

УДК 159.923-055.2→176

**ОСОБЕННОСТИ ЦЕННОСТНО-СМЫСЛОВОЙ СФЕРЫ ЖЕНЩИН
В СВЯЗИ С ИХ ОТНОШЕНИЕМ К СЕКСУАЛЬНО-РОЛЕВЫМ ИГРАМ***Г. М. Авилов, Е. О. Самодумова***FEATURES OF VALUE-SEMANTIC SPHERE OF WOMEN IN CONNECTION
WITH THEIR RELATION TO THE SEXUAL-ROLE GAMES***G. M. Avilov, E. O. Samodumova*

В данной статье представлена общая характеристика понятия «ролевая игра», сексуального поведения человека. Описан феномен сексуально-ролевых игр как отдельной составляющей интимной жизни человека. Рассматриваются особенности ценностно-смысловой сферы людей, практикующих сексуально ролевые игры, на примере студентов КемГУ. На основании отношения к сексуально-ролевым играм было выделено четыре типа людей и описаны их особенности.

The summary: In given article the concept general characteristic «role game», sexual behaviour of the person is presented. The phenomenon of the sexual-role games, as separate making intimate human life is described. Features of value-semantic sphere of the people practising sexually role games, on an example of students of Kemerovo State University are considered. Four types of people have been allocated and their features are described on the basis of the relation to the sexual-role games

Ключевые слова: ролевая игра, этапы сексуальных отношений, сексуальное поведение, сексуально-ролевые игры, ценностно-смысловая сфера, «осознанно практикующие сексуально-ролевые игры», «стихийно практикующие сексуально-ролевые игры», «не признающие, что практикуют сексуально-ролевые игры», «осознанно не практикующие сексуально-ролевые игры».

Keywords: role game, stages of sexual relations, sexual behaviour, sexual-role games, value-semantic sphere, «consciously practising the sexual-role games», «spontaneously practising the sexual-role games», «not recognising that practise the sexual-role games», «consciously not practising the sexual-role games».

Определение понятий

Понятие «игра» используется в самых различных отраслях человеческого знания. Существует множество определений игры, как имеющих общий, очень широкий смысл, так и сводящих сущность игры к явлениям какого-либо одного уровня. Так, в биологии под играми животных понимают комплекс разнообразных поведенческих актов (преимущественно молодых животных), не имеющих утилитарного значения (действия с биологически нейтральными предметами и игровое общение животных, не приводящее к биологически значимым результатам). В теории управления и педагогике рассматривается деловая игра – форма воссоздания предметного и социального содержания профессиональной деятельности, моделирование систем отношений, характерных для данного вида практики. В философии под игрой понимается широкий круг деятельности животных и человека, противопоставляемой обычно утилитарно-практической деятельности и характеризующийся переживанием удовольствия от самой деятельности [3]. В культурологии игра – это основной источник и высшее проявление человеческой культуры, из которой проистекает всё многообразие человеческой деятельности. И наконец, в психологии игра – это форма деятельности в условных ситуациях, направленная на воссоздание и усвоение общественного опыта, фиксированного в социально закрепленных способах осуществления предметных действий, в предметах науки и культуры [2].

Собственно ролевая игра присуща, на наш взгляд, только человеку, поскольку предполагает осознание процесса игры. Человеческая игра в ходе онтогенистического развития из игры вообще ста-

новится собственно ролевой. В качестве основных структурных характеристик игры принято выделять следующие элементы:

- роли, взятые на себя играющими;
- игровые действия как средство реализации этих ролей;
- игровое употребление предметов, т. е. замещение реальных предметов игровыми, условными;
- реальные отношения между играющими;
- сюжет игры;
- содержание игры [2].

Один из классиков отечественной психологии Л. С. Выготский [1], рассматривает ролевую игру как ведущий тип деятельности детей дошкольного возраста и выдвигает гипотезу о психологической сущности развернутой формы ролевой игры. Приведем некоторые положения этой гипотезы:

1. Игру невозможно понять без понимания мотивов и потребностей ребенка. То, что ценно для младенца, практически не имеет ценности для дошкольника.

2. Игра возникает при столкновении в раннем детстве нереализуемых немедленно потребностей и тенденции к немедленной реализации желаний. Однако это не значит, что игра возникает в результате каждого неудовлетворенного желания. Игра есть исполнение желаний, но не единичных, а обобщенных аффектов, которые чаще всего и не осознаются ребенком как таковые.

3. В игре ребенок оперирует значениями, оторванными от вещей, но опираясь на реальные действия. «Главное генетическое противоречие игры заключается в том, что в ней возникает движение в смысловом поле, но способ движения остается как

во внешнем действии». В игре все внутренние процессы даны во внешнем действии.

4. Главным критерием выделения игровой деятельности ребенка из общей группы других его деятельностей Л. С. Выготский считает создание «мнимой ситуации» «заключающейся в принятии ребенком на себя роли взрослого, и осуществление ее в создаваемой самим ребенком игровой обстановке», что «становится возможным на основе расхождения видимого и смыслового поля, появляющегося в дошкольном возрасте». Для «мнимой» ситуации характерен перенос значений с одного предмета на другой и действия, воссоздающие в обобщенной и сокращенной форме реальные действия в принятой ребенком роли взрослого.

5. Уже в самой мнимой ситуации заложены, хоть и неявно, правила. Игра ребенка всегда есть игра с правилами. Правила игры – это правила самоограничения и самоопределения.

6. Ещё одним существенным критерием выделения игровой деятельности является правило, ставшее аффектом. Удовольствие в игре связано с преодолением непосредственных побуждений, с подчинением правилу, заключенному в роли. Такие ситуации постоянно возникают в ходе игры.

7. Игра есть целевая деятельность ребенка. Цель – выиграть. Цель определяет аффективное отношение ребенка к игре. Цель должна быть довольно труднодостижимой, что достигается всё более сложными правилами.

8. Ведущим типом деятельности в дошкольном возрасте является игра. Она содержит в себе все тенденции развития. Игра источник развития и создает зоны ближайшего развития. «В игре ребенок всегда выше своего среднего возраста, выше своего обычного повседневного поведения; он в игре как бы на голову выше самого себя. Игра в конденсированном виде содержит в себе, как в фокусе увеличительного стекла, все тенденции развития; ребенок в игре как бы пытается сделать прыжок над уровнем своего обычного поведения». Игра реализует изменения потребностей и изменения сознания общего характера.

9. В школьном возрасте игра не умирает, а проникает в отношение к действительности. Она имеет свое внутреннее продолжение в школьном обучении и труде (обязательная деятельность с правилом).

Последний пункт позволяет распространить эти положения не только на игру детей, но и на игру людей вообще.

В ходе теоретического анализа понятия «игра» были выявлены основные признаки игры. Игра:

- свободная деятельность (по Й. Хейзинга [4]), которая осознается как «невзাপравду», вне повседневной жизни («мнимая ситуация» по Л.С. Выготскому [1]);
- может целиком овладеть играющим (Й. Хейзинга [4]);
- не преследует материального интереса, имеет собственный смысл (Й. Хейзинга [4]);
- совершается внутри намеренно ограниченного пространства и времени (Й. Хейзинга [4]);

– развивается по определенному сюжету; для игры нужно взять на себя некую роль, она проходит по правилам, которые являются центральным звеном выполняемой роли (Д. Б. Эльконин [5]);

– в игре символически реализовываются внутренние переживания, влечения, эмоции (Д. Б. Эльконин [5]);

– человеческая игра воссоздает социальные отношения. Игра вызывает к жизни социальные группировки, подчеркивающие своё отличие от остального мира (Й. Хейзинга [4], Д. Б. Эльконин [5]).

В ходе ролевой игры, как вида деятельности, можно выделить следующие этапы: процесс вовлечения в деятельность, процесс целеполагания, процесс проектирования действий, процесс осуществления действий, процесс анализа результатов действий и сравнение их с поставленными целями.

Отношения людей также рассматриваются некоторыми исследователями как процесс. В том числе и отношения между мужчиной и женщиной во всем их многообразии. В сексуальных отношениях мужчин и женщин по аналогии выделим следующие этапы: начальный этап (флирт), развитие отношений (соблазнение), этап реализации сексуальных потребностей и этап завершения отношений и анализа их результатов. В рамках предлагаемой работы мы остановили свое внимание на этапе реализации сексуальных потребностей в форме сексуально-ролевых игр.

Объектом нашего исследования являются сексуально-ролевые игры, предметом – особенности ценностно-смысловой сферы людей, практикующих сексуально-ролевые игры. Цель нашей работы: исследовать особенности ценностно-смысловой сферы людей, практикующих сексуально-ролевые игры.

Сексуальное поведение – сложное образование, его нельзя свести ни к физиологическим потребностям, ни к эмоциональным реакциям, ни к ситуативным воздействиям.

Человеческая сексуальность – выражение сексуального чувства и интимной близости между людьми, а также выражение идентичности через секс, под влиянием секса или основанное на сексе.

Сексуальность представляет собой движущую силу социальной активности человека, поскольку направлена на достижение не только сексуального удовлетворения, но и социально-психологического состояния, обозначаемого как «счастье», повышение качества жизни. Сексуальность является фактором, побуждающим людей к совместному проживанию и деятельности, является движущей силой сближения и объединения людей, одной из основных составляющих семейной жизни и продления рода.

Долгое время вопросы сексуального поведения были под запретом. Табуированность данной темы приводила к сексуальной безграмотности. Сейчас положение изменилось. На сегодняшний день секс в общественном сознании – это уже не только способ продления рода, но и один из способов получения удовольствия. Значение сексуальных отношений в жизни людей возросло. Открыто обсуждаются те интимные вопросы, которые раньше были под за-

претом. Широкое признание получили, в том числе, приемы соблазнения и сексуально-ролевые игры.

Сексуально-эротический репертуар человечества весьма многообразен, в каждом обществе существует определенная, детерминированная отчасти физиологически, но главным образом культурно, последовательность сексуальных действий, соответствующих разным степеням интимности: поцелуи, прикосновения к разным частям тела, половой акт. Чем больше запрета лежит на действии, тем оно интимнее, причем мужские и женские критерии дозволенного интимного поведения не всегда совпадают. Большей частью мужчина первым обследует женское тело, а некоторые формы интимности допускаются только после полового акта. Нарушение неписаной нормативной последовательности действий может натолкнуться на отпор или вызвать отрицательные эмоции.

Сексуальные ласки, игры и прикосновения могут быть самыми различными.

Игровой компонент в отношении к действительности пронизывает всю активность человека, но некоторые ее виды становятся серьезными и не признают своего родства с игрой, другие, такие как сексуально-ролевые игры, несут в себе игру как отражение бытия жизни и без творческой составляющей умирают, превращаясь в фарс или насилие.

Сексуально-ролевая игра происходит только по доброй воле. Иначе это или насилие или перверсия.

Сексуально-ролевая игра целиком овладевает сознанием играющих, подчиняя порой себе всю ценностно-мотивационную структуру личности.

Сексуально-ролевая игра имеет собственный смысл. Она совершается ради удовольствия и для более полного взаимопонимания.

Люди, играющие в сексуально-ролевую игру погружаются в созданный ими мир фантазий, но игровые правила, среди которых могут быть довольно необычные, не действуют вне территориальных и временных рамок этих игр.

Сексуально-ролевая игра это игра, в основе которой лежат биологические потребности особей данного вида. Сюда можно отнести любопытство, стремление к новизне и т. д. Сексуально-ролевые игры – это вспомогательные условия прелюдий полового контакта, которые помогают оживить наскучившие сексуальные отношения с партнером.

Другая часть правил данной игры обусловлена социальными и культурными нормами данного общества. Так, социальные запреты на сексуальные отношения в некоторых ситуациях могут породить сексуальные игры с сюжетом, реализующим запретные желания. Ролевые игры в интимных отношениях появились с развитием консерваторских принципов в обществе как сигнал особого рода, обеспечивающий передачу партнерше или партнеру тайных желаний. Все то, от чего «в жизни» пришлось отказаться или что реализовать весьма сложно, стало сюжетом для сексуальных ролевых игр. Сексуально-ролевые игры как один из компонентов интимной жизни людей помогают реализовать тайные фантазии, преодолеть те запреты, которые ставит общест-

во, выразить себя с другой, новой стороны, разнообразить и улучшить отношения с партнером. Игры – это своеобразное зеркало души, потаенных желаний и прекрасная возможность для познания себя. Выудив из собственного сознания образы и фантазии, человек может спросить себя: почему мне нравится именно эта роль? Такое поведение? В результате лучше понять себя, свои желания.

Третья часть правил возникает в процессе конкретного взаимодействия, эти правила определяются социальными, экономическими, политическими, культурными особенностями ситуации, возрастными и личностными характеристиками партнеров и т. п. Эту часть правил играющие устанавливают сами: они предлагают свои правила и согласовывают или угадывают правила предлагаемые партнером. В итоге люди, вовлеченные в сексуально-ролевую игру, переживают ощущение некоторой общности: слова и жесты оказываются наполнены тайным смыслом, непонятным для других. Чаще всего они не стремятся объяснить этот смысл окружающим и на этом основании оказываются отграничены от остального мира.

Сексуальная ролевая игра может быть определена как разновидность ролевых игр с ярко выраженным сексуальным уклоном. В сексуальной ролевой игре принимают участие два и более сексуальных партнера. При проведении сексуально-ролевых игр партнеры выбирают для себя определенный сценарий, роли, продумывают антураж и детали (где и когда это будет происходить, что говорить, как себя вести, во что быть одетыми), кроме того, любая сексуальная игра имеет свои гласные и негласные правила, которые устанавливают: что можно и что нельзя делать.

Сексуальные ролевые игры могут быть самыми различными и подразделяться на различные смысловые группы:

Костюмированные игры. Такими, условно говоря, могут считаться даже эксперименты с фасоном и цветом нижнего белья. Правда, сразу надо оговориться, что не все мужчины обращают пристальное внимание на нижнее белье партнерши. Однако, если специально акцентировать на этом внимание, можно сделать «бельевой момент» интересным для обеих сторон. Еще одним аспектом данного вида сексуально-ролевых игр является возможность переодевания в некоторую форму. Например, костюм медсестры, горничной, военная форма и т. д.

Костюмированно-ситуационные игры. Игры, в которых костюм (белье, атрибуты, имидж) сочетается с определенной игровой ситуацией. Например, игра в ту или иную профессию.

Ситуативные игры. Воплощение различных ситуаций психологического плана. Например, игра в тайных любовников.

Экстремальные сексуальные игры. Эти игры притягивают любителей адреналина в жизни и в интимной сфере. Связывание, доминирование, садизм и мазохизм (БДСМ-практика) приносят в интимные отношения еще больше остроты. Например, более мягким вариантом экстремальных сексуальных игр

может стать простое связывание рук партнера (партнерши) обычной веревкой. Многие из таких игр завязаны на актив и пассив, когда один из партнеров играет доминирующую роль, а другой пассивную.

Таким образом, мы видим, что сексуально-ролевые игры известны человечеству с древнейших времен. Стало быть, они выполняют какие-то важные функции в сексуальной жизни человека.

На основе теоретического анализа мы выявили следующие функции сексуально-ролевых игр (список которых может быть расширен и уточнен в дальнейшем):

- сексуально-ролевые игры помогают разнообразить и улучшить сексуальную жизнь человека;
- позволяют воплотить в реальность свои фантазии;
- дают возможность открыть в себе и партнере новые грани переживаний и новые возможности отношений;
- помогают преодолеть запреты общества;
- сексуально-ролевые игры помогают оттачивать мастерство общения.

Мы предполагаем, что существуют особенности ценностно-смысловой сферы женщин в связи с их отношением к сексуально-ролевым играм.

Ценностно-смысловая сфера является важнейшим компонентом структуры личности. Усваиваясь индивидуальным сознанием, ценности и смыслы, с точки зрения психологии, интересны не столько как универсальные категории, сколько как детерминанты, лежащие в основе выбора жизненного пути, определяющие поведение человека. Ценностно-смысловая сфера, по мнению ряда авторов, представляет собой базовое ядро личности и включает в себя два компонента – личностные ценности и систему личностных смыслов, отражающую личностные особенности смыслового понимания. Оба компонента имеют прямое отношение к изучению человеческого поведения и побуждений и неразрывно связаны друг с другом.

Методы исследования

Так или иначе игра присутствует в жизни и отношениях каждого человека. В ходе исследования мы столкнулись с вопросом: «Как отделить в интимных отношениях секс как таковой от сексуально-ролевых игр?» Для выделения сексуально-ролевых игр как отдельной составляющей интимной жизни людей мы предлагаем следующие критерии.

Субъективный критерий – признание или отрицание человеком наличия в своей интимной жизни сексуально-ролевых игр. Данный критерий отражает содержание одного из аспектов идентичности личности: представление о себе как о практикующем сексуально-ролевые игры или нет. В исследовании этот критерий проверяется прямым вопросом «Практикуете ли Вы сексуально-ролевые игры?»

Объективный критерий – критерий деятельности. Сексуально-ролевые игры являются видом деятельности человека, которая, как и всякая деятельность, имеет фазу планирования, подготовки, реализации и извлечения опыта. Следующие варианты ответа на вопрос «Что Вы используете при проведении сексуально-ролевых игр?» расценивались нами как признаки планирования и подготовки данного вида деятельности: «продумывание сюжета/ сценария игры», «одежда (халат медсестры, форма)», «садо-мазо атрибутика (приспособления для связывания, бичевания, фетиш-атрибутика)» и «специализированные настольные игры (карты, кубики)».

Мы предполагаем, что, в зависимости от своих личностных характеристик, а в частности, ценностных установок как регулятора деятельности, человек может относить себя к практикующим или не практикующим сексуально-ролевые игры вне зависимости от наличия объективных признаков.

Также, несмотря на субъективное признание наличия в своей сексуальной жизни сексуально-ролевых игр, объективный фактор их наличия может быть сведен к минимуму, то есть игра случается стихийно, без достаточной фазы подготовки и необходимых для неё элементов.

Таким образом, по отношению к сексуально-ролевым играм людей можно разделить на 4 типа. Их описание представлено в таблице 1.

Таблица 1

Описание типов людей по отношению к сексуально-ролевым играм

	<i>Субъективный (+)</i>	<i>Субъективный (–)</i>
Объективный (+)	1). <i>Осознанно практикующие сексуально-ролевые игры.</i> Данная группа людей субъективно признают наличие сексуально-ролевых игр в своей жизни, а также уделяют время их подготовке, используют определенные элементы, необходимые для их проведения, такие, как одежда, садо-мазо атрибутика, специализированные настольные игры, продумывание сюжета игры и т. д.	3). <i>Не признающие, что практикуют сексуально-ролевые игры.</i> Члены данной группы отрицают наличие в своей интимной жизни сексуально-ролевых игр. Однако в ней присутствуют объективные факты, свидетельствующие о подготовке к сексуально-ролевым играм (одежда, садо-мазо атрибутика, продумывание сюжета игры и т. д.)
Объективный (–)	2). <i>Стихийно практикующие сексуально-ролевые игры.</i> Данная группа идентифицирует себя как практикующих сексуально-ролевые игры, но при этом игра чаще случается сти-	4). <i>Осознанно не практикующие сексуально-ролевые игры.</i> Данная группа характеризуется отрицанием игрового компонента в своей сексуальной жизни, что

	хийно, либо без подготовки к ней, либо с минимальной подготовкой.	подтверждается отсутствием объективных признаков практики сексуально-ролевых игр.
--	---	---

В соответствии с целью и задачами работы нами было проведено эмпирическое исследование особенностей ценностно-смысловой сферы студентов, практикующих сексуально-ролевые игры. Исследование проходило в апреле-мае 2010 года. В нем принимало участие 56 студентов 4 курса КемГУ в возрасте от 20 до 23 лет, все девушки. Выборка была разделена на четыре группы: «люди, осознанно практикующие сексуально-ролевые игры»; «стихийно практикующие»; «не признающие, что практикуют» и «осознанно не практикующие».

Для исследования ценностно-смысловой сферы нами использовались следующие методики:

1) методика изучения ценностных ориентаций личности М. Рокича, адаптированная А. А. Гоштаутасом, А. А. Семеновым, В.А. Ядовым и модифицированная Д. А. Леонтьевым;

2) методика смысловых ориентаций (СЖО), созданная на базе теста «Цель в жизни» (Purpose-in Life Test, сокращенно PIL) Дж. Крамбо и Л. Махолика, разработанного на основе теории стремления к смыслу и логотерапии В. Франкла. Отечественная версия PIL, названная тестом осмысленности жизни (ОЖ), была разработана и адаптирована Д. А. Леонтьевым;

3) методика изучения типов ценностных ориентаций испытуемых Р. Инглхарта, модифицированная М. С. Яницким.

Для изучения предпочтения сексуально-ролевых игр нами была разработана анкета, включающая 20 вопросов.

Для обработки первичных данных, полученных по вышеперечисленным методикам, мы использовали методы математической статистики (попарное сравнение данных по t-критерию Стьюдента и однофакторный анализ).

Обсуждение результатов

В ходе сравнительного анализа групп, выделенных по отношению к сексуально-ролевым играм, был обнаружен ряд особенностей, некоторые из них представлены в таблицах 2, 3, 4 и 5.

В первых двух группах наиболее предпочитаемыми являются ситуативные сексуально-ролевые игры. Представители третьей группы предпочитают костюмированные игры, однако не остаются без внимания костюмировано-ситуационные игры как и в первых двух группах. Экстремальные сексуально-ролевые игры не практикует никто из респондентов.

Представители группы «Осознанно практикующие» наиболее активны в использовании дополнительных атрибутов при проведении сексуально-ролевых игр. Наиболее используемыми являются: эротическое белье, одежда, еда, продумывание сюжета. Испытуемые из второй и третьей групп чаще всего используют эротическое белье и еду, в третьей группе также используется одежда. Использование эротического белья и еды видимо не воспринимается испытуемыми как практика сексуально-ролевых игр, что подтверждает наши теоретические выводы.

Таблица 2

Распределение ответов испытуемых на вопрос «Какие сексуально-ролевые игры Вы предпочитаете?» в выделенных группах

<i>Варианты ответов</i>	<i>Осознанно практикующие (1)</i>	<i>Стихийно практикующие (2)</i>	<i>Не признающие, что практикуют (3)</i>	<i>Осознанно не практикующие (4)</i>
Экстремальные	0,00	0,00	0,00	0,00
Ситуативные	72,22	66,67	0,00	6,67
Костюмированно-ситуационные	50,00	33,33	50,00	0,00
Костюмированные	44,44	16,67	100,00	0,00

Таблица 3

Распределение ответов испытуемых на вопрос «Что Вы используете при проведении сексуально-ролевых игр?» в выделенных группах

<i>Варианты ответов</i>	<i>Осознанно практикующие (1)</i>	<i>Стихийно практикующие (2)</i>	<i>Не признающие, что практикуют (3)</i>	<i>Осознанно не практикующие (4)</i>
Эротическое белье	83,33	100,00	100,00	10,00
Одежда	55,56	0,00	100,00	0,00
Еда	50,00	50,00	100,00	20,00
Продумываете сюжет	55,56	0,00	0,00	0,00

Садо-мазо атрибутика	5,56	0,00	0,00	0,00
Средства дополнительной стимуляции	5,56	16,67	0,00	0,00
Секс-мебель	0,00	0,00	0,00	0,00
Специализированные настольные игры	11,11	0,00	0,00	0,00

Таблица 4

**Распределение ответов испытуемых на вопрос
«Что Вас привлекает в сексуально-ролевых играх?» в выделенных группах**

<i>Варианты ответов</i>	<i>Осознанно практикующие (1)</i>	<i>Стихийно практикующие (2)</i>	<i>Не признающие, что практикуют (3)</i>	<i>Осознанно не практикующие (4)</i>
Помогают разнообразить отношения	66,67	100,00	100,00	56,67
Позволяют преодолеть те ограничения, которые ставит общество	22,22	33,33	0,00	6,67
Воплощают в реальность сексуальные фантазии	72,22	33,33	50,00	23,33
Положительные эмоции, удовольствие	83,33	83,33	100,00	40,00
Дают возможность партнерам узнать друг друга с новой стороны	55,56	83,33	50,00	30,00

Во второй, третьей и четвертой группах наиболее привлекательным в сексуально-ролевых играх является то, что они помогают разнообразить отношения. Для представителей первой группы наиболее важным является возможность получения положительных эмоций и удовольствия, это же отмечается и в остальных трех группах. Наименее привлекательным фактором для всех групп является то, что сексуально-ролевые игры позволяют преодолеть те ограничения, которые ставит общество. В целом же ответы представителей разных групп довольно схожи, в том числе и группы «Осознанно не практикующих». Полученные данные свидетельствуют, что некоторая потребность в сексуально-ролевых играх, некий интерес есть у всех групп испытуемых.

Анализ представленных в таблице 5 данных показывает, что наибольший разброс мнений встречается в четвертой группе, однако чаще всего респонденты заявляют о том, что они ещё «не обсуждали это со своим партнером». Также данная причина является наиболее распространенной и в остальных группах. Этот факт подтверждает мысль о том, что сексуально-ролевые игры социальны по своей природе, как и любые игры: т. е. для их реализации необходим другой человек. При этом по результатам анкетирования большинство испытуемых (82 % от

давших ответ на этот вопрос) практикуют сексуально-ролевые игры именно со своим постоянным партнером.

Представители первой группы в качестве причин, отталкивающих от практики сексуально-ролевых игр отмечали следующие: «большие затраты времени», «жестокость и боль» (в ответе «другое»).

Резюмируя приведенные данные, мы видим, что представители первой группы больше предпочитают ситуативные и костюмированно-ситуационные сексуально-ролевые игры. Они наиболее активны в использовании дополнительных атрибутов при проведении сексуально-ролевых игр. Наиболее используемыми являются: эротическое белье, одежда, еда, продумывание сюжета. При проведении сексуально-ролевых игр наиболее привлекательным является возможность получения положительных эмоций и удовольствия, а также воплощение в реальность сексуальных фантазий и возможность разнообразить отношения. В качестве причин, отталкивающих от практики сексуально-ролевых игр, испытуемые отмечают следующие: «мы это еще не обсуждали», «большие затраты времени», «жестокость и боль».

Таблица 5

**Распределение ответов испытуемых на вопрос
«Что Вас отталкивает в сексуально-ролевых играх?» в выделенных группах**

<i>Варианты ответов</i>	<i>Осознанно практикующие (1)</i>	<i>Стихийно практикующие (2)</i>	<i>Не признающие, что практикуют (3)</i>	<i>Осознанно не практикующие (4)</i>
Считаю это безнравственным	0,00	0,00	0,00	6,67

Моим отношениям это не нужно	0,00	0,00	0,00	23,33
Мой сексуальный партнер против	0,00	0,00	0,00	6,67
Мы это еще не обсуждали	11,11	33,33	100,00	36,67
Для меня это не приемлемо	0,00	16,67	0,00	13,33
Другое	11,11	0,00	0,00	0,00

Наиболее предпочитаемыми видами сексуально-ролевых игр во второй группе являются ситуативные и костюмированно-ситуационные. При проведении сексуально-ролевых игр чаще всего используется эротическое белье, еда и средства дополнительной стимуляции. Больше всего в сексуально-ролевых играх представители данной группы привлекает возможность разнообразить отношения, получить положительные эмоции и узнать партнера с новой стороны. Как фактор, отталкивающий от сексуально-ролевых игр, чаще всего отмечался ответ «мы это ещё не обсуждали».

Наибольшее предпочтение представители третьей группы отдают костюмированным сексуально-ролевым играм. Во время сексуально-ролевых игр используется эротическое белье, одежда и еда. Наиболее привлекательным в сексуально-ролевых играх члены данной группы считают то, что они позволяют разнообразить отношения и получить положительные эмоции, удовольствие. В качестве причин, отталкивающих от практики сексуально-ролевых игр отмечали: «Мы это ещё не обсуждали».

У представителей четвертой группы нет каких-либо предпочтений в отношении сексуально-ролевых игр, за исключением выбора ситуативных игр, однако и этот показатель является очень низким. Наиболее привлекательным в сексуально-ролевых играх в этой группе является возможность разнообразить отношения и получение положительных эмоций, удовольствия. Наиболее распространенные причины, по которым сексуально-ролевые игры отталкивают членов данной группы, это отсутствие обсуждения этой темы с партнером, отсутствие необходимости в сексуально-ролевых играх для отношений и неприемлемость их для человека.

Для проверки гипотезы о том, что существуют статистически значимые различия ценностно-смысловой сферы личности в разных группах нами была проведена проверка данных, полученных по методике М. Рокича и СЖО по t-критерию Стьюдента. Сравнение групп по t-критерию показало наличие значимых различий между рядом показателей. Полученные данные представлены в таблице 6.

Таблица 6

**Усредненные показатели исследуемых параметров ценностно-смысловой сферы
в выделенных группах (только имеющие значимые различия)**

Признак	Осознанно практикующие (1)	Стихийно практикующие (2)	Не признающие, что практикуют (3)	Осознанно не практикующие (4)	Наличие достоверных отличий
<i>Ранги терминальных ценностей</i>					
Наличие хороших и верных друзей	6,22	9,83	6,50	6,50	1-2; 2-4
Познание	12,06	9,17	14,00	13,53	2-4
Развитие	9,61	6,17	10,50	9,73	2-4
Уверенность в себе	7,17	9,00	6,00	9,70	1-4
<i>Реализованность терминальных ценностей</i>					
Активная деятельная жизнь	64,11	81,67	40,00	59,30	2-3; 2-4
Жизненная мудрость	52,22	75,00	35,00	46,50	1-2; 2-3; 2-4
Любовь	63,11	91,67	45,00	69,07	2-3
Материально обеспеченная жизнь	47,17	75,00	45,00	49,67	1-2; 2-4
Общественное признание	57,50	80,00	50,00	58,23	1-2; 2-3; 2-4
Познание	74,67	81,67	65,00	61,60	2-4
Продуктивная жизнь	65,50	80,00	50,00	57,50	2-3; 2-4
Развитие	71,94	86,67	60,00	62,63	2-3; 2-4
Уверенность в себе	72,44	90,00	30,00	62,90	1-3; 2-3; 2-4
<i>Ранги инструментальных ценностей</i>					

Воспитанность	9,28	4,33	9,50	7,63	1-2
Рационализм	10,61	13,17	9,00	13,53	1-4
Твердая воля	7,11	12,67	13,00	9,00	1-2; 1-3
Чуткость	10,78	8,00	14,50	9,50	2-3
<i>Реализованность инструментальных ценностей</i>					
Воспитанность	80,89	93,33	75,00	79,13	2-4
Жизнерадостность	76,61	81,67	35,00	67,80	1-3; 2-3
Образованность	75,00	86,67	70,00	72,90	2-3; 2-4
Смелость в отстаивании своего мнения, своих взглядов	73,11	84,17	45,00	70,90	2-3; 3-4
Честность	77,17	95,00	60,00	76,00	2-4
Чуткость	71,67	88,33	55,00	79,60	2-3; 3-4
Эффективность в делах	69,17	86,67	70,00	64,63	2-4
<i>Показатели осмысленности жизни</i>					
Общий показатель осмыс- ленности жизни	75,56	68,67	77,50	73,47	1-2; 2-4
Цели в жизни	27,22	23,33	29,00	26,17	2-4
Процесс жизни или инте- рес и эмоциональная на- сыщенность жизни	27,11	26,00	33,00	25,67	1-3; 3-4

Как видно из таблицы, ценность «наличие хороших и верных друзей» достоверно более значима в первой и четвертой группах и менее значима во второй. Ценности «познание» и «развитие» более значимы во второй группе по сравнению с четвертой. «Уверенность в себе» достоверно более значима для представителей первой группы по сравнению с четвертой. Реализованность ценности «активная деятельная жизнь» достоверно более высокая во второй группе по сравнению с третьей и четвертой. Ценности «жизненная мудрость» и «общественное признание» более реализованы у членов второй группы в отличие от остальных. Реализованность ценности «любовь» достоверно выше во второй группе по сравнению с третьей. Во второй группе более реализована ценность «материально обеспеченная жизнь» в отличие от первой и четвертой. Ценность «познание» более реализована во второй группе по сравнению с четвертой. Ценности «продуктивная жизнь» и «развитие» больше реализованы во второй группе по сравнению с третьей и четвертой. Реализованность ценности «уверенность в себе» достоверно более высокая в первой группе по сравнению третьей и во второй по сравнению с третьей и четвертой.

Ценность «воспитанность» более значима во второй группе в отличие от первой. «Рационализм» более значим для членов первой группы по сравнению с четвертой. Ценность «твердая воля» достоверно более значима в первой группе по сравнению со второй и третьей. «Чуткость» более значима для представителей второй группы в отличие от третьей. Реализованность ценностей «воспитанность», «честность» и «эффективность в делах» достоверно более высокая во второй группе по сравнению с четвертой. Реализованность такой ценности как «жизнерадостность» более высокая у представителей

первой и второй групп в отличие от третьей. Ценность «образованность» более реализована во второй группе по сравнению с третьей и четвертой. Ценности «смелость в отстаивании своего мнения, своих взглядов» и «чуткость» больше реализованы у представителей второй и четвертой групп по сравнению с третьей.

Общий показатель осмысленности жизни первой и четвертой групп достоверно более высокий по сравнению со второй.

Показатели осмысленности целей в жизни достоверно отличаются у второй и четвертой групп. Осмысленность процесса жизни или интерес и эмоциональная насыщенность жизни достоверно более высокие у представителей третьей группы по сравнению с первой и четвертой.

Итак, в ходе нашего исследования мы выявили, что для представителей группы «осознанно практикующих сексуально-ролевые игры» характерно то, что для них достоверно более значимо «наличие хороших и верных друзей», «уверенность в себе», «рационализм» и «твердая воля». Ценность «воспитанность» для них наоборот, менее значима, чем для представителей второй группы. Реализованность ценностей «уверенность в себе» и «жизнерадостность» в первой группе более высокая. Ценности «материально обеспеченная жизнь», «жизненная мудрость» и «общественное признание» являются менее реализованными. У членов данной группы более высокий показатель осмысленности жизни. Осмысленность процесса жизни или интерес и эмоциональная насыщенность жизни меньше по сравнению с третьей группой.

Данные нашего исследования показывают, что у представителей второй группы (стихийно практикующие) более значимыми ценностями являются следующие: познание, развитие, воспитанность и

чуткость, менее значимыми: наличие хороших и верных друзей, твердая воля. Реализованность таких ценностей, как «активная деятельная жизнь», «жизненная мудрость», «общественное признание», «любовь», «материально обеспеченная жизнь», «познание», «продуктивная жизнь», «развитие», «уверенность в себе», «воспитанность», «честность», «эффективность в делах», «жизнерадостность», «образованность», «смелость в отстаивании своего мнения, своих взглядов» и «чуткость» более высокая. В целом самореализация членов данной группы наиболее высокая по сравнению с другими. Для них характерен более низкий показатель осмысленности жизни и более низкие показатели осмысленности целей в жизни.

Представители третьей группы (не признающие, что практикуют сексуально-ролевые игры) отличаются достоверно более низкой реализованностью таких ценностей, как «активная деятельная жизнь», «жизненная мудрость», «общественное признание», «любовь», «продуктивная жизнь», «развитие», «уверенность в себе», «жизнерадостность», «образованность», «смелость в отстаивании своего мнения, своих взглядов», «чуткость». Ценности «твердая воля» и «чуткость» для них менее значима по сравнению с другими группами. Осмысленность процесса жизни или интерес и эмоциональная насыщенность жизни более высокая у членов третьей группы.

Наше исследование показало, что для представителей четвертой группы (осознанно не практи-

кующие) характерно следующее: для них достоверно более значима ценность «наличие хороших и верных друзей» по сравнению с другими группами, менее значимы такие ценности, как «познание», «развитие», «уверенность в себе», «рационализм». «Смелость в отстаивании своего мнения, своих взглядов» и «чуткость» реализованы достоверно больше. Реализованность ценностей «активная деятельная жизнь», «жизненная мудрость», «общественное признание», «материально обеспеченная жизнь», «познание», «продуктивная жизнь», «развитие», «уверенность в себе», «воспитанность», «честность», «эффективность в делах», «образованность» в данной группе более низкая по сравнению с остальными. Общий показатель осмысленности жизни четвертой группы достоверно более высокий. Для этой группы характерны более высокие показатели в осмысленности целей жизни. Осмысленность процесса жизни или интерес и эмоциональная насыщенность жизни более низкие по сравнению с третьей группой.

Дисперсионный однофакторный анализ результатов, полученных в ходе нашего исследования, заключается в выявлении и изучении параметров, на которые влияет отношение к сексуально-ролевым играм. Результаты факторного анализа представлены в таблице 7.

Таблица 7

Переменные, зависящие от типа отношения к сексуально-ролевым играм

<i>Фактор</i>	<i>Вероятность ошибки, p</i>
«Вы практикуете сексуально-ролевые игры со своим постоянным партнером?»	0,0000
«Допускаете ли в будущем для себя возможность практиковать сексуально-ролевые игры?»	0,0001
«Как Ваш партнер относится к сексуально-ролевым играм?»	0,0001
«Как Вы относитесь к сексуально-ролевым играм?»	0,0003
«Считаете ли Вы для себя допустимым анальный секс»	0,0475
«Считаете ли Вы для себя допустимым мастурбацию»	0,0113
«Считаете ли Вы для себя допустимым половой акт с двумя и более партнерами»	0,0416
«Считаете ли вы для себя допустимым садо-мазохистские формы сексуальных отношений»	0,0018
Процесс жизни или интерес и эмоциональная насыщенность жизни	0,0097
Активная деятельная жизнь (реализованность ценности)	0,0378
Жизненная мудрость (реализованность ценности)	0,0349
Жизнерадостность (реализованность ценности)	0,0373
Твердая воля (ранг ценности)	0,0458
Уверенность в себе (реализованность ценности)	0,0050
Чуткость (реализованность ценности)	0,0292

Результаты дисперсионного однофакторного анализа говорят о том, что отношение к сексуально-ролевым играм влияет на выбор ответа в таких во-

просах анкеты «Вы практикуете сексуально-ролевые игры со своим постоянным партнером?»; «Допускаете ли в будущем для себя возможность практико-

вать сексуально-ролевые игры?»; «Как Ваш партнер относится к сексуально-ролевым играм?»; «Как Вы относитесь к сексуально-ролевым играм?»; «Считаете ли Вы для себя допустимым анальный секс»; «Считаете ли Вы для себя допустимым мастурбацию»; «Считаете ли Вы для себя допустимым поло-

вой акт с двумя и более партнерами» и «Считаете ли Вы для себя допустимым садо-мазохистские формы сексуальных отношений».

Данные, полученные по методике Р. Инглхарта, представлены в таблице 8.

Таблица 8

Распределение типов ценностных ориентаций испытуемых в выделенных группах

<i>Типы</i>	<i>Осознанно практикующие, в % (1)</i>	<i>Стихийно практикующие, в % (2)</i>	<i>Не признающие, что практикуют, в % (3)</i>	<i>Осознанно не практикующие, в % (4)</i>
Адаптирующийся	32,31	50,00	80,00	34,85
Социализирующийся	35,38	42,86	20,00	28,79
Индивидуализирующийся	4,62	0,00	0,00	3,03
Промежуточный	27,69	7,14	0,00	33,33

Распределение ценностных типов произошло в пользу адаптирующегося (ориентация на порядок, здоровье, материальный достаток) во второй, третьей и четвертой группах. Большая часть представителей первой группы относится к социализирующемуся типу (ориентация на семью, карьеру, общественное признание), хотя часть респондентов данной группы, принадлежащей к адаптирующемуся и промежуточному типу ценностных ориентаций, также велика. В четвертой группе, кроме адаптирующегося ценностного типа, большую долю представителей занимает социализирующийся тип. Стоит отметить, что представители индивидуализирующегося типа (ориентация на ценности самореализации, свободы и терпимости) есть только в группах осознанно практикующих (1) и осознанно не практикующих сексуально-ролевые игры (4).

Отношение к сексуально-ролевым играм также влияет на отношение к инструментальной ценности «твердая воля», и на реализованность таких терминальных ценностей, как «активная деятельная жизнь»; «уверенность в себе» и «жизненная мудрость», и реализованность таких инструментальных ценностей, как «чуткость» и «жизнерадостность». Наконец, показатели осмысленности жизни по шкале «Процесс жизни или интерес и эмоциональная насыщенность жизни».

Таким образом, нами выделены и описаны типы людей по отношению к сексуально-ролевым играм: «осознанно практикующие сексуально-ролевые игры»; «стихийно практикующие сексуально-ролевые игры»; «не признающие, что практикуют сексуально-

но-ролевые игры» и «осознанно не практикующие сексуально-ролевые игры».

Существуют особенности ценностно-смысловой сферы личности практикующих сексуально-ролевые игры: они иначе относятся к таким терминальным ценностям, как «наличие хороших и верных друзей», «познание», «развитие», «уверенность в себе», и к таким инструментальным, как «воспитанность»; «рационализм»; «твердая воля» и «чуткость». Нами также выявлено, что существуют достоверные различия в показателях осмысленности жизни.

Наше предположение о существовании особенностей ценностно-смысловой сферы женщин в связи с их отношением к сексуально-ролевым играм подтвердилось.

Литература

1. Выготский, Л. С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка / Л. С. Выготский // Вопросы психологии. – 1966. – № 6. – С. 65 – 79.
2. Психология. Словарь / под общ. ред. А. В. Петровского, М. Г. Ярошевского. – 2-е изд., испр. и доп. – М., 1990. – 494 с.
3. Философский энциклопедический словарь / гл. ред.: Л. Ф. Ильичев, П. Н. Федосеев, С. М. Ковалев, В. Г. Панов – М.: Сов. Энциклопедия, 1983. – 840 с.
4. Хейзинга, Й. Homo ludens. Человек играющий. – М.: ЭКСМО-Пресс, 2001. – 352 с.
5. Эльконин, Д. Б. Психология игры. – М.: ВЛАДОС, 1999. – 360 с.