

**Анализ психологических механизмов защиты у участников форумных ролевых игр**

**Научный руководитель – Королева Наталья Николаевна**

*Глинкина Любовь Сергеевна*

*Студент (магистр)*

Российский государственный педагогический университет им. А.И. Герцена, Институт психологии, Санкт-Петербург, Россия

*E-mail: gsluba@yandex.ru*

Киберпространство в настоящее время становится не только электронной средой для хранения, обработки и передачи информации, но и источником порождения новых гибридных форм творческой деятельности. Одной из них выступает форумная ролевая игра (англ. FRPG), сочетающая игровые и сетевые литературные практики [3]. В процессе FRPG люди создают персонажей, истории которых они «претворяют в жизнь», создавая рассказы во взаимодействии с такими же игроками на общем «сеттинге» [4]. Участие в FRPG может оказывать неоднозначное влияние на личность игроков. Игра может выступать как средством активизации творческого потенциала личности, так и способом защитного поведения, «ухода в виртуальность». Кроме того, вовлеченность в сетевые компьютерные игры нередко приводят к возрастанию агрессивности [1,2]. Однако форумные ролевые игры и личностные характеристики их игроков на сегодняшний день являются малоизученными, что обуславливает актуальность данной работы.

Целью исследования стало изучение механизмов психологической защиты и агрессии у игроков FRPG. В процессе предварительного включенного скрытого наблюдения за игроками в среде FRPG и их внеролевым общением во внеигровых разделах форума нами было выдвинуто несколько гипотез:

- 1) Различия в характерологических чертах игрока и игрового персонажа могут быть связаны с проявлением защитного механизма компенсации;
- 2) Существует взаимосвязь между выраженностью различий в чертах характера игрока и игрового персонажа со степенью напряженности механизмов психологической защиты.
- 3) Игроки с большей выраженностью агрессии наделяют игрового персонажа чертами характера, отличающимися от собственных.

В исследовании приняли участие 22 человека - участники двух форумных игр сходного содержания в жанре «реал-лайф» - моделирования повседневной жизни. С целью определения черт характера игрока и персонажа нами была использована методика изучения акцентуаций личности К.Леонгарда (модификация С.Шмишека). Участникам давалась инструкция ответить на вопросы методики дважды: от своего имени и от имени созданного игрового персонажа. Для диагностики механизмов психологической защиты использовался опросник «Индекс жизненного стиля» Плутчика-Келлермана-Конте. Уровень агрессии выявлялся посредством опросника Басса-Дарки. Для статистической обработки данных использовались  $t$  - критерий Стьюдента и коэффициент ранговой корреляции Спирмена.

В результате анализа различий между чертами характера игроков и их персонажей было выявлено, что некоторые черты характера персонажей компенсируют их выраженность у игроков. Так, игроки со слабо выраженной демонстративностью стремятся создать своих персонажей способными привлекать внимание окружающих ( $t=3.76$ ,  $p=0,01$ ), уравновешенные наделяют игровой образ высокой возбудимостью ( $t=5.32$ ,  $p=0,001$ ), игроки с

ровным фоном настроения - циклотимностью ( $t=3.62$ ,  $p=0,01$ ), не склонные к аффектам - экзальтированностью ( $t=3.34$ ,  $p=0,01$ ). Подтверждаются и обратные тенденции. Демонстративные игроки стремятся меньше привлекать внимание к своему персонажу ( $t=2.87$ ,  $p=0,01$ ), неуравновешенные игроки создают эмоционально стабильных персонажей ( $t=3.04$ ,  $p=0,01$ ), циклотимические - персонажей с низкой лабильностью настроения ( $t=7.52$ ,  $p=0,001$ ), экзальтированные - с низкой аффективностью ( $t=3.60$ ,  $p=0,01$ ).

Далее нами были рассчитаны коэффициенты корреляции между показателем компенсаторного характера создания персонажа (разность между результатами по каждой шкале опросника Леонгарда-Шмишека, заполненного «от своего имени и «от лица персонажа») и выраженностью механизмов психологической защиты. Так, выраженные различия между игроком и персонажем по шкале «демонстративность» прямо коррелируют с гиперкомпенсацией и рационализацией ( $r=0.57$  и  $r=0.54$  соответственно). Между разностью по шкале «возбудимость» и напряженностью компенсации существует обратная связь ( $r=-0.56$ ). Показатель разности в циклотимности у игрока и персонажа имеет прямую связь с вытеснением ( $r=0.54$ ) и обратную - с отрицанием ( $r=-0.56$ ). Разность в экзальтированности положительно связана с регрессией и гиперкомпенсацией ( $r=0.54$  и  $r=0.54$ ), в тревожности - обратно связана с вытеснением ( $r=-0.58$ ). Также выявлена отрицательная взаимосвязь между общим уровнем агрессивности и различий в тревожности у игроков и персонажей ( $r=-0.55$ ).

Полученные результаты показывают, что конструирование игрового персонажа в FRPG связано с проявлениями механизмов психологической защиты у игроков. Такие черты характера игроков, как демонстративность, возбудимость, циклотимность, экзальтированность, компенсируются посредством создания персонажей с противоположными характеристиками. При этом компенсация демонстративности в игре увеличивает проявление защит по типу гиперкомпенсации и рационализации, циклотимности - вытеснения, экзальтированности - гиперкомпенсации и регрессии. В то же время, создание игрового персонажа по компенсаторному принципу может снижать напряженность психологических защит у игроков. Компенсация возбудимости в игровом поведении снижает напряженность компенсации, циклотимности - отрицания, тревожности - вытеснения. Конструирование персонажа с противоположным уровнем тревожности снижает склонность к агрессии в реальном поведении игроков. Полученные результаты могут использоваться для разработки программ профилактики и коррекции игровой зависимости у участников FRPG.

### Источники и литература

- 1) Войскунский А. Е., Богачева Н. В. Основные направления киберпсихологических исследований компьютерной игровой деятельности и геймеров //Материалы научной конференции " Интернет и современное общество". – 2012. – С. 336-340.
- 2) Кастронова Э. Бегство в виртуальный мир Пер. с англ. М. Островской. — Ростов н/Д: Феникс, 2010. — 214 с.
- 3) Олесина Е. П. Сетература-новая форма или новый смысл? //Мир психологии. – 2014. – №. 4. – С. 183-193.
- 4) Форумная игра. [Электронный ресурс] // RPG Wikia, свободная энциклопедия о ролевых играх RPG. [http://ru.rpg.wikia.com/wiki/Форумная\\_игра](http://ru.rpg.wikia.com/wiki/Форумная_игра) (дата обращения 20.02.2018).