

УДК 316.723

Слюсарева, М.Г.

Игры живого действия как один из видов культурной деятельности современной молодежи.

Slyusareva, M. G.

Live action role-playing games as one of the types of cultural activities of modern youth.

В данном докладе нами рассматриваются игры живого действия, которые представляют собой один из видов культурной деятельности. Нами представлены результаты исследований, посвященных ролевым играм и играм живого действия. Анализ данных, полученных в ходе этих исследований, позволяет нам сделать вывод о том, что игры живого действия недостаточно исследованы как феномен современной культуры.

In this report we discuss live action role-playing games which can be viewed as one of the types of cultural activities. We present the results of studies that was done on role-playing and live action role-playing. Analysis of the data gathered during those studies leads us to conclude that live action role-playing games as a phenomenon of modern culture isn't investigated enough.

ИГРЫ ЖИВОГО ДЕЙСТВИЯ || РОЛЕВЫЕ ИГРЫ|| ТИПЫ  
КУЛЬТУРНОЙ АКТИВНОСТИ

LIVE ACTION ROLE-PLAYING GAMES || ROLE-PLAYING  
GAMES|| TYPES OF CULTURAL ACTIVITIES

Различные виды деятельности молодежи всегда интересовали социологов, психологов и специалистов в области работы с молодежью, поскольку изучение этих видов позволяет не только понять какие ценности, нормы, смыслы и образы интересуют молодежь в данный конкретный момент времени, но и как они отражаются и репрезентируются в деятельности молодых людей.

Мы согласны с позицией А. Биндера, М. Блаур-Лой, Дж. Эванса, Н. Дж. Кваи и М. Шусин, которые полагают, что «мы все являемся культурными

существами, и различные виды человеческой деятельности, которые исследуются социологами, являются по своей сути культурными»[1]. Таким образом, мы считаем любую социальную деятельность молодежи культурной, и игры, в целом, и игры живого действия, в частности, являются одним из видов культурной деятельности.

Стоит обратить внимание на то, каким образом определяется игра. Существует множество определений игры, что связано с наличием различных областей науки, которые изучают игры с учетом устоявшихся в той или иной дисциплине парадигм и теорий. Мы предлагаем использовать формальное определение, предложенное Хейзингом, которое гласит: «игра является актом, который отделен от повседневной жизни герметически закрепленными границами» [2]. Это определение позволяет зафиксировать содержательную сущность игры как деятельности, и при этом не ограничивает нас в строгом смысле слова одним теоретическим подходом.

Игра как вид деятельности многообразна и находит свое место в жизни всех возрастных групп. Игры особенно активно изучаются в контексте воспитания и педагогике, где они часто используются как метод для передачи знаний и прививания определенных навыков. Однако в нашем докладе мы попытаемся представить иной вид игр, который не так хорошо изучен, как в рамках иностранной, так и отечественной научной литературе.

Игры живого действия относятся к такому виду игр как ролевые. Ученые, исследующие ролевые игры, отмечают отсутствие четкого и общепринятого определения ролевых игр, что вынуждает их предлагать свои варианты, большая часть которых, как заметили М. Хитченс и А. Драхен, являются нормативными, а не дискриптивными [3]. Тем не менее, ролевые игры могут быть определены следующим образом: ролевая игра – это игра, действие в которой происходит в вымышленном мире, в которой игроки могут выбирать как исследовать этот мир, а сам по себе мир достаточно велик. Стоит отметить, что это определение является далеко не полным, а границы его существенно размыты, и для использования его в более

подробных теоретических и эмпирических изысканиях М. Хитченс и А. Драхен предлагают учитывать ряд дополнений, которые касаются участников, персонажей, взаимодействий, нарратива и мастеров игр (под мастерами традиционно понимаются те индивиды, которые осуществляют погружение игроков в мир и организуют игру в целом). В тоже время, важно учитывать, что при классификации ролевых игр в рамках всех существующих видов игр, должно учитываться отличительное свойство данного вида, а именно то, что ролевые игры подразумевают исполнение определенной, обычно отличающейся от привычной, социальной роли в контексте игры. Стоит отметить, что ролевые игры (как и другие виды игр) также активно используются в педагогике [4].

Для изучения ролевых игр используются различные теории. Так, например, ролевые игры и, в то числе, игры живого действия изучаются с точки зрения построения текстов и нарративов, причем некоторые элементы, такие как книги правил для настольных ролевых игр рассматриваются с точки зрения конструирования интерактивных нарративов [5]. Некоторые исследователи утверждают, что теории ролевых игр необходимы модели, основанные на продуктивной и репродуктивной ситуации нарративности [6]. Другие же исследователи концентрируются на воплощении и когнитивной теории для описания различных элементов игры [7]. Однако следует отметить, что не все этих теоретические подходы получили эмпирическую проверку.

В значительной части работ, посвященных изучению ролевых игр, рассматриваются игры и их элементы, но не само сообщество, образуемое этим видом деятельности. Однако, исследования, проведенный учеными в Финляндии и Америке, показали, что общинность является важной частью такого вида культурной деятельности, как ролевые игры, причем респонденты охотно идентифицируют себя как игроков ролевых игр [8]. Кроме того, участники игр отмечают как позитивные, так и негативные аспекты участия в ролевом сообществе, что свидетельствует о наличии

определенного уровня саморефлексии, которая позволяет им зафиксировать особенности функционирования данного сообщества.

Некоторые участники ролевых игр уделяют внимание созданию историй в своих научных работах [9]. Так, Дж. Розенблум отмечает, что некоторые из ее знакомых ролевиков называют себя рассказчиками, и это подтолкнуло ее к изучению игры как истории, основной особенностью которой является интерактивность. Она рассматривает рассказ историй как динамичный, интерактивный процесс, и в ее понимании каждое событие порождает новые истории и новые значения. Важно отметить, что, с точки зрения данного автора, взаимодействия порождают не только значение рассказа, но и события, во время которого он рассказывается. Истории являются важными элементами ролевых игр, что было выявлено в ходе кейс-стади. Истории ролевых игр могут быть рассказаны множество раз, причем в них могут появляться новые детали и новые значения. Процесс их создания уникален и не может быть повторен, но каждый пересказ также уникален. Пересказы изменяют нарратив, то есть они изменяют то, что мы думаем об исходных событиях. Дж. Розенблум также отмечает, что позиция Баумана предполагает следующее: изменение нарратива изменяет значение, и, возможно, содержание нарративного события. Рассматривая процесс создания истории автор утверждает, что все аспекты ее создания влияют на значение и переживаемый опыт конечного продукта, и каждое событие создает уникальный набор значений. В работе «К пониманию событий, во время которых рассказываются истории» Р. Георгес, на которую опирается Дж. Розенблум, к такого рода аспектам относится и ситуация создания истории, субъективность рассказчика, участники истории и их специфическая идентичность, и именно это позволяет сделать вывод о решении проблемы пассивной аудитории. Кроме того, Р. Георгес полагает, что социальное значение создается только социальной интеракцией. Дж. Розенблум считает, что представленной ей анализ ролевых игр как историй может показать людям потенциал ролевых игр как часть возрождения

оральных традиций общества. В диссертации «Топологии изобретения: антропологический подход к риторике игр» К. Паунд отмечает, что каждая история для игроков имеет своей секретное значение, и эти значения активизируются во время игры.

Следует отметить, что исследователи ролевых игр обращают внимание на тот факт, что у участников ролевых игр есть «реальная жизнь», под которой понимается повседневная жизнь, разделяемая всеми, включая представителей данного сообщества [10]. Оппозиция реальная жизнь – игра встречается в значительном числе работ, посвященным участникам ролевых игр [11]. Стоит обратить внимание на то, что в некоторых работах упоминается повседневная жизнь, а в других - «реальная жизнь». Мы видим, что существует разные точки зрения, в рамках которых исследователи описывают ролевые игры и их взаимосвязь с иными видами деятельности индивидов. Одна из этих позиция может быть описана как видовая, и в ее рамках игры представляют собой один из всевозможных видов деятельности. В ней игры классифицируются как нечто, выходящее за рамки повседневной, обычной жизни. Другая же позиция заключается в том, что ролевые игры воспринимаются как процесс создания виртуального, не реального, и они противопоставляются реальности, социальной действительности.

Следует обратить внимание на то, что некоторые исследователи, такие как У. Хаукс-Робинсон, например, полагают, что, несмотря на разнообразные исследования в данной области, ролевые игры были изучены лишь поверхностно [12]. Мы склонны согласиться с этой точки зрения, поскольку отсутствуют систематические работы, посвященные этому феномену.

Вышеописанное касалось всех ролевых игр, теперь же мы обратимся к понятию игры живого действия. Данное понятие не имеет принятого всеми исследователя определения, как это часто случается. Игры живого действия стали привлекать внимание ученых лишь в последние 15 лет, причем большая часть исследований, проведенных в этой области, были осуществлены в северной Европе [13]. Следует отметить, что часть работ о

ролевых игр написана теми, кто сам принимал в них участие.

Существуют исследования, которые напрямую связывают игры живого действия и культурную сферу жизни общества. Например, А. Илиева рассматривала связь между ролевой игрой как культурной системой и культурным контекстом, в котором она существует, причем ее внимание было сфокусировано на интерпретации культурных элементов в рамках определенной коммуникативной ситуации, а также их семантической взаимосвязи в создании новых значений [14]. В ее интерпретации, игры живого действия представляют собой семиологическую систему второго порядка, которая использует широкий набор семиотических материалов и моделирует их, дополняя еще одним, вторичным значением в процессе ролевой игры. Она согласна с позицией М. Лопонена и М. Монтолы, а именно с тем, что в игре живого действия каждый физический объект и каждое отыгрываемое действие является знаком, и в тоже время она согласна с утверждением К. Сандберга о том, что процесс создания смыслов в прямой коммуникации оказывается замкнутым кругом создания и потребления. Смысл каждого сообщения в игре живого действия создается коммуникацией участников в процессе совместной игры в каждой конкретной ситуации. А. Илиева полагает, что изучение интерпретации является одним из возможных подходов к изучению культуры игр живого действия. Если рассматривать культуру как систему значений, то именно интерпретации и создание новых значений образуют специфические черты каждой отдельной культуре игр живого действия.

Игры живого действия выступали объектами некоторых кейс-стади. Так, Б. Майра использовал игру Вампиры: Маскарад, которая была проведена в Канаде, в таком качестве [15]. В ходе данного исследования он установил, что метазначения игровых взаимодействия приводят к тому, что игроки взаимодействуют друг с другом в повседневном мире, и сохраняют внеигровые отношения в игре. В тоже время внеигровой антагонизм возникал тогда, когда игроки не обсуждали значение внутри-игрового

антагонизма, то есть отсутствовала вне-игровая коммуникация по поводу возникшего внутри игры конфликта. В тех случаях, когда игроки приписывали своим персонажам свои личностные характеристики и это влияло на значение их действий в игре, игровые отношения напрямую влияли на внеигровые. Все игроки, участвовавшие в рассматриваемой ученым игре, переживали события в игре, которые влияли на их внеигровую жизнь. Таким образом, можно говорить о том, что игра живого действия была существенным компонентом жизни этих молодых людей. Метазначения игры позволяют ее участникам формировать значение их отношений вне игры. В тоже время М. Невью полагает, что опыт ролевых игр является, по существу, результатом множественной субъективности, что разрушает иллюзию абсолютно объективного значения [16].

Б. Майра обращается к идее, высказанной Дейвисом и Робертсом о том, что в реальных отношениях обычно именно меньшинство отвечает за генерацию, мониторинг, поддержание и интерпретацию значения социальной реальности для большинства. Он полагает, что в мире игры живого действия, кейс-стади которого было им осуществлено, роль такого меньшинства занимает клика администрации игры. Их авторитет был таков, что, несмотря на протесты других клик, большинство игроков следовали согласно предложенным этой кликой правилам. В тоже время, Дж. Жююл отмечает, что правила не только ограничивают количество возможных вариантов действий для игроков, но и наделяют значением те действия, которые совершаются согласно им. То же само происходит и с властью, в какой бы форме она не была представлена (правил или авторитета мастера) [17].

Б. Майра приходит к следующему заключению: мир игр живого действия являет виртуальными мирами, где рассказчики и те, кто на них влияют, создают реальности. Эти рассказчики способны формировать социальное взаимодействие между игроками, влиять на значение этих взаимодействий и отношений, которые развиваются как в игре, так и вне ее. Ролевые игры могут быть использованы для изменения того, как мы

воспринимаем и осмысливаем наш мир [18].

Среди исследователей игр живого действия можно найти и иные точки зрения на то, чем является мир игры. Так, А.-П. Лаппи, при рассмотрении мира игры, использует концепт будничности, предложенный М. Хайдегером, который, как полагает М. Балзер, близок к концепту жизненного мира. Этот концепт используется для конкретизации феномена погружения. Данный феномен знаком всем участникам игр живого действия, и часто упоминается ими в ходе различных исследований. Содержательной стороной этого феномена является процесс перехода фокусировки сознания игрока с повседневной реальности на фантастическую игры. А.-П. Лаппи определяет будничность как «базу каждого убеждения, ценности и поведенческого паттерна». Он также отмечает, что это то, на что мы обычно не обращаем внимания и не сомневаемся в нем. Таким образом, для А.-П. Лаппи погружения является трансформацией будничности. Это означает, что мир игры функционирует как повседневная жизнь участника, то есть погружение приводит к тому, что игрок принимает временные элементы, включенные в его или ее воображаемое пространство, как часть будничности [19].

Таким образом, мы можем говорить о том, что игры живого действия как один из видов ролевых игр представляет собой специфический вид культурной деятельности молодежи. Игры живого действия включают в себя, как было установлено в ходе различных исследований, такие практики создание и трансляция историй, взаимосвязанную вне и внутриигровую коммуникацию, определенную систему значений, которая содержит набор ценностных ориентаций и установок, и т.д. Данная деятельность многообразна в своем ценностном содержании, и ее дальнейшее исследование необходимо для понимания того, как современная молодежь использует различные культурные практики и виды деятельности для адаптации к быстро меняющемуся миру.

## Список литературы

1. Binder A., Blayr-Loy M., Evans J., Kwai NG, Schusin M. The Diversity of culture. The Annals of the American academy. 2012. P. 9.
2. Harambam J., Aupers S., Houtman D. Game over? Negotiating modern capitalism in virtual game worlds. // European Journal of Cultural Studies. Vol. 14. №3.P.301
3. Hitchens M., Drachen A. The many faces of role-playing games. // International Journal of Role-Playing. I. 1 P. 5
4. Lloyd J. Role Playing, collective bargaining, and the measurement of attitude change. // The Journal of Economic Education. Vol. 1. I. 2. P.106.
5. Jara D. A closer look at the (rule-) books: framings and paratexts in tabletop role-playing games. // International Journal of Role-Playing. I. 4. P. 51.
6. Lehrich C. Ritual discourse in role-playing games. Электронный источник [http://www.indie-rpgs.com/\\_articles/ritual\\_discourse\\_in\\_RPGs.html](http://www.indie-rpgs.com/_articles/ritual_discourse_in_RPGs.html)  
Дата обращения 20.05.2014
7. Lankoski P., Jarvela S. An embodied cognition approach for understanding role-playing. // International Journal of Role-Playing. I. 3. P. 29.
8. Merilainen M. The self-perceived effects of the role-playing hobby on personal development – a survey report. // International Journal of Role-Playing. I. 3. P. 63.
9. Rosenblum J. Role-playing games as storytelling events. Honors thesis. 1994. P. 16.
10. Swett E. W. Internal and external perspectives on the role-playing gamer subculture. McMinnville. 2002. Thesis. P. 48.
11. Cantine T. The role of detection in rule enforcement. Электронный источник <http://digitalcommons.mcmaster.ca/opendissertations/6620/> Дата обращения 26.04. 2014
12. Hawkes-Robinson W. A. Role-playing games used as educational and

therapeutic tools for youth and adults. Электронный источник  
[http://www.academia.edu/3668971/Role-](http://www.academia.edu/3668971/Role-playing_Games_Used_as_Educational_and_Therapeutic_Tool_for_Youth_and_Adults)

[playing\\_Games\\_Used\\_as\\_Educational\\_and\\_Therapeutic\\_Tool\\_for\\_Youth\\_and\\_Adults](http://www.academia.edu/3668971/Role-playing_Games_Used_as_Educational_and_Therapeutic_Tool_for_Youth_and_Adults) Дата обращения 15.06. 2014

13. Tychsen A., Hitchens M., Brolund T. Kavakli M. Control, communication, storytelling, and MMORPG similarities. // Games and culture. Vol. 1. N. 2. P. 253.

14. Пиева А. Cultural languages of role-playing. // International Journal of Role-Playing. I. 4. P. 28.

15. Myhre B. Virtual societies: a journey of powertrips and personalities. 1998. Winnipeg. Master of arts thesis. P. 76.

16. Harviainen J. T. A hermeneutical approach to role-playing analysis. // International Journal of Role-Playing. I. 1. P.68.

17. Montola M. The invisible rules of role-playing. The social framework of role-playing process. // International Journal of Role-Playing. I. 1. P. 30.

18. Myhre B. Virtual societies: a journey of powertrips and personalities. 1998. Winnipeg. Master of arts thesis. P. 120.

19. Balzer M. Immersion as a prerequisite of the didactical potential of role-playing. // International Journal of Role-Playing. I. 2. P. 41.