

Ірина Юр'єва-Зачкевич

здобувачка магістерського рівня вищої освіти

спеціальності «Психологія»,

Тернопільський національний педагогічний

університет імені Володимира Гнатюка,

м.Тернопіль, Україна

i.humanlight@gmail.com

РОЛЬОВІ ІГРИ ЯК ЗАСІБ РОЗВИТКУ РЕЗИЛЬЄНТНОСТІ

Поточне десятиліття ХХІ століття є особливим випробуванням для стресостійкості, життєстійкості людства, особливо для людей в Україні. Постає завдання розвитку та підтримки резильєнтності наших співвітчизників.

На думку О. Чиханцової, розвиток резильєнтності залежить від пошуку внутрішніх ресурсів особистості, які відкривають нові можливості. Резильєнтні люди в ситуації невизначеності зміцнюють гнучке мислення, емоційну регуляцію та розкривають власні сильні сторони [4].

Таким джерелом нових можливостей, гнучкості мислення та розкриття власних сильних сторін можуть бути різні види рольових ігор.

Метою цієї статті є привернення уваги наукової спільноти до феномену живих рольових ігор (LARP - від англ. live action role-playing game) як засобу розвитку резильєнтності українців під час війни, зокрема шляхом аналізу особистісного досвіду учасників певних рольових спільнот (рольовиків, реконструкторів, косплеєрів).

Для зручності, далі в цій статті діяльність реконструкторів, косплеєрів та рольовиків ми позначатимемо терміном LARP.

В широкому сенсі LARP – це форма рольової гри, у якій дорослі (зазвичай) люди перетворюються в тих чи інших персонажів за допомогою костюмів, гриму, та інших допоміжних засобів, аби розіграти таку історію, яку з різних причин не вдається прожити в повсякденних обставинах. Такі спільноти, в залежності від

специфіки їх діяльності, називають рольовиками, реконструкторами та косплеєрами.

Творчість рольовиків, косплеєрів та реконструкторів по суті являє собою цілий комплекс арт-терапевтичних (кінотерапія, бібліотерапія, фототерапія, драматерапія, музикотерапія, ізотерапія і т. ін.), ремісничих (крій, шиття, ковальство, гончарство, конструювання, моделювання, історичні та літературні дослідження, і т. ін.) та навіть спортивних (танці, фехтування, їзда верхи і т. ін.) напрямків діяльності, а також задіює низку більш загальних навичок, включаючи проектування, фасилітацію, імпровізацію, акторські навички, практичне планування та багато іншого [6]. Участь у LARP передбачає провадження потужної інтелектуальної роботи із великими масивами історичної, культурологічної та мистецької інформації та сприяє екзистенціальному самоусвідомленню особистості.

Таким чином, живі рольові ігри задіюють всі рівні взаємодії людини зі світом, на відміну, наприклад, від настільних рольових ігор чи навіть класичного театру. Така багатогранність є однією з основних причин зростання прихильників цього виду хобі в усьому світі. І однією з причин того, що прийшовши у таку спільноту, людина може залишатися в ній багато років. Нерідко таке захоплення переростає в роботу.

Важливо і те, що більшість учасників LARP продовжує відвідувати і організовувати тематичні фестивалі навіть під час війни. Серед них є немало внутрішньо-переміщених осіб. Навіть ті, хто зараз перебувають у лавах Збройних Сил України, намагаються підтримувати зв'язок зі спільнотою і по можливості бути дотичним до заходів. Очевидно, що причетність до спільноти дає їх учасникам певні ресурси.

Рольові ігри унікальні тим, що вони поєднують інтереси та захоплення, пов'язані з грою в комп'ютерні ігри, зокрема, їх персонажів, історію, легенди, а також театр та мистецтво [7]. На відміну від класичного театру, драматерапії та психодрами, LARP дає більшу свободу для самовираження.

Дослідники стверджують, що дорослі ігри як область дослідження ще молода, але, доступна література демонструє чіткий зв'язок між грайливістю, залученням до ігрових дій та покращеною креативністю. «Фантастичне» середовище сприяє втіленню та розвитку навичок, які впливають на життя учасників в образі та поза образом.

Всупереч стереотипному уявленню про те що ігри – це для дітей, сьогодні ми спостерігаємо гейміфікацію у різних сферах життя: освіті, менеджменті, маркетингу, тощо. Часто це нав'язаний зовні процес, коли, наприклад, споживач грає за правилами продавця. Таким чином, дорослі люди також грають в ігри, але чи завжди ці ігри приносять задоволення?

З іншого боку, сучасна людина живе ніби паралельно в двох світах: реальному і цифровому, віртуальному. Але кожен учасник LARP – живе як мінімум в трьох, бо має можливість фізично занурюватись у власноруч створену ним та його однодумцями реальність. І ця «третя реальність», як правило в тій чи іншій мірі подобається майже всім учасниками спільноти.

Ось чому живі рольові ігри можуть бути містком між віртуальною реальністю та матеріальним світом, а тому варіантом шляху виходу з комп'ютерної залежності.

Ще одним з важливих факторів популярності LARP є те, що вони сприяють підвищенню соціальних навичок через ігрову взаємодію; такі спільноти, як правило, є підтримуючими, створюють відчуття безпеки, а також сприяють відчуттю прийняття і приналежності, а це цінності, які особливо потрібні внутрішньо-переміщеним особам, що почуваються вирваними зі свого звичного середовища.

Важливим напрямком досліджень має стати зв'язок між вибором певних персонажів та процесом пошуку власних сенсів, самоактуалізації, самореалізації особистості. Приміряючи на себе ролі різних героїв, людина отримує можливість вивчити способи конструювання особистості на основі досвіду різних персонажів [1]. Тобто, отримуючи досвід проживання різних особистостей,

людина може відчувати свою власну глибинну природу, розкрити та реалізувати себе якомога повніше.

Таким чином, у повсякденному житті, де кожен виконує свої повсякденні соціальні ролі, часто відбувається «застрягання» в тих ролях, коли людина жорстко асоціює себе з професією, посадою тощо. LARP дозволяє розширювати життєвий «репертуар», розширюючи таким чином і «асортимент» якостей характеру та поведінкових стратегій. А це, в свою чергу, сприяє психологічній гнучкості та резильєнтності.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Артеменко М. П., Агаджанян І. С. Художньо-образні особливості героїв косплею в контексті досягнення туристичної атракції. *Art and Design*. 2018. №. 3. С. 41-53.
2. Ільїчова О. С., Уланова С. І. Театральні форми як засіб сучасної мистецької психотерапії. 2023. С. 336. С. 336-338.
3. Мілютіна К. Л., Пащенко С. Ю. Психологія дозвілля та рекреації. Київ ГО «МНГ». 2022. С. 112-135.
4. Чиханцова О. А. Розвиток резильєнтності особистості в ситуаціях невизначеності. *Вчені записки ТНУ імені В.І. Вернадського. Серія: Психологія*. 2023. Т. 1. №. 34 (73). С. 35-40.
5. Bartenstein L. Live Action Role Playing (Larp) in Cognitive Behavioral Psychotherapy: A Case Study. *International Journal of Role-Playing*. 2024. №. 15. С. 92-126.
6. Johansson K. et al. Why Larp? A Synthesis Article on Live Action Roleplay in Relation to HCI Research and Practice. *ACM Transactions on Computer-Human Interaction*. 2024. Т. 31. №. 5. С. 1-35.
7. Sala K. Entrepreneurial and social significance of larps: A case study of the Kuńkowce Fantasy Village. *Social Entrepreneurship Review*. 2023. Т. 1. С. 82-92.