

# **Влияние настольных ролевых игр на формирование традиционных ценностных ориентиров**

## **The influence of tabletop role-playing games on the formation of traditional value orientations**

### **Дроздов Д.Д.**

Магистр 2 курса, обучение по направлению «Социология», ФГАОУ ВО «Севастопольский Государственный Университет», г. Севастополь  
e-mail: ddrozgov2006@yandex.ru

### **Drozdov D.D.**

2nd year Master's student, studying in the direction of Sociology, Sevastopol State University, Sevastopol  
e-mail: ddrozgov2006@yandex.ru

### **Аннотация**

В статье представлены результаты исследования по теме «Влияние настольных ролевых игр на формирование традиционных ценностных ориентиров».

**Ключевые слова:** ценности, традиционные ценности, настольные ролевые игры (НРИ).

### **Abstract**

The article presents the results of a study on the topic "The impact of tabletop role-playing games on the formation of traditional value orientations." In this article, work was carried out to collect and analyze data during a survey on the above topic.

**Keywords:** Values, traditional values, tabletop role-playing games (TRPG).

### **Введение**

Для придания научной ценности исследованию обозначим актуальность работы. Актуальность обусловлена необходимостью комплексного анализа новых форм культурной социализации, особенно среди молодежных групп, испытывающих фрагментацию традиционных идентичностей и снижение роли институциональных механизмов трансляции ценностей.

В условиях постсекулярного и постиндустриального общества наблюдается относительное ослабление влияния семейной и образовательной среды как основных агентов нормативной социализации, что актуализирует поиск альтернативных каналов формирования идентичности.

Опираясь в исследовании мы будем на следующие поставленные гипотезы:

- 1) НРИ помогают сформировать традиционные ценностные ориентиры.
- 2) Данное увлечение является маргинальным.

НРИ как формы досуга с высоким уровнем символической плотности и ролевой вовлеченности способны выполнять функции сценарной симуляции социальных взаимодействий и морального выбора. В связи с этим возникает необходимость изучения их влияния на ценностную сферу участников, с особым вниманием к возможности актуализации традиционных ориентиров через игровые механизмы.

Несмотря на активное развитие зарубежных исследований в области game studies, отечественная социологическая наука пока не располагает систематизированными данными об этих процессах в российских культурных и социологических условиях. Данная работа восполняет указанный пробел, предлагая эмпирически обоснованную интерпретацию роли НРИ в формировании ценностных установок.

В качестве методологической основы исследования была выбрана качественно-количественная стратегия, сочетающая элементы анкетного опроса и анализа свободных высказываний. Такой подход позволил как выявить базовые тенденции в восприятии НРИ участниками, так и зафиксировать отдельные суждения о содержательном наполнении игрового опыта. Особое внимание в исследовании уделено применению социологической интерпретации шкальных оценок и контент-анализа открытых вопросов.

Объектом исследования выступает практика участия в настольных ролевых играх как форма культурной социализации. Предметом возможное влияние данных практик на формирование или трансформацию традиционных ценностных ориентиров. Эмпирическая база была сформирована на основе анкетирования, проведенного в целевых онлайн-сообществах игроков, с последующим качественным анализом высказываний.

Применение гибридной методологической модели позволяет более точно уловить сложную динамику взаимосвязи между индивидуальной ролевой активностью и коллективными представлениями о нормативных основаниях жизни. Кроме того, такой подход дает возможность зафиксировать как прямые манифестации ценностных установок, так и их опосредованные формы, проявляющиеся в нарративах, ролевых предпочтениях и оценках.

Исследуя проблему ценностей и настольных ролевых игр, необходимо, в первую очередь, обозначить, что мы подразумеваем под традиционными ценностями. Платон считал этические ценности основой культуры общества. К этическим ценностям относится триада: Красота, Добро, Истина. Эти ценности имеют метафизический смысл и выступают духовной составляющей социально-политического бытия человека.

Некоторые другие ценности, которые упоминаются в учении Платона:

- 1) **Справедливость.** Это общее объединяющее качество души, поскольку справедливый человек не только воздерживается от вмешательства в то, что ему не принадлежит внешне, но и внутренне гармонизирует три части души.
- 2) **Добродетель.** Платон выделяет четыре главных добродетели, связанных с частями души: мудрость, исходящая из разума, мужество, исходящее из воли, умеренность, исходящая из желающей части души.
- 3) **Знание.** По мнению Платона, только знание позволяет людям постигать истинные ценности, делать осознанный выбор, быть добродетельными, становиться совершенными.
- 4) **Благо.** Это высшая ценность, которая является основанием политического устройства по Платону.

Платон считал, что в идеальном государстве все граждане должны жить в мире и согласии друг с другом, стремиться к общему благу и справедливости.

Традиционные ценности в концепции Макса Вебера связаны с понятием «традиционное действие». Вебер выделял два смысла понятия «традиция»:

- 1) **Традиция как привычка.** В этом смысле традиционное действие — один из идеальных типов социального действия, основанный на длительной привычке. Традиция отождествляется с психологической инерцией, выступает как разновидность подражательных, не осмысленных действий.
- 2) **Традиция как определённая ценность или система ценностей.** В этом случае традиционное действие выступает как разновидность ценностно-рационального действия.

Пример традиционного действия — поведение, которое человек осуществляет, потому что «так принято» или «так делали всегда». Например, многовековые традиции семейного ужина в определённые праздники, которые могут сохраняться и воспроизводиться в семьях независимо от изменений социальной среды.

Вебер не разработал специальную теорию или концепцию традиции и традиционализма, его взгляды в этом отношении отличаются многозначностью и

противоречивостью. Макс Вебер разработал первую классификацию типов социального действия, основанную на степени рациональности поведения индивидов.

Им выделялись:

- целерациональное;
- ценностно-рациональное;
- традиционное;
- аффективное [1].

У Т. Парсонса проблематика социального действия связана с выделением следующих признаков:

- нормативность (зависит от общепринятых ценностей и норм);
- волентаричность (т.е. связь с волей субъекта, обеспечивающей некоторую независимость от окружающей среды);
- наличие знаковых механизмов регуляции.

Любое социальное действие представляет собой систему, в которой можно выделить следующие элементы:

- субъект действия, действующий индивид или общность людей;
- объект действия, индивид или общность, на которых направлено действие;
- средства (орудия действия) и методы действия, с помощью которых осуществляется необходимое изменение;
- результат действия — ответная реакция индивида или общности, на которых было направлено действие [4].

Согласно следующей трактовке в соответствии с Указом Президента РФ от 9 ноября 2022 г. № 809 «Об утверждении Основ государственной политики по сохранению и укреплению традиционных российских духовно-нравственных ценностей» и в соответствии с Федеральным законом от 28 июня 2014 г. N 172-ФЗ «О стратегическом планировании в Российской Федерации»: «традиционные ценности - это нравственные ориентиры, формирующие мировоззрение граждан России, передаваемые от поколения к поколению, лежащие в основе общероссийской гражданской идентичности и единого культурного пространства страны, укрепляющие гражданское единство, нашедшие свое уникальное, самобытное проявление в духовном, историческом и культурном развитии многонационального народа России» [2].

В указе отмечается, что «к традиционным ценностям относятся жизнь, достоинство, права и свободы человека, патриотизм, гражданственность, служение Отечеству и ответственность за его судьбу, высокие нравственные идеалы, крепкая семья, созидательный труд, приоритет духовного над материальным, гуманизм, милосердие, справедливость, коллективизм, взаимопомощь и взаимоуважение, историческая память и преемственность поколений, единство народов России». Помимо этого, к традиционным ценностям относятся и защищаются религии, реализация защиты традиционных ценностей реализуется в области образования и воспитания, работы с молодежью, культуры, науки, межнациональных и межрелигиозных отношений, средств массовой информации и массовых коммуникаций, международного сотрудничества [2].

Для дальнейшего исследования нам необходимо разобраться, что мы подразумеваем под настольными ролевыми играми. Настольная ролевая игра — вид ролевой игры, в которой участники устно описывают действия своих персонажей, опираясь на их особенности, и в котором успех действий зависит от игровой системы.

Первой коммерческой настольной ролевой игрой была вышедшая в 1974 г. «Dungeons and Dragons» компании TSR, Inc. В отличие от ролевых игр живого действия, в «настолке» единственным окном между игроками и миром (сэттингом на сленге мастеров), в котором находятся их персонажи, является мастер (GM, от Game Master, в системах D&D — ДМ, от Dungeon Master), который описывает игрокам ситуацию, в которой оказались их персонажи, и изменения ситуации в результате их действий [3].

Как первая игра такого рода, получившая коммерческий успех, D&D вошло в поп культуру и сейчас обладает огромной ценностью для всего человечества. Мы можем рассматривать игры не только с социологической стороны, но и с философской, что, учитывая историю игр, не менее важно.

Философия тесно переплетена с играми. Данную мысль подтверждает Член Нидерландской королевской академии наук, философ, историк и теоретик культуры. Йохан Хайзинг в своей работе «*Homo ludens*». Как утверждает ученый, игры выступают в качестве метафоры описания жизни и окружающего нас мира. Игра — симулятор, позволяющий нам развиваться. На современном этапе игры даже используют в психиатрической терапии. «Игры объединяют. Игра — это квинтэссенция человеческой природы, язык с помощью которого мы общаемся с миром. Игра — это не просто отражение жизни, это и есть сама жизнь во всем ее многообразии.

Пока существует человечество, будут существовать и игры, в которых будут отражаться наши мечты, страхи и надежды. Ведь если так подумать вся жизнь игра, а мы в ней — игроки. В рамках игры мы можем стать кем угодно, выходить за рамки, иногда подобные мысленно-логические эксперименты способны менять реальный мир.

Такие великие ученые как Фрейд, Эйнштейн, Илон Маск, Стив Джобс — меняют правила игры, переписывают реальность и создают что-то новое, двигая мир вперед. Кто знает кем бы были эти великие люди если бы не реальность, в которой люди играют в игры?» [5].

Следуя данным фактам, мы провели исследование о влиянии настольных ролевых игр на формирование традиционных ценностных ориентиров.

Опрос проводился в онлайн-формате, с помощью социальной сети «Вконтакте» в независимых группах и чатах. Было опрошено 17 чел.

Далее приложена таблица **соотношения полов**.



На вопрос о возрасте, респонденты отвечали следующим образом:



Как видим, данное направление вызывает наибольший интерес у молодежи, однако люди среднего возраста так же входят в комьюнити настольных ролевых игр, хотя их число несколько меньше.

Вероятно, это можно объяснить нехваткой свободного времени.

Так же нас интересовал вопрос **образования**.



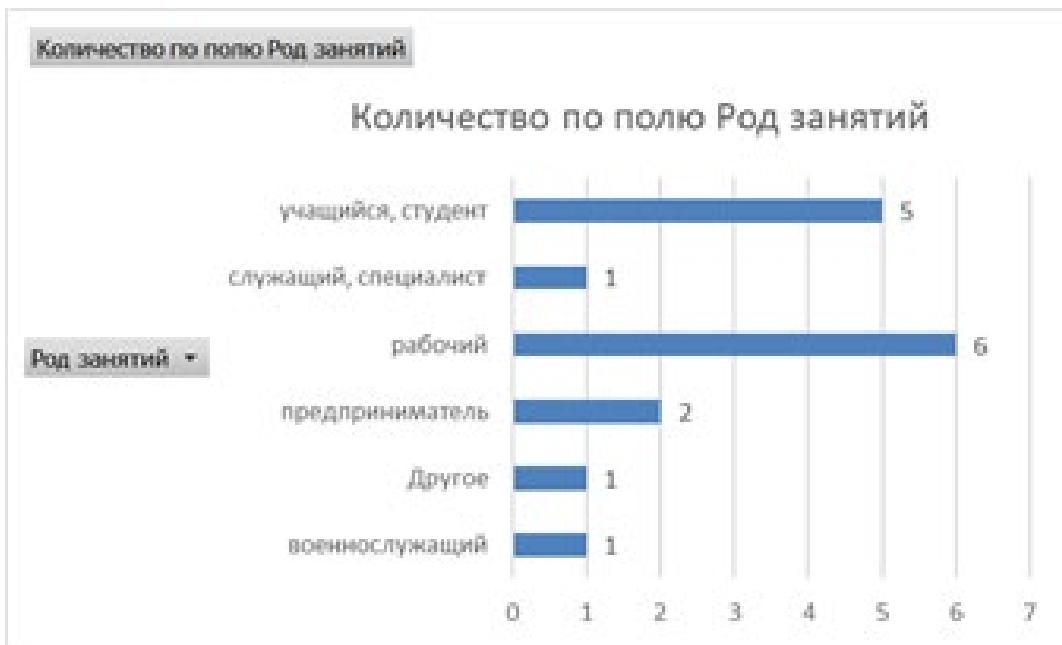
Как можно заметить, данное хобби привлекает к себе людей с высшим образованием.

Вопрос в регионе проживания выявил широкий территориальный разброс респондентов.

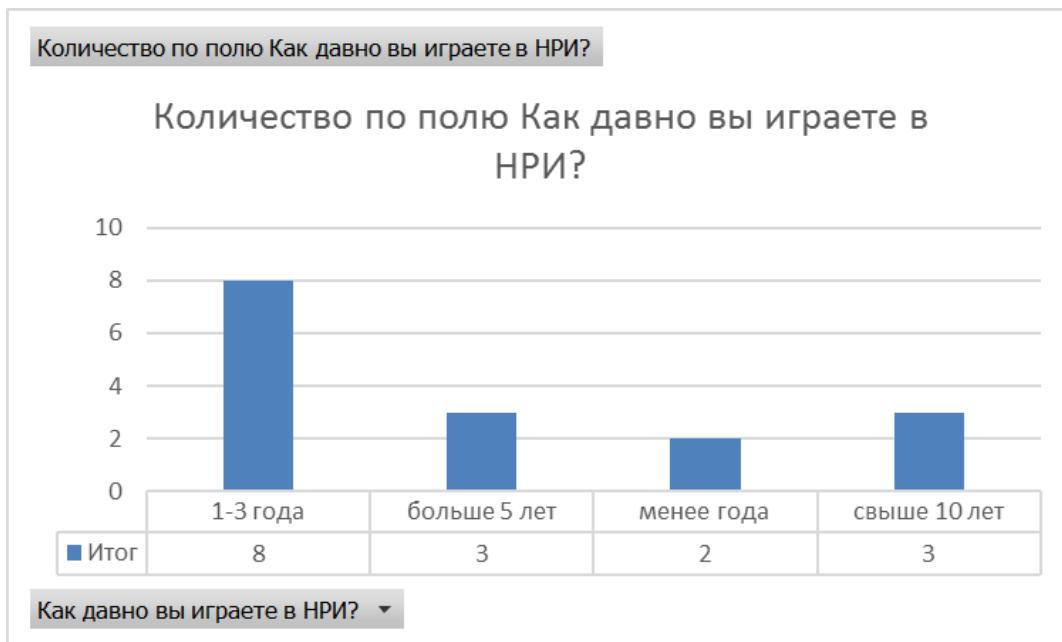
Граждан г. Севастополь — 8 чел., другие города Крыма — 4 чел., другие регионы мира — 5 чел.

По этнической принадлежности охарактеризовали себя как русские 6 чел., представители иных этносов 3, остались анонимны 8.

На вопрос о роде занятости респонденты ответили:



Вопрос: «Как давно вы играете в ролевые игры?» ... выявил интересную тенденцию.



Широкий наплыв игроков в хобби случился год назад.

Вопрос о регулярности игровых сессий был крайне важным для нас.

Респонденты ответили следующим образом:



Данные ответы показывают нам, что число людей, играющих регулярно и имеющих составленный под это график, больше чем в 2 раза превышает количество играющих не регулярно.

На вопрос: «**Какие системы (игры) вы предпочитаете?** (укажите несколько вариантов, если есть)», мы получили широкий список игровых систем, но определенно можно сказать, что наиболее популярным является система Dungeons and dragons (D&D).

Это логично и было ожидаемо, учитывая ее историю и культурную значимость. Респондентов, которые указали днд одной из систем, в которые они чаще всего играют, было 11 чел.

Следующий вопрос был посвящен роли игрока, которую он занимает во время игровой сессии. Мы выявили, что большинство игроков предпочитают брать на себя **роль непосредственно игрока, а не мастера.**



Следующий вопрос допускал несколько вариантов ответа.

Так на него почти все респонденты ответили одинаково, выбрав следующие варианты:

**«Как вы думаете, почему вы играете в НРИ?»** (Выберите наиболее важные для вас варианты): развлечение и отдых; возможность проявлять креативность; общение с друзьями; исследование новых миров и историй; развитие навыков решения проблем и критического мышления.

Наименее популярными оказались такие ответы, как: «другое» (всего 2 респондента предложили свои причины) и «развитие навыков решения проблем и критического мышления» (4 респондента).

Следующий вопрос использовал в себе шкалу Лакерта.

Так на вопрос: **«Помогли ли НРИ понять историю моей страны?»**

Респонденты ответили следующим образом:



**НРИ укрепили мою гордость за страну:**



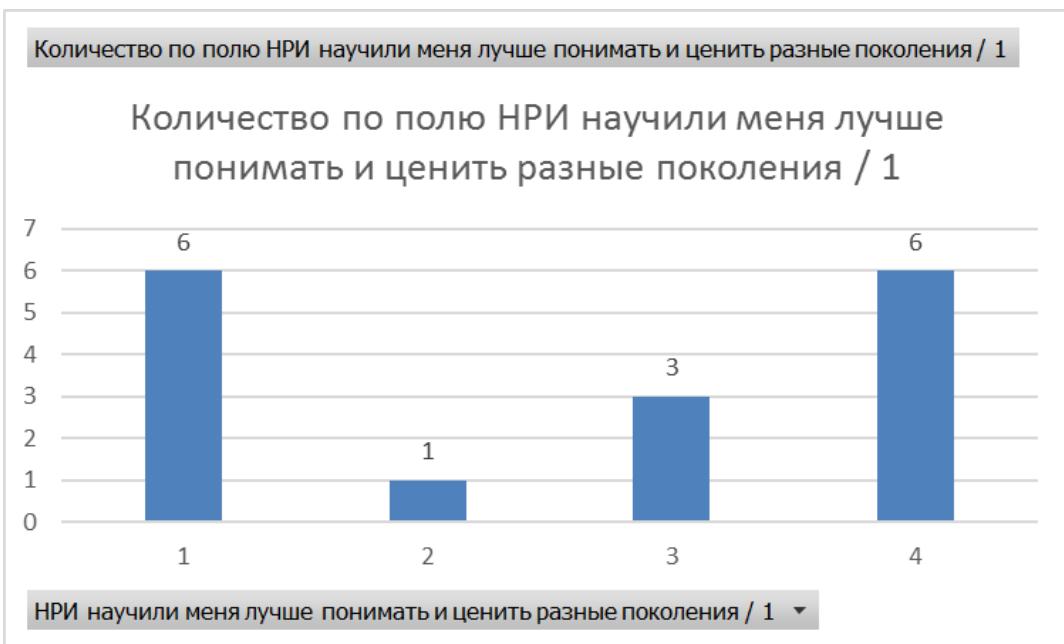
1-полностью не согласен, 3 — нейтрально, 4 - скорее согласен.

## НРИ укрепили мои представления о важности семьи:



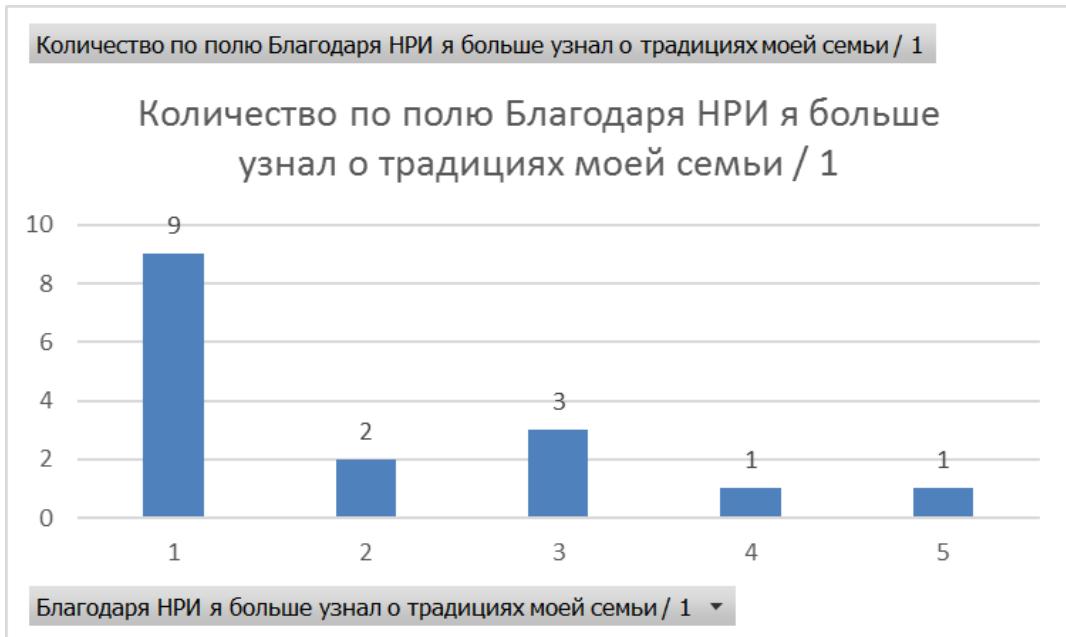
- 1 — полностью не согласен
- 2 — скорее не согласен
- 3 — нейтрально
- 4 — скорее согласен
- 5 — полностью согласен

## НРИ научили меня лучше понимать и ценить разные поколения:



- 1 — полностью не согласен
- 2 — скорее не согласен
- 3 — нейтрально
- 4 — скорее согласен

## Благодаря НРИ я больше узнал о традициях моей семьи:



- 1 — полностью не согласен
- 2 — скорее не согласен
- 3 — нейтрально
- 4 — скорее согласен
- 5 — полностью согласен

## НРИ повлияли на мое желание создать семью:



- 1 — полностью не согласен
- 2 — скорее не согласен
- 3 — нейтрально
- 4 — скорее согласен
- 5 — полностью согласен

**НРИ помогли мне развить навыки общения и сотрудничества. Также важные для семейной жизни:**



- 1 — полностью не согласен
- 2 — скорее не согласен
- 3 — нейтрально
- 4 — скорее согласен
- 5 — полностью согласен

**НРИ помогли мне научиться ценить людей и принимать их различия:**



- 1 — полностью не согласен
- 2 — скорее не согласен
- 3 — нейтрально
- 4 — скорее согласен
- 5 — полностью согласен

## **НРИ заставили меня задуматься о моральных дилеммах и ценностях жизни:**



- 1 — полностью не согласен
- 2 — скорее не согласен
- 3 — нейтрально
- 4 — скорее согласен
- 5 — полностью согласен

## **НРИ повлияли на мои представления о добре и зле:**



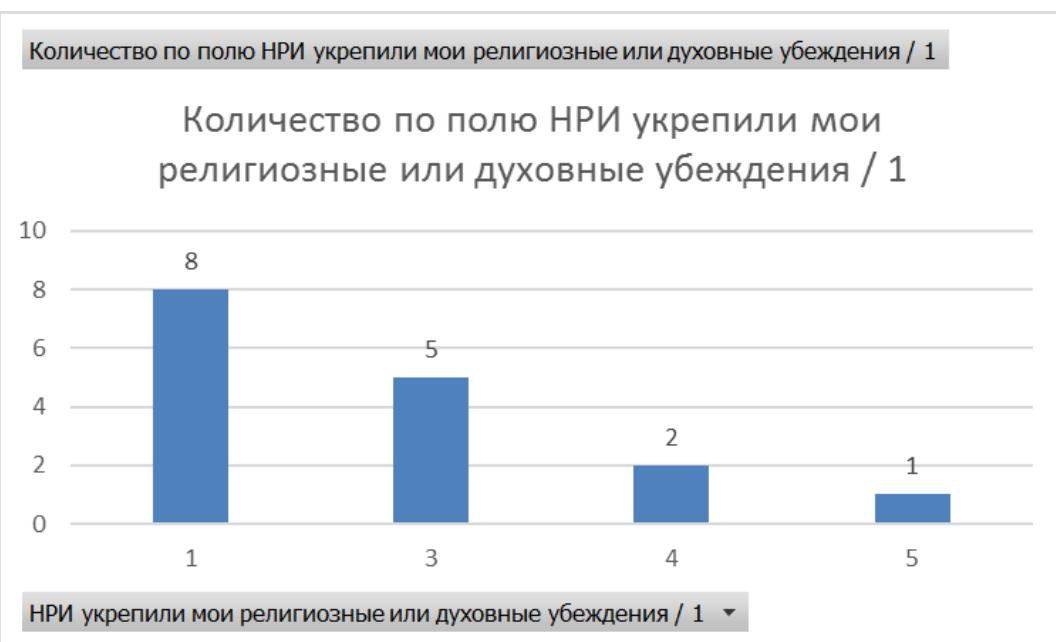
- 1 — полностью не согласен
- 2 — скорее не согласен
- 3 — нейтрально
- 4 — скорее согласен
- 5 — полностью согласен

## Благодаря НРИ я стал более терпимым к чужим убеждениям:



- 1 — полностью не согласен
- 2 — скорее не согласен
- 3 — нейтрально
- 4 — скорее согласен
- 5 — полностью согласен

## НРИ укрепили мои религиозные или духовные убеждения:



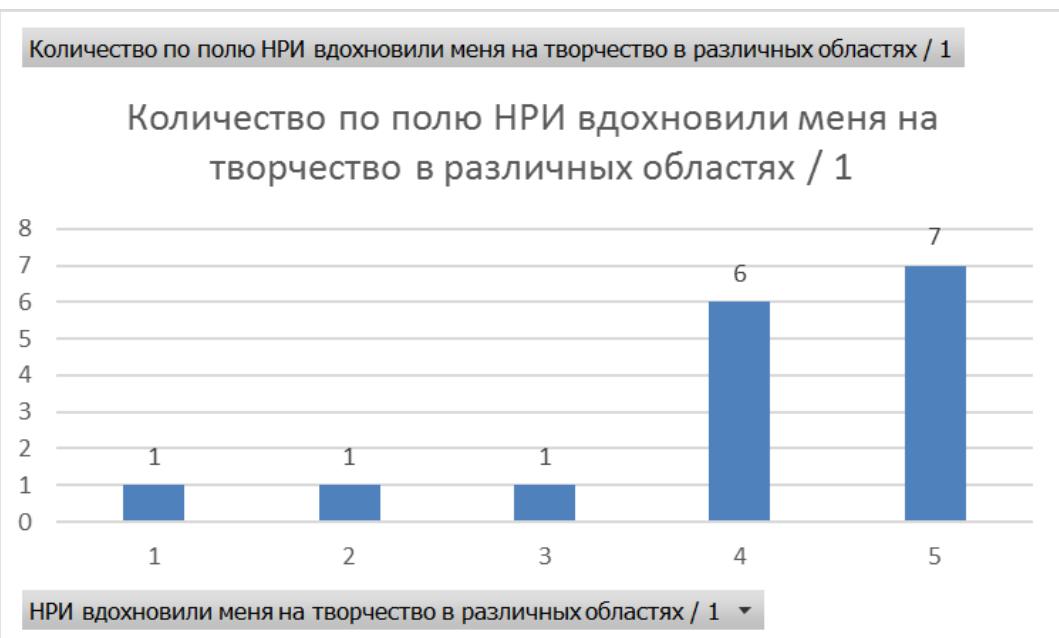
- 1 — полностью не согласен
- 2 — скорее не согласен
- 3 — нейтрально
- 4 — скорее согласен
- 5 — полностью согласен

## **НРИ помогли мне лучше понять культуру и ценности разных народов:**



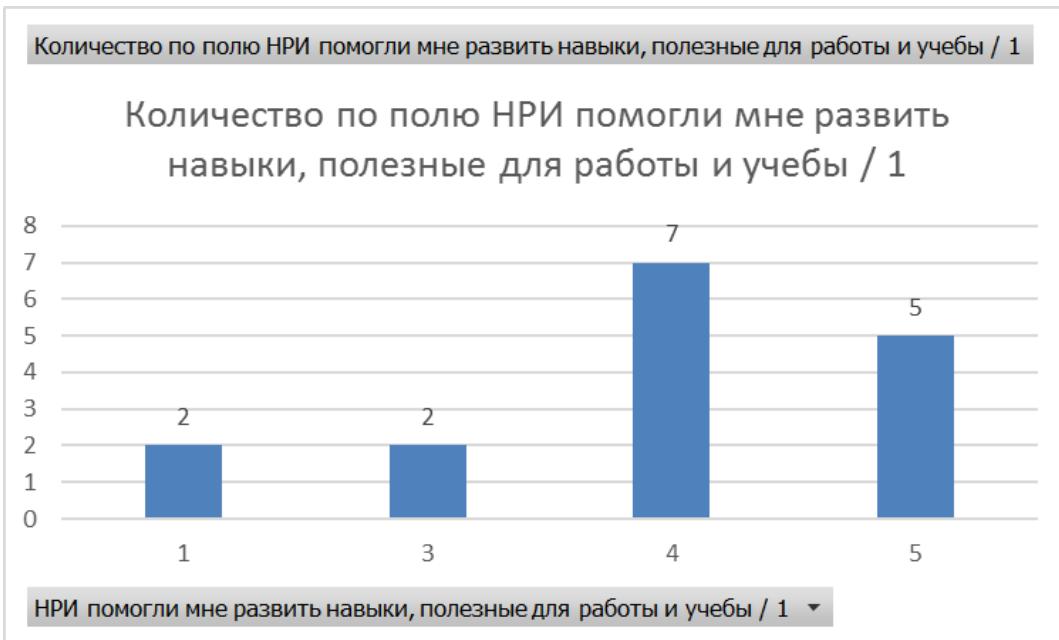
- 1 — полностью не согласен
- 2 — скорее не согласен
- 3 — нейтрально
- 4 — скорее согласен
- 5 — полностью согласен

## **НРИ вдохновили меня на творчество в различных областях:**



- 1 — полностью не согласен
- 2 — скорее не согласен
- 3 — нейтрально
- 4 — скорее согласен
- 5 — полностью согласен

## НРИ помогли мне развить навыки, полезные для работы и учебы:



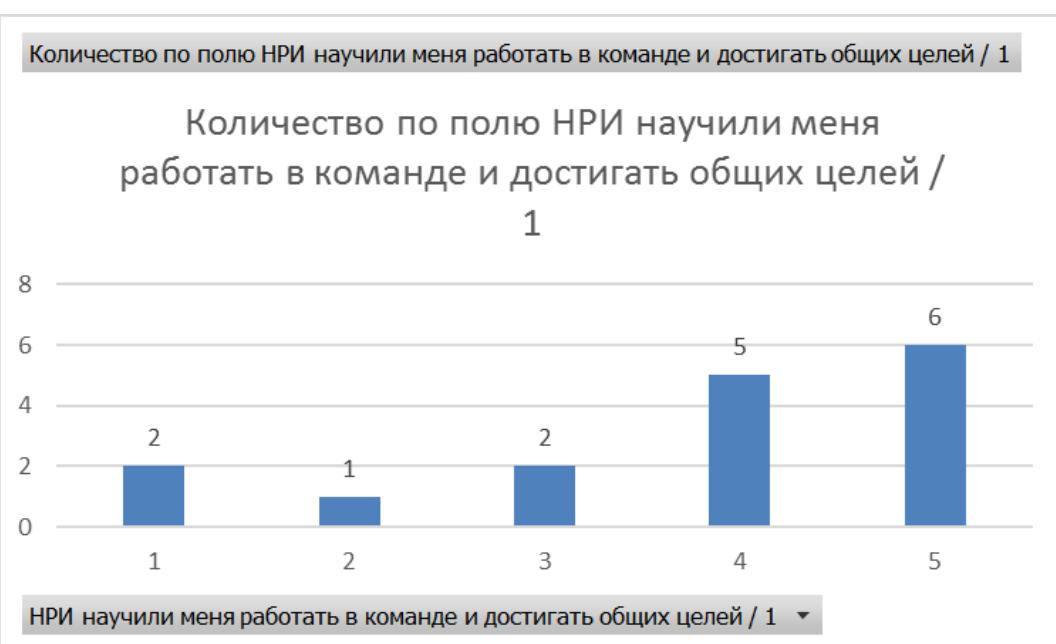
- 1 — полностью не согласен
- 2 — скорее не согласен
- 3 — нейтрально
- 4 — скорее согласен
- 5 — полностью согласен

## Благодаря НРИ я стал более целеустремленным и настойчивым:



- 1 — полностью не согласен
- 2 — скорее не согласен
- 3 — нейтрально
- 4 — скорее согласен
- 5 — полностью согласен

## **НРИ научили меня работать в команде и достигать общих целей:**



- 1 — полностью не согласен  
2 — скорее не согласен  
3 — нейтрально  
4 — скорее согласен  
5 — полностью согласен

## **НРИ помогли мне понять важность труда и ответственности:**



- 1 — полностью не согласен  
2 — скорее не согласен  
3 — нейтрально  
4 — скорее согласен  
5 — полностью согласен

Таким образом, мы выявили, что НРИ положительно влияют на творческие и социальные навыки, а также на моральный компас игроков. Однако вопросы, касающиеся патриотизма и семьи, не выявили положительной тенденции.

Далее связанные вопросы о взаимоотношениях игрока и его персонажа:



В конце представлены открытые вопросы:



**Влияют ли, по вашему мнению, конкретные системы (игры) на формирование определенных ценностей? Если да, приведите примеры (открытый вопрос).**

–«Игра: D&D».

–«От системы это не зависит, только от мастера и истории, как мастер позиционирует мораль мира днд».

–«Не думаю. Все что угодно может повлиять на направление ценностей и ориентиров человека. В игре, разве что, вы можете не просто на словах отстаивать свои ценности,

а буквально влиять на мир с помощью них. Причем в любой. Меняются лишь кубы, какие вы кидаете и количество граней».

– «Игра позволяет смоделировать и абстрактно осмыслить разные жизненные ситуации, взглянуть на всё под разными углами. От человека зависит. На кого-то влияют, а на кого-то нет. В основном наоборот. Определённые ценности влияют на формирование игры, если игрок и сюжет, если мастер».

– «Не смогу ответить на этот вопрос. Не влияют, да, в рамках вселенной и рамок игры человек может по-разному себя проявлять, раскрывая сокрытие стороны, а также выпускать свою альтер эго».

– «Обучение в игровой форме является одним из методов преподавания, поэтому будь то аудиторная игра в крокодила на английском или же настольная с множеством деталей — все они могут служить образовательным целям. Отсюда DnD можно назвать хорошей обучающей игрой».

– «Вопрос скорее не в системе, а в мастере, поскольку адекватный мастер зачастую переделывает любую систему под свой стиль вождения, добавляя или убирая различные инструменты влияния на персонажей. Никакая система не заставит вас совершать отрицательные или положительные поступки, если вы этого изначально не хотите».

– «Обычно персонаж отражает мировоззрение игрока, а не наоборот. Кем бы человек не играл, он будет больше отталкиваться от личных желаний и ценностей, независимо от того, кем он играет (иными словами, из порядочного человека будет очень добрый злодей, а из раздолбая, не очень ответственный паладин)».

– «Любая игра может влиять на формирование ценностей, если дм это хотел сделать и у дм есть такая цель. или если игроки воспринимают игру слишком лично и серьезно. Под то, что вы пытаетесь показать в этом опросе составляются специальные игры, и данные партии должны проводиться квалифицированными психологами и по терапевтическим запросам игрока».

– «Мир тьмы, дельта грин и прочие системы, где есть какие-либо моральные качели в основе геймплея».

### **Персонаж**

– «Иноземные расы по типу Кенку (Гуманоидные вороны), Дварфы (Бородатые мускулистые коротышки), Тифлинги (Гуманоидные демоны с рогами)».

– «Да. Как игрок решает те или иные дилеры мира дн».

– «Создавая и наблюдая за своим персонажем, игрок может смоделировать и осознать свою альтер-эго, как бы пообщаться с самим собой, лучше осознать и понять себя».

– «Не смогу ответить на этот вопрос».

– «Не влияет».

– «Продумать персонажа, его характер, историю, поведенческие паттерны и желания — всё это формирует для меня отдельную систему ценностей, необязательно пересекающуюся с реальностью. Тем не менее, процесс создания персонажа всегда сопровождается вложением в него определённых устойчивых черт, будь то эльф-аристократ или орк-душегуб — в каждом из них будет частица моего характера, даже если я об этом и не задумываюсь».

– «При этом система, по которой будет осуществляться игра совершенно не важна».

– «Как игроков, так и мастера в зависимости от контекста».

### **Ценность**

– «Связь с предками и историей своего народа».

– «Не знаю».

– «Верность, ответственность, честность».

– «Формируя ценности персонажа, игрок не всегда проецирует собственные убеждения, но часто обдумывает и осознаёт их ценность, а также начинает лучше понимать и принимать убеждения других».

– «Не смогу ответить на этот вопрос».

—«Нет».

—«Для меня, прежде всего, ценно время, проведённое с друзьями и знакомыми. Формирование полноценных ценностных ориентиров может происходить только в харизматичной группе, с которой человек может собираться на постоянной основе».

—«По этой логике если я играю в вархаммер - у меня должна складываться ценность убивать всех, кто не согласен с официальной позицией церкви».

—«Любые, начиная от ценности жизни отдельно взятого человека в сравнении с ценностью всего вида, заканчивая религией, материальными ценностями и взгляда на них и т.д. Опять-таки зависит от контекста».

**Как, по вашему мнению, ведущий (мастер, гм) может влиять на формирование ценностных ориентиров игроков? (открытый вопрос)**

—«Постановка сцены с правильным позиционированием и хорошим текстом».

—«Да».

—«За счёт того, как решения влияют на мир».

—«Он автор произведения. Игроки - актеры со свободой воли. Как автор он может показать одну и ту же ситуацию с разных сторон и тем самым влияет на восприятия игроков».

—«Создавать определенные сюжеты с точно заданной моралью, о которой должны догадаться игроки».

—«Создавая сценарий и моделируя разные игровые ситуации, мастер вряд ли может влиять на убеждения игроков, но сами игроки могут проработать и опробовать различные модели в игровой среде».

—«Только если мастер взрослый педагог, а игрок несовершеннолетний».

—«Не смогу ответить на этот вопрос».

—«Это не задача мастера. Мастер не психолог и не родитель. Мастер такой же игрок и, как и все, должен получать удовольствие от процесса, а не заниматься образовательной или воспитательной деятельностью».

—«Путём порицания и одобрения каких-то выборов и поступков (которые могут быть отражением чего-то большего)».

—«Влиять может по-разному: и положительно, и отрицательно. Зависит от личностных качеств (чувства юмора в большей степени)».

—«Путем сюжетного (реже - игромеханического) поощрения позитивных, по его мнению, и порицания отрицательных действий персонажей. В частности, формированием чувства гордости или чувства вины за те или иные действия».

—«Нет».

—«Может подкидывать ситуации и потом обсуждать их с игроками. Но если честно не представляю зачем ему это может понадобиться».

—«Хороший мастер будет умело манипулировать ценностными ориентирами игроков в хорошо продуманной истории, где подобное предполагается».

**Как, по вашему мнению, сообщество игроков может влиять на формирование ценностных ориентиров? (открытый вопрос)**

—«Хороший отыгрыш и формирование персонажа».

—«Да».

—«Решениями в игре, ограничениями при создании мира».

—«Как и любое другое сообщество. Все люди разные и только твое решение кого слушать».

—«Возможно, путем обсуждения моральных дилемм».

—«Сообщество игроков — это среда, попадая в которую, человек может лучше понять себя и других посредством тесного общения, обсуждения, моделирования различных ценностных систем и ситуаций. Живое общение само по себе подстёгивает личностный рост, а раскрываясь и открывая других в игровом сообществе, обмениваясь мнением с другими

игроками, человек растёт и развивается морально. Но многое зависит от ценностей и убеждений в коллективе, в который попадёт игрок».

—«Да никак. Игра не формирует ценностных ориентиров, всё ровно наоборот. Это ценностные ориентиры формируют игру. Только если это не педагогический процесс. Тогда игра может быть инструментом педагогики».

—«Не смогу ответить на этот вопрос».

—«Не может и не должно. Сообщество максимум может популяризировать ту или иную игру».

—«Путём порицания и одобрения каких-то выборов и поступков (которые могут быть отражением чего-то большего)».

—«Игроки = то, что движет процесс НРИ, от них может зависеть и настроение человека на день, и восприятие игрового процесса. Опять же, повлиять на среднестатистического «независимого и упрямого» студента могут только по-настоящему харизматичные люди, чьи идеи найдут отклик в сердцах многих».

—«Частично аналогично первому вопросу. Одобрением, либо порицанием действий персонажей игроков при обсуждении прошедших партий».

—«Нет».

—«В зависимости от ситуации более харизматичные и доминантные игроки в группе могут убеждать других игроков следовать их идеям и планам, порой идя наперекор своим целям и убеждениям».

**Какие положительные и отрицательные аспекты влияния НРИ на формирование ценностных ориентиров вы могли бы выделить? (открытый вопрос)**

—«Положительные: больше мыслей о других расах и их эмоциях, также и о возможностях, которые строятся между расами. (Может иметь семена к принятию других рас и своего наследия) Отрицательные: ГМ (Ведущий) может быть предвзят или неопытен, из-за чего может показаться что формирование семьи складывается только в негативном ключе (Пример: Семья фермеров, в которой муж всё время бьёт жену, показывается как шутка, но может быть интерпретировано как невозможность здоровых отношений. Т.к. другие семьи не описаны из-за их «скучности»)».

—«Окружающие люди, так или иначе, влияют на ориентиры, в зависимости от того, каких придерживаются сами. И для каждого оно разное и разно относительное».

—«Все определяется договором мастера и игроков».

—«Тут даже не скажу. Все зависит от мастера, истории и компаний, в которых вы играете».

—«Затрудняюсь ответить, так как не считаю, что НРИ сильно влияют, если речь идет о взрослых людях с уже устоявшимися ценностями».

—«НРИ по своей сути провоцирует общение и обмен мнениями, как минимум они стимулируют развитие навыков общения, помогают формировать гибкость мышления и оценок, помогают игрокам лучше понять себя и других, свои и чужие ценностные ориентиры, сформировать социальные связи, провести ревизию и переоценку своих ценностей и убеждений. НРИ вряд ли могут привить новые ценности, но позволяют игрокам лучше осознать базовые ценности, привитые им ранее или приобретённые ими в процессе жизнедеятельности. Кроме того, они позволяют развить и закрепить социальные навыки игроков, навыки сотрудничества и работы в группе, развить гибкость мышления, тактическое и стратегическое мышление, образное мышление, способность к анализу и планированию».

—«Не смогу ответить на этот вопрос».

—«Они не должны влиять».

—«В рамках вселенной и рамок игры человек может по-разному себя проявлять, раскрывая сокрытие стороны, а также выпускать своё альтер эго».

–«+ Социализация, развитие воображения, новый круг знакомых, - Социальная тревога при отрицательном опыте игры (редкое явление, но всё же может быть у новичков) = по большей части НРИ способствует интеграции человека как в группу, так и в общество в целом, что в дальнейшем может помочь найти и новых друзей, и даже жену».

–«Наибольшее влияние на формирование ценностных ориентиров в процессе НРИ оказывает мастер, иногда товарищи по партии (в случае слабого мастера). Таким образом, НРИ могут оказывать как позитивное, так и негативное влияние, в зависимости от лиц, использующих данный инструмент».

–«Да вряд ли НРИ будут влиять как-то на людей, которые считают это развлечением».

–«Не простой вопрос. С одной стороны, хочется сказать, что НРИ не имеют столь критического влияния на такие аспекты, но, с другой стороны, ключевым фактором НРИ является общение между людьми, а тут хочешь не хочешь, а столкновения ценностных парадигм двух разных людей неизбежны. Я неоднократно был свидетелем как люди в жарких спорах доказывали свою правоту за игровым столом. Иногда споры продолжались даже за его пределами. Как и любая симуляция человеческого общества, вы неминуемо станете свидетелем слома одних концепций и замещение их другими. Так что думаю, что все-таки у НРИ есть как и положительные, так и негативные аспекты, но назвать их будет не легче, чем такие же положительные и отрицательные аспекты любого общества или всей человеческой цивилизации в целом».

### Итоги

Подводя итоги, можно утверждать, что проведенное эмпирическое исследование позволило выявить ряд существенных социокультурных эффектов настольных ролевых игр (НРИ) в контексте их влияния на формирование и трансформацию ценностных ориентиров участников игрового взаимодействия.

Полученные данные частично подтверждают рабочую гипотезу о потенциале НРИ в воспроизведстве и укреплении традиционных ценностей, однако также указывают на важную роль специфики игрового контекста, состава группы и ценностных установок игрового ведущего.

Анализ эмпирических данных показал, что наибольшее влияние НРИ оказывают на развитие ценностей межличностного взаимодействия, кооперации, навыков коммуникации и эмпатии. Эти результаты коррелируют с представлением о социально-моделирующем характере ролевых практик, в рамках которых участники осваивают различные модели поведения и ценностные конфигурации.

В то же время констатировано слабое влияние НРИ на такие компоненты традиционных ценностных ориентиров, как патриотизм, семейные установки, религиозность и уважение к историческому прошлому. Это может быть связано как с ограниченностью игровых нарративов, так и с превалированием развлекательной и креативной функций НРИ над идеологической или воспитательной.

Таким образом, можно заключить, что настольные ролевые игры представляют собой гибкий социально-культурный инструмент, способный при определенных условиях стимулировать рефлексию над моральными дилеммами, коллективным действием и ценностями, однако не обладающий гарантированной нормативной функцией по воспроизведству конкретных идеологических установок. Воздействие НРИ на ценностные ориентиры носит ситуационный и контекстуально опосредованный характер.

Отдельное значение в процессе трансляции ценностей приобретает фигура мастера, определяющего не только сюжетные рамки, но и степень этической рефлексии игроков через игровые сценарии.

Существенное влияние также оказывает и социальная структура игрового сообщества, в рамках которой происходит символическая социализация и обмен ценностными смыслами.

Проведенное исследование демонстрирует актуальность дальнейшего изучения НРИ как социокультурного феномена, обладающего потенциалом для применения в сферах неформального образования, молодежной политики и культурной медиации. Перспективным

направлением будущих исследований представляется разработка экспериментальных методик, ориентированных на изучение специфики ценностных трансформаций в зависимости от игровых сценариев, стилей ведущих и характеристик игровых групп.

Таким образом, мы получили ответы на наши гипотезы.

## **Литература**

1. Вебер М. Основные социологические понятия // Вебер М. Избранные произведения. — М.: Прогресс, 1990.
2. Указ Президента РФ от 9 ноября 2022 г. № 809 «Об утверждении Основ государственной политики по сохранению и укреплению традиционных российских духовно-нравственных ценностей» 10 ноября 2022.
3. Дмитриев А.Д. Влияние настольных ролевых игр на эмоциональные и социальные навыки игроков/ А.Д. Дмитриев// Социология и социальная информатика. – 2020. – Санкт-Петербургская школа социальных наук и востоковедения. <https://www.hse.ru/edu/vkr/366822109>.
4. Парсонс Т. О структуре социального действия. — М.: Академический проект, 2000.
5. 10000 лет истории настольных игр за 40 минут. Братец Ву. /Братец Ву. <https://www.youtube.com/watch?v=VI5RpmB3DQ0>.