

СЕКЦІЯ 6 ПСИХОЛОГІЯ ОСОБИСТОСТІ

КОРЕКЦІЙНИЙ ПОТЕНЦІАЛ НАСТІЛЬНОЇ РОЛЬОВОЇ ГРИ DUNGEONS&DRAGONS У КОНТЕКСТІ РОЗВИТКУ СОЦІАЛЬНОГО ІНТЕЛЕКТУ ОСОБИСТОСТІ

THE PSYCHO CORRECTIVE POTENTIAL OF TABLETOP ROLE-PLAYING GAME "DUNGEONS&DRAGONS" IN THE CONTEXT OF THE DEVELOPMENT OF THE SOCIAL INTELLIGENCE OF AN INDIVIDUAL

У статті розглянуто феномен психологічного впливу настільної гри Dungeons&Dragons на молодь і досліджено її психокорекційний потенціал.

Проведено теоретичний аналіз ігрової терапії, особливостей настільної гри Dungeons&Dragons, її впливу на особистість. Наведено гіпотези й результати емпіричного дослідження, описано специфіку впливу настільної гри Dungeons&Dragons на особистість молодого віку, проаналізовано характер цього впливу та оцінено корекційний потенціал настільної гри.

За результатами наукової роботи зроблено висновки щодо актуальності й новизни її результатів, важливості подальшого теоретичного й практичного дослідження теми корекційного потенціалу настільної гри Dungeons&Dragons і характеру її впливу на особистість. Доведено наявність позитивного та підтримуючого впливу на особистість.

Роботу апробовано на II Міжнародній студентській науково-практичній конференції «Психологічні аспекти кроскультурної взаємодії у медіасередовищі» (місто Львів, Україна, 16–17 червня 2022 року), на I Міжнародній науково-практичній конференції «Психологічні умови благополуччя персоналу організації» (місто Львів, Україна, 27–28 жовтня 2022 року) і на II Міжнародній науково-практичній конференції «Наука і освіта в глобальному та національному вимірах: виклики, загрози, перспективи розвитку» (місто Плтава, Україна, 22–23 лютого 2024 року).

Ключові слова: *Dungeons&Dragons, психокорекційний потенціал, групова психокорекція, настільні ігри, рольові ігри.*

The scientific paper examines the phenomenon of the psychological impact of the Dungeons&Dragons board game on young people and investigates its psychocorrective potential.

The paper provides a theoretical analysis of game therapy, features of the Dungeons&Dragons board game, and its impact on personality. Hypotheses and results of empirical research are presented, the specifics of the influence of the board game Dungeons&Dragons on the personality of young people are described, the nature of this influence is analyzed and the corrective potential of the board game is assessed.

Based on the results of the scientific work, conclusions were made regarding the relevance and novelty of its results and the importance of further theoretical and practical research on the topic of the corrective potential of the Dungeons&Dragons board game and the nature of its impact on the individual. It has been proven that it has a positive and supportive effect on the individual.

The work was tested at the II International Student Scientific and Practical Conference "Psychological Aspects of Cross-Cultural Interaction in the Media Environment", which took place in the city of Lviv, Ukraine on June 16–17, 2022, and at the III International Scientific and Practical Conference "Psychological Conditions of the Well-Being of Organizational Personnel", held in the city of Lviv, Ukraine, on October 27–28, 2022 and at the II International Scientific and Practical Conference "Science and Education in Global and National Dimensions: Challenges, Threats, Development Prospects", held in the city of Poltava, Ukraine, on February 22–23, 2024.

Key words: *Dungeons&Dragons, psychocorrective potential, group psychocorrection, board games, role-playing games.*

УДК 159.96

DOI <https://doi.org/10.32782/2663-5208.2024.58.18>

Восковський А.А.

аспірант кафедри теоретичної та практичної психології
Національний університет
«Львівська політехніка»

Вступ. Проблема гри та її роль у психічному розвитку завжди посідала одне із центральних місць у психологічній літературі в силу її значимості, оскільки гра розглядається як особлива форма передачі досвіду, створена суспільством для управління розвитком дітей. Незважаючи на широкий спектр обговорюваних питань стосовно цієї проблеми, багато з них залишаються дискусійними або зовсім не обговорюваними. Одним із таких питань є психологічний аналіз настільних ігор, їх роль у психічному розвитку дітей, а також і їх психокорекційний потенціал, зв'язок з іншими видами ігор і навчальною діяльністю.

У цьому плані особливо можна виділити гру Dungeons&Dragons, яка поєднує елементи як звичайної настільної гри, так і казки, при цьому даючи гравцям великий простір у діях і створенні персонажів. Важливо зазначити, що сьогодні малодослідженими залишаються особливості психокорекційного потенціалу впливу вищезазначеної гри на людей підліткового й дорослого віку в контексті розвитку соціального інтелекту особистості.

Саме тому метою статті є дослідження специфіки психокорекційного впливу інтерактивної гри Dungeons&Dragons на особистість людини-гравця, а також власне корекційний

потенціал цієї гри серед молоді.

Аналіз останніх досліджень. Поширеність і роль різноманітних ігор у житті дітей і дорослих привертає до цієї проблеми увагу багатьох учених не тільки в психології, а й у філософії, логіці й інших науках (Е. Еріксон, Ж. Піаже, Й. Хейзінг).

Серед сучасних зарубіжних науковців питанням впливу та ролі настільних ігор (зокрема й гри Dungeons&Dragons) займалися Армандо Сімон (Armando Simon) [7], Майкл Саргент (Michael S. Sargent) [6], Уотчел (Watchel), Орбі Адамс (Aurbie S. Adams) [1], Сорен Хенріч і Рейчел Вортінгтон (Soren Henrich & Rachel Worthington) [4] та інші.

Виклад основного матеріалу. Ігрова психокорекція – метод психокорекційної дії на дітей і дорослих за допомогою гри. В основі різних методик, описуваних цим поняттям, лежить визнання того, що гра справляє сильний вплив на розвиток особи.

Гра сприяє створенню близьких стосунків між учасниками групи, знімає напруженість, тривогу, страх перед навколишнім середовищем, підвищує самооцінку, дає змогу перевірити себе в різних ситуаціях, знімаючи небезпеку соціально значущих наслідків.

Характерна особливість гри – її двоплановість, властива також драматичному мистецтву, елементи якого зберігаються в будь-якій колективній грі: з одного боку, гравець виконує реальну діяльність, виконання якої вимагає дій, пов'язаних із вирішенням цілком конкретних, часто нестандартних завдань, і тому засвоює нові навички або розширює свій поведінковий репертуар; з іншого – низка моментів цієї діяльності має умовний характер, що дає змогу відвернутися від реальної ситуації з її відповідальністю й численними обставинами.

Двоплановість гри зумовлює її розвивальний і психокорекційний ефект.

Dungeons&Dragons (D&D, DnD; Підземелля і дракони) – настільна рольова гра в жанрі фентезі, розроблена Гері Гайгексом і Дейвом Арнесоном [3]. Уперше видана в 1974 році компанією «Tactical Studies Rules, Inc.» (TSR), з 1997 року видається компанією «Wizards of the Coast» (WotC).

Основною особливістю Dungeons&Dragons є фентезійний світ, у який уведені фантастичні істоти й чарівні предмети. Ведучий (Dungeon Master) є арбітром та оповідачем. Гравці створюють групу з кількох персонажів, яка взаємодіє з навколишнім світом, вирішує різні конфлікти, бере участь у боях та отримує винагороди. На початку свого існування дія ігор відбувалася в підземеллях, але сьогодні ним не обмежується, тобто сюжет гри розвивається на будь-якій можливій вигаданій чи реальній локації.

Дослідження Армандо Сімона (Armando

Simon) [7, с. 330], проведене на шістьдесяти восьми волонтерах у вікових проміжках від 15 до 35 років, указує на те, що, незважаючи на негативне ставлення деяких батьків і медіа до інтерактивних і настільних ігор, гри Dungeons&Dragons зокрема, жодних негативних кореляцій із делінквентною чи аутодеструктивною поведінкою не помічено, так само як і наявних, на думку маркетологів і гравців, зв'язків із високим рівнем інтелекту гравців у цю гру.

Жодних зв'язків із тривалим досвідом гри й емоційною нестабільністю також не помічено. При цьому автор дослідження зауважує, що як настільні, так і комп'ютерні ігри мають позитивний і корекційний вплив на тих, хто в них грає.

У дослідженні Майкл Саргент (Michael S. Sargent) зі Smith College [6, с. 41] представлені результати інтерв'ю із шістьма учасниками-гравцями Dungeons&Dragons. Досліджувані вважали, що процес створення, написання й обговорення світу в межах гри, внутрішньогрових обставин, ситуацій, ігрових і неігрових персонажів стали вагомими аспектами емоційної прив'язаності до процесу гри.

Цей факт перегукується й із дослідженням Холброка (Holbrook) [5, с. 734] 1984 року, згідно з яким гра має передусім вербальний, а не візуальний характер. Саме уява й мова відіграють ключову роль у створенні ігрового наративу, даючи гравцям змогу взаємодіяти з ігровим контентом, так само власне уява може містити корекційний ефект (Smith, 2006) [8, с. 70].

Також дослідження Макла Саргента (Michael S. Sargent) дійшло висновків, що завдяки підтримці інших гравців і середовища, що створює відчуття безпеки, гравцям легше досліджувати власний внутрішній світ через ігровий процес. Фентезійний світ мінімізує страх наслідків за свою поведінку, що, у свою чергу, є безпечним середовищем для навчання.

Також, на думку автора, відігравання персонажа в контексті спільного оповідання та досвіду допомагає досліджуваним «просунутися в процесі індивідуальності» або «розвинути власну самість», вирішувати внутрішні конфлікти, випробувати нові моделі поведінки, які людина не могла б використати в інших умовах [6].

Дослідження Орбі Адамс (Aurbie S. Adams) [1, с. 76], проведене на ігровій групі з дев'яти людей, за якою спостерігали протягом 2-х років, виявило, що процес гри в D&D дає змогу задовольнити потреби гравця, завдяки чому він, окрім прямого задоволення від самого ігрового процесу, задовольняє й свої соціальні потреби, такі як участь у демократичній діяльності, збереження дружби та спілкування, отримання незвичного досвіду й участь

у боротьбі добра проти зла.

Дослідження, що вивчали негативні аспекти, які можуть бути пов'язані з грою в D&D, а саме: схильність до злочинної діяльності (Аб'єта й Форест (Abyeta & Forest), 1991) [9], депресії (включаючи суїцидальні думки) (Картер і Лестер (Carter & Lester), 1998) [4], відчуженості, замкнутості і сприйняття власного життя як безглузлого (ДеРенард і Клайн, 1990) [2], не виявили значущого зв'язку між цією грою та вищевказаними негативними наслідками, натомість автори помітили нижчий рівень психотизму досліджуваних гравців.

Чанг (Chung) (2013) порівняв креативність гравців у D&D з контрольною групою негравців, використовуючи тест дивергентного мислення Wallach & Kogan і кілька експериментальних умов праймінгу. Науковець зауважив, що учасники з досвідом рольових ігор загалом продемонстрували вищий рівень креативності, ніж інші учасники. Це проявлялося в основному у сферах оригінальності й унікальності відповідей, на відміну від гнучкості й плавності мислення [10, с. 403].

Ріверс та ін. (2016) досліджували стилі мислення, а саме емпатію гравців у D&D. Автори використовували індекс міжособистісної реактивності Девіса та шкалу сприйняття Теллегена. Ріверс та ін. висунули гіпотезу, що високий рівень сприйняття може сприяти більшому рівню співчуття не лише до інших людей, а й до вигаданих персонажів.

Результати виявили більш високі рівні обох змінних у вибірці гравців у рольові ігри порівняно з іншими досліджуваними зі значною кореляцією між емпатією та захопленням [10].

Райт та ін. (2020) провели нерандомізоване контрольне дослідження з двома часовими точками для оцінювання причинно-наслідкового зв'язку щодо D&D та його потенційних переваг. Автори досліджували, як гра може сприяти моральному розвитку.

Таким чином, студентів розподілили на групи гравців у D&D і негравців. Їхню моральну оцінку оцінювали за допомогою структурованого тесту «Визначення проблем» та інтерв'ю «Саморозуміння» (Бебо й Тома (Bebeau & Thoma)), при цьому вони стикалися з різноманітними моральними дилемами. Час вимірювання був до та після шести 4-годинних сеансів D&D (або у випадку контрольної групи після періоду без втручання).

Автори відзначили значну зміну моральних міркувань щодо вираження особистих інтересів за збереження стосунків і зосередженості на дотриманні встановлених норм зі значними відмінностями між групами гравців і негравців. Райт та ін. (2020) дійшли висновку, що D&D сприяє моральному розвитку, особливо вираженню та підтримці соціальних інтересів [10, с. 408].

Опис процедури й організація емпіричного дослідження.

Мета дослідження терапевтичного потенціалу гри Dungeons&Dragons для молоді полягає в емпіричному визначенні впливу цієї настільної гри на психіку особи молодого віку та визначенні характеру цього впливу.

Основні завдання дослідження:

1. Дослідити вплив настільної гри Dungeons&Dragons на психіку особи молодого віку в контексті розвитку соціального інтелекту особистості.

2. Дослідити характер цього впливу, визначити його значущість та отримати результати, що будуть свідчити про наявність чи відсутність корекційного потенціалу, а саме: зменшення тривожності, депресивності, показників Q-сортування.

Для проведення дослідження сформовано таку гіпотезу:

1. У настільної гри Dungeons&Dragons може бути корекційний потенціал, який полягає в тому, що вона може позитивно впливати на психологічний стан особи-гравця в контексті розвитку соціального інтелекту.

Респондентам було повідомлено про мету дослідження та про те, що дослідження є цілком анонімним, його результати конфіденційні й будуть подаватися в узагальненому вигляді.

Дослідження проводили у 2 етапи: пілотне й класичний експеримент, обидва проводили за спільною методологією, за допомогою однакових методів і процедур.

Під час проведення дослідження використано такі методи:

1. Психодіагностичні методи дослідження, що включають валідизовані й адаптовані психодіагностичні тести та опитування (оцінювання рівня ситуативної (реактивної) тривожності (тест Спілбергера-Ханіна), методика «Q-сортування» В. Стефансона для діагностики міжгрупової динаміки й зміни у взаємодії учасників групи між собою, шкала депресії Бека для діагностики зміни параметра депресивності учасників).

2. Методи обробки даних, серед яких:

а) кількісні методи (методи математичної статистики) (кореляційний аналіз, критерій нормальності розподілу Колмогорова-Смирнова, параметричний W-критерій Вілкоксона й параметричний t-критерій Стьюдента);

б) якісні методи (аналіз, синтез, аналіз відкритих відповідей, систематизація отриманих даних).

Для дослідження корекційного потенціалу гри ми обрали вивчити експериментальний вплив у вигляді короткої ігрової сесії (пілотне дослідження) і довготривалої ігрової кампанії (класичний експеримент) і зробити зрізи результатів до й після для простеження психокорекційного потенціалу.

У пілотному дослідженні брали участь 9 респондентів, серед них були 6 представників жіночої статі й 4 представники чоловічої статі. Вік респондентів варіювався від 21 до 29 років. Досліджувані були розбиті на 3 групи по 3 людини.

У класичному дослідженні брали участь 3 групи. Одна експериментальна й дві контрольні.

Експериментальна група складалася з 13 осіб, які були поділені на 4 ігрові групи: три – по три людини й одна – по чотири. Серед учасників експериментальної групи були 4 представники жіночої статі й 9 – чоловічої. Варто зазначити, що 3 учасники дослідження є вимушеними переселенцями й 5 учасників перебувають за кордоном. З усіма учасниками проведено лонгітудне дослідження.

Контрольну групу утворено із 44 людей у віковому проміжку 20–25 років. Серед учасників дослідження були 26 представників жіночої статі й 18 – чоловічої.

Також після впливу проведений якісний аналіз, у якому досліджуваних просили поділитися інформацією про емоції, отримані в процесі гри.

Результати дослідження. Дослідження проводили за схемою зрізу до та після експериментального впливу, тобто до та після ігрової сесії, що тривала від 1,5 до 2 годин

(залежно від групи). Проведено зрізи за обраними методиками, порівнянні між собою та проаналізовані.

Після успішного пілотного дослідження ми провели класичний експеримент, щоб простежити ефект довготривалого впливу ігрових сесій на особистість і щоб зрозуміти вплив постійних сесій на особистість і відслідкувати зміни.

Класичний експеримент проводили шляхом зрізів до та після експериментального впливу – довготривалої ігрової кампанії, що тривала з початку лютого по вересень (32 ігрові сесії з кожною групою), і порівняння результатів із контрольною групою.

Експериментальний вплив проводили раз на тиждень, тривалість однієї ігрової сесії дорівнювала двом із половиною – трьом годинам. Зрізи експериментальної групи робили в ті самі часові проміжки, а саме: початок лютого – вересень 2022 року.

Порівнявши зміни в контрольній та експериментальній групах, ми простежуємо протилежні зміни в експериментальній і контрольній групах (див. рис. 1).

Передусім ми бачимо вагому зміну в показниках депресії та тривожності, а саме в тому, що в представників експериментальної групи ці показники мають тенденцію до зниження, а в контрольній – до збільшення. В обох випад-

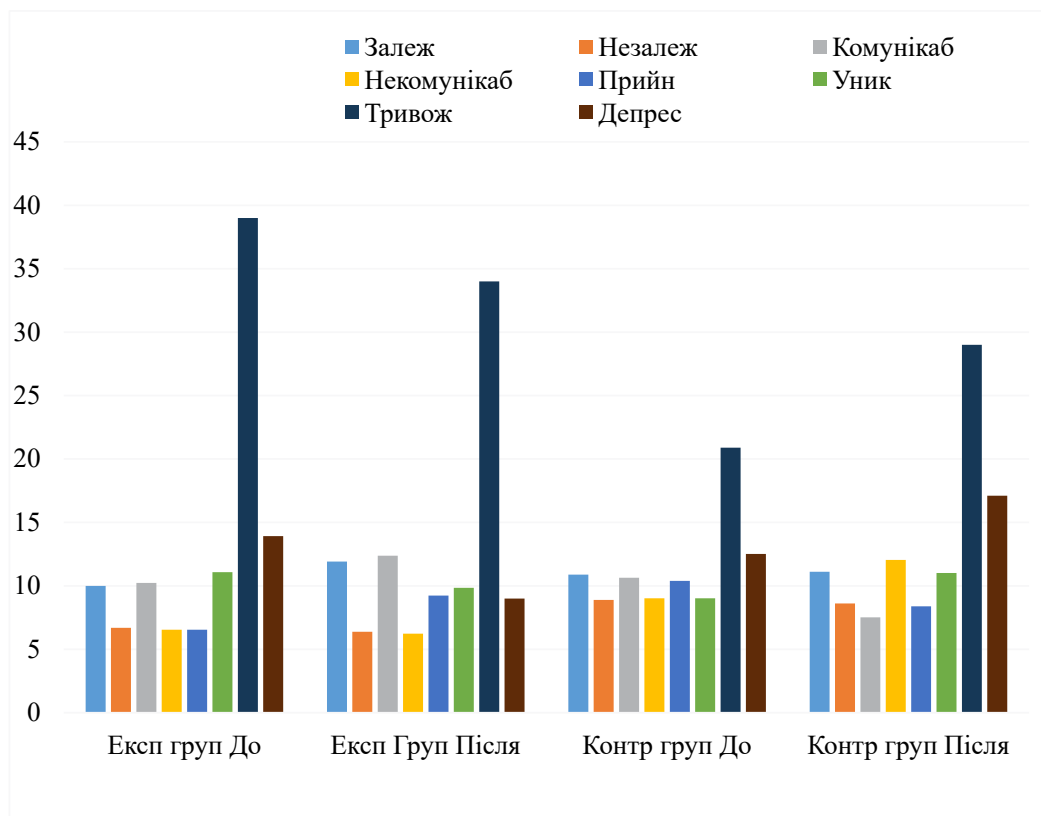


Рис. 1. Порівняння змін у контрольній та експериментальній групах до та після експериментального впливу

ках зміни є статистично значущими за критеріями Стьюдента й Вілкоксона.

Також ми можемо простежити те, що порівняно з контрольною групою в експериментальній групі значно підвищилася комунікабельність і прийняття боротьби, за якими в контрольній групі простежено зменшені показники.

Таким чином, після проведення кількісного аналізу ми можемо дійти таких висновків: після експериментального впливу, а саме довготривалої кампанії в грі Dungeons&Dragons, ми бачимо статистично значущі зміни за низкою показників, а саме: збільшення комунікабельності (товариськості), прийняття боротьби, зменшення депресії і тривожності, незначне збільшення групової залежності.

Усі ці показники є протилежними до показників контрольної групи, що, вірогідно, пов'язано з початком війни, яка негативно вплинула на психіку досліджуваних.

Таким чином, ми можемо підтвердити наявність змін і їх статистичну значущість, що вказує на позитивний вплив гри в Dungeons&Dragons, що, у свою чергу, підтверджує гіпотезу про наявність психокорекційного потенціалу гри в контексті розвитку соціального інтелекту особистості.

Також, урахувавши результати контрольної групи, ми можемо стверджувати, що гра в Dungeons&Dragons мала також і підтримуючий вплив, зменшуючи психологічні наслідки подій повномасштабної війни, дали учасникам змогу вивільнити свої емоції й відволікатися від негативних думок, що, знову ж таки, підтверджує гіпотезу про наявність психокорекційного потенціалу.

Не менш значущим був якісний аналіз, під час якого досліджуваним було запропоновано відповісти на низку питань, пов'язаних зі ставленням до процесу гри, емоціями, станом і поведінкою під час і після проведених ігор.

Респонденти відзначали позитивний вплив можливості створення свого унікального персонажу і його програвання в рамках уявного світу, свободу дій і переживання сюжету й історії, можливість «випустити негативні переживання».

Не менш важливим є те, що досліджувани вказували на наявність позитивного впливу процесу гри на їхній настрій, підвищення активності як у межах гри, так і надалі в буденному житті. Отримані результати вказують на наявний психокорекційний ефект гри Dungeons&Dragons уже від першої ігрової сесії.

Після проведення емпіричного впливу (проведення ігрової сесії) на групу й порівняння результатів тестових вимірювань до та після сесії ми помітили низку таких змін: зниження ситуативної тривожності, зростання комуні-

кативності й залежності в членів експериментальної групи, що засвідчує наявність кореляційного зв'язку між такими змінними, як дипресивність, тривожність, залежність і комунікативність. Це свідчить про те, що дипресивність досліджуваних під впливом факторів може зменшуватися, але для цього, вірогідно, потрібен триваліший і сталий вплив, що вказує на необхідність лонгitudного дослідження.

Таким чином, можемо дійти висновку, що в настільній-рольовій грі наявний виражений психокорекційний ефект, що підтверджує початкову гіпотезу дослідження.

Корекційний потенціал гри Dungeons&Dragons доведено й підтверджено й за допомогою параметричних аналізів Вілкоксона і Стьюдента, а також кореляційного аналізу.

Проведений кореляційний аналіз вказує на наявність високого прямого зв'язку тривожності з депресією. Аналіз статистичної значущості за критерієм Вілкоксона свідчить про вагому зміну за такими параметрами: статистично значущі зменшення депресії і тривожності, збільшення прийняття боротьби, що підтверджують гіпотезу про наявність корекційного потенціалу настільної гри Dungeons&Dragons.

Після проведення аналізу за параметричним t-критерієм Стьюдента помічено статистично значущі зміни за критеріями в прийнятті й униканні боротьби, депресії, тривожності, комунікабельності (товариськості) залежності й незалежності.

Це вказує на те, що за цими критеріями настільна гра Dungeons&Dragons чинить вагомий вплив на особу, а саме: збільшує параметр прийняття боротьби та комунікабельність, зменшує тривожність і дипресивність, збільшує залежність групі один від одного.

Таким чином, ми можемо простежити позитивний психокорекційний вплив на особу в контексті розвитку її соціального інтелекту за низкою показників, що підтверджує гіпотезу про наявність корекційного потенціалу в настільній грі Dungeons&Dragons.

Проведене пілотне й класичне емпіричне дослідження довело наявність у настільній грі Dungeons&Dragons психокорекційного потенціалу для молоді, який дає змогу зменшити рівень ситуативної тривожності й дипресивності, збільшити комунікабельність, прийняття боротьби й взаємозалежності в групі, випробувати нові моделі поведінки, отримати позитивні емоції та відреагувати негативні емоції.

Урахувавши результати, отримані під час пілотного й повноцінного класичного експерименту, ми підтверджуємо дані, отримані під час аналізу літературних джерел, і приймаємо гіпотезу про наявність корекційного потенціалу гри Dungeons&Dragons і її вплив на особистість у контексті розвитку її соціального інтелекту.

Висновки. Отже, тема дослідження настільних ігор, особливо гри Dungeons&Dragons, і її корекційного впливу на молодь є мало дослідженою. Проведене нами емпіричне дослідження корекційного потенціалу гри Dungeons&Dragons для молоді підтвердило гіпотезу про наявний психокорекційний ефект від довготривалої ігрової кампанії.

Ми помітили низку статистично значущих змін серед досліджуваних, а саме: зниження ситуативної тривожності, депресивності, збільшення комунікативності й прийняття боротьби в групі. Таким чином, ми можемо засвідчити наявність змін і їх статистичну значущість, що вказує на позитивний вплив настільної гри Dungeons&Dragons і підтверджує гіпотезу про наявність корекційного потенціалу гри в контексті розвитку соціального інтелекту особистості.

ЛІТЕРАТУРА:

1. Adams A.S. Needs Met Through Role-Playing Games: A Fantasy Theme Analysis of Dungeons & Dragons. *Kaleidoscope: A Graduate Journal of Qualitative Communication Research*. 2013. Vol. 12. № 6. P. 69–86.
2. DeRenard L.A., Kline L.M. Alienation and the Game Dungeons and Dragons. *Psychological Reports*. 1990. Vol. 66. № 3. P. 1219–1222.
3. Dungeons & Dragons | Official Home of the World's Greatest Roleplaying Game. *D&D Official | Dungeons & Dragons*. URL: <https://dnd.wizards.com/>.
4. Henrich S., Worthington R. Let Your Clients Fight Dragons: A Rapid Evidence Assessment regarding the Therapeutic Utility of 'Dungeons & Dragons'. *Journal of Creativity in Mental Health*. 2021. P. 1–19.
5. Play as a Consumption Experience: The Roles of Emotions, Performance, and Personality in the Enjoyment of Games / M.B. Holbrook et al. *Journal of Consumer Research*. 1984. Vol. 11. № 2. P. 728–739.
6. Sargent M.S., College S. Exploring mental dungeons and slaying psychic dragons: an exploratory study. *Masters Thesis, Smith College*. 2014. P. 1–45.
7. Simón A. Emotional stability pertaining to the game of Dungeons & Dragons. *Psychology in the Schools*. 1987. Vol. 24. № 4. P. 329–332.
8. Smith C.W., Renter S.G. The Play Is the Thing. *Journal of Family Psychotherapy*. 1997. Vol. 8. № 3. P. 67–72.
9. The Role-Playing Game and the Game of Role-Playing / P. Williams et al. *Sociology and Role-Playing Games*. 2006. Vol. 1. № 12. P. 227–244.
10. Wilson B.J., Ray D. Child-Centered Play Therapy: Aggression, Empathy, and Self-Regulation. *Journal of Counseling & Development*. 2018. Vol. 96. № 4. P. 399–409.