

## ДОСЛІДЖЕННЯ КОРЕКЦІЙНОГО ПОТЕНЦІАЛУ НАСТІЛЬНИХ РОЛЬОВИХ ІГОР В КОНТЕКСТІ РОЗВИТКУ СОЦІАЛЬНОГО ІНТЕЛЕКТУ ОСОБИСТОСТІ

*Восковський А. А.* аспірант кафедри теоретичної та практичної психології Національний університет «Львівська політехніка»  
<https://orcid.org/0009-0004-3517-8471>

У статті досліджується психокорекційний потенціал настільної рольової гри *Dungeons & Dragons* у контексті розвитку соціального інтелекту молоді. Розглядається гра як форма ігрової психокорекції, що поєднує елементи наративу, групової взаємодії та рольового моделювання поведінки. Представлено огляд теоретичних підходів до вивчення настільних рольових ігор (НРІ) та емпіричних даних щодо їх впливу на психоемоційний стан, креативність, емпатію й моральне судження гравців. Експериментальна частина дослідження включала порівняння результатів тестування учасників контрольної та експериментальної груп до і після участі в довготривалій кампанії *D&D*. Використано психодіагностичні методики для оцінки рівня тривожності, депресивності, самооцінки та психологічного добробуту. Кількісний та якісний аналіз результатів засвідчив наявність статистично значущих позитивних змін у психоемоційному стані гравців експериментальної групи, що дозволяє зробити висновок про корекційний та підтримувальний вплив гри. Отримані дані підтверджують доцільність використання НРІ як інструменту групової психокорекції в роботі з молоддю.

**Ключові слова:** настільна рольова гра; *Dungeons & Dragons*; соціальний інтелект; психокорекція; молодь; групова взаємодія; психоемоційний стан.

**Вступ.** Гра є важливим елементом психічного розвитку людини і через це вона займала одне з центральних місць у психологічній літературі з моменту виокремлення психології як науки. Найчастіше гра розглядається як особлива форма передачі досвіду, що була створена людським соціумом з метою розвитку та навчання дітей. Не зважаючи на важливість ігрового процесу і високий перелік питань які є частиною цієї проблеми вона лишається дискусійною і малодослідженою. Також певні питання майже повністю не обговорюються в рамках цього напрямку психологічної науки. Одним з таких питань є психологічний аналіз настільних рольових ігор (НРІ), їх роль у психологічному розвитку, вплив на особистість гравця і корекційний потенціал.

Особливої уваги тут заслуговує гра *Dungeons & Dragons*, яка поєднує риси традиційної настільної гри та казкової оповіді, надаючи гравцям значну свободу у та виборі дій та можливість створити і відіграти унікального персонажа (*Dungeons & Dragons | Official Home of the World's Greatest Roleplaying Game, 2025*). Проте дослідження психокорекційного впливу цієї гри на підлітків і дорослих, зокрема у

контексті розвитку соціального інтелекту, залишається недостатньо розробленим.

Саме через це дослідження впливу настільних рольових ігор на особистість гравця, її можливий психокорекційний потенціал та розвиток здібностей через неї стоїть на меті цього дослідження.

**Теоретичне підґрунтя.** Ігрова психокорекція - є методом впливу на психоемоційний стан дорослих і дітей за допомогою гри. Більшість методичних підходів, що входять до цього напрямку, спираються на визнання гри як чинника, що суттєво впливає на формування особистості.

Ігрова діяльність сприяє налагодженню тісних міжособистісних зв'язків у групі, знижує рівень тривожності й страху, допомагає долати емоційне напруження, підвищує самооцінку й дозволяє учасникам безпечно моделювати поведінку в різних ситуаціях без ризику наслідків у реальному світі.

Важливою характеристикою гри є її двопланова природа, що притаманна також театральному мистецтву: з одного боку, гравець залучений до реальної активності, яка потребує вирішення конкретних (іноді нетипових) завдань, що розширює його поведінкові реакції; з іншого боку - значна частина дій відбувається в умовному

просторі, де немає прямої відповідальності за наслідки. Саме ця подвійність забезпечує як розвивальний, так і корекційний ефект гри.

Dungeons & Dragons (D&D, DnD; «Підземелля і дракони») - це фентезійна настільна рольова гра (НРІ) створена Гері Гайгексом та Дейвом Арнесоном (Dungeons & Dragons | Official Home of the World's Greatest Roleplaying Game, 2025). Її перше видання вийшло у 1974 році під егідою компанії «Tactical Studies Rules, Inc.», а з 1997 року гру випускає видавництво «Wizards of the Coast».

Гра вирізняється багатим фантастичним світом, населеним міфологічними істотами та чарівними предметами. Ведучий (Game/Dungeon Master) виконує роль модератора та оповідача, тоді як гравці створюють персонажів, які взаємодіють з ігровим середовищем, вирішують конфлікти, вступають у бої та здобувають винагороди. Хоча на початковому етапі події гри розгортались переважно в підземеллях, сучасні кампанії можуть мати найрізноманітніші локації - як вигадані, так і реальні.

У дослідженні Майкла Саржента (Sargent & College, 2014, с. 41) наведено результати глибинного інтерв'ю з шістьма учасниками, які грають у D&D. Вони підкреслювали, що створення ігрових світів, побудова сюжету, обговорення ігрових ситуацій і взаємодія з персонажами (як гравцями, так і NPC) сприяють емоційному залученню до процесу. Ці дані узгоджуються з висновками дослідження Холброка (Holbrook та ін., 1984, с. 734), який ще у 1984 році зазначив, що вербальний компонент гри має більшу значущість, ніж візуальний. Отже, уява та мова виступають основними механізмами конструювання наративу, і, як зазначає Сміт (Smith & Renter, 1997, с. 70), можуть мати терапевтичний ефект.

Саржент (Sargent & College, 2014, с. 44) також дійшов висновку, що підтримка з боку інших гравців і атмосфера психологічної безпеки, створювана фентезійним контекстом, дозволяє учасникам гри глибше досліджувати свій внутрішній світ. Гра стає безпечним простором для експериментування з новими моделями поведінки, які могли б бути соціально

неприйнятними або небезпечними у реальному житті.

Крім того, автор підкреслює, що рольове перевтілення у процесі колективного наративу сприяє просуванню у процесі індивідуалізації, допомагає в інтеграції власного «Я», опрацюванні внутрішніх конфліктів та апробації нових способів реагування (Sargent & College, 2014, с. 43).

Під час свого дослідження Спінеллі (Spinelli, 2018, с. 27) опитала вісімдесят п'ять дорослих, порівнюючи тих, хто грав, і тих, хто не грав у настільні рольові ігри. Дослідниця виявила сильну позитивну кореляцію між грою в такі ігри та вищим рівнем креативності. Також дослідження показало, що ті, хто брав участь у групах рольових ігор з уявою, демонстрували кращий моральний розвиток порівняно з контрольними групами, які не грали.

Одним з найбільш вагомих досліджень у сфері настільних рольових ігор останніх років є дослідження Обрі Адамс, яке ставило на меті дізнатися які потреби задовільняються через ігровий процес настільних рольових ігор (Adams, 2013, с. 70). Її дослідження шляхом спостереження, тривалістю у два роки пройшло до висновків, що гравці у настільні рольові ігри не тільки отримують задоволення від процесу гри, а ще також задовільняють власні соціальні потреби через ігровий процес.

У дослідженні було сформовано 4 кластери, які найчастіше задовільняли гравці: 1. демократича ідеологія; 2. збереження дружби; 3. отримання надзвичайного досвіду; 4. боротьба добра проти зла.

Задовільнення цих кластерів відбувається наступними способами: Кластер 1: Демократична ідеологія. Задовільняється завдяки тому, що учасники ігрового процесу діють часто демократичним шляхом у вирішенні задач та конфліктів, що зазвичай відбувається як в середині ігрового світу, так і за його рамками (під час обговорення правил та внесення змін до них).

Кластер 2: Збереження дружби. Задовільняється через спілкування та підтримку стосунків під час гри. Це може бути як спілкування в образі персонажа, так і спілкування в рамках своїх реальних особистостей; як за ігровим столом, так і поза

ним. Між учасниками дослідження склався раппорт, вони відчували себе належними до однієї групи. Для учасників, що були родичами чи у стосунках з іншими досліджуваними, це був гарний варіант проведення вільного часу.

Кластер 3: Отримання надзвичайного досвіду. Цей кластер задовільняється в першу чергу тим, що гра переповнена досвідом, який неможливо отримати у реальності, що пов'язано з сеттінгом більшості світів, які є середньовічним фентезі, із наявністю магії, богів і надзвичайних містичних істот. Окрім цього, завдяки грі, її учасники можуть пережити неймовірні ситуації, які обмежені тільки їх власною уявою, що, в свою чергу, дозволяє приймати участь у ряді нестандартних активностей, як то, наприклад, дослідження невідомих територій, контакт із новими істотами, боротьба зі злом, використання магії тощо.

Також варто зазначити, що учасники, завдяки можливості створення власного персонажу, можуть побороти власні обмеження, як один з гравців, що у реальності пересувався, у інвалідному візку, але його персонаж не був жодним чином обмеженим у пересуванні. Через все вище перераховане ігрова діяльність генерує багато нових ситуацій та дозволяє прожити новий, екстримальний досвід у безпечному середовищі без загрози життю і здоров'ю.

Кластер 4: Боротьба добра проти зла. Цей кластер включає в себе факт того, що гравці відстоювали те, що вважали морально правильним і прийнятним, сприймали себе та інших гравців в образі героїв. Цей кластер задовільняє потребу у моральному залученні. Важливо розуміти, що моральні норми формуються разом з усвідомленням того, що неслідування ним нормам несе за собою покарання. Саме через це гравці прагнуть притягнути силу зла, що протистоїть їм і є ворожою, до справедливого покарання. Цей сюжет стоїть в основі великої кількості творів, де праведний головний герой перемагає зло і відновлює справедливість.

Останнім аспектом цього кластеру є те, що в учасників настільної рольової гри є інструментарій для того, щоб відновити цю справедливість, у їх персонажей достатньо могутності, аби перемогти зло.

Таким чином, дослідження Адамс прийшло до висновку, що участь у настільних рольових іграх може допомогти учасникам задовільнити реальні потреби у віртуальному просторі (Adams, 2013, с. 85).

Дослідження, які мали на меті вивчити можливі негативні наслідки участі у настільно рольові ігр, зокрема зв'язок із криміногенною поведінкою (Williams та ін., 2018, с.238), депресивними станами та суїцидальністю (Henrich & Worthington, 2021, с. 397), із почуттям ізоляції або абсурдності життя (DeRenard & Kline, 1990, с. 1220), а також аутодеструктивністю і та емоційної нестабільністю (Simón, 1987, с. 330) - не підтвердили наявність значущих негативних кореляцій. Натомість було виявлено знижений рівень психотизму серед гравців.

У роботі Рея (Ray та ін., 2017, с. 211) порівнювалася креативність гравців у D&D з контрольною групою. Дослідник використовував тест дивергентного мислення Уоллаха і Когана та експериментальні умови праймінгу. Гравці показали вищі результати за такими параметрами, як оригінальність та унікальність відповідей, хоча за гнучкістю мислення показники не відрізнялись суттєво. Ця незначна відмінність все одно може бути вагомою саме у аспекті соціального інтелекту особистості.

У дослідженні Ріверс та Рея (2016) вивчалася емпатія гравців D&D за допомогою індексу міжособистісної реактивності Девіса і шкали Теллегена. Автори припустили, що високий рівень сприйняття може сприяти розвитку емпатійних якостей не лише до реальних людей, але й до вигаданих персонажів. Результати показали вищі показники емпатії і захоплення у гравців порівняно з контрольною групою (Ray та ін., 2017, с. 213).

Генріч та Вортінгтон провели (Henrich & Worthington, 2021) квазіекспериментальне контрольоване дослідження з метою оцінити потенційний вплив гри D&D на розвиток морального судження. Учасників розподілили на групу гравців і контрольну (не-гравців), а оцінювання здійснювалось за допомогою тесту «Визначення проблем» та інтерв'ю «Саморозуміння» (Bebeau &

Томас) до і після серії з шести чотиригодинних сесій гри.

Було зафіксовано позитивні зрушення у сфері морального судження - зокрема, підвищення уваги до підтримки соціальних стосунків, збереження норм та пріоритетності колективного блага над особистими інтересами. Автори дійшли висновку, що D&D сприяє моральному розвитку особистості (Henrich & Worthington, 2021, с. 385).

Хоча багато дослідників говорили про широкі переваги гри в настільній рольовій грі, Скаддер (Scudder, 2018) більш детально розкрив це питання в контексті потенціалу для зростання людей, які борються з тривожними розладами. Скаддер визнає психологічні переваги ескапізму – або уникнення проблем реальності шляхом зосередження на альтернативних стимулах чи фантазіях – водночас визнаючи, що такий механізм подолання часто може призвести до емоційної та соціальної ізоляції, оскільки людина відокремлюється від своїх міжособистісних зв'язків. Дослідник зазначає, що забезпечуючи як соціальний, емоційно інтерактивний простір, так і форму фантастичного ескапізму, настільні рольові ігри добре підходять як фасилітативний інструмент проти тривожних розладів. Автор припустив, що настільно рольові ігри мають потенціал для використання як ефективні інструменти як форма експозиційної терапії для людей, які пережили значну травму або яким було діагностовано посттравматичний стресовий розлад.

Дослідження Ентоні Біна та Меган Коннелл (Bean & Connell, 2023, с. 4) було присвячене використанню настільних рольових ігор (НРІ) у психотерапевтичній практиці. Автори не використовували формалізовані зрізи, натомість описували власні спостереження за ігровими сесіями, у яких брали участь чотири підлітки (14–15 років, по двоє хлопців і дівчат).

Особливу увагу вони приділили ролям учасників, зокрема ключовій ролі ведучого - Game Master або Dungeon Master (GM/DM), який відповідає за побудову сюжету, світобудову, керування неігровими персонажами (НІП (англ. NPC)) та адаптацію наративу до дій гравців. Ведучий може

створювати власні історії або використовувати готові сценарії, що базуються на відомих міфах або сюжетах, адаптуючи їх до гри.

Гравці, створюючи ігрових персонажів (ІП), обирають їх клас, расу, навички та особистісні риси. Ці персонажі мають сильні й слабкі сторони, що вимагає командної взаємодії та стратегічного мислення. Наприклад, розбійник може бути спритним, але фізично слабким; чарівник - інтелектуальним, але вразливим.

Типова ігрова сесія передбачає опис сцени ведучим, після чого гравці ухвалюють рішення від імені своїх персонажів, керуючись як ігровими характеристиками, так і внутрішніми мотиваціями. Дії перевіряються за допомогою кидків кубиків, що додає елемент невизначеності та стимулює адаптивність.

На відміну від відеоігор, у настільних рольових ігор гравців заохочують грати роль персонажа, навіть якщо це не є стратегічно вигідним. Часто учасники використовують змінений голос або особливі мовні звороти, щоб краще передати характер героя.

Бін і Коннелл виділяють три ключові компоненти сюжетобудови в настільно рольових ігор: дослідження, соціальну взаємодію та бойові дії. Дослідження передбачає вивчення світу гри, пошук підказок та артефактів; соціальна взаємодія - розвиток стосунків із неігровими персонажами (НІП (англ. NPC)), які можуть мати складні характери та мотивації; а бойові епізоди базуються на тактичних рішеннях, описах середовища та використанні унікальних властивостей персонажів (Bean & Connell, 2023, с. 6).

Ведучий відіграє критичну роль у балансуванні цих трьох складових, стимулюючи креативність гравців, гнучкість мислення та глибшу емоційну залученість. Такі аспекти роблять настільні рольові ігри цінним інструментом у психотерапії та розвитку соціального інтелекту.

Важливо зазначити, що дослідження, які на даний момент проводяться мають тенденцію висвітлювати результати спостережень, та спираються, в першу чергу, на якісний аналіз, що можна легко пояснити складністю та малодослідженістю

сфери впливу настільних рольових ігор на особистість гравця.

Підсумовуючи, дослідження настільних рольових ігор як психокорекційних інструментів все ще перебуває на початковій стадії. Таким чином, існує широкий спектр майбутніх галузей досліджень, які можуть дослідити вплив цих ігор як справді корисних інструментів, за допомогою яких гравці можуть досягти значного покращення психічного здоров'я.

**Методи дослідження.** Метою дослідження психокорекційного потенціалу настільної рольової гри *Dungeons & Dragons* для молоді полягає в емпіричному визначенні впливу цієї настільної рольової гри на психіку осіб молодого віку, а також у з'ясуванні характеру цього впливу.

Основні завдання дослідження:

1. Дослідити вплив настільної рольової гри *Dungeons & Dragons* на психіку молодих людей у контексті розвитку соціального інтелекту.

2. Визначити характер цього впливу, оцінити його значущість та отримати результати, які свідчать про наявність або відсутність корекційного потенціалу, зокрема: зниження рівня тривожності, депресивності, самооцінки, психологічного благополуччя та зміни за результатами Q-сортування.

Гіпотеза дослідження: Настільна гра *Dungeons & Dragons* має корекційний потенціал, що полягає у позитивному впливі на психологічний стан особистості-гравця, зокрема в контексті розвитку її соціального інтелекту.

Усіх респондентів було ознайомлено з метою дослідження, поінформовано про його анонімність та конфіденційність, а також про те, що результати будуть представлені в узагальненому вигляді.

Дослідження проводилося у вигляді класичного експерименту з експериментальною та контрольною групою. Робота з групами проводилася однаково, із застосуванням ідентичних методів і процедур.

Використані методи:

1. Психодіагностичні методики, які включали:

- Тест Спілберґера–Ханіна для оцінки рівня ситуативної (реактивної) тривожності;
- Метод «Q-сортування» В. Стефансона для діагностики міжгрупової динаміки та змін у взаємодії між учасниками;
- Шкала депресії Бека для оцінки рівня депресивності;
- Шкала самооцінки Розенберґа;
- Шкала психологічного добробуту К. Ріффа (PWB Scales).

2. Методи обробки даних:

- Кількісні методи: кореляційний аналіз, критерій нормальності розподілу Колмогорова–Смірнова, параметричний t-критерій Стюдента, непараметричний W-критерій Вілкоксона.

- Якісні методи: аналіз, синтез, інтерпретація відкритих відповідей, систематизація отриманих результатів.

З метою оцінки корекційного потенціалу гри було організована довготривала ігрова кампанія розрахована на 10 сесій.

Учасників було поділено на контрольну та експериментальну групи. Експериментальна група складалася з 20 учасників (6 жінок, 14 чоловіків), розподілених на чотири ігрові групи (по 5 осіб в кожній). Віковий проміжок: 23-30 років. Контрольна група з 23 осіб (8 жінок, 15 чоловіків) Віковий проміжок: 22-29 років.

Після завершення впливу також було проведено якісний аналіз, у межах якого респондентів просили описати емоції, пережиті під час гри. Також після кожної ігрової сесії в учасників збирався короткий фідбек у вільному форматі. Він включав у себе питання про враження від гри та про те як вона вплинула на їх самопочуття.

**Результати і обговорення.** Дослідження здійснювалося за схемою «до та після» експериментального впливу. Ігрові сесії тривали 2-2,5 години і проходили один раз на два тижні у класичному експерименті.

У результаті порівняння було виявлено протилежні тенденції: в експериментальній групі спостерігалось зниження тривожності та депресивності, тоді як у контрольній - статистично незначуще підвищення цих показників. Експериментальна група продемонструвала статистично значущі зміни за критеріями Стюдента та Вілкоксона. Також у експериментальній

групі зафіксовано зростання комунікабельності та прийняття боротьби, тоді як у контрольній - зниження цих характеристик.

Отже, кількісний аналіз підтвердив статистично значущі позитивні зміни після довготривалої кампанії в *Dungeons & Dragons* - зростання товариськості, прийняття боротьби, автономії, вміння керувати середовищем, створення позитивних стосунків з оточенням, зниження депресії та тривожності, покращення самооцінки, а також незначне підвищення групової залежності і самоприйняття. Ці результати значущо відрізняються від отриманих у контрольній групі, що, ймовірно, зумовлено довготривалим впливом війни, яка негативно позначилась на психічному стані респондентів, через що ми можемо простежити статистично незначущі зміни у протилежному до експериментальної групи напрямі.

Таким чином, можна підтвердити позитивний вплив гри *Dungeons & Dragons*, що свідчить про наявність психокорекційного потенціалу в контексті розвитку соціального інтелекту особистості. Більше того, враховуючи результати контрольної групи, можна зробити висновок, що гра мала також підтримувальний вплив, знижуючи психологічні наслідки війни, допомагаючи вивільняти емоції та відволікатися від тривожних думок.

Якісний аналіз продемонстрував, що учасники відзначали позитивний ефект створення унікального персонажа, свободу дій, занурення в сюжет, можливість відреагування негативних емоцій, покращення настрою та підвищення активності в житті поза грою. Вже після першої сесії учасниками було зафіксовано позитивні ефекти, зокрема - отримання задоволення від процесу, зменшення тривоги та агресивності, що в свою чергу може вказувати на позитивний ефект навіть однієї ігрової сесії у настільній рольовій грі. Також результати якісного аналізу підтверджують результати отримані при кількісному аналізі, таким чином вказуючи на наявність психокорекційного потенціалу настільних рольових ігор.

Також варто зазначити відмінності у внутрішньогруповій динаміці під час проходження ігрових сесій, оскільки для всіх учасників була підготовлена однакова ігрова кампанія, але динаміка проходження серед гравців була різною. Не зважаючи на розрахунок на 10 сесій, певним групам було необхідно більше часу, як, наприклад, одній групі знадобилось 12 сесій, у той час, як іншій групі вдалося впоратися за 9 ігрових сесій. Прояв цього феномену пов'язаний з особливістю ігрового стилю гравців. Гравці більше орієнтовані на історію та досягнення мети в середині гри мали тенденцію проходити кампанію швидше запланованого.

У той же час гравці, що були орієнтовані на взаємодію з оточуючим світом та відігрвання власного персонажа, мали тенденцію до відходження від сюжету, створеного ведучим (*Dungeon/Game Master*), через що їм було необхідно більше часу на завершення самої історії.

Ще однією особливістю, що впливала на кількість сесій була здатність учасників до адаптації до ігрових механік. Ті гравці, яким було важко адаптуватися до тих чи інших аспектів настільної рольової гри *Dungeons & Dragons*, вимагали більше підказок від ведучого і більше часу на усвідомлення та оволодіння внутрішньоігровим інструментарієм. Зазвичай, з цієї проблемою стикалися представники жіночої статі, що можна пояснити тим, що чоловіки частіше мали досвід схожої ігрової діяльності, як у форматі НРІ, так і у форматі комп'ютерних ігор, що дозволило їм швидше зрозуміти ігрові механіки.

Висновком з цього є те, що гравцям, які є орієнтованими на сюжет, відігрвання персонажу та взаємодію з внутрішньоігровим світом, а не на вивчення механік настільної рольової гри, бажано не обирати складні магичні класи, бо у такому випадку їм може бути важко зрозуміти всю специфіку свого персонажу. Прикладом подібної ситуації може слугувати випадок Аеліни, друїда, якій було важко стежити за всіма ячейками заклять і розвитком характеристик власного персонажа, через що гравець, який відігравав цього персонажа, зверталася за допомогою до ведучого і інших гравців. При цьому

відігравання персонажа приносило гравцю насолоду, як і сам процес гри.

Також під час спостережень за учасниками гри була помітна наступна тенденція, яка заключалася у тому, що групи, у яких домінували представники жіночої статі, набагато частіше обирали вирішення проблеми, що постала перед ними, шляхом насильницьких дій. Зазвичай саме ці особи відзначали, що гра дає їм можливість відреагувати негативні емоції.

У цей час, комбіновані групи та ті групи, в яких переважали чоловіки, йшли шляхом, в якому вони атакували виключно тоді, коли у них не було іншого вибору, або коли персонаж або істота, яку вони атакують, несли шкоду для оточуючого світу. Таким чином представники чоловічої статі намагалися відігравати роль героїв та карати зло.

При цьому варто зазначити, що жіночі персонажі теж були зацікавлені у тому, щоб перемогти головного антагоніста, але методи, завдяки яким вони досягали поставленої мети, були, порівняно, більш жорстокими. Зазначені вище аспекти настільних рольових ігор вимагають подальшого дослідження.

**Висновки.** Отже, можна стверджувати, що настільно-рольова гра *Dungeons & Dragons* має виражений психокорекційний ефект. Це підтверджується результатами

параметричних та непараметричних аналізів (Ст'юдента, Вілкоксона) та кореляційного аналізу. Було встановлено тісний зв'язок між рівнями тривожності і депресії та їх зв'язок з самооцінкою і самоприйняттям, а також статистично значущі зміни за такими параметрами, як прийняття боротьби, депресивність, тривожність, товариськість, залежність, незалежність, автономія та вміння керувати середовищем. Таким чином, можна зробити висновок про значний вплив гри *Dungeons & Dragons* на особистість - зменшення тривожності та депресії, підвищення комунікативності, самооцінки та готовності до взаємодії в групі.

Проведене дослідження підтвердило наявність психокорекційного потенціалу настільної рольової гри *Dungeons & Dragons* для молоді, що виявляється у зниженні ситуативної тривожності та депресивності, зростанні комунікабельності, прийняття боротьби та взаємозалежності в групі, можливості випробувати нові моделі поведінки, отримати позитивні емоції та відреагувати негативні. Отримані результати узгоджуються з попередніми теоретичними висновками та підтверджують гіпотезу щодо психокорекційного потенціалу гри в контексті розвитку соціального інтелекту особистості.

### Список використаних джерел

1. Adams, A. S. (2013). Needs Met Through Role-Playing Games: A Fantasy Theme Analysis of *Dungeons & Dragons*. *Kaleidoscope: A Graduate Journal of Qualitative Communication Research*, 12(6), 69–86. <https://opensiuc.lib.siu.edu/kaleidoscope/vol12/iss1/6>
2. Bean, A., & Connell, M. (2023). The Rise of the Use of TTRPGs and RPGs in Therapeutic Endeavors. *Journal of Psychology and Psychotherapy Research*, 10, 1–12. <https://doi.org/10.12974/2313-1047.2023.10.01>
3. DeRenard, L. A., & Kline, L. M. (1990). Alienation and the Game *Dungeons and Dragons*. *Psychological Reports*, 66(3), 1219–1222.
4. *Dungeons & Dragons* | Official Home of the World's Greatest Roleplaying Game. (2025). D&D Official | *Dungeons & Dragons*. <https://www.dndbeyond.com/>.
5. Henrich, S., & Worthington, R. (2021). Let Your Clients Fight Dragons: A Rapid Evidence Assessment regarding the Therapeutic Utility of 'Dungeons & Dragons'. *Journal of Creativity in Mental Health*, 18(3), 383–401. <https://doi.org/10.1080/15401383.2021.1987367>
6. Holbrook, M. B., Chestnut, R. W., Oliva, T. A., & Greenleaf, E. A. (1984). Play as a Consumption Experience: The Roles of Emotions, Performance, and Personality in the Enjoyment of Games. *Journal of Consumer Research*, 11(2), 728–739. <https://doi.org/10.1086/209009>
7. Ray, D. S., Purswell, K., Haas, S., & Aldrete, C. (2017). Child-Centered Play Therapy-Research Integrity Checklist: Development, reliability, and use. *International Journal of Play Therapy*, 26(4), 207–217. <https://doi.org/10.1037/pla0000046>
8. Sargent, M. S., & College, S. (2014). Exploring mental dungeons and slaying psychic dragons: an exploratory study. Masters Thesis, Smith College, 1–45.
9. Scudder, S. (2018). Reflections: The positive effects of cooperative roleplaying games on anxiety disorders [Senior Theses, Scripps College]. [https://scholarship.claremont.edu/scripps\\_theses/1241](https://scholarship.claremont.edu/scripps_theses/1241)



10. Simón, A. (1987). Emotional stability pertaining to the game of Dungeons & Dragons. *Psychology in the Schools*, 24(4), 329–332. [https://doi.org/10.1002/1520-6807\(198710\)24:4%3C329::aid-pits2310240406%3E3.0.co:2-9](https://doi.org/10.1002/1520-6807(198710)24:4%3C329::aid-pits2310240406%3E3.0.co:2-9)
11. Smith, C. W., & Renter, S. G. (1997). The Play Is the Thing. *Journal of Family Psychotherapy*, 8(3), 67–72. [https://doi.org/10.1300/J085V08N03\\_07](https://doi.org/10.1300/J085V08N03_07)
12. Spinelli, L. (2018). Tabletop Role-Playing Games and Social Skills in Young Adults. *Honors College Theses*, 192, 1–36. [https://digitalcommons.pace.edu/honorscollege\\_theses/192](https://digitalcommons.pace.edu/honorscollege_theses/192)
13. Williams, J. P., Kirschner, D., Mizer, N., & Deterding, S. (2018). Sociology and Role-Playing Games. *Role-Playing Game Studies*, 1(12), 227–244. <https://doi.org/10.4324/9781315637532-12>

### Summary

#### RESEARCH OF THE CORRECTIVE POTENTIAL OF BOARD ROLE GAMES IN THE CONTEXT OF THE SOCIAL INTELLIGENCE DEVELOPMENT

*Voskovskiy A.* Postgraduate Student,  
Department of Theoretical and Practical Psychology  
National University "Lviv Polytechnic"

**Introduction:** The article explores the psychocorrective potential of the tabletop role playing games through the example of Dungeons & Dragons board role-playing game in the context of the development of social intelligence in young people. The game is researched as a form of game psychocorrection that integrates elements of narrative therapy, group dynamics, role-modeling of behavior and social training. Dungeons & Dragons is viewed as a structured, yet flexible form of group interaction creates conditions for studying, understanding and experimenting with social roles, moral dilemmas, communicative strategies, as well as for the development of emotional self-reflection.

**Methods:** Methodology of of thai research is divided in two parts: theoretical and empirical. The theoretical part presents an overview of interdisciplinary approaches to the analysis of tabletop role-playing games (TTRPG) as a phenomenon that combines aspects of psychology, pedagogy, sociology and cultural studies. Particular attention is paid to empirical studies demonstrating the positive impact of TTRPGs on the development of empathy, reducing the level of social anxiety, forming emotional self-regulation skills and increasing moral reflection.

The empirical part of the study included the organization of a long-term role-playing campaign (about 10 game sessions over 2-3 months) involving participants from an experimental group of young people. To verify the changes, standardized psychodiagnostic methods were used: the Spielberger–Hanin Anxiety Scale, the Beck Depression Scale, the Dembo–Rubinstein Self-Esteem Diagnostic Methodology, and the K. Riff's Scales of psychological well-being (PWB). Research methods include Quantitative methods: correlation analysis, Kolmogorov–Smirnov normality test, parametric Student's t-test, nonparametric Wilcoxon W-test. Qualitative methods: analysis, synthesis, interpretation of open-ended responses, systematization of the results obtained.

**Originality:** The paper covers a field in modern psychology that don't have a large amount of scientific coverage and never had a research on a large group of people with an extensive use of qualitative methods. To expand on previous researches on the topic and broaden the coverage and scientific value of the paper qualitative methods were also used.

**Conclusion:** The results obtained showed statistically significant positive changes in the psycho-emotional state of the participants of the experimental group compared to the control group that did not participate in the game. A decrease in the level of anxiety and depression, an increase in self-esteem, an increase in the sense of life perspective and social inclusion were revealed.

The conclusion was made about the feasibility of using Dungeons & Dragons as an effective tool for group psychocorrection in work with youth, aimed at developing social intelligence, emotional stability, and adaptability.

**Keywords:** board role-playing game; Dungeons & Dragons; social intelligence; psychocorrection; youth; group interaction; psycho-emotional state.

Дата надходження рукопису/Date of receipt of the manuscript: 22.05.25.

Дата прийняття рукопису/Date of acceptance of the manuscript: 06.08.25.

© 2025. This work is under an open license CC BY-NC 4.0.