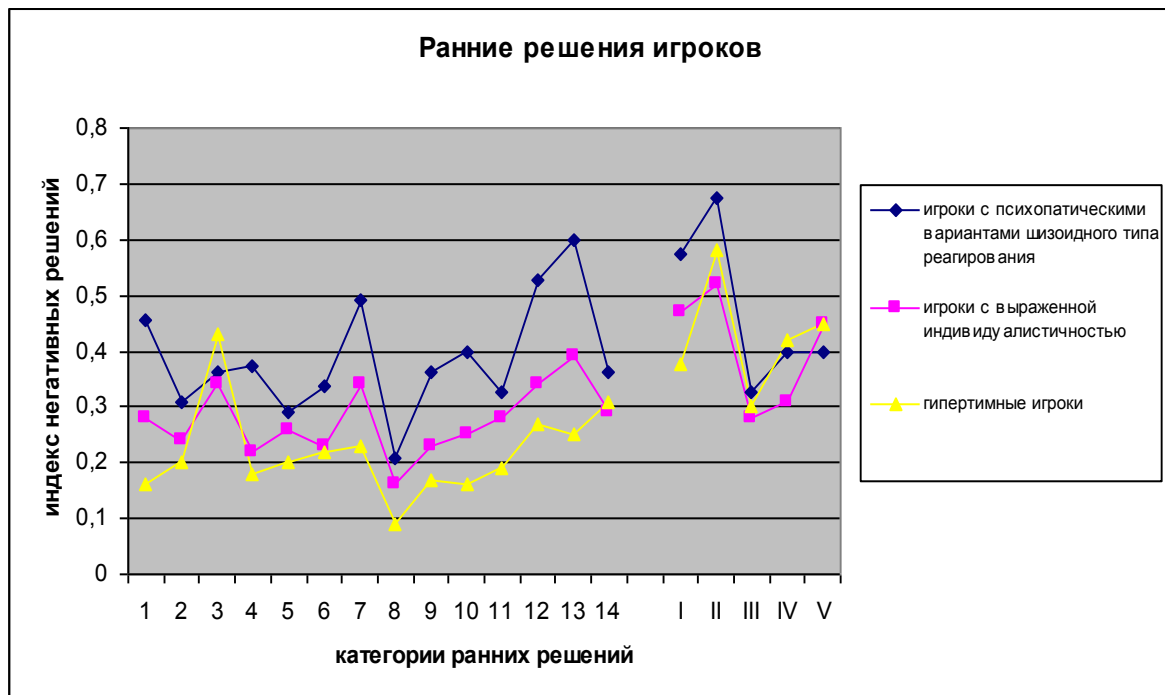
**Сексуальность:**

- конструктивная Ce<sub>1</sub>
- деструктивная Ce<sub>2</sub>
- дефицитарная Ce<sub>3</sub>

Чтобы понять, как именно формировалась такая Я-структура испытуемых, мы обратились к изучению первичных сценарных посланий, полученных в раннем детстве игроками, с помощью теста В. Петровского «Категории ранних решений».

Результаты теста (рис. 6) показали, что для гипертимных игроков основным сценарным предписанием является «Не будь ребёнком». Для шизоидных игроков особенно значимыми оказались такие послания, как «Не принадлежи к группе», «Не чувствуй», «Не сближайся». Кроме того, для испытуемых с показателями выше 80Т по 8-ой шкале в профиле СМИЛ существенными были послания «Не живи» и «Не будь значимым».

Ведущим драйвером во всех группах оказался драйвер «Будь сильным», вторым – «Спешу» у гипертимных игроков и «Будь лучшим» у шизоидных игроков (что больше выражено в подгруппе испытуемых с психопатическим уровнем шизоидного типа реагирования).



**Рис. 6. Категории ранних решений:**

**1** – Не живи **2** – Не взрослей /не будь самостоятельным **3** – Не будь ребёнком / не будь спонтанным **4** – Не будь успешным **5** – Не будь первым **6** – Не делай **7** – Не сближайся / никого не люби **8** – Не будь здоров **9** – Не будь собой / не будь индивидуальностью **10** – Не будь значимым **11** – Не думай **12** – Не чувствуй **13** – Не принадлежи к группе **14** – Не твори

**Драйверы:**

**I** – Будь совершенным **II** – Будь сильным **III** – Радуй других **IV** – Старайся **V** – Спешу

В ходе изучения фрустрационных реакций ролевых игроков по методике рисуночной фрустрации С. Розенцвейга нами был выявлен невысокий коэффициент групповой конформности ( $GCR_{cp} = 46,1\%$ ,  $\sigma_{GCR} = 5,0\%$ ), т.е. *невысокий уровень их социальной адаптации.*

Такие личностные особенности молодых людей приводят к тому, что их *юношеский кризис идентичности принимает затяжной характер.*

Как писал Э. Эриксон, «...некоторые подростки *вновь* должны попытаться *разрешить кризисы предшествующих лет*, прежде чем создать для себя в качестве ориентиров для окончательной идентификации устойчивые иды и идеалы...» [16].

Требуется время для обращения к нерешённым задачам развития, для удовлетворения базовых детских потребностей: в доверии себе и другим, в самостоятельности и свободе выбора, в игре, антиципации ролей и овладении



реальностью, в умелости и компетентности [16]. Только после этого становится возможной *интеграция* сформированных элементов идентичности.

По мнению Э. Эриксона, молодые люди, ещё не достигшие новой взрослой эго-идентичности и не готовые принять на себя взрослые обязанности, могут *путём свободного ролевого экспериментирования* найти свою нишу в обществе. Это ролевое экспериментирование есть *социальная игра* – настоящий генетический *преемник детской сюжетно-ролевой игры* [16].

С этой точки зрения, ролевая игра живого действия помогает создать безопасное пространство для удовлетворения этих базовых детских потребностей, а также для противостояния сценарным предписаниям.

Так, само *участие в ролевой игре* (в противовес предписанию «Не будь ребёнком / не будь спонтанным»), а также *принадлежность к ролевому сообществу* (в противовес предписанию «Не принадлежи к группе») становится противостоянием сценарным предписаниям. Э. Бёрн рассматривал подобное противостояние как *действия бунтующего ребёнка*, «когда большинство молодых людей мечутся от *сценария к антисценарию* и *обратно*», то стараясь *исполнять родительские предписания*, то *восставая против них...*» [2].

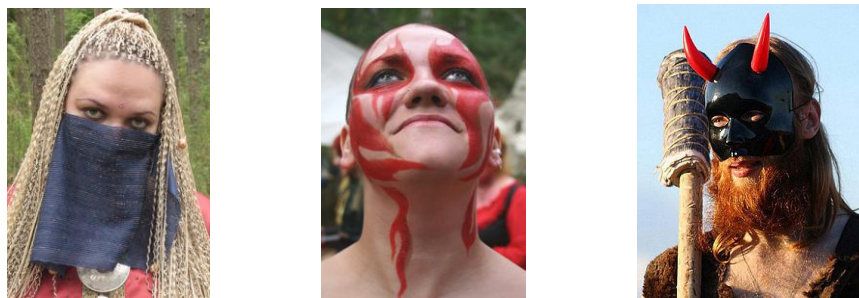
15% ролевых игроков, принявших участие в этом исследовании, отмечают ценность ролевой игры с её *безопасностью чувствовать и действовать*, и все 100% ценят игру за возможность моделировать различные ситуации, включая опасные, и «проживать» роли «в шкуре» персонажа, овладевая реальностью.

Для многих игроков «надевать на себя» разные роли – это искать ответы на вопросы «Кто я?», «Какой я?»

«Я в роли, – пишет одна из участниц исследования, – это я в предполагаемых обстоятельствах»; «Я выбираю образы, близкие по духу или по мотивации», – пишет другой участник.

Таким образом, ролевая игра становится экстернализацией внутреннего мира игрока, лучшим способом рассказать о себе, о своих переживаниях, о своих ценностях и установках. Такая открытость и эмоциональный резонанс, возникающий в игровом и неигровом взаимодействии, позволяют возникнуть близким доверительным отношениям, которые продолжаются и за пределами игры. Таким образом, игроки противостоят предписанию «Не сближайся / никого не люби».

Значительная часть игроков имеет предписание «Не чувствуй». Более того, ведущий драйвер «Будь сильным» заставляет их сдерживать эмоции. И только участие в игре и отыгрыш роли «по Станиславскому» предоставляет игрокам возможность испытать и выразить свои чувства, *спрятавшись под маской персонажа*. Одна из участниц исследования описывает ролевые игры как пространство, в котором она может *«ощущать эмоции «на полную катушку» и не получать осуждения»*.



**Рис. 7, 8, 9. Под маской персонажа**

Кроме того, *спрятавшись под маской персонажа*, становится возможным безопасно исследовать *теневые стороны* собственной личности.

Многие игроки отмечают, что они стремятся играть отрицательных персонажей. «Не знаю, чем объясняется, но играть их как-то приятней», – говорят одни из них. Другие играют зло, поскольку для зла нет правил. Третьих раздражает этот вечный «хэппи-энд», и они приезжают, чтобы доказать, что зло тоже может победить. И здесь мы снова встречаемся с действиями бунтующего ребёнка.

Наконец, четвёртые – это те, кто приехал на игру за сильными эмоциями, и они играют настоящее чёрное зло, чтобы создать накал страстей, напряжённый драматический конфликт «Белого» и «Чёрного».

Умение создавать интересные, харизматичные, незабываемые образы, а также умение глубоко вживаться в роль весьма ценятся в ролевом сообществе. Таких игроков *приглашают* на игры.

Мастерские группы стремятся создать *свой стиль*, своё лицо, предложить проект, который станет их своеобразной визитной карточкой. Известные мастерские «бренды», такие как «Крафт», «Феникс», «Лестница в небо», «Макарена» и «Волки Одина», воспринимаются как гарантия качества будущей игры.

Так, участники игр – мастера и игроки – противостоят предписанию «Не будь значимым».

Другой способ противостать этому предписанию – выбор соответствующей роли. Например, спектр ролей одной из участниц исследования включает в себя:

- роль *прекрасной королевы* / женщины с неким значимым статусом, которая является не просто символом, а занимает *активную позицию* по отношению к своему государству / народу / важной для себя группе людей;
- роль *магички*, совершающей действия в своих интересах и интересах своих приближённых;
- тёмный женский персонаж, обладающий *некой магической силой* и стремящийся реализовать какие-либо определённые цели.

В ролевой игре формируется способность находить баланс между индивидуальностью игрока и командными интересами, между импровизацией и игрой в рамках правил. Несмотря на импульсивность, склонность опираться в основном на собственное мнение и выраженные протестные реакции, игроки лишь в единичных случаях нарушают правила игры.

В ролевой игре удовлетворяется потребность человека в самостоятельном творчестве. Две трети игроков отметили возможность творчества и самореализации как одну из наиболее привлекательных сторон игры. Так они противостоят предписанию «Не твори».

Интересно, что игроки с наиболее выраженными сценарными предписаниями играют наиболее интенсивно, – до 7 – 15 игр в сезон, – в то время как остальные принимают участие лишь в 1 – 3-х, реже 4-х играх.

Контент-анализ анкет, направленных на исследование мотивов, причин и личностных смыслов участия игроков в ролевом движении, показал, что наибольшее количество ответов связано:

- с возможностью моделирования различных жизненных ситуаций и их проживания путём погружения в роль;
- с возможностью безопасного получения опыта, недоступного в реальной жизни;
- с возможностью выражения эмоций;
- с возможностью общения с интересными людьми.

Игроки с большим ролевым стажем отмечали, что игровой опыт позволяет им спокойнее, чем прежде, реагировать на неожиданные ситуации, легче находить выход из трудного положения. Их слова были подтверждены результатами теста С. Розенцвейга: профиль фрустрационных реакций ролевых игроков показывал повышенную фиксацию на препятствии, но при этом испытуемые демонстрировали готовность конструктивно разрешать фрустрирующие ситуации. У них преобладали импунитивные реакции без обвинения окружающих либо самих себя, и наблюдалось снижение агрессивности защитного характера (см. таблицу 1).

**Таблица 1. Усреднённые профили фрустрационных реакций игроков**

| Тип реакции | OD          | ED          | NP          | Сумма | %           | стандарт   |
|-------------|-------------|-------------|-------------|-------|-------------|------------|
| <b>Е</b>    | 2,05        | 4,14        | 2,36        | 8,55  | <b>35,6</b> | <b>40</b>  |
| <b>I</b>    | 0,09        | 2,09        | 3,50        | 5,68  | <b>23,7</b> | <b>30</b>  |
| <b>М</b>    | 5,86        | 3,32        | 0,59        | 9,77  | <b>40,7</b> | <b>30</b>  |
| сумма       | 8,00        | 9,55        | 6,45        | 24    | –           | –          |
| %           | <b>33,3</b> | <b>39,8</b> | <b>26,9</b> | –     | <b>100</b>  | –          |
| стандарт    | <b>20</b>   | <b>50</b>   | <b>30</b>   | –     | –           | <b>100</b> |

**Направленность реакций:** **Е** – экстрапунитивные

**I** – интрапунитивные **М** – импунитивные

**Тип реакций:** **OD** – препятственно-доминантные (подчёркивание препятствия) **ED** – эгозащитные **NP** – необходимо-упорствующие (направленность на разрешение фрустрирующей ситуации)

Таким образом, ролевое моделирование позволяет игрокам символически вернуться к проблемным периодам развития и заново «переиграть» свой способ проживания жизни. И в этом смысле ролевая игра живого действия – это деятельность, направленная на преодоление затяжного кризиса идентичности.

Анализ их анкет показал, что ролевые игроки ценят людей, имеющих *активную жизненную позицию и устойчивую систему ценностей, ориентированных на личностное развитие*, на постоянный поиск нового и интересного.

Формализованный анализ ценностных ориентаций игроков по методике М. Рокича выявил преобладание *ценностей индивидуализации, направленных на развитие и самоактуализацию*. Так, среди ценностей-целей наиболее важными оказались:

- активная деятельная жизнь (полнота и эмоциональная насыщенность жизни);
- здоровье (физическое и психическое);
- уверенность в себе (внутренняя гармония, свобода от внутренних противоречий, сомнений);
- свобода (самостоятельность, независимость в суждениях поступках);
- развитие (работа над собой, постоянное физическое и духовное совершенствование);
- любовь (духовная и физическая близость с любимым человеком).

Среди ценностей-средств были выбраны:

- независимость (способность действовать самостоятельно, решительно);
- образованность (широта знаний, высокая общая культура);
- твёрдая воля (умение настоять на своем, не отступать перед трудностями);
- жизнерадостность (чувство юмора).

### **Выводы.**

Проведённое нами исследование личности ролевых игроков живого действия показало незрелость или деформацию их личностной структуры. Все наши испытуемые демонстрировали либо *гипертимный*, либо *экспансивно-шизоидный тип реагирования*.

Акцентуация по гипертимному типу отражает *проблему эмоциональной незрелости*. У экспансивно-шизоидных игроков мы наблюдали так называемую *парциальную регрессию «Я»*, отмеченную ранее П. Федерном и Х. Хартманом у шизоидных личностей. С точки зрения трансактного анализа это означает, что ролевые игроки обеих групп имеют *структурную патологию личности с преобладанием эго-состояния «Ребёнок»*.

Кроме того, треть испытуемых (все с экспансивно-шизоидным типом реагирования) имела *низкий уровень развития* таких *конструктивных Я-функций*, как агрессия, тревога, контроль внешних и внутренних границ и нарциссизм, а также невысокий уровень развития конструктивной сексуальности. У половины испытуемых наблюдалась некоторая *слабость внутренней границы «Я»*, что представляет собой базисное недоразвитие личностных структур, тормозит формирование других интрапсихических образований и *препятствует развитию идентичности*.

Анализ первичных сценарных посланий выявил, что для гипертимных игроков основным предписанием является «Не будь ребёнком», а экспансивно-

шизоидные игроки имеют довольно деструктивные ранние предписания, такие как «Не принадлежи к группе», «Не чувствуй», «Не сближайся». Для игроков с психопатическим уровнем шизоидного типа реагирования (набравших более 80Т по 8-ой шкале СМИЛ) значимыми оказались ещё и такие послания, как «Не живи» и «Не будь значимым».

Ведущим драйвером во всех группах оказался драйвер «Будь сильным», вторым – «Спешу» у гипертимных игроков и «Будь лучшим» у экспансивно-шизоидных игроков (что больше выражено в выделенной подгруппе).

Для всех ролевых игроков оказалось характерно протестное поведение, выражающееся в выборе отыгрываемых персонажей, в противостоянии первичным сценарным предписаниям, в самой принадлежности ролевому движению, а методика рисуночной фрустрации С. Розенцвейга выявила невысокий коэффициент групповой конформности ( $GCR_{cp} = 46,1\%$ ,  $\sigma_{GCR} = 5,0\%$ ), т.е. *невысокий уровень их социальной адаптации*.

Такие личностные особенности игроков приводят к тому, что их *юношеский кризис идентичности* принимает *затяжной характер*. Требуется время для обращения к неразрешённым кризисам предшествующих лет, для удовлетворения базовых детских потребностей, характерных для основных этапов развития идентичности: потребности в доверии себе и другим, потребности в самостоятельности и свободе выбора, потребности в игре, антиципации ролей и овладении реальностью и потребности в умелости и компетентности [16].

Комплексный анализ первичных сценарных посланий и контент-анализ анкет, направленных на исследование мотивов, причин и личностных смыслов участия игроков в ролевом движении, показал, что ролевая игра живого действия воспринимается игроками как безопасное пространство для удовлетворения этих потребностей, противостояния сценарным предписаниям и, тем самым, способствует разрешению кризиса идентичности [9; 10].

### ***Литература:***

1. Аммон Г. *Динамическая психиатрия*. СПб. Институт им. В.М. Бехтерева, 1995. 94 с.

2. Берн Э. *Игры, в которые играют люди: Психология человеческих взаимоотношений; Люди, которые играют в игры: Психология человеческой судьбы*. М. Лист-Нью; Центр общечеловеческих ценностей, 1997. 336 с.

3. Бочарова Л.В. *Возвращение Дон Кихота. Моё королевство*, 2005, №24. С. 70 – 80. [Электронный ресурс]. URL: <http://www.mykingdom.ru/mykingdom/35788>. (Дата обращения: 15.10.2015).

4. Куприянов Б.В., Подобин А.Е.. *Очерки общественной педагогики: ролевое движение в России*. Кострома. КГУ им. Н.А. Некрасова, 2003. 104 с.

5. Леонгард К. *Акцентуированные личности*. Ростов-на-Дону. Феникс, 1997. 544 с.

6. Мид М. *Культура и мир детства: Избранные произведения*. М. Наука, 1988. 429 с.

7. Омельченко Е. Субкультуры и культурные стратегии на молодежной сцене конца XX века: кто кого? //Неприкосновенный запас, 2003. № 36. С. 53 – 61.

8. Очерки динамической психиатрии. Транскультуральное исследование. Под ред. М.М. Кабанова, Н.Г. Незнанова. СПб. Институт им. В.М. Бехтерева, 2003. 438 с.

9. Ошемкова Н.А., С.А. Ошемкова, В.И. Есаулов. Ролевые игры живого действия как метод компенсации личностных дефицитов. Детская и подростковая психотерапия. //Всероссийская научно-практическая конференция. Сборник материалов 17 – 19 апреля 2015 года. М. Издательство «Перо», 2015. С. 117 – 120.

10. Ошемкова С.А. Особенности личностной структуры и структурирования времени ролевых игроков живого действия с позиций трансактоного анализа. Дипломная работа. М. 2010. 219 с.

11. Собчик Л.Н. Модифицированная методика Сонди. Тест восьми влечений. СПб. Речь, 2003. 128 с.

12. Собчик Л.Н. Стандартизированный многофакторный метод исследования личности СМИЛ. СПб. Речь, 2004. 168 с.

13. Тэрнер В. Символ и ритуал. М. Наука, 1983. 280 с.

14. Холмогорова А.Б. Психотерапия шизофрении за рубежом. //Московский психотерапевтический журнал, №1, 1993. С. 225 – 259.

15. Щепанская Т.Б. Система: тексты и традиции субкультуры. М. ОГИ, 2004. 288 с.

16. Эриксон Э. Идентичность: юность и кризис. М. Флинта: МПСИ: Прогресс, 2006. 352 с.

17. Юдин Т.И. Психопатические конституции. М. Издание М. и К. Сабашниковых, 1926. 168 с.

### **References:**

1. Ammon G. The dynamic psychiatry. Saint Petersburg: V. Bekhterev Psychoneurological Institute Press, 1995. 94 p.

2. Berne E. Games people play: the psychology of human relationships; People who play games: the psychology of human fate. M.: List-New; Center for human values, 1997. 336 p.

3. Bocharova L.V. Return of Don Quixote // My Kingdom. 2005. N 24. P. 70 – 80. [Electronic resource]. URL: <http://www.mykingdom.ru/mykingdom /35788>. (Date of access – 15.10.2015).

4. Kupriyanov B.V., Podobin A.E. Essays on public pedagogy: role-playing movement in Russia. Kostroma: Nekrasov KSU Press, 2003. 104 p.

5. Leongard K. Accented personality. Rostov-on-Don: Phoenix, 1997. 544p.

6. Mid M. Culture and the world of childhood: selected works. M.: Science, 1988. 429 p.

7. Omel'chenko E. Subculture and cultural strategy on youth scene of the late twentieth century: who will win?// Emergency supply. 2004. № 36. P. 53 – 61.

8. Essays on the dynamic psychiatry : transcultural research / ed. by M.M. Kabanov, N.G. Neznanov. Saint Petersburg: Bekhterev Psychoneurological Institute Press, 2003. 438 p.
9. *Oshemkova N.A., Oshemkova S.A., Esaulov V.I.* Live action role playing games as a payment method of personality deficits // Child and adolescent psychotherapy. All-Russian scientific and practical Conference. Collection of materials. 17 – 19 April 2015. M.: Pero, 2015. P. 117 – 120.
10. *Oshemkova S.A.* Features of personality structure and time structuring of live-action role-players from the standpoint of transactional analysis : graduate work. M., 2010. 219 p.
11. *Sobchik L.N.* Retrofit technique of Szondi. Test of eight drives. Saint Petersburg: Rech', 2003. 128 p.
12. *Sobchik L.N.* A standardized method for multivariate study of personality. SMIL. Saint Petersburg: Rech', 2004. 168 p.
13. *Terner B.* Symbol and ritual. M.: Science, 1983. 280 p.
14. *Kholmogorova A.B.* Psychotherapy of schizophrenia abroad // Moscow psychotherapeutic journal. №1. 1993. P. 225 – 259.
15. *Shchepanskaya T.B.* System: texts and traditions of the subculture. M.: OSI Press, 2004. 288 p.
16. *Erikson E.* Identity: youth and crisis. M.: Flinta: MPSI: Progress, 2006. 352 p.
17. *Yudin T.I.* Psychopathic Constitution. M.: M. and K. Sabashnikov Publishers, 1926. 168 p.