

**МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
ФГАОУВПО «КАЗАНСКИЙ (ПРИВОЛЖСКИЙ)
ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»**

***Ролевые игры живого действия,
как механизм изучения
прикладных аспектов
гуманитарных дисциплин***

**УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ПОСОБИЕ
(составитель А. А. Горин)**

**КАЗАНЬ
2017**

УДК 304.2
ББК 60.84
Г 69

Печатается по рекомендации кафедры религиоведения Института
Социально-Философских Наук и массовых коммуникаций Казанского
(Приволжского) федерального университета

Рецензенты:

Силаева З. В. кандидат полит. наук, доцент кафедры религиоведения
ИСФН КФУ,

Абдуллин Х. М. кандидат ист. наук, с.н.с. Института археологии им. А.
Халикова АН РТ

Г 69 Составитель Горин А.А.

Ролевые игры живого действия, как механизм изучения
прикладных аспектов гуманитарных дисциплин: Учебно-
методическое пособие / сост. А.А. Горин. – Казань: КФУ, 2017. –
64 с.

***Аннотация:** Учебно-методическое пособие «Ролевые игры живого действия, как механизм изучения прикладных аспектов гуманитарных дисциплин» раскрывает основные ресурсы такой методики, как ролевая игра живого действия в ходе её использования в образовательном процессе в высших учебных заведениях. Составитель пособия отразил на его страницах основные технологические особенности данной методики, риски её неквалифицированного применения и методику нивелирования данных рисков.*

Опубликовано при поддержке ООО «ОКБ «АНТ»



Тел. (8552) 56-20-38; e-mail: okbant@rambler.ru

© Горин А.А., 2017
© Казанский (Приволжский)
федеральный университет,
2017

СОДЕРЖАНИЕ

Введение: -----	4
ГЛАВА 1. Структура ролевой игры живого действия -----	8
ГЛАВА 2. Сущность ролевой игры живого действия -----	16
ГЛАВА 3. Методические аспекты деятельности игротехника ----	23
ГЛАВА 4 Ролевые игры живого действия: потенциал для подготовки религиоведа и теолога. -----	26
ГЛАВА 5. Проблемы отражения социального пространства в игровом пространстве ролевой игры живого действия -----	36
Приложение 1. Ситуационная ролевая игра «Бункер» (разр. А. А. Горин) -----	44
Приложение 2. Павильонная ролевая игра «Чрезвычайное происшествие» (разр. А. А. Горин, Л. С. Астахова) -----	45

ВВЕДЕНИЕ

В настоящий момент на территории Российской Федерации и постсоветского пространства набирают популярность ролевые игры различных видов: от компьютерных игр до ролевых игр живого действия.

Ролевыми играми живого действия принято называть вид ролевых игр, в которых участники реализуют принятые на себя роли через реальные действия в ходе непосредственного общения. Современное информационно-социальное сообщество ролевых игр в РФ можно систематизировать по ряду направлений.

Наиболее часто в литературе и публицистике приводится систематизация *по тематической специализации ролевых игр*:

- *Фэнтези-сообщество* (сегмент игроков, специализирующихся на книгах жанра «фэнтези», «аниме» и другой фантастики);
- *Историко-реконструкционное сообщество* (сегмент игроков, специализирующихся на погружении в определённую историческую эпоху, стремлении «примерить» на себя историческую реальность, а, нередко, и опытным путём проверить ряд гипотез, касающихся быта и социально-экономических связей, действовавших в социуме иного времени). Для таких игр характерны начальные условия, соответствующие некоторым историческим реалиям, вплоть до того, что все персонажи являются реально существовавшими;
- *Техногенно-игровое сообщество* (сегмент игроков, специализирующихся на играх, в основе которых либо лежат события современной или ближайшего прошлого тематики, либо сюжеты научно-фантастической литературы), для таких игр характерны современное и футуристическое оборудование, снаряжение и техногенное вооружение;
- *Социально-моделирующее сообщество*: (сегмент игроков, ориентированных на воссоздание модели светских взаимоотношений и этикета XVIII – XIX вв.) наиболее частыми формами таких игр являются балы, светские рауты, и т. д.

Такая систематизация вписывается в одно из определений субкультуры, как таковой: «социальное образование, отражающее ценностно-смысловое и повседневно бытийное социальное самоопределение, самоидентификацию определенной группы»¹. Однако такая систематизация не даёт полного представления о том потенциале ролевых игр как конструктивного, так и деструктивного

¹ Саркисов Н.Д. Субкультура // Современная западная социология: Словарь. - М.: Политиздат, 1990. - С.336-337.

характера. Гораздо реже в литературе встречается систематизация ролевых игр по *цели использования данной методики миропознания*:

- Рекреационно-творческое (хобби, развлечение, самовыражение);
- Педагогическое (использование ролевых игр в процессе обучения и воспитания);
- Научно-исследовательское (моделирование исторических событий и процессов, моделирование социально-значимых ситуаций в прогностических целях);
- Тимбилдинговое (тренинги, направленные на формирование коллектива);
- Миссионерское (пропаганда определённых взглядов)

В настоящее время нет точных данных о том, сколько людей на территории РФ принадлежат к ролевому сообществу. По различным оценкам численность лиц, систематически занимающихся подготовкой, проведением и участием в ролевых играх реального действия, на территории РФ составляет от 750 тыс. до 2,5 млн. человек. Исследований же о численности лиц, принадлежащих к каждой страте игроков, разделяющихся по целям использования данной методики до настоящего времени не велось. Бесконтрольное развитие ролевого движения к сожалению позволяет развиваться наряду с его прогрессивными аспектами, такими как

- Формирование патриотического воспитания молодёжи (игры и реконструкционные мероприятия, посвящённые событиям отечественной истории);
- Повышение спортивной и туристической подготовки игроков;
- Формирование мотивации к изучению исторического наследия, научной и исследовательской деятельности (до 40% лидеров ролевых клубов рано или поздно начинают профессионально заниматься научной деятельностью, преимущественно в гуманитарных областях науки);

развиваются и деструктивные аспекты.

Первым аспектом является распространение в среде ролевого сообщества чуждой идеологии. В том числе и – религиозной.

Сама по себе данная тенденция не вызывала бы опасений, если бы не ряд особенностей ролевой игры.

1. Ряд исследователей (например, Т. А. Борщевская) работая в сфере образования, считают ролевою игру реального действия практически идеальным средством для изучения истории и культуры и приобщению человека к ней (этикету, социальной

структуре общества, экономической системе взаимоотношений и т. п.)².

2. В 42 – 84 % случаев человек перед тем, как начать выполнение своей роли проходит значительный период самостоятельной предыгровой подготовки³. Без специальных мероприятий, о которых речь пойдёт далее, человек начинает экстраполировать данные моменты с игровой на повседневную реальность.
3. То же самое происходит и с символикой⁴. Т.В. Щепанская предлагает выделить такие критерии символа: наличие интерпретации и способность вызывать поведенческую реакцию, притом реакцию стереотипную, предопределённую самим символом. «Иными словами, — пишет исследователь: дерево познается по плодам его, а символ — по его действию: это то, что действует как символ».

Таким образом, усвоение чуждой культуры и перенесение в повседневную жизнь усвоенных во время предыгровой подготовки элементов чуждой культуры и символов способны повлиять на дальнейшее мировоззрение человека. Одним из показателей подобных проблем является появление на территории Российской Федерации лиц, которые идентифицируют себя с такими «национальностями», как эльфы, орки, хоббиты и т. п. Другим показателем является переход ряда игроков в чуждое вероисповедание. Масштабы данного явления также не изучены.

Среди причин таких явлений можно выделить следующие:

Во-первых, *нарушение методики работы с игроками*. Система работы с игроками предполагает ряд этапов.

- Самостоятельная предыгровая подготовка;
- Введение игрока в роль;
- Развитие роли игроком во время игровых действий;
- Выведение игрока из роли.

Последний, четвёртый этап работы с игроком предусматривает чёткое разграничение «игровых» и жизненных ценностей и ориентиров, возвращение человека к повседневным ориентирам и мотивации, порой посредством создания искусственной конфронтации

² Борщевская Т. А. Применение ролевых игр в обучении и воспитании/ Обучающие аспекты ролевых игр. – Казань, 1995. С. 9-10

³ Хабаров В. В. Методические вопросы подготовки и проведения ролевых игр/ Обучающие аспекты ролевых игр. – Казань, 1995. С. 15.

⁴ Щепанская Т.В. Символика молодежной субкультуры: Опыт этнографического исследования системы. 1986 -1989 гг. — СПб.: «Наука», 1993. С. 47.

между ценностными группами. К сожалению, в большинстве команд и ролевых клубов, созданных после 1994 г. системы выведения игроков из роли просто не существует. Как отмечает один из авторитетнейших в России специалистов в области ролевых игр живого действия Борис Фетисов (один из основателей ролевого движения в Казани и Республике Татарстан): «Капитаны, создававшие свои команды в 91-93 годах были уже людьми довольно взрослыми. Они имели за спиной некоторый жизненный опыт, многие прошли через армию или турклубы. Одним словом, они представляли себе то, что набрав команду, они принимают на себя некоторую ответственность за тех людей, которые едут с ними на игру. ... Капитаны кроме общего руководства занимались некоторым воспитанием... Капитаны "второй волны", во-первых, резко помолодели, а во-вторых - набирают команды как правило из ровесников... Как результат - команды без руководства, нацеленные на «боевку» (игровые боевые действия – **прим. Авт.**) и «по жизни» голодные и раздетые. Желаящие оторваться на игре за счет любого, не видящие последствий своих действий, никак не относящиеся к окружающему, не способные играть в принципе...».

Стоит ли вообще использовать в практике преподавания и обучения такую «обоюдоострую» методику, как сюжетно-ролевые игры? Ответ, безусловно, положительный. В рамках сюжетно-ролевых игр при грамотном использовании данной методики может достигаться целый перечень целей.

Из аспектов развития личности можно выделить такие как:

- развитие навыков общения игроков;
- развитие интеллектуальных и аналитических способностей игроков;
- изучение игроками различных аспектов исторической науки;
- изучение культуры различных народов и социумов;
- приобретение практических навыков физического труда и ремесла;
- изучение наук естественнонаучного блока;
- изучение математики и других точных наук;
- изучение различных разделов биологии и применений полученных знаний на практике;
- приобретение навыков по работе с тканями и кожей;
- формирование и закрепление туристических навыков;
- приобретение навыков выживания в экстремальных ситуациях;
- формирование экологического сознания личности;
- и т.д

Кроме того, при правильном же использовании данной методики автор видит в методике ролевых игр живого действия эффективную методику подготовки учащихся в следующих аспектах специфической профессиональной деятельности:

- Нарботка практики в области миссионерской деятельности;
- Приобретение иммунитета к нестандартной, а нередко и – неадекватной реакции со стороны противоборствующих конфессий либо воинствующих атеистов;
- Выработка навыков теологических споров с представителями иных конфессий;
- Умение вести работу с представителями различных сегментов современного общества;
- Умение противостоять провокации;
- Овладение приёмами гашения агрессии со стороны экстремистски настроенных элементов;
- Овладение приёмами нейтрализации малоадекватных действий неопитов как своей, так и иных религиозных конфессий;
- И т. д.

Игровая деятельность предоставляет её участнику широкие возможности для различных видов самореализации. Вариативность ролевой игры даёт возможность параллельной реализации ряда разноплановых целей в рамках одной игровой роли.

Ролевая игра живого действия не имеет возрастных ограничений и критериев: с одинаковым интересом играть могут люди разных поколений.

Таким образом, ролевая игра живого действия способна решать дидактические задачи вне социальных, образовательных и административных барьеров.

ГЛАВА 1. Структура ролевой игры живого действия

Структура ролевой игры живого действия включает в себя значительное число компонентов различного характера, однако все без исключения ролевые игры базируются на «скелете» из следующих структурных единиц.

1. **Наличие реального или виртуального полигона** для реализации действий участников. Это может быть:
 - участок свободного пространства (участок леса, поля, населённого пункта);
 - более или менее изолированное помещение или группа помещений (комната, зал, этаж здания и пр.)

- малая игровая территория (ковёр, стол, ограниченная часть помещения и т. д).
- 2. **Чётко определённые временные рамки.** Момент начала и момент окончания игровых действий, равно как и условия изменения этих параметров, должны быть недвусмысленно прописаны в правилах игры.
- 3. **Добровольно принятые игроками правила игровых действий, обязательные для всех участников и мастеров.** О методике создания игровых правил речь пойдёт в отдельной главе.
- 4. **Наличие игрового нелинейного сюжета, предполагающего отсутствие гарантированных результатов для игроков.** Отсутствие гарантий победы мотивирует участников игры к активным действиям, а возможность поливариантного развития сюжета – к осознанному выстраиванию последовательной линии поведения и *modus operandi* своих персонажей. Кроме того, непредсказуемость игры вносит полноценный элемент эксперимента для организаторов мероприятия.
- 5. **Наличие многоуровневой цели игры.**
 - Цель организаторов игры, с точки зрения научной работы, методологии, образовательного процесса и т. д.;
 - Цель мастеров игры с точки зрения управления игровым миром;
 - Цель игровых команд, с точки зрения законов существования игрового социума;
 - Цель отдельных игровых персонажей, с точки зрения законов существования игрового социума;
 - Цель отдельных игроков, с точки зрения приобретения необходимых знаний, умений, навыков, а также – иных целей образовательного процесса.
- 6. **Наличие игрового мира.** Технология создания игрового мира также будет подробно описано в одной из последующих глав.
- 7. **Чёткое разделение ответственности за поступки человека и за поступки персонажа.**
- 8. **Мотивация участников к реализации игровой деятельности.**

При подготовке ролевой игры живого действия необходимо, учитывая реальные возможности организаторов и потенциальных участников, определить следующие аспекты будущего мероприятия:

- **Тип игры** (полигонная, павильонная, игра статичного положения и т. д.) как правило, тип игры определяется ресурсами, доступными для организаторов мероприятия: наличием полигона или помещения, временем, отведённым на проведение игры и т. д.
- **Сюжет игры и её локализация во времени и пространстве.** В качестве сюжета могут выступать
 - вымышленные пространственно-временные локации (художественные произведения, оригинальный сюжет, созданный организаторами игры);
 - реальные исторические события, различные по протяжённости во времени и пространстве (встреча Большой Тройки в Тегеране 1943 г., религиозные войны во Франции во II пол. XVI в., Реформация в Германии);
 - модели социально-экономических ситуаций или феноменов (религиозный конфликт, взаимодействия родителей и детей и пр.).
- **Наметить основные виды игровой деятельности** во время мероприятия. Как правило, речь идёт о нескольких видах игровой деятельности, поскольку игра включает в себя реализацию серии разноплановых целей, достижение каждой из которых осуществляется своими средствами при помощи строго определённой деятельности.
- **Определить критерии мониторинга, оценки и анализа результатов игры.** Без данной составляющей игра теряет смысл, как образовательное и дидактическое мероприятие.

Особое место в подготовке и реализации проекта ролевой игры живого действия занимают виды игровой деятельности, которые используют организаторы-мастера игры (управляющие игровым процессом), и которые предлагается использовать игрокам. Авторы предлагают следующую систематизацию:

1. **Социально-бытовая деятельность** – отыгрыш социальных отношений и гражданских актов, представляющих собой основу социальной структуры отыгрываемого общества: отношения младший-старший, дети-родители, супруг-супруга и т. п.;
2. **Финансово-экономическая деятельность** – отыгрыш товарно-денежных отношений, влияния товарно-денежных отношений на статус населённого пункта, социальной группы, индивидуума (торговля, чеканка монеты, предпринимательство, меновая торговля и т. д.);

3. **Политико-географическая деятельность** – отыгрыш системы управления социумом, политических институтов, государственной администрации, открытие и освоение новых территорий и т. д.;
4. **Научно-технологическая деятельность** – отыгрыш научной деятельности, промышленного производства, научного и технологического развития, создание новых средств производства, и т. д.;
5. **Военная деятельность** – отыгрыш формирования и подготовки армии, военных действий, рыцарских турниров и дуэли, «грязная война», шпионаж, диверсии;
6. **Культурно-творческая деятельность** – отыгрыш деятельности в области ремёсел, искусств, образования, творческих профессий;
7. **Религиозно-магическая деятельность** – отыгрыш отправления религиозных культов, магических действий, потустороннего мира, эсхатологических элементов игрового Мира.

Как правило, попытки ограничить количество сфер деятельности ведут к примитивизации игры и снижению степени приближения игровой среды к реальной жизненной ситуации.

ВНИМАНИЕ! Ряд видов деятельности (например, военная, религиозно-магическая и научно-технологическая) требует специальной подготовки, а требования техники безопасности требуют, чтобы люди, допущенные на игре к такой деятельности, подтвердили свою квалификацию и знание техники безопасности.

В качестве примеров можно привести следующие процессы, часто присутствующие на играх.

Социально-бытовая деятельность

Населённый пункт: Как правило, сочетает в себе игровой и туристический лагерь. Туристический лагерь, как правило, «вне игры», то есть, вещи, люди и ценности, находящиеся в нём, не могут быть задействованы в игровой деятельности. Периметр игрового населённого пункта ограничивается частоколом, или сочетанием штурмовой стены и специальной ленты.

Рождение: Как правило, рождение персонажа во время игры сопряжено с возвращением из «страны мёртвых», реже – запланировано по роли. Как правило отыгрывается условными действиями (отыгрыш «матерью» беременности, родовых схваток и т. д.). После «рождения» следует более или менее длительный период «недееспособного детства» и «ученичества», после которого начинается отыгрыш «взрослой жизни» в определённой квалификации.

Взрослая жизнь: Чем более тщательно проработана индивидуальная роль, тем больше подробностей предусмотрено в индивидуальной «игровой легенде». Как правило, к началу игры игрок отыгрывает в соответствии с ролью человека, имеющего определённый статус, в рамках которого такой параметр, как фиксированный возраст персонажа, от имени которого начинает действовать игрок. Иногда возраст игрока может быть ограничен ролью (так на ролевой игре, охватывающей период 1307-1350 годы игроку, игравшему роль папы римского Иоанна XXII пришлось на третий день игры отыграть смерть своего персонажа в соответствии с исторической действительностью, так как смерть папы Иоанна XXII произошла в 1337 году). В процессе отыгрыша «взрослой жизни» игрок имеет право совершать игровые действия в соответствии с правилами игры, в рамках своей роли, возможностей своего персонажа (например, «король» не может сам починить себе порванную мантию, поскольку это унизит его королевское достоинство, поэтому ему придётся искать «портного»).

Смерть: отыгрывается в определённый момент игры, как в соответствии с параметрами персонажа (возраст), так и в качестве результата тех или иных игровых действий других игроков или реализации игровых обстоятельств (военные или магические действия, умышленное или случайное игровое отравление, игровой несчастный случай и т. д.). Как правило, опытные игротехники прописывают в правилах смерть как событие, существенно осложняющее игроку процесс игры. Смерть – событие, означающее, что игрок не сумел выполнить свою миссию (за исключением смерти, являющейся неотъемлемой частью роли персонажа). Как правило, игровая смерть имеет для персонажа следующие последствия-штрафные санкции:

- Смену игровой роли. Новая роль, как правило, выдаётся командным игротехником без учёта желания игрока;
- Необходимость снова пройти в течение определённого игрового времени период «недееспособного детства» и «ученичества»;
- Утрату квалификации персонажа;
- Необходимость обнародования ценной игровой информации и утрату игровых артефактов;
- и др.

«Штрафные санкции» могут применяться как по отдельности, так и в различных комбинациях.

Поражение персонажа: Поражениями персонажа могут быть следствия отыгрыша бытовых процессов (игровые состояния «голодный обморок», «солнечный удар», «выкидыш» и пр.), болезней, травм и ран. Как правило, отыгрываются снижением характеристик персонажа (ограничение в движениях, квалификации, и т. д.),

носящими временный или постоянный характер. Для ликвидации данных состояний необходимо проводить ряд соответствующих игровых действий, далеко не все из которых игрок может предпринять самостоятельно: первая медицинская помощь, лечение, и т. д.

Посмертное существование персонажа: после игровой смерти игрок на время изолируется игротехниками от общей игровой среды в «стране мёртвых» либо выполняет работу по техническому обеспечению игры. Время нахождения в «стране мёртвых» определяется 1. Правилами игры 2. Степенью допустимости для игровой легенды смерти персонажа на игре («крестьянин», казнённый за оскорбление монарха может оставаться в «стране мёртвых» двойной срок, а «священник», принявший мученическую смерть – выйти из «страны мёртвых» через символически-малый срок). 3. Может оставаться неизменным, но условия пребывания в «стране мёртвых» могут отличаться для игроков (так на игре «Небо славян» 2009 г. игротехники организовали для «умерших» персонажей «страну мёртвых» согласно отыгрываемой игроками религиозной вере: «рай», «ад», «чистилище», «Валгалла», «Хелла» и т. д.).

Феномен времени: как правило, в рамках ролевой игры существуют два измерения времени:

- реальное время (real time);
- игровое время (Playtime, game time), в рамках которого устанавливается соотношение игрового и реального времени. Например – 1 час реального времени = 1 неделя игрового времени.

Финансово-экономическая деятельность.

Любая ролевая игра живого действия имеет экономическую составляющую. Не всегда экономическая составляющая представляет собой использование денег, как всеобщего товарного эквивалента. Зачастую экономическая составляющая игры представляет собой систему потребностей команд и персонажей и ресурсов, удовлетворяющих потребности. Как правило, борьба за ресурсы составляет значительную часть игровой мотивации.

При проработанной системе финансового обмена, любое игровое действие получает выражение в «денежном эквиваленте», реализуемом затратой игровых денежных знаков, запас которых пополняется в соответствии с наличием, приобретением, разработкой или созданием игровых ресурсов.

Политико-географическая деятельность.

Политико-географическая деятельность в ролевой игре живого действия состоит из трёх основных составляющих и ряда дополнительных. Основные составляющие это:

- **административное управление:** в соответствии с ролями игроки отыгрывают осуществление административного управления над населёнными пунктами, территорией, учреждениями. Как правило, для удержания контроля игрокам приходится вести активную деятельность.
- **экспансия:** одним из направлений деятельности политических ролей является распространение политического влияния своей локацией на иные локации игрового пространства посредством отыгрыша как политических решений, так и войны, экономических рычагов и так далее.
- **дипломатия:** решение игровых проблем методом дипломатических переговоров, заключения союзов и так далее.

В качестве дополнительных видов политико-географической деятельности можно назвать отыгрыш географических исследований, поиска источников ресурсов, политического убийства, и т. д.

Научно-технологическая деятельность

Один из видов игровой деятельности, который требует специальной подготовки. Как правило, отыгрыш деятельности научных учреждений базируется на реальных исторических источниках, или материалах на которых базируется описание вымышленной пространственно-временной локации. В качестве базы для отыгрыша зачастую используются реальные научные труды, алхимические трактаты, священные тексты и т. д. Таким образом отыгрыш научной деятельности требует длительной предыгровой подготовки.

Отыгрыш технологий производства, как правило, базируется на моделировании реально существующих технологий, соответствующих темпорально-локационным условиям действия персонажа или локации. Например, при отыгрыше XX века может действовать такой персонаж, как «гончар», но при отыгрыше XVIII века не может действовать персонаж «физик специализирующийся на теории квантовых полей».

Кроме того, как отыгрыш предприятий, так и отыгрыш научных учреждений состоит в макетировании реальных технологических процессов и научной деятельности. Чем более точно проведено макетирование в условиях игровой локации, тем большее количество игровых ресурсов и тем более высокотехнологичные изобретения команда получает в процессе игры.

Военная деятельность

Основная проблема организаторов игры – обеспечение безопасности участников мероприятия в сочетании с адекватными правилами боевых действий, позволяющими игрокам, владеющим оружием, соответствующим темпорально-пространственным условиям игровой локации, максимально реализовать своё умение в ходе игровых действий. Поэтому правила боевых действий обычно делятся на следующие категории:

- правила поединков;
- правила группового боя (бугурт);
- правила кулуарного убийства.

Перед игрой возможно тестирование игроков, желающих участвовать в боевых действиях на квалификацию владения оружием, проверка на прочность защитного оборудования игроков (доспехи, бронежилеты и т. д.).

По отношению к данному виду игровых действий особенно важен контроль со стороны игротехников с немедленным удалением из игры, а при необходимости и с полигона лиц, намеренно, а тем более – систематически нарушающих правила боевых действий. Кроме того при использовании такого вида игровых действий, на полигоне необходимо обеспечить пункт первой медицинской помощи с командой квалифицированных медработников

Культурно-творческая деятельность

Осуществляется игроками, как правило, в рамках индивидуальной игровой легенды, однако игроки, выполняющие подобные роли нередко выполняют роли «мастерских» персонажей, осуществляющих коммуникацию между игроками и внутриигровыми локациями. Отыгрыш деятельности, как правило, представляет собой отыгрываемую деятельность на непрофессиональном уровне, осуществляемую в пределах игровой локации.

Религиозно-магическая деятельность

Религиозная и магическая деятельность регулируется особым разделом правил, определяющих следующие аспекты:

- степень копирования реальных религиозных и магических ритуалов, необходимых для отыгрыша;
- степень воздействия на персонажей тех или иных религиозных действий (молитва, требы, литургия, отпевание и т. д.);
- степень воздействия на персонажей тех или иных магических ритуалов (магические ритуалы, амулеты, артефакты и т. д.);
- законы взаимодействия между конфессиями, магическими системами и т. д.

Контрольные вопросы к главе.

1. Структура ролевой игры. Её основные и вспомогательные элементы.
2. Типология ролевой игры. Критерии, по которым различаются типы игр.
3. Виды игровой деятельности и их особенности.

Список литературы к главе 1.

1. Борщевская Т. А. Применение ролевых игр в обучении и воспитании/ Обучающие аспекты ролевых игр. – Казань, 1995. С. 9-10.
2. Воронина Е.Ю. Белоколь О.Л. Ролевые игры — что это такое: Методическое пособие. -М.: Мос.Гор.Сюн, 1997.
3. Куприянов Б.В., Подобин А.Е. Ситуационно-ролевая игра в социальном воспитании старшеклассников.- Кострома: КГПУ им. Н.А. Некрасова, 1998. — 56с.
4. Смеркович Л., Шилов П. Проектирование ролевой игры, как структуры игровых мест // Крылатый вестник -2001 — №1 — С. 20
5. Фетисов Б. Ю. Взгляд изнутри/Сайт свободных игровых коммуникаций. Ролевые игры живого действия. - [Электронный ресурс] [URL] Сайт: alexander6.ru. - Режим доступа: <http://www.alexander6.ru/28791/> , свободный [последнее обращение к ресурсу 31.10.2013] – Загл. С экрана. – Яз. Рус.
6. Хабаров В. В. Методические вопросы подготовки и проведения ролевых игр/ Обучающие аспекты ролевых игр. – Казань, 1995. С. 13-21.

ГЛАВА 2.

Сущность ролевой игры живого действия

Сущность ролевой игры в своё время была подробно описана как отечественными специалистами (Б. Фетисов, В. Хабаров, Л. Смеркович и др.), так и западными (Р. Прайор и др.). На основе многолетнего опыта подготовки ролевых игр, в Российской Федерации сложилась серьёзная школа игротехники.

Так, например, Роберт Прайор в качестве алгоритма создания ролевой игры рекомендует осуществить 12 шагов:

1. Определить тему, количество сессий и количество персонажей;
2. Определить персонажи, соответствующие теме;
3. Разработать сюжет, связывающую эти персонажи;
4. Добавить персонажи, необходимые для поддержания сюжета;
5. Набросать черновик правил, посчитать статистику по персонажам;

6. Определить цели персонажей;
7. Уточнить правила игры для соответствия целям;
8. Написать характеристику и биографию персонажей;
9. Уточнить цели персонажей для соответствия характеристике и биографии;
10. Сбалансировать персонажи;
11. Убедиться, что цели достижимы, и в при необходимости уточнить правила и/или цели;
12. Написать руководство для Мастера;
13. Подготовить игровой реквизит;

Однако нужно заметить, что **подход Прайора допустим лишь при подготовке ролевого мероприятия с линейным сюжетом, то есть – не игры, а тренинга**. Прайор делает две фундаментальные ошибки:

- Отдаёт прерогативу персонажам перед игровой ситуацией;
- Отдаёт прерогативу ИГРОВЫМ целям перед правилами.

Первая ошибка чревата распадом игровой среды на составные части, слабо связанные между собой, когда вывод из игры «связывающего их персонажа» (п.4 по Прайору) разрушает целостность игровой среды, то есть не позволяет персонажам игры взаимодействовать на основе полной свободы инициативы и придаёт игре сценарный характер. Приоритетность игровых целей перед правилами обуславливает изменчивость правил в ходе игры, что категорически недопустимо. Участники ролевой игры живого действия должны иметь возможность действовать, в рамках характеристик избранной роли, а также подчиняясь законам игровой среды, а не идти сценарию, написанному игротехниками.

Поэтому подготовка ролевой игры более целесообразна по следующему алгоритму.

СТАДИЯ 1 КОНЦЕПТУАЛЬНАЯ

Концептуальная стадия представляет собой пошаговый алгоритм, каждый шаг которого представляет собой ответ на вопрос.

ШАГ 1. ЗАЧЕМ мы играем?

Прежде всего, требуется определить цели игры. Цели должны быть

- максимально конкретны;
- понятны участникам;
- достижимы в рамках правил (учитывая, что цели сами по себе не могут диктовать правила, хотя должны быть достижимыми

- в рамках правил, согласно которыми будут действовать игроки);
- мотивационно-обоснованы.

ШАГ 2. ВО ЧТО мы играем?

На этом этапе необходимо разработать игровую среду. Для этого необходимо сделать следующее:

1. Определить игровую ситуацию (отыгрываемые события, ситуации, процессы);
2. Определить границы игровой среды в пространстве и времени;
3. Определить основные событийные линии в избранной ситуации;
4. Определить законы игрового мира;
5. Расписать игровую ситуацию на бумаге;

ШАГ 3. КАК мы играем?

Определить тип игры и подготовить правила игры в соответствии с ним. Для грамотного проведения ролевой игры живого действия правила необходимо подготовить пораздельно по каждому виду игровой деятельности, какой предполагается игротехниками или возможно появится на игре в результате деятельности игроков. В идеальном варианте, правила должны хотя бы схематично предусматривать все основные аспекты игровой деятельности.

ШАГ 4. В КОГО мы играем?

Определение ключевых личных и командных ролей – достаточно ответственный шаг. В данном случае необходимо помнить о том, что равно опасно не предусмотреть ключевого персонажа в игровой системе и допустить избыточных персонажей:

*«А когда разогнали последний союз много было страданий и горя;
И какой-то debil поиграть предложил по «Пиратам карибского моря»;
На игру заявилось шестьсот человек и пятьсот - было Джек Воробеев,
В Голливуде метался во сне Джонни Депп проклиная судьбу и Диснея...»⁵*

Также важно соблюсти баланс ролей между ключевыми локациями по следующим критериям:

- Возможность персонажей распоряжаться игровыми ресурсами;
- Возможность персонажей влиять на игровую ситуацию (пораздельно по методам);
- Необходимость особой подготовки игроков для возможности отыграть персонаж;

⁵ Стихи О. Волоцкой. Основаны на реальных событиях.

Необходимость персонажа иметь более или менее значительную «свиту».

ШАГ 5. КТО играет?

На данном этапе необходимо определиться с критериями игроков на каждую индивидуальную и групповую роль.

СТАДИЯ 2. ОРГАНИЗАЦИОННАЯ

ШАГ 1.

Разработка необходимого антуража.

- Разработка внешнего антуража;
- Подготовка списка игровых объектов, изготовить которые должна организаторская группа;
- Обеспечение закупки необходимых материалов и изготовление элементов игры;

ШАГ 2.

Подготовка технического обеспечения игры.

- Подбор полигона и обеспечение взаимодействия с региональной администрацией;
- Определение списка необходимого технического оборудования;
- Подготовка необходимого технического оборудования.

ШАГ 3.

Организация участников мероприятия

- Подготовка и распространение приглашения на игру (включая сообщение правил предстоящей игры и дресс-кода по костюмам);
- Предварительная апробация игры на фокус-группе;
- Инструктаж игротехников;
- Организация доставки игроков и игротехнической команды на полигон и размещение участников мероприятия по локациям;
- Инструктаж игроков.

СТАДИЯ 3. ИГРОВАЯ

На этой стадии происходят, собственно, игровые действия. Система проведения игровых действий, состоит из четырёх этапов:

- 1. Введение игроков в игровую ситуацию, игровой мир, роль.**

Введение в роль для индивидуальных игроков осуществляется игротехниками из команды, обеспечивающей координацию игровых действий. Введение команды в командную роль осуществляется капитаном команды в присутствии и при помощи закреплённого за командой игротехника. Игроки должны иметь доступ к представителям игротехнической команды в течение всего времени игры.

2. Координация игровых действий.

Игротехникам, впервые организующим ролевую игру живого действия необходимо помнить: ролевая игра ВСЕГДА развивается непредсказуемо. Спланировать течение ролевой игры живого действия в принципе невозможно. Поэтому команда игротехников может только деликатно корректировать течение игры, направляя её в нужное русло в рамках действующих игровых законов. Квалифицированный игротехник всегда соблюдает собственные правила. Признанными методами коррекции игрового процесса являются следующие:

- Введение в игровую среду новых персонажей (в том числе и через игроков, попавших в «страну мёртвых»);
- Создание дополнительных вводных для уже действующих персонажей;
- Создание глобальных событий на игровом пространстве (эпидемия, стихийное бедствие, массовое распространение слухов и пр.)

3. Подведение итогов игры, разбор игровых действий.

Разбор игровых действий преследует две цели. Во-первых, вывод игроков из роли путём чёткого разграничения игровых и жизненных приоритетов. Во-вторых, рефлексии игрового процесса, которая позволяет определить, кто из игроков и как действовал во время игры, определить логику игроков, проанализировать, насколько эффективными оказались их игровые конструкции.

4. По возможности, осуществить контроль за выведением игроков из роли.

Опасным аспектом ролевых игр является возможность игрока «заиграться» и начать проецировать игровые ценности на реальную жизнь. Избежать таких моментов можно лишь путём целенаправленного вывода игрока из роли. Это – одна из функций капитанов игровых команд. Однако многие из них пренебрегают своей обязанностью.

Структура команды игротехников для ролевой игры живого действия

Главные мастера отвечают за подготовку игры в целом. Располагаются в специально оборудованном лагере. Занимаются коррекцией игры и решением как игровых, так и неигровых проблем.

Командные мастера координируют игровую деятельность отдельной команды в рамках правил. Как правило, располагаются в лагере подконтрольной команды.

Мастера-посредники осуществляют организационную коммуникацию на полигоне, контролируют одиночных игроков и выполняют другие административные функции.

Глава 3. Принцип создания правил ролевой игры живого действия

Ни одна ролевая игра не может быть проведена без тщательно подготовленных правил. И здесь нужно отметить основную трудность игротехников: с одной стороны, правила должны охватывать максимальное количество игровых ситуаций, с другой стороны, излишне громоздкие правила мешают игровой деятельности. Поэтому при написании правил игры, необходимо пользоваться отработанной системой простейших требований к этому важнейшему игровому документу.

Принцип 1. Наличие базовых правил.

Базовые правила – комплекс правил, касающийся всех без исключения игроков, участвующих в данном мероприятии. Как правило, включает в себя правила, касающиеся жизнедеятельности, смерти и основных мер игрового воздействия на персонажа. Это своего рода «10 заповедей», которые должен знать каждый игрок.

Принцип 2. Простота. Чем проще сформулировано правило, тем безукоризненнее оно будет выполняться: во время игровых действий заглядывать в текст инструкций невозможно.

Принцип 3. Краткость. Полный свод правил практически всегда представляет собой объёмистый труд. Но для каждой отдельной категории игроков правила, в идеале, не должны превышать объём, который может быть прочитан за 7 минут (около 2000 слов), т. е. 3 – 8 страниц формата А4 шрифтом в 12 пикселей.

Принцип 4. Реальность (выполнимость). Одно заведомо невыполнимое правило обычно влечёт за собой пренебрежение ко всему комплексу правил в целом.

Принцип 5. Однозначность. Правила не должны допускать двусмысленного толкования. Это – путь для обхода правил, для

ликвидации которого мастера вынуждены идти на конфликт с игроками либо идти на поводу у последних.

Принцип 6. Логичность. Игрок должен понимать, почему на игре действуют те или иные законы. Бессистемность ведёт к отсутствию у игроков чёткой картины мира, что чревато хаотичностью действий участников мероприятия.

Принцип 7. Системность. Правила должны охватывать все области игровой деятельности, не оставляя «белых пятен».

Принцип 8. Контролируемость. Категорически не рекомендуется вводить в систему правил пункты, которые невозможно проконтролировать, измерить и описать. Любое правило должно охватывать лишь эмпирически исследуемые области игры

Принцип 9. Чётко прописанные штрафные санкции и прямые запреты.

Контрольные вопросы к главе.

1. Алгоритм Р. Прайора
2. Критика алгоритма Р. Прайора
3. Концептуальная стадия подготовки ролевой игры.
4. Организационная стадия подготовки ролевой игры
5. Игровая стадия ролевой игры.

Список литературы к главе 2.

1. Борщевская Т. А. Применение ролевых игр в обучении и воспитании/ Обучающие аспекты ролевых игр. – Казань, 1995. С. 9-10.

2. Бочарова Л. Хоббитские Игры как структура активации греховной природы человека: Доклад на Зилантконе-97 -[Электронный ресурс]. — Сайт Эгладор Кирилла Злобина.- Режим доступа: <http://www.kulichki.com/tolkien/archiv/fandom2/lordok1.shtml>, свободный. — Загл. с экрана. — Яз. рус.

3. Воронина Е.Ю. Белоколь О.Л. Ролевые игры — что это такое: Методическое пособие. -М.: Мос.Гор.Сюн, 1997.

4. Горин А. А. Ролевые игры живого действия: потенциал для подготовки религиоведа и теолога. / Вестник экономики, права и социологии, Казань, - 2014 г. -№ 1 – С.124-128.

5. Куприянов Б.В., Подобин А.Е. Ситуационно-ролевая игра в социальном воспитании старшеклассников.- Кострома: КГПУ им. Н.А. Некрасова, 1998. — 56с.

6. Хабаров В. В. Методические вопросы подготовки и проведения ролевых игр/ Обучающие аспекты ролевых игр. – Казань, 1995. С. 13-21.

ГЛАВА 3.

Методические аспекты деятельности игротехника на ролевой игре живого действия.

При работе игротехнической команды существует своеобразный кодекс, позволяющий обеспечить динамичное развитие игры, достижение поставленных организаторами целей и свести к минимуму игровые конфликты.

Правило 1. Неизменность решения игротехнической команды.

Никакие ошибки, спонтанность и даже неадекватность принятого игротехником решения не могут служить причиной его отмены. Даже со стороны других игротехников. Попытки остановить игру и исправить ошибку в 100% случаев ведут к разночтению правил среди игроков, что влечёт за собой возникновение на игровом пространстве эффекта «двойных стандартов» и, как следствие», разрушения хода игры в целом.

Правило 2. Не ограничивать свободы игроков в принятии решения. Во-первых, это принципиально невозможно: человек с минимальным опытом ролевых игр привыкает действовать нестандартно, находить новые решения и предугадать, что придумают игроки в ответ на очередную вводную, обычно не получается. Во-вторых, игра состоит в том, что игроки играют *между собой*. Если *игроки начинают играть против игротехников*, то образовательный и дидактический смысл игры сводится к нулю.

Правило 3. При создании игровых вводных необходимо соблюсти баланс влияния. На игре не должно быть «неприкасаемых» персонажей. Появление персонажей, обладающих неограниченным влиянием, как правило, ведёт к срыву сюжетной линии игры: для игроков, не имеющих рычагов влияния на ситуацию, смысл игры пропадает. Поэтому, к примеру, любой тиран-самодур из монархов должен быть ограничен *законом*, как, собственно, и было в исторической реальности.

Правило 4. Распределить игроков между игротехниками. Это обеспечивает оперативность разрешение игровых ситуаций и динамичность развития игры. Важно, чтобы игроки знали, к какому из

игротехников они должны обратиться и где находится данный игротехник.

Правило 5. Невмешательство в игру. Игротехник должен предоставить игрокам действовать в рамках правил, но по их собственному усмотрению.

Правило 6. Быть готовыми к нестандартным ситуациям. Как правило, игроки действуют непредсказуемо, поэтому игротехникам необходимо быть готовыми к оперативному изменению расклада сил на игровом пространстве. Также игротехник должен быть готов ответить нестандартным решением на нестандартное действие. В этом смысле совершенно необходимы технические средства, позволяющие оперативно связаться с другими членами команды игротехников.

Правило 7. Доступность игротехника. Игроки, закреплённые за Вами должны всегда знать, где вас найти. Если ваш сосед по локации вынужден отлучиться – постарайтесь его подменить или найти ему на замену игротехника-посредника.

Вводная информация для игрока

Второй по важности документ на игре после правил – вводная информация для игроков. Это комплекс знаний, умений, навыков и ресурсов, которыми игрок может оперировать в ходе игрового времени. Как правило, вводная включает следующие элементы.

1. Характеристика персонажа. Характеристика персонажа, как правило, задаёт для участника мероприятия конву всей его игры. Однако прописывать её во всех подробностях нет необходимости и смысла: целесообразнее дать игроку привнести в роль своё видение данного персонажа. Хотя в ряде случаев целесообразно бывает разработать для персонажа полную биографию.

2. Квалификация персонажа. Профессия, знания, умения и навыки персонажа должны быть прописаны наиболее точно. Это инструментарий, с которым человек входит в игру и если хоть часть этого инструментария окажется невостребованной из-за неточно составленной вводной информации, это может привести к необратимому изменению сюжета.

3. Цели персонажа. Игрок должен чётко понимать, при каких условиях он будет считаться победителем. В ином случае игровая деятельность участника мероприятия будет просто бессмысленной. Цель персонажа должна быть автономной, от целей других игроков, чтобы не поставить участника в прямую зависимость от действий его

товарищей. Также необходимо разъяснить игроку смысл и значение цели его персонажа для него самого и игрового мира в целом.

4. **Ресурсы.** Игрок должен иметь возможности для достижения своей цели. Ресурсы дополняют возможности, которые даёт квалификация и могут основываться на правилах игры, представлять собой игровые предметы, артефакты и т. д.

5. **Связи персонажа.** Отношение к другим персонажам. Есть ли у игрока братья, кузены, жены и т. д., хорошо или плохо он к ним относится. Безусловно, что соответствующая информация должна быть перекрестной.

Контрольные вопросы к главе.

1. Семь правил игротехника в ходе проведения игры
2. Вводная информация для игроков: структура и особенности каждого элемента.

Список литературы к главе 3.

1. Борщевская Т. А. Применение ролевых игр в обучении и воспитании/ Обучающие аспекты ролевых игр. – Казань, 1995. С. 9-10.

2. Бочарова Л. Хоббитские Игры как структура активации греховной природы человека: Доклад на Зилантконе-97 -[Электронный ресурс]. — Сайт Эгладор Кирилла Злобина.- Режим доступа: <http://www.kulichki.com/tolkien/arhiv/fandom2/lordok1.shtml>, свободный. — Загл. с экрана. — Яз. рус.

3. Воронина Е.Ю. Белоколь О.Л. Ролевые игры — что это такое: Методическое пособие. -М.: Мос.Гор.Сюн, 1997.

4. Горин А. А. Ролевые игры живого действия: потенциал для подготовки религиоведа и теолога. / Вестник экономики, права и социологии, Казань, - 2014 г. -№ 1 – С.124-128.

5. Куприянов Б.В., Подобин А.Е. Ситуационно-ролевая игра в социальном воспитании старшеклассников.- Кострома: КГПУ им. Н.А. Некрасова, 1998. — 56с.

6. Фетисов Б. Ю. Взгляд изнутри/Сайт свободных игровых коммуникаций. Ролевые игры живого действия. - [Электронный ресурс] [URL] Сайт: alexander6.ru. - Режим доступа: <http://www.alexander6.ru/28791/> , свободный [последнее обращение к ресурсу 31.10.2013] – Загл. С экрана. – Яз. Рус.

7. Хабаров В. В. Методические вопросы подготовки и проведения ролевых игр/ Обучающие аспекты ролевых игр. – Казань, 1995. С. 13-21.

8. Щепанская Т.В. Символика молодежной субкультуры: Опыт этнографического исследования системы. 1986 -1989 гг. — СПб.: «Наука», 1993.

ГЛАВА 4

Ролевые игры живого действия: потенциал для подготовки религиоведа и теолога. Основные риски использования данной методики, методы их диагностики и предупреждения.

Горин А. А.

*(опубликовано в виде статьи
«Вестник экономики, права и социологии». Казань, - 2014 г. - № 1 –
С.124-12)*

В современной системе высшего профессионального образования одной из серьёзных проблем является поиск альтернативы аудиторному преподаванию, поиск новых методик, сочетающих в себе:

- самостоятельную работу учащихся с литературой и источниками;
- самостоятельную научно-исследовательскую работу учащихся;
- лабораторные и практические работы, ориентированные на получение конкретного результата;
- занятия с элементами эксперимента;
- практическое применение полученных знаний, формирование на их основе необходимых в профессиональной деятельности умений и навыков;
- закрепление профессиональных навыков путём их многократного применения в реальной профессиональной деятельности или ситуации, приближенной к таковой.

Неудивительно, что внимание многих педагогов и методистов привлекает активно развивающаяся методика и методология ролевой игры, как педогогической технологии.

К сожалению, как правило, педагоги классической академической школы мало представляют себе, что такое современная ролевая игра, области её применения, потенциал и риски её использования. Для большинства педагогов ролевая игра ассоциируется с одним из видов молодёжной субкультуры. Такой подход по меньшей мере непрофессионален. В настоящий момент на территории Российской Федерации и постсоветского пространства набирают популярность ролевые игры различных видов: от компьютерных игр до ролевых игр живого действия. В настоящее время нет точных данных о том, сколько людей на территории РФ

принадлежат к ролевому сообществу. По различным оценкам численность лиц, систематически занимающихся подготовкой, проведением и участием в ролевых играх реального действия, на территории РФ составляет от 750 тыс. до 2,5 млн. человек. Исследований же о численности лиц, принадлежащих к каждой страте игроков, разделяющихся по целям использования данной методики до настоящего времени не велось.

Единого понятия «ролевой субкультуры» в настоящий момент не существует. Наиболее часто данную субкультуру идентифицируют, как сообщество людей, объединённых интересами и участием в ролевых играх различного типа. Такое определение выглядит достаточно расплывчатым. Более точным будет следующее определение: *ролевая субкультура представляет собой сообщество индивидуумов, систематически моделирующих в игровой форме исторические или гипотетические ситуации в реальных или вымышленных социумах.* Одной из наиболее популярных форм деятельности ролевой субкультуры является ролевая игра живого действия.

Ролевыми играми живого действия принято называть вид ролевых игр, в которых участники реализуют принятые на себя роли через реальные действия в ходе непосредственного общения. Современное информационно-социальное сообщество ролевых игр в РФ можно систематизировать по ряду направлений.

Наиболее часто в литературе и публицистике приводится систематизация *по тематической специализации ролевых игр:*

- *Фэнтези-сообщество* (сегмент игроков, специализирующихся на книгах жанра «фэнтези», «аниме» и другой фантастики);
- *Историко-реконструкционное сообщество* (сегмент игроков, специализирующихся на погружении в определённую историческую эпоху, стремлении «примерить» на себя историческую реальность, а, нередко, и опытным путём проверить ряд гипотез, касающихся быта и социально-экономических связей, действовавших в социуме иного времени). Для таких игр характерны начальные условия, соответствующие некоторым историческим реалиям, вплоть до того, что все персонажи являются реально существовавшими;
- *Техногенно-игровое сообщество* (сегмент игроков, специализирующихся на играх, в основе которых либо лежат события современной или ближайшего прошлого тематики, либо сюжеты научно-фантастической литературы), для таких игр характерны современное и футуристическое оборудование, снаряжение и техногенное вооружение;

- *Социально-моделирующее сообщество*: (сегмент игроков, ориентированных на воссоздание модели светских взаимоотношений и этикета XVIII – XIX вв.) наиболее частыми формами таких игр являются балы, светские рауты, и т. д.

Такая систематизация вписывается в одно из определений субкультуры, как таковой: социальное образование, отражающее ценностно-смысловое и повседневно бытийное социальное самоопределение, самоидентификацию определенной группы» [7; с. 336-337]. Однако этот вид систематизации не даёт полного представления о том потенциале ролевых игр как конструктивного, так и деструктивного характера. Гораздо реже в литературе встречается систематизация ролевых игр по *цели использования данной методики миропознания*:

- Рекреационно-творческое (хобби, развлечение, самовыражение);
- Педагогическое (использование ролевых игр в процессе обучения и воспитания);
- Научно-исследовательское (моделирование исторических событий и процессов, моделирование социально-значимых ситуаций в прогностических целях);
- Тимбилдинговое (тренинги, направленные на формирование коллектива);
- Миссионерское (пропаганда определённых взглядов)

Грамотно организованная ролевая игра даже без постановки прямых педагогических целей формирует мотивацию к научной и исследовательской деятельности (до 40% лидеров ролевых клубов рано или поздно начинают профессионально заниматься научной деятельностью, преимущественно в гуманитарных областях науки). Среди областей научного знания, интерес к которым формируется в сфере ролевых игр даже в режиме «стихийного» контакта с соответствующим сообществом, значительное место занимают области религиоведения и теологии.

Проанализировав вводные данные и идеологическую конву 542 ролевых игр, имевших место в РТ и других регионах Поволжья с 2002 по 2012 гг., автор зафиксировал следующие данные:

- 306 игр (56,46%) – в качестве локации зафиксированы команды, отыгрывающие вымышленные религиозные культы.
- 147 игр (27,12 %) - в качестве игровой локации зафиксированы команды, отыгрывающие воинствующие монашеские католические ордена (в т. ч. и орден иезуитов);
- 106 игр (18,82 %) – в качестве игровой локации зафиксированы команды, отыгрывающие религиозные учреждения римско-

католической церкви (в их числе 3 игры, в которых действовали локации резиденции папы римского);

- 81 игра (14,94 %) - в качестве игровой локации зафиксированы команды, отыгрывающие религиозные учреждения мусульманской церкви;
- 81 игра (14,94 %) - в качестве игровой локации зафиксированы команды, отыгрывающие языческие религиозные культуры;
- 63 игры (11,62 %) – в качестве игровой локации зафиксированы команды, отыгрывающие религиозные учреждения Православной церкви;
- 56 игр (10,33%) - в качестве игровой локации зафиксированы команды, отыгрывающие религиозные учреждения протестантских церквей;
- 27 (4,98 %) – в качестве игровой локации зафиксированы команды, отыгрывающие религиозные учреждения иных реально существующих религиозных конфессий (включая НРД).

Данная тенденция на взгляд автора открывает широкие перспективы для применения ролевой игры в сфере изучения религиоведческих дисциплин и теологии. Ряд особенностей ролевой игры делают данную технологию уникальным ресурсом для перехода религиоведческого образования, а в перспективе – и религиоведческой экспертизы на качественно новый уровень.

Ряд исследователей (например, Т. А. Борщевская) работая в сфере образования, считают ролевую игру реального действия практически идеальным средством для изучения истории и культуры и приобщению человека к ней (этикету, социальной структуре общества, экономической системе взаимоотношений и т. п.) [3; с. 9]. Если рассматривать ролевую игру вне упорядоченного учебного процесса, то в данный момент в 42 – 84 % случаев человек перед тем, как начать выполнение своей роли проходит значительный период самостоятельной предыгровой подготовки [10; с.15]. Без этого полноценное участие в ролевой игре принципиально невозможно! Более того, игрок часто начинает в той или иной мере экстраполировать ряд аспектов изученной информации. Усвоенных знаний, умений и навыков с игровой на повседневную реальность. То же самое происходит и с символикой [11; с.47]. Т.В. Щепанская предлагает выделить такие критерии символа: наличие интерпретации и способность вызывать поведенческую реакцию, притом реакцию стереотипную, предопределенную самим символом. «Иными словами, — пишет исследователь: дерево познается по плодам его, а символ — по его действию: это то, что действует как символ». С данным аспектом связано возникновение риска «зависания в игре», о котором речь пойдёт далее.

Необходимо отметить ряд других особенностей, которые при грамотном использовании представляют собой значительный потенциал для личностного роста участника игры или проведения организаторами научного или оперативного эксперимента.

- В ролевой игре участник имеет возможность погрузиться в вымышленный мир, прошедшую историческую эпоху или смоделированную ситуацию, отыгрывая роль персонажа, обладающего способностями и возможностями, отличающимися от способностей и возможностей участника;
- Игровые события развиваются нелинейно, однако игротехник, как правило, старается удержать персонажей в игровой системе (лишь наиболее опытные специалисты способны создавать игровые системы, способные к динамичному изменению, что даёт возможность выводить из игры персонажей, нарушающих игровые законы).
- Часто во время игры её участник ощущает своеобразную игровую «безнаказанность», имея возможность в рамках игровой реальности совершать поступки, неприемлемые для него в реальной жизни;
- В период самостоятельной подготовки к игре участник ролевого социума сталкивается со значительным массивом информации, требующим не только изучения, но и творческого осмысления, стратификации и грамотного истолкования.

Грамотное использование ролевой игры живого действия не только существенно повышает уровень теоретической подготовки участников игр, но и позволяет им приобрести ряд специфических умений и навыков:

- Приобретение навыков диагностики и идентификации различных религиозных культов и течений;
- Нарботка практики в области адаптации исследователя в социуме с чуждой ему религиозной системой;
- Приобретение иммунитета к нестандартной, а нередко и – неадекватной реакции со стороны противоборствующих конфессий либо воинствующих атеистов;
- Выработка навыков теологических диспутов с представителями различных конфессий;
- Умение вести работу с представителями различных сегментов современного общества;
- Умение противостоять провокации;
- Навыками вывода человека из состояния экстаза, психического припадка, и др. неадекватных состояний, вызванных религиозной экзальтацией;

- Овладение приёмами гашения агрессии со стороны экстремистски настроенных элементов;
- Овладение приёмами нейтрализации малоадекватных действий неофитов как своей, так и иных религиозных конфессий;
- Овладение приёмами обеспечения безопасности при контакте с представителями различных религиозных течений;
- И т. д.

Немаловажен и тот фактор, что участие в ролевой игре живого действия становится для многих людей своеобразным «полигоном» поиска собственной идентичности, что важно в современном социуме, поскольку «поиск пути построения собственной идентичности уже стал доминирующим фактором современности» [12; с.7].

Однако, необходимо помнить, что организация ролевой игры требует высокой квалификации организаторов всех уровней, от специалистов создающих «игровой мир» и распределяющих игровые локации до специалистов технического обеспечения и психологической поддержки. Как работа любой сложной системы, неквалифицированное использование ролевой игры живого действия может создавать ряд серьёзных рисков.

Так, например, серьёзную опасность для участников и организаторов игры может представлять уже упоминавшийся выше эффект «зависания в игре». Усвоение чуждой культуры и перенесение в повседневную жизнь усвоенных во время предыгровой подготовки элементов чуждой культуры и символов способны повлиять на дальнейшее мировоззрение человека. Одним из показателей подобных проблем является появление на территории Российской Федерации лиц, которые идентифицируют себя с такими «национальностями», как эльфы, орки, хоббиты и т. п. Другим показателем является переход ряда игроков в католическое и протестантское вероисповедание. Масштабы данного явления также не изучены. Осложняет ситуацию и то, что методологическая база подобного исследования, разработанная современной психологией, не в состоянии дать адекватную картину действительности: «кризис идентичности проявляется комплексно и пока еще должным образом не были исследованы различные уровни и слои идентичности» [12; с.8].

Среди причин таких явлений можно выделить следующие.

Во-первых, *нарушение методики работы с игроками*. Система работы с игроками предполагает ряд этапов.

- Самостоятельная предыгровая подготовка;
- Введение игрока в роль;
- Развитие роли игроком во время игровых действий;
- Выведение игрока из роли.

Последний, четвёртый этап работы с игроком предусматривает чёткое разграничение «игровых» и жизненных ценностей и ориентиров, возвращение человека к повседневным ориентирам и мотивации, порой посредством создания искусственной конфронтации между ценностными группами. К сожалению, в большинстве команд и ролевых клубов, созданных после 1994 г. системы выведения игроков из роли просто не существует, на что указывает в своих статьях один из основателей ролевого движения в Казани и Республике Татарстан Борис Фетисов [9].

Погружение в атмосферу вымышленного мира, прошедшей исторической эпохи или смоделированной ситуации имеет массу положительных аспектов (переосмысление исторического процесса и исторических событий с точки зрения прагматики и принципа историзма; приобретение новых знаний, умений и навыков; способность смотреть на мир, абстрагируясь от мифов, информационно-этических шаблонов и др.). Однако для подавляющего большинства игроков требуется как помощь в «погружении» в игровую атмосферу, так и помощь в выводе игроков из неё. Если необходимые действия не были проведены, то даже адекватно мыслящий человек может «застрять» в игровой ситуации даже после окончания времени игровых действий.

Нелинейность развития игровых событий создаёт для игроков возможность «обратной экстраполяции» - своеобразного эффекта перенесения попыток решения реальных проблем в сферу игровых отношений. Отыгрывая роль персонажа, обладающего способностями и возможностями, отличающимися от способностей и возможностей участника в его реальной жизни человек зачастую сталкивается с тем, что решение его реальных проблем происходит в рамках правил игры намного эффективнее, чем в повседневной жизни. Часто опытные игроки, используя игровую реальность «обкатывают» свои решения, которые позже успешно используют в повседневной жизнедеятельности (например, те же игровые технологии используются для выстраивания системы тимбилдинга, работы религиоведа с представителями религиозных групп и конфессий и т. д.). Однако, нередки случаи когда неопытный участник игры, чувствуя себя комфортнее в игровом мире, чем в повседневном, идёт по пути эскапизма, пытаясь «уйти» в игровой мир от реальных проблем. Как правило, вывести человека из такого состояния сравнительно просто, но только на раннем этапе развития эскапизма игрока. Ответственность за своевременную диагностику и соответствующие меры лежит на капитане команды или организаторе игры.

Игровая «безнаказанность», как правило, ведёт к нарушению игровой логики и является свидетельством неспособности организационной группы обеспечить выполнение правил.

Массив информации, с которым сталкивается участник ролевой игры в ходе самостоятельной подготовки к игре, также должен контролироваться руководителем команды. Основные проблемы с мировосприятием у игроков, как правило, возникают при изучении психологических, религиозных, а также – культурологических аспектов изучаемых религиозных конфессий и групп и их целевой аудитории. При отсутствии у участника игры чётко сформированного мировоззрения, влияние бесконтрольной переработки информации зачастую может вызвать смещение этических ориентиров индивидуума. Если же человек при этом попадает в группу таких же «заигравшихся», вывести его из состояния эскапизма становится намного сложнее. Развитие такой тенденции очень похоже на процесс вовлечения неопитов в деструктивные религиозные организации, описанный Л. С. Астаховой и Н. Н. Александровой:

«Опасно то, что люди стремятся общаться только с кругом разделяющих их установки, воспринимая остальных как зло. ... Встречаются случаи, когда люди жертвуют ради группы, ради мировоззрения, ради религиозных постулатов всем, даже жизнью» [1; с.128].

Как правило, причиной подобных деструктивных явлений становилась халатность руководителей команд или сотрудников оргкомитета игры, ответственных за работу с участниками. Особенную опасность в данном аспекте представляли и продолжают представлять лица, без оснований присвоившие себе статус игротехников, но при этом не обладающие квалификацией, позволяющей провести игровые действия сложнее линейного тренинга. Такие «игротехники» искренне (и абсолютно необоснованно) считают, что наличие психологического, социологического, конфликтологического и другого гуманитарного образования позволяет им вести ролевую игру. К сожалению, до сегодняшнего дня никто не подсчитал, сколько людей вынуждены были обращаться за врачебной помощью, после «работы» подобных «специалистов»...

Диагностика рисков в отношении учащегося или студента, соприкасающегося с «ролевой» субкультурой возможна лишь в результате последовательного наблюдения за индивидуумом и тесного общения с ним.

Первыми свидетельствами деструктивных последствий ролевой игры для индивида, как правило, становятся следующие признаки:

- Преваляирование морально-этических норм и интересов игрового мира над нормами и требованиями повседневной жизни;
- Преваляирование интересов «ролевого» социума над семейными, профессиональными, конфессиональными и др. интересами;
- Перенесение игровых символики и самоидентификации в повседневную жизнь;
- Поведение, аналогичное мессианству неопита религиозной конфессии;

Сразу оговоримся, что списывать деструктивные последствия ролевой игры, как и религиозной доктрины на исходное психическое заболевание неопита было бы ошибкой: «большинство вербовщиков [сект] отмечают, что при инструктаже по привлечению новых членов им отдельно указывали не привлекать людей психически неустойчивых, нестабильных и нездоровых...» [1; с.129]. Тех же принципов придерживаются при вербовке новых участников и руководители ролевых клубов.

При первых же признаках деструктивного воздействия «ролевого» социума, необходимо провести немедленную диагностику появившихся проблем. Учитывая вышесказанное, приходится сделать вывод, что коррекцию поведения человека, попавшего под деструктивное влияние неквалифицированного использования ролевой игры может провести только специалист, обладающий полноценным игротехническим опытом но не психолог или медик. Повторюсь, опыт проведения тренингов (любых, психологических, тимбилдинговых, конфликтологических) игротехническим не является! Как ни парадоксально, но механизмы, действующие в сфере ролевых сообществ во многом схожи с элементами конфессиональных отношений. Но и специалист данной среды религиоведов может эффективно вести работу по выводу индивидуума из «виртуального мира» исключительно имея полноценные игротехнические навыки.

Обладающая огромным педагогическим, дидактическим, познавательным потенциалом сфера ролевых игр может и должна быть использована в сфере образования и воспитания подрастающего поколения. Однако, чтобы иметь возможность эффективно проводить подобную работу необходима разработка механизмов, минимизирующих риски данного аспекта конструктивной деятельности.

Контрольные вопросы к главе.

1. Семь правил игротехника в ходе проведения игры
2. Вводная информация для игроков: структура и особенности каждого элемента.

Список литературы к главе 4

1. Александрова Н.Н., Астахова Л. С. Религиозные риски и проблемы духовной безопасности в контексте кризиса конфессиональной идентичности/ Вестник экономики, права и социологии, № 3. – 2010.- с.127-129.
2. Батыршин Б. История Ролевого движения. — [Электронный ресурс]. — Сайт: www.kulichki.com. - Режим доступа: <http://www.kulichki.com/tolkien/arhiv/fandom2/bbb.shtml>, свободный. — Загл. с экрана. — Яз. рус.
3. Борщевская Т. А. Применение ролевых игр в обучении и воспитании/ Обучающие аспекты ролевых игр. – Казань, 1995. С. 9-10.
4. Бочарова Л. Хоббитские Игры как структура активации греховной природы человека: Доклад на Зилантконе-97 - [Электронный ресурс]. — Сайт Эгладор Кирилла Злобина.- Режим доступа: <http://www.kulichki.com/tolkien/arhiv/fandom2/lordok1.shtml>, свободный. — Загл. с экрана. — Яз. рус.
5. Воронина Е.Ю. Белоколь О.Л. Ролевые игры — что это такое: Методическое пособие. -М.: Мос.Гор.Сюн, 1997.
6. Куприянов Б.В., Подобин А.Е. Ситуационно-ролевая игра в социальном воспитании старшеклассников.- Кострома: КГПУ им. Н.А. Некрасова, 1998. — 56с.
7. Саркисов Н.Д. Субкультура // Современная западная социология: Словарь.- М.: Политиздат, 1990. - С.336-337.
8. Смеркович Л., Шилов П. Проектирование ролевой игры, как структуры игровых мест // Крылатый вестник -2001 — №1 — С. 20
9. Фетисов Б. Ю. Взгляд изнутри/Сайт свободных игровых коммуникаций. Ролевые игры живого действия. - [Электронный ресурс] [URL] Сайт: alexander6.ru. - Режим доступа: <http://www.alexander6.ru/28791/>, свободный [последнее обращение к ресурсу 31.10.2013] – Загл. С экрана. – Яз. Рус.
10. Хабаров В. В. Методические вопросы подготовки и проведения ролевых игр/ Обучающие аспекты ролевых игр. – Казань, 1995. С. 13-21.
11. Щепанская Т.В. Символика молодежной субкультуры: Опыт этнографического исследования системы. 1986 -1989 гг. — СПб.: «Наука», 1993.

ГЛАВА 5.

Проблемы отражения социального пространства в игровом пространстве ролевой игры живого действия.

Астахова Л. С.
Горин А. А.

(опубликовано в виде статьи
«Вестник экономики, права и социологии». Казань, - 2014 г. - № 4 –
С.213-217)

В условиях инновационных поисков в области образования, одной из основных проблем, стоящих перед современными педагогами является с одной стороны, - адаптация полученных учащимися теоретических знаний к реальным условиям работы, с другой стороны – разработка системы приобретения практических навыков работы по специальности и научного исследования в режиме практических работ в лабораторных условиях. Дополнительной проблемой при разработке методик является создание комплекса механизмов, обеспечивающих формирование при проведении практических работ и исследовательского эксперимента, среды, максимально приближённой к реальным условиям профессиональной деятельности.

Одной из наиболее удачных форм решения упомянутых выше проблем в социо-гуманитарной сфере является использование механизмов ролевой игры живого действия. *Ролевыми играми живого действия* принято называть вид ролевых игр, в которых участники реализуют принятые на себя роли через реальные действия в ходе непосредственного общения.

Одной из задач игротехника при разработке и проведении ролевых игр живого действия является адекватное отражение реального социального пространства в игровом пространстве игры.

Изначально, достаточно эффективным представляется определение «*социального пространства*», сформулированное в работах Пьера Бурдьё. Согласно этому определению, социальное пространство "представляет собой совокупность агентов, наделенных различными и систематически взаимосвязанными свойствами..." [1; с. 195], более того, "то пространство, в котором мы обитаем и которое мы познаем, — пишет он, — является социально обозначенным и сконструированным. Физическое пространство не может мыслиться в таком своем качестве иначе, как через абстракцию (физическая география), т.е. игнорируя решительным образом все, чему оно обязано, являясь обитаемым и присвоенным. Иначе говоря, физическое

пространство есть социальная конструкция и проекция социального пространства, социальная структура в объективированном состоянии..." [1; с. 39—40].

Более многогранное определение социального пространства дал А. Филиппов, различающий три его подвида:

- Пространство взаимодействия социальных акторов;
- Система социальных позиций, структурируемая статусами социальных акторов;
- Пространство как физически существующее место расположения материальных тел. [2; С. 45—69].

Понятие *актор*, как *действующий субъект* (индивидуальный или коллективный), *участвующий в преобразовании окружающего мира, движимый собственными мотивами и обладающий соответствующим опытом*, в целом соответствует понятию игрового персонажа в контексте игрового пространства.

К сожалению, крайне сложно использовать в теоретической подготовке к практической работе ряд формулировок и определений, данных классиками науки. Так сложно применимо в ролевом моделировании определение социального пространства, сформулированное Г. Зиммелем: авторы не видят возможности применения в ролевом моделировании его понятия о факторе «социальности» пространства, как о «пространстве, освоенном человеком», а концепция представления о социальном пространстве, как о совокупности различных полей, намного эффективнее применима в интерпретации Э. Гидденса [3, с. 186].

С точки зрения систематизации определений социального пространства интересна формулировка О. Чернявской: систематизация подходов к определению социального пространства, с точки зрения исследователя, «дает возможность выделить три основных аспекта. ... Определения пространства как обстоятельства взаимодействия, как статусной структуры и как социальных смыслов физического пространства взаимосвязаны и взаимообусловлены...» [4; с. 334]. При своей схожести с определением А. Филиппова, О. Чернявская отмечает один важный нюанс, определяя пространство взаимодействия акторов не как «территорию» или «потенциал», но как «обстоятельства», то есть – изменчивый, мобильный фактор, активно влияющий на образ действий.

Однако для того, чтобы определить методы воплощения теории социального пространства в механизмах ролевой игры живого действия, необходимо рассмотреть понятие *игрового пространства*, применимое в данном виде ролевого моделирования.

Единого понятия игрового пространства для ролевой игры живого действия в настоящий момент не сформулировано. Это связано

с многообразием форм ролевых игр: каждая из них различает пространство «вне игры» и пространство «в игре», но этот аспект – единственный, который их объединяет в данном контексте. Сами факт и разновидность маркировки игрового пространства объективно отражают тип игры:

- Пространственные метки указывают на *игру павильонного и полигонного типа*;
- Симметричность игрового пространства демонстрируется в *настольных играх*, причём зачастую игроки держат часть игрового пространства в руках («недвижимость», «поле», «карты характеристик»);
- Правила *экспериментально-исследовательских игр* также зачастую не маркируют границу физического игрового пространства, оставляя эту роль естественным ограничителям действий игроков, их личных ресурсов и мастерства (граница полёта стрелы, или прямой слышимости голоса игроков);
- Реализация *исторической реконструкции* потребует имитации пространства, включая естественную логику границы. Это же касается социального или административного моделирования.

Что бы ни происходило за пределами игрового пространства, это не имеет значения для правового взаимодействия. Поэтому граница в любом случае маркируется, поскольку это является необходимостью.

Вопросами пространственной маркировки игротехник занимается на всех этапах разработки и реализации игрового проекта.

Н. Проскураков в своих работах по созданию ролевых игр живого действия выделяет такие элементы разработки игры, как:

- Концепция игрового мира (определение мира или его региона, в котором происходят игровые действия, его социально-политических и экономических законов, морально-этических норм и т. д.);
- Определение гипотетически-возможных путей развития игрового сюжета;
- Подготовка *фоновой деятельности* игры.;
- Определение законов игрового мира, имеющих значение для игровых действий участников мероприятия.

Фоновая деятельность по Проскуракову – осуществляется вне зависимости от развития основного сюжета игры, необходима для поддержания имитации жизнедеятельности или для моделирования процесса соблюдения традиций. В качестве таковой могут выступать, например, сбор урожая, ремонтные работы постоянно выходящей из строя производственной линии, обряд перед охотой, регулярно проводимые выборы в органы власти, выпуск игровых СМИ. Фоновая деятельность определяет отношения в микрогруппах, предполагает

получение некоторых навыков, обеспечивает деловое напряжение игры. Также фоновая деятельность служит для заполнения игровых пауз, когда основные сюжетные линии по тем или иным причинам временно или окончательно (в рамках игрового времени) перестают активно развиваться.

Вышеописанные составные части воплощаются в физической локализации пространства для игровых действий. [5]

Кемеровский игротехник М. Фрид подчёркивает необходимость логически обоснованного моделирования игрового пространства: «очень важна внутренняя логичность правил и моделей. Соблюсти внутреннюю логичность тем сложнее, чем сложнее модель, а требующаяся модель тем сложнее, чем более богатое и разноплановое содержание вы хотите вложить в игру:... очередной пример из не такого уж давнего прошлого. Правила ХИ-2000, раздел «моделирование расстояний». Задача: смоделировать большие расстояния, исключая военные походы... в качестве моциона перед завтраком. Надо создать задержки, обязать армии останавливаться в пути в «контрольных точках» и ждать какое-то время. С технической точки зрения пока все приемлемо... Но на следующем этапе постулируется, что маленькая группа людей может не делать таких ритуальных остановок. Модель все еще более-менее адекватна (действительно, группа путешественников перемещается быстрее, чем армия с обозом), однако немедленно всплывает тот простой факт, что пять маленьких групп, пересекших Средиземье без всяких искусственных задержек, собравшись, уже вполне могут составить приличную армию...» [6]

Более прагматичен по отношению к определению игрового пространства в своих работах один из создателей ролевого движения в Республике Татарстан заведующий отделом научно-экспозиционной реконструкции Национального Музея Республики Татарстан В. Хабаров. С его точки зрения игровое пространство, прежде всего, представляет собой локализованное физическое пространство, в рамках которого может быть реализован замысел ролевой игры живого действия, обеспечивающий достижение поставленных целей при соблюдении правил игры. [7; с. 13-15]

Многие игротехники предостерегают от субъективности подхода к созданию игрового пространства в ролевой игре. Так многолетний руководитель старейшего в РФ фестиваля фантастики и ролевых игр «Зиланткон» Б. Фетисов крайне негативно относится к игровым системам, где: «*игра имитирует не реальный процесс, а то, как его понимает мастер* (игротехник - прим. Авт.)» [8].

Если сформулировать общее понятие игрового пространства ролевой игры живого действия, суммировав мнение игротехников –

практиков, то применительно к решению задач социологических, религиоведческих и теологических научных дисциплин, можно предложить следующее определение.

Игровое пространство ролевой игры живого действия представляет собой локализованное физическое пространство, в рамках которого может быть реализовано максимально приближённое к реальным условиям ролевое моделирование события, процесса, явления, (или их комплекса), отражающих один или группу феноменов социально-политического, религиозно-культурного и морально-этического развития моделируемого социума.

При конструировании ролевой игры живого действия в качестве площадки для закрепления теоретических знаний или проведения лабораторных исследований наиболее удобна в качестве теоретической базы теория социального пространства Пьера Бурдьё. Если брать за основу теорию Бурдьё, то социальное пространство, как самостоятельный объект или среда остаётся абстрактным до тех пор, пока не будут сформированы конкретные условия, складывающиеся из совокупного воздействия определённых «полей», в качестве которых могут выступать:

- Правовое пространство;
- Культурно-языковое пространство;
- Экономическое пространство;
- Религиозно-этическое пространство;
- Политическое пространство
- И т. д.

Если рассматривать виды подсистем, в которых воплощается потенциал полей, то можно назвать в качестве основных, следующие:

- Государственный аппарат;
- Церковь (как социальную структуру);
- Финансово-экономическую систему;
- Политическую систему;
- Этико-нравственную систему;
- Научно-образовательную систему;
- Систему социальных отношений;
- и т. д.

Таким образом, в ходе ролевого моделирования, опираясь на систему Бурдьё, для моделирования социального пространства достаточно максимально точно воспроизводить указанные выше системы, обеспечивая соответствие их функционирования на игровом пространстве через следующие механизмы:

- жёсткая регламентация действий игроков через ограничения, введённые в игровые правила;

- введение в игру персонажей (в том числе - игротехнических), отвечающих за контроль деятельности других персонажей в течение игрового времени и имеющих рычаги воздействия на развитие игровых событий в рамках моделируемого социального пространства (полиция, высшие иерархи Церкви, и т. п.);
- ограничение доступных для персонажей механизмов действия (лимит на оружие, на игровые финансы, на доступ к информации и пр.);
- внутренние ограничения, введённые в игровые легенды персонажей;
- и т. д.

Однако при формировании полей социального пространства в рамках игровой ситуации нам поневоле придётся учитывать феномен структуризации, описанный Э. Гидденсом: «Обычно локальности «районированы» изнутри, и внутренние зоны играют важную роль в процессе формирования контекстов взаимодействия ... свойства окружения постоянно используются субъектами деятельности при организации социальных взаимодействий во времени и пространстве» [3, с. 186]. Таким образом, фактически, при разработке игрового пространства для достижения максимального уровня его соответствия реальным условиям жизнедеятельности человека, приходится подходить к каждому из социальных полей, как к отдельной самостоятельной игровой локации, физически не ограниченной в рамках игрового пространства. Кроме того, в каждой локации «социального поля» необходимо соблюсти баланс наличия «социальных агентов». В идеальном варианте разработки игры, потенциал социального агента должен быть заложен в игровую легенду каждого персонажа с набором условий, при выполнении которых персонаж может получить возможность трансформации игрового пространства в своих целях. Однако, как правило, логика организации ролевой игры живого действия требует, чтобы 12-30% персонажей имели такую возможность с момента начала игровых действий.

Таким образом, для максимально адекватного отражения социального пространства в ролевой игре живого действия потребуются многоуровневое сегментирование физического и виртуального пространства игры. Как минимум, в структуре ролевой игры живого действия должны быть представлены следующие уровни организации игрового пространства.

- *Физическое воплощение игрового пространства:* данный уровень воплощения социального пространства в игровом предусматривает физическое ограничение пространства, на котором

будут происходить непосредственные игровые действия. Как правило, простейшим механизмом ограничения являются площадь помещения, в котором проходит павильонная являющаяся либо границы открытого пространства-«полигона», отведённого для осуществления ролевой игры живого действия (возможно – включая здания, строения, элементы ландшафта, предметы мебели, конфигурацию помещений и т. д.). Безусловно, что особенности физического игрового пространства должны быть обусловлены и обоснованы сюжетом игры и условиями действий участников (в том числе и с точки зрения физического потенциала пространства);

- *Создание стационарных игровых локаций*: речь идёт о стационарности не в понимании физического их нахождения на определённой точке пространства, а о фиксированности состава данных локаций в игровом пространстве, как отображение социальных общностей, отличающихся высокой устойчивостью к внешним воздействиям вследствие различных факторов (семья, Церковь, учреждение, сообщество определённой субкультуры и т. д.);

- *Создание мобильных игровых локаций*: этот вид игровых локаций описывал в своих статьях-руководствах игротехник из Тулы В. Николаев (Хаген) [9; с. 109]. Мобильные локации представляют собой сообщества, складывающиеся как на социальном, так и на игровом пространстве «естественным» образом, спонтанно, в силу социальных факторов, играющих активную роль в жизнедеятельности социума. Собственно, это и есть общности, складывающиеся на уровне социальных «полей», о которых идёт речь в теории Бурдьё. Основная проблема в данном случае для игротехников – прогноз возникновения и развития данных общностей в процессе игровых действий.

- *Создание потенциала развития игровых локаций, отражающих социальные институты*: основной проблемой для игротехников становится воссоздание механизмов, комплексно воздействующих на социальные институты. Основная трудность в том, что многие механизмы воздействия действуют в течение более длительного срока, чем время, отведённое на игровые действия.

- *Создание разработанных игровых легенд для персонажей с предусмотренным в них потенциалом участия персонажа в соответствующих полях социального пространства*. Возникает сложность формирования игровой легенды персонажа, одновременно сочетающей чёткие правила поведения персонажа в стратах социального пространства (зачастую чуждых игроку, но близких персонажу, роль которого участник играет) и возможность проявления свободы воли. Помимо этого многие аспекты социальной деятельности человека напрямую зависят от его личного опыта, от

особенностей его индивидуального восприятия действительности. Из-за этого, при разработке игры, отражающей особенности социального реального пространства, необходимо уделить значительное внимание разработке личностной части игровых легенд персонажей с чётким разъяснением побудительных мотивов процесса бытового и перспективного целеполагания данного персонажа в рамках игрового пространства.

Таким образом, можно с уверенностью утверждать, что адекватное отражение особенностей социального пространства в рамках игрового пространства ролевой игры живого действия может быть достигнуто при помощи трёх этапов моделирования игрового пространства:

- Глубокой индивидуализации персонажей игры;
- Максимальным вживанием в роль участника игры;
- Изначальным формированием зачатков мобильных локаций (как правило – через жёсткую постановку игровых задач в легендах ключевых персонажей);
- Глубокую самоподготовку участников.

Адекватное отражение социального пространства в игровой реальности возможно лишь при слаженной высококвалифицированной работе игротехнической группы, достаточном опыте игроков, а также – возможности оперативного изменения всех уровней игрового пространства в соответствии с задачами эксперимента, поставленными в рамках целей проводимой ролевой игры живого действия.

Хочется подчеркнуть, что методы управления динамикой изменения игрового пространства глубоко зависят от целей игры и её содержательного наполнения, поэтому могут рассматриваться лишь как комплексное решение конкретных педагогических, социальных, этических задач.

Контрольные вопросы к главе.

1. Социальное пространство – понятие и признаки
2. Игровое пространство – понятие и признаки.
3. Реализация игрового пространства в

Список литературы к главе 5.

1. Бурдьё П. Начала. Choses dites: Пер. с фр./Pierre Bourdieu. Choses dites. Paris, Minuit, 1987. Перевод Шматко Н.А./ — М.: Socio-Logos, 1994.
2. Филиппов А.Ф. Элементарная социология пространства // Социологический журн. 1995. № 1. С. 45–69
3. Гидденс Э. Устроение общества: Очерк теории структуризации. М.: Академический проект, 2003.

4. Чернявская О.С. Социальное пространство. Обзор теоретических интерпретаций. //Вестник Нижегородского университета им. Н.И. Лобачевского, 2008, № 5, с. 329–335
5. Проскураков Н. Лекция «Как сделать ролевую игру» [Электронный ресурс]. — Сайт: <http://ru.rolgames.wikia.com>. - Режим доступа: свободный. http://ru.rolgames.wikia.com/wiki/%D0%9A%D0%B0%D0%BA_%D1%81%D0%B4%D0%B5%D0%BB%D0%B0%D1%82%D1%8C_%D0%A0%D0%BE%D0%BB%D0%B5%D0%B2%D1%83%D1%8E_%D0%98%D0%B3%D1%80%D1%83%3E, [последнее обращение к ресурсу 17.09.2014] — Загл. с экрана. — Яз. рус.
6. Фрид М. Правила для правил. [Электронный ресурс]. – Сайт: <http://rol.in.ua/> - Режим доступа: свободный. <http://rol.in.ua/?p=2&num=10>, — [последнее обращение к ресурсу 17.09.2014] Загл. с экрана. — Яз. рус.
7. Хабаров В. В. Методические вопросы подготовки и проведения ролевых игр/ Обучающие аспекты ролевых игр. – Казань, 1995. С. 13-21.
8. Фетисов Б. Ю. Взгляд изнутри/Сайт свободных игровых коммуникаций. Ролевые игры живого действия. - [Электронный ресурс] [URL] Сайт: alexander6.ru. - Режим доступа: <http://www.alexander6.ru/28791/> , свободный [последнее обращение к ресурсу 17.09.2014] – Загл. с экрана. – Яз. Рус.
9. Николаев В. (Хаген). Location: Red Point (о мастерении игровых локаций) / «Моё королевство», - № 28. – 2006. – с. 108-110.

ПРИЛОЖЕНИЯ

Приложение 1.

СИТУАЦИОННАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА ЖИВОГО ДЕЙСТВИЯ «Бункер»

Разработчик А. А. Горин

Группа людей в процессе развития локального катаклизма спасается в подземном герметичном бункере. Однако спасение превращается в ловушку, когда люди узнают, что выход из бункера автоматически закрыт, а воздуха осталось всего на 40 минут.

Единственным выходом является возможность набрать определённый код на сенсорной панели выходной двери. Возможно тогда дверь и откроется, выпустив страдальцев на свободу. Да вот беда, набрать код можно только один раз и то, когда 2/3 присутствующих будут согласны ввести одну конкретную комбинацию. Сенсорный же экран напоминает доску для игры в крестики-нолики.

Четверо из присутствующих (далее - «осчастливленные») вспоминают, что в момент, когда они оказались в бункере, им в видении явился Некто в сияющем марева и предложил каждому из них свой, отличающийся от других код. Коды друг друга осчастливленные видением не знают.

Троим было сказано: «Набери этот код и обретёшь свободу!».

А одному было сказано: «Набери этот код и обретёте ВЫ свободу!»

Сказанного другим «осчастливленные» не знают.

Задача четверых «осчастливленных» - за оставшееся до общего дедлайна время, уговорить 2/3 присутствующих согласиться с тем, чтобы набрать на экране именно тот код, который им сказал Некто.

Задача остальных игроков – сделать правильный выбор.

МАСТЕРСКАЯ ИНФОРМАЦИЯ: 1. если набрать код, о котором сказано было «Набери этот код и обретёшь свободу!», то из бункера выходит лишь тот, кто набирал код и больше никто.

2. если набрать код, о котором сказано было «Набери этот код и обретёте ВЫ свободу!», то спасутся все игроки.

Приложение 2.

ПАВИЛЬОННАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА ЖИВОГО ДЕЙСТВИЯ «Чрезвычайное положение»

*Разработчики: Горин А. А.
Астахова Л. С.*

ИГРОВАЯ СИТУАЦИЯ:

Главе администрации муниципального образования из федерального центра с фельдъегерской службой приходит сообщение о том, что по данным силовых структур в его муниципальном образовании в течение суток произойдёт как минимум одна акция, запланированная религиозными экстремистами. Возможно – больше.

Что за экстремистская группа будет проводить акцию – неизвестно. В какой форме будет проводиться акция – неизвестно. Какие средства уже доставлены на место – неизвестно. В район направляется специальный уполномоченный, лично ответственный перед Президентом РФ.

Глава создаёт мобильный штаб ЧС, в который входят представители администрации, силовых структур, руководства стратегических предприятий и прессы. Штаб будет работать до разрешения кризисной ситуации.

СМИ по мере готовности публикуют оперативную информацию.

ПРАВИЛА ДЕЙСТВИЙ:

1. Каждый игрок имеет право на действие как путём непосредственного общения с игроками, так и путём указаний службе, главу которой он отыгрывает. Указание виртуальной службе отыгрывается приватным устным заявлением мастеру. **ВНИМАНИЕ:** указание службе, не оговорённое с мастером службой **НЕ ВЫПОЛНЯЕТСЯ** из-за технических погрешностей.
2. Взаимодействия между игроками ограничиваются словесными методами. Все договорённости, между игроками фиксируются мастером. Не зафиксированная мастером договорённость **В ИГРЕ НЕ ДЕЙСТВУЕТ**.
3. Игрок может консультироваться с мастером в любой момент игры.
4. Любая информация, произнесённая с момента игры и услышанная игроками, может быть использована для решения игровых задач.
5. Каждые 20 минут игры проводится вброс игровой информации от игротехнической группы.

6. После игры обязателен «разбор действий», когда каждый игрок проговаривает перед всеми, какие у него были задачи, какими ресурсами обладал, какие действия предпринял и каких результатов добился.

ГЛАВНЫЕ РОЛИ:

РОЛЬ: ГЛАВА АДМИНИСТРАЦИИ.

Цель: Сохранить пост главы администрации, предотвратить инцидент на национально-религиозной почве, по возможности дискредитировать оппозиционные организации, получить дополнительные рычаги влияния на главу стратегического, бюджетобразующего предприятия, получить дополнительные рычаги влияния на представителей Мухтасиба.

Личное дело: Придерживается демократических принципов, поддерживает концепцию свободы волеизъявления граждан. Дочь учится на I курсе эком. фак. по направлению «государственное муниципальное управление». Одна из её подруг носит строгий хиджаб (с максимально закрытым лицом) и постоянно ведёт агитацию о мусульманстве салафитского толка.

Эксклюзивная информация: Жёсткий кадровый голод в административном аппарате из-за низких зарплат вкуче с высокой ответственностью. Пустуют места:

- Зам. по работе с молодёжью и спорту;
- Зам. по кадрам;
- Нач. управления по градостроительного кадастра;

РОЛЬ: ПРЕДСТАВИТЕЛЬ МУХТАСИБАТА.

Цель: Сохранить образ традиционного Ислама на подконтрольной территории, дискредитировать экстремистские организации лишив их религиозного статуса, сформировать чёткую сеть контактов со структурами власти, позволяющих оперативно решать административные вопросы с задействованием минимальных ресурсов. Сформировать позитивный образ Ислама в СМИ как официальных, так и оппозиционных.

Личное дело: Сын учится в Саудовской Аравии и в последнее время стал значительно чаще приезжать к отцу, ссылаясь на то, что скучает, однако домой приходит вечером довольно поздно.

Эксклюзивная информация: на начало игры – отсутствует.

РОЛЬ: ГЛАВА МВД И ПРОКУРАТУРЫ.

Цель: Сохранить пост главы администрации, предотвратить инцидент на национально-религиозной почве. Сформировать полноценную сеть информаторов, добиться первенства своего статуса среди глав силовых структур муниципального объединения. Поставить под свой контроль СМИ и Мухтасибат.

Эксклюзивная информация: В курсе, что дочь главы администрации, будучи студенткой, поддерживает дружеские отношения с девушкой, входящей в салафитскую общину. Глава независимого аналитического агентства постоянно в одни и те же дни посещает американское посольство.

В последние три месяца наблюдается всплеск правонарушений малой и средней тяжести среди молодёжи. Есть подозрение, что в городе сформировались две молодёжные ОПГ.

РОЛЬ: ГЛАВА ФСБ.

Цель: Предотвратить инцидент на национально-религиозной почве, поставить под контроль СМИ, поставить под контроль Мухтасибат, сформировать устойчивое сотрудничество с главой администрации и МВД.

Эксклюзивная информация: Известно, что сын Мухтасиба обучается в Саудовской Аравии в религиозном учебном заведении. Известно, что глава администрации лично лоббировал проведение в городе гей-парада, который в результате НЕ был проведён. От информаторов поступила непроверенная информация что городская организация кришнаитов была зарегистрирована при помощи лобби со стороны главы МВД.

РОЛЬ: ГЛАВА ГРАДОБРАЗУЮЩЕГО ПРЕДПРИЯТИЯ.

Цель: Обеспечить бесперебойную работу и прибыль своего предприятия. Обеспечить невторжение на предприятие сотрудников силовых структур и минимизировать вторжение сотрудников муниципальной администрации. Сформировать положительный имидж в СМИ как официальных, так и оппозиционных а). предприятия, б). его лично. **Ради достижения данных целей пойдёт на всё!**

Личное дело: Личной целью считает приобретение блокирующего пакета акций предприятия, до которого ему не хватает 2% акций, находящихся у миноритарных держателей, готовых продать их, как только капитализация предприятия понизится. Для кратковременного снижения капитализации предприятия принял решение организовать массовое увольнение неквалифицированной рабочей силы в момент ежегодного сезонного снижения загрузки

предприятия. В прошлом капитализация предприятия снижалась, когда прессе становилось известно, что на предприятии среди рабочих ведётся экстремистская агитация.

Эксклюзивная информация: Имеет на руках подлинные листовки организации «Хисбут-Тахрир», распространявшиеся на его предприятии. Собираясь организовать массовое увольнение местных жителей с должностей неквалифицированной рабочей силы, готовит завоз 2000 неквалифицированных работников из числа сезонных рабочих из южно-азиатской республики, что позволит повысить прибыль предприятия на 8,7%.

РОЛЬ: ГЛАВА ОФИЦИАЛЬНОГО СМИ.

Цель: сохранение своего поста, повышение рейтинга издания (оперативные публикации, эксклюзивная информация), обеспечение перспективного доступа к эксклюзивной информации от глав администрации и силовых структур.

Личное дело: долго боролся за свой пост, получил его недавно своим трудом. Однако многие считают, что 24 года – слишком молодой возраст для такого поста. В последнее время за спиной часть слышит замечания о несоответствии своего возраста и статуса, как от коллег, так и от лиц, с которыми ему приходится контактировать.

Эксклюзивная информация: После анализа развития молодёжных организаций муниципального образования обнаружилось чёткое расслоение молодёжных субкультур, превалирующее влияние среди которых имеют футбольные фанаты и русские националистические организации.

РОЛЬ: ГЛАВА НЕЗАВИСИМОГО АНАЛИТИЧЕСКОГО АГЕНТСТВА

(имеет подконтрольное оппозиционное СМИ).

Цель: Подготовка и публикация эксклюзивной информации, не обращающая внимания на последствия. Дискредитация главы администрации, обеспечение прихода к власти оппозиционного политического деятеля. **Ради достижения данных целей пойдёт на всё!**

Личное дело: Имеет дополнительный заработок за поставки американскому консулу ежемесячных информационных коммюнике по социально-политической обстановке в регионе. Гонорары оформлены в виде грантов и в 3 раза превышают официальную заработную плату.

Эксклюзивная информация: Есть непроверенная из азиатских республик бывшего СССР. информация о том, что специалисты по кадрам градообразующего предприятия ведут работу по вербовке рабочих среди мигрантов.

ВСПОМОГАТЕЛЬНЫЕ РОЛИ

РОЛЬ: Член проправительственного движения «Свои»
(данную роль на игре может отыгрывать 2-5 чел.)

Лейтмотив: «Сегодня я только один из многих, а завтра я буду заседать в Госдуме!»

Игровая биография: Молод. Амбициозен. Стремится выдвинуться на почве службы государству.

Игровые цели: 1. Найти инициатора смуты и «сдать» соответствующим органам.

2. Дискредитировать оппозицию и добиться, чтобы эти усилия были замечены представителями администрации и силовых структур.

3. Устроиться на работу в администрацию и силовые структуры.

Функция роли: Вариативное развитие роли в зависимости от действий главы администрации, градообразующего предприятия, МВД, ФСБ и др. игроков. Непредсказуемая игровая единица. Внешне-направленная игра данного игрока создаёт эффект изменчивости игрового пространства.

РОЛЬ: Работник градообразующего предприятия
(данную роль на игре может отыгрывать 2-5 чел.)

Лейтмотив: «Кабы чего ни вышло...»

Игровая биография: Неквалифицированный рабочий. Работает на предприятии 3-4 года. Обеспокоен слухами о предстоящих массовых увольнениях. Недоволен зарплатой, но в то же время боится лишиться даже её.

Игровые цели: 1. Гарантировать себя от увольнения

2. Обеспечить повышение зарплаты

3. Гарантировать обеспечение своих прав со стороны администрации муниципального образования и силовых структур

Функция роли: Вариативное развитие роли в зависимости от действий главы администрации, градообразующего предприятия, МВД, ФСБ и др. игроков. Непредсказуемая игровая единица. Внешне-направленная игра данного игрока создаёт эффект изменчивости игрового пространства.

РОЛЬ: Безработный, уволенный по сокращению с градообразующего предприятия.

(данную роль на игре может отыгрывать 2-5 чел.)

Лейтмотив: «Сволочи! С работы выгнали, хоть помирай... Но как-то зарабатывать всё-таки надо. Может, возьмут обратно? А то ведь я и на баррикады могу...»

Игровая биография: Неквалифицированный рабочий. Работал на предприятии 4 года. Уволен по сокращению. Перспектив другой работы на ближайшие месяцы не видит. Семейный. Близок к отчаянию.

Игровые цели: 1. Найти новую работу или устроиться на старое место.

2. Получить гарантии сохранения за собой данного места в течение ближайших полугода.

3. Если п. 1, 2 не удадутся, то отомстить администрации муниципального образования и руководству градообразующего предприятия любыми доступными способами.

Функция роли: Вариативное развитие роли в зависимости от действий главы администрации, градообразующего предприятия, МВД, ФСБ и др. игроков. Непредсказуемая игровая единица. Внешне-направленная игра данного игрока создаёт эффект изменчивости игрового пространства.

РОЛЬ: Председатель организации «Пенсионеры города»

Лейтмотив: «Мэра – на нары!...»

Игровая биография: Типичный пенсионер, тоскующий по СССР, ненавидящий демократов и нынешнюю власть вкуче. Убеждённый коммунист.

Игровые цели: 1. Добиться повышения пенсий вдвое. 2. Добиться отставки главы администрации и проведения досрочных выборов. 3. Выставить свою кандидатуру на пост главы администрации. Желательно – победить.

Функция роли: Дестабилизатор обстановки, не поддающийся нивелированию.

РОЛЬ: Активный пенсионер.

(на игре данную роль могут отыгрывать 1-3 чел.)

Лейтмотив: «И вновь продолжается бой, и сердцу тревожно в груди! И Ленин такой молодой, и юный Октябрь впереди...»

Игровая биография: Типичный пенсионер, тоскующий по СССР, ненавидящий демократов и нынешнюю власть вкуче. Убеждённый коммунист.

Игровые цели: 1. Добиться повышения пенсий вдвое. 2. Добиться отставки главы администрации и проведения досрочных выборов. 3. Выставить на пост главы кандидатуру председателя «Пенсионеров города». Желательно, чтобы он победил.

Функция роли: Дестабилизатор обстановки, не поддающийся нивелированию

РОЛЬ: Руководитель ассоциации матерей - одиночек

Лейтмотив: «У меня дитё некормленное, а эти тут жируют...»

Игровая биография: 3 года добивается от главы администрации вменяемой социальной программы. Объективно – без результата. В последнее время в городе а). закрыли молочные кухни б). отменили ясли до 3 лет, что не даёт матерям-одиночкам физической возможности выходить из декрета.

Игровые цели: 1. Добиться вменяемой социальной программы от главы администрации (требования формирует игрок в ходе игры) 2. Организация протестных мероприятий при неприятии администрацией условий матерей-одиночек. 3. В случае принятия требований организации – добиваться введения представителей организации в состав администрации муниципального образования.

Функция роли: Дестабилизатор обстановки, нивелируемый.

РОЛЬ: Мать – одиночка

(на игре данную роль могут отыгрывать 1-3 чел.)

Лейтмотив: «У меня дитё некормленное, а эти тут жируют...»

Игровая биография: В последнее время в городе а). закрыли молочные кухни б). отменили ясли до 3 лет, что не даёт матерям-одиночкам физической возможности выходить из декрета. Тяжело. На этой почве недолюбливает власть.

Игровые цели: 1. Добиться от главы администрации социальной программы, сформированной лидером ассоциации матерей-одиночек 2. Организация протестных мероприятий при неприятии администрацией условий матерей-одиночек. 3. В случае принятия требований организации – добиваться введения представителей организации в состав администрации муниципального образования.

Функция роли: Дестабилизатор обстановки, нивелируемый.

РОЛЬ: Лидер фанатского клуба ФК «Изумруд»

Лейтмотив: «Оле-оле-оле-ооле! «Изумруд» - чемпион!!! Если наши проиграли, то - судью на мыло! «Чурки» – вон! И вообще, почему мы до сих пор в мэрии не заседаем?...»

Игровая биография: Лидер фанатского клуба. Волевой, сильный. Реальной политикой не интересуется, но придерживается крайне-правых взглядов с элементами нацизма. Идеал жизни – иметь возможность «болеть» за свою команду в компании единомышленников и освистывать команду противника. Возможность избежать наказания в случае, если придётся бить противников по фанатскому направлению.

Игровые цели: 1. Легализовать клуб через его регистрацию в администрации муниципального образования в качестве НКО.

2. Обеспечить пересмотр итогов матча в случае проигрыша своей команды.

Функция роли: Потенциальный руководитель экстремистской организации в случае неверных действий представителей администрации МО.

РОЛЬ: Фанат ФК «Изумруд» 1 модификации

Лейтмотив: «Аллах акбар!...»

Игровая биография: Эмиссар салафитской экстремистской организации. Работает «под прикрытием». Находится в процессе формирования будущей боевой группы.

Игровые цели: 1. Увеличить численность своей группы за счёт включения в состав фанатского клуба своих сторонников. 2. Завербовать не менее 2 неопитов для боевой группы. 3. Максимально способствовать легализации клуба как официальной организации. 4. Максимально обезопасить клуб от нападков властей.

Функция роли: Один из основных противников государственных сил.

РОЛЬ: Фанат ФК «Изумруд» 2 модификации

Лейтмотив: «Это – наша команда! Это – наш город!...»

Игровая биография: Фанат команды. Мечтает стать во главе фан-клуба. Для этого готов пойти на многое. Однако приоритетом для него является легализация клуба. Если нынешний лидер её добьётся, то его можно терпеть и дальше.

Игровые цели: 1. Либо легализовать клуб. 2. Либо сместить лидера и встать на его место. 3. В случае проигрыша команды добиться пересмотра результатов матча.

Функция роли: Обеспечивает внутриллокационную игру модуля «Футбольные фанаты».

РОЛЬ: Лидер лево-радикальной партии

Лейтмотив: «Сначала ввяжемся в бой, а там разберёмся...»

Игровая биография: Убеждённый оппозиционер. Стремится любыми способами дискредитировать главу администрации и занять его место. Политик, не чурющийся несанкционированных митингов и протестов, но далёкий от настоящего экстремизма.

Игровые цели: 1. Сместить главу администрации, желательно – руками силовых структур. 2. Занять его место. 3. Поставить под контроль главу ФСБ (например, получением на него достоверного компромата).

Функция роли: «Брандер». Роль, привлекающая к себе внимание, как наиболее политически заинтересованное в экстремистском акте лицо. Как правило – служит оттягиванию на себя основного внимания игроков, отыгрывающих основные роли.

РОЛЬ: Помощник руководителя лево-радикальной партии

Лейтмотив: «А этот, как его? Яго! ... Неплохой организатор...»

Игровая биография: Искренне верен идеалам лево-радикальной партии. Также искренне «стучит» на своего непосредственного начальника в МВД: тот слишком инертен и вообще уже давно «продал светлые идеалы». Довольно распространённый тип «стукача-идеалиста».

Игровые цели: 1. Вывести из игры лидера лево-радикальной партии, оставаясь «в тени». 2. Занять место лидера своей партии 3. После избрания на пост лидера партии избавиться от опеки МВД.

Функция роли: Обеспечивает внутрilocaционную деятельность модуля «Оппозиционная партия». Обеспечивает многовекторность игры.

РОЛЬ: Член лево-радикальной партии

Лейтмотив: «Власть – враг. Кто не верит, тот – дурак...»

Игровая биография: Убеждённый оппозиционер. Фанатично предан лидеру партии. Паталогически ненавидит власть. В мотивации для ненависти не нуждается.

Игровые цели: 1. Всемерная поддержка лидера партии. 2. Личная цель – столкнуть представителей МВД и ФСБ, исключив их совместную работу против партии. 3. Завербовать в партию, как минимум ещё одного сторонника.

Функция роли: Дестабилизатор ситуации, поддающийся опосредованному нивелированию за счёт фанатизма в отношении своего лидера.

РОЛЬ: Частный детектив

Лейтмотив: «Я всегда готов прийти на выручку. Была бы выручка...»

Игровая биография: Бывший сотрудник налоговой службы, уволенный по служебному несоответствию (пьянство). Личность противоречивая. С одной стороны - ищет возможность вернуться на госслужбу и считает, что это возможно через Подвиг. С другой стороны – типичный наёмник, работает на тех, кто платит.

Игровые цели: Пострадавшая от экстремистов семья наняла детектива, чтобы найти террориста. В этой миссии детектив видит возможность Подвига. О предполагаемом объекте детектив знает, что он – салафит, проповедник, ведущий крайне агрессивную экстремистскую пропаганду.

Функция роли: Типичный «пульсар». Синтетическая роль, предполагающая для игрока известный выбор: будет он работать на Подвиг, или... решит достичь своих целей путём наёмничества. В данном случае это – игрок, который при разных вариантах игры может оказаться в любой из действующих локаций.

РОЛЬ: Журналист оппозиционного издания

(на игре данную роль может отыгрывать 1-3 чел.)

Лейтмотив: «Власти врут. Официальные СМИ врут. Все врут... но я узнаю правду. А не узнаю, так придумаю...»

Игровая биография: Средних лет. В жизни не добился ничего из-за органической неспособности к созидательной деятельности и упорядоченной работе. Типичный представитель богемы, считающий, что «власть должна» причём всё и всем. Обижен на власть за то, что его зарплата меньше желаемой. При этом патологически продажен. С логикой не дружит. Совестью не обладает.

Игровые цели: 1. Добыть и опубликовать максимальное количество эксклюзивных материалов, компрометирующих администрацию.

2. Обеспечить себе статус защитника интересов социально-необеспеченных слоёв населения.

3. Получить стабильное финансирование своей деятельности.

Функция роли: модерующий маркер внешней стороны деятельности администрации муниципального образования. Инструмент рефлексии восприятия действий главных действующих лиц игры с точки зрения индивидуума, обладающего недостаточной информацией для анализа при возможности публичной свободной интерпретации действий игроков.

РОЛЬ: Гуру.

Лейтмотив: «Чтобы стать миллионером, нужно просто создать свою религию?... А ведь Хаббард был прав.»

Игровая биография: Студент 2-3 курса социологического факультета, начитавшись книг по сектоведению, пытается создать свою секту с целью личного обогащения и повышения своего социального статуса.

Игровые цели: 1. Создать религиозную группу как минимум из 3-4 adeptов (если adeptов будет больше, то это поможет игроку решать другие задачи).

2. Легализовать данную группу, добившись утверждения её официального статуса у представителей администрации муниципального образования.

Функция роли: дополнительный социальный раздражитель, дестабилизирующий обстановку. Непредсказуемость направления создаваемой религиозной группы (в этом отношении игроку даётся полная свобода фантазии) приводит к элементу спонтанности и хаотичности в действиях игроков.

РОЛЬ: Репортёр CNN

Лейтмотив: «Yes, sir! Боже, храни Америку!!!!!»

Игровая биография: Долго и плодотворно работает на CNN, преимущественно в «горячих точках» на территории России и постсоветского пространства. Ещё более плодотворно работает на ЦРУ, там же и не только.

Игровые цели: 1. Спровоцировать социальный взрыв в муниципальном образовании. 2. Вычислить и поддержать религиозных экстремистов. 3. Посодействовать становлению нового деструктивного культа (если культ не деструктивный – постараться, чтобы он таковым стал).

Функция роли: Один из основных противников государственных сил.

РОЛЬ: Кандидат на должность зам. главы администрации (на игре данная роль может быть виртуальной и быть представлена лишь подачей резюме)

Лейтмотив: «Я хочу у вас работать... И я буду у вас работать»

Игровая биография: См. резюме

Игровые цели: 1. Поступить на должность зам. главы администрации.

2. Гарантировать в дальнейшем за собой сохранение данного места.

3. Дискредитировать и не допустить принятия на работу ни на какие должности своих конкурентов.

Функция роли: дополнительный риск для главы администрации: один из кандидатов – сектант, второй – самозванец, третий – компетентен.

Резюме соискателей должности зам главы

Резюме 1

Филимон Груздев

Мужчина, 38 лет, проживает в г. Канаш, гражданство Россия, готов к переезду в г. Москва, г. Чебоксары, г. Казань

Финансовый директор

Желаемая зарплата **не указана**

Режим работы: **постоянная работа, полный день, на территории работодателя**

Опыт работы

Сейчас

Финансовый директор

(Руководитель среднего звена)

Январь 2011 - настоящее время (2 года и 10 месяцев), **Строительный холдинг 5 ЮЛ и 4 ИП** (Строительство, благоустройство)

Должностные обязанности и достижения:

Обязанности, функции, достижения:

- организация, контроль и анализ ведения бухгалтерского и налогового учета в полном объеме по ОСН, УСН, ЕНВД (6 ЮЛ и 3 ИП),

- управление бухгалтерией, отделами маркетинга, рекламы, перспективного развития (в подчинении 54 человека),

- восстановление бухгалтерского и налогового учета за предыдущие периоды,

- оптимизация налогообложения в соответствии с действующим законодательством,

- отслеживание изменений в законодательстве,

- составление и сдача отчетности в органы: ФНС, внебюджетные фонды, статистики (ОСН, УСН, ЕНВД),

- составление и предоставление управленческой отчетности руководству Холдинга,

- организация работы по привлечению внешних кредитных ресурсов, контроль и сбор документов для кредитования в установленные сроки, контроль за ходом реализации кредитного проекта;

- представление интересов в государственных органах и судах,
- составление возражений, жалоб, ходатайств, заявлений и т.п. на акты (постановления, решения и т.п.) любых государственных органов,
- при необходимости осуществление многих других функций.

Использование ПК (опытный пользователь):

- ведение учета с применением 1С: 8.2 (при необходимости 1С:7.7.),
- сдача отчетности и взаимодействие с органами ФНС, внебюджетными фондами с применением программного продукта Контур-Экстерн (при необходимости с применением других программ),
- извлечение необходимой информации и применение ее в работе с использованием программ Консультант-Плюс, Гарант, Интернет,
- при необходимости работа в других программных продуктах

Ранее

Старший госналогинспектор отдела выездных проверок

(Квалифицированный специалист)

Август 1996 - Январь 2012 (15 лет и 5 месяцев), **Инспекция Федеральной налоговой службы № 4 по Республике Коми** (Государственная служба, некоммерческие организации)

Должностные обязанности и достижения:

Обязанности, функции, достижения:

- проведение камеральных и выездных налоговых проверок ИП и ФЛ,
- проведение выездных и оперативных налоговых проверок ЮЛ, ИП и ФЛ,
- составление отчетности в соответствии со своими должностными обязанностями,
- представление интересов инспекции в Арбитражных судах и судах общей юрисдикции,
- выявление и доначисление сумм налогов в крупных и особо-крупных размерах

Образование высшее

Чувашский государственный университет им. И.Н.

Ульянова, Чебоксары

1999, Факультет/специальность: **Экономический Экономическая теория**

Канашский финансово-экономический колледж

1994, Факультет/специальность: **Финансовый Налоги и налогообложение**

Дополнительное образование

НОУ Московский социально-экономический институт

2005, Технологии работы в системе электронной обработки данных (ЭОД) в территориальных органах ФНС России

Центр дополнительного образования довузовской и

профессиональной подготовки Чебоксарского кооперативного института РУК

2008, Администрирование налогов и сборов

Центр подготовки персонала ФНС России г Санкт-Петербург
2011, **Основы налогового администрирования. Система налогообложения**
в виде ЕНВД для отдельных видов деятельности

Микроинформ учебный центр

2005, **Выездные проверки ИФНС**

Чебоксарский кооперативный институт

2003, **Налогообложение физических лиц**

Иностранные языки и прочие навыки

Английский – свободно

Французский – свободно

Проф. навыки

Аналитический склад ума, умение работать с большими объемами информации, профессиональная компетентность в финансах, экономике, налогах, праве, умение работать в любой сфере деятельности, быстрая адаптация и обучаемость, ответственность, внимательность, усидчивость, аккуратность, коммуникабельность, стрессоустойчивость, самообладание, самоорганизованность.

Служба в вооруженных силах РФ (Федеральная Пограничная служба)(срочная служба)

+ Есть права категории "А", "В", "С" и личный автомобиль

+ Есть медицинская книжка

Резюме 2

Амир Халиуллин

Мужчина, 57 лет, проживает в г. Казань (м. Аметьево), гражданство Россия

Директор по персоналу

Желаемая зарплата **40 000 руб.**

Режим работы: **постоянная работа, полный день, на территории работодателя**

Опыт работы

Сейчас

Ранее

Руководитель службы персонала

(Руководитель среднего звена)

Апрель 2012 - Апрель 2013 (1 год), **ФармКорпусМед, ООО** (Медицина, фармацевтика)

Должностные обязанности и достижения:

- Выполнение полного цикла работ по поиску, подбору, обучению, адаптации, оценке и управлению персоналом.
 - Разработка локально-нормативной документации по стратегии и развитию персонала; документации для подтверждения прав на использование Сертификата управления качеством в соответствии с ИСО 9001-2008.
 - Разработка документации для проведения лицензирования медицинских объектов.
 - Выполнение работы по разрешению конфликтных ситуаций. Работа с жалобами и заявлениями граждан по вопросам качества обслуживания.
 - Кадровое делопроизводство.
- Проведен подбор в короткие сроки (в течение 3 месяцев) медицинского и обслуживающего персонала во вновь открытые 3-и медицинских центрах.
- Разработана локально-нормативная и регламентирующая документация организации.
 - Ведение кадрового делопроизводства в филиальной сети.

→

Руководитель транспортной организации

(Руководитель среднего звена)

Ноябрь 2008 - Апрель 2012 (3 года и 5 месяцев), **ГУП ПАТП-**

81 (Пассажирские автотранспортные перевозки)

Должностные обязанности и достижения:

- Реализация автотранспортных услуг среди населения.
 - Ведение первичного бухгалтерского учета.
 - Проведение расчетов по оплате труда работников.
 - Разработка локальной нормативной документации по управлению персоналом.
 - Выполнение работы по разрешению конфликтных ситуаций. Работа с жалобами и заявлениями граждан по вопросам качества обслуживания.
- Увеличение объема оказания услуг на 41%.
-
- Выполнение управленческих функций в сфере административной и хозяйственной деятельностью организации.
 - Выполнение работы в качестве преподавателя.
- Отсутствие претензий и рекламаций к качеству подготовки специалистов.
- Обеспечение постоянного роста доходов от реализации платных образовательных услуг (превышение суммы поступлений из федерального бюджета на 180%). По результатам работы, учреждение заняло 2 место среди профильных образовательных учреждений России.

Образование высшее

Екатеринбургская Высшая партийная школа

1978, Факультет/специальность: **Управление партийной организацией**

Дополнительное образование

Центр развития бизнеса и персонала BiznesInsight

Казань

2014

Российская академия правосудия Москва

2013, Кадровое делопроизводство. Правовой аспект.

Центр делового и личностного развития Самопознание

Екатеринбург

2013, Personal development

Центр развития бизнеса и персонала BiznesInsight

Казань

2013, Описание бизнес-процессов

Центр делового и личностного развития Самопознание

Екатеринбург

2012, Методика нивелирования предательства среди сотрудников

Центр развития бизнеса и персонала BiznesInsight

Казань

2012, Продажи услуг производственной организации.

Иностранные языки и прочие навыки

Английский - средний, профессиональная терминология

Проф. навыки

- Умение принимать взвешенные решения в различных ситуациях.
- Умение организовывать взаимодействия между работниками и налаживать оптимальный контроль за их деятельностью.
- Навыки построения организационных структур управления. Знание основ трудового и хозяйственного законодательства.
- Эмоциональная зрелость и коммуникативная культура.
- Владение средствами современной вычислительной и организационной техники.

Компьютерные навыки:

Windows XP, Vista, 7. Microsoft Office Word, Excel. Internet. Adobe Photoshop.

Резюме 3

Руслан Аюкаев

Мужчина, 36 лет, проживает в г. Казань, гражданство Россия

Руководитель

Желаемая зарплата **30 000 руб.**

Режим работы: постоянная работа, полный день, на территории работодателя

Опыт работы

Сейчас

Зам. руководителя по безопасности удаленного пункта досмотра транспорта и грузов

(Топ-менеджмент)

Июль 2013 - настоящее время (5, 5 месяцев), **АНО Оргкомитет Сочи 2014**

Должностные обязанности и достижения:

Управление функцией по обеспечению безопасности досмотра поставок грузов на Олимпийские Объекты. Руководство силами и средствами при досмотре транспортных средств и грузов доставляемых на Олимпийские объекты на предмет отсутствия в них опасных и запрещенных вложений. Управление, координация и контроль логистической инфраструктурой при выполнении функциональных обязанностей по углубленному досмотру транспорта и грузов. Взаимодействие с силовыми структурами и ведомствами по обеспечению безопасности поставок на Олимпийские объекты. Нанесение маркировок безопасности на досмотровый транспорт и грузы, ведение отчетной документации и специализированного программного обеспечения.

Ранее

Зам. руководителя по безопасности Объекта Универсиады

(Топ-менеджмент)

Май 2013 - Июль 2013 (2,5 месяца), **АНО «Главная дирекция XXVII**

Всемирной летней универсиады 2013 года в г. Казани»

Казань (Государственная служба, некоммерческие организации)

Должностные обязанности и достижения:

Осуществление управления и координации работы персонала по безопасности на Объекте Универсиады; - производство контроля инженерно-технических средств обеспечения функционирования безопасности Объекта, правил их эксплуатации и технического обслуживания, а так же принятия мер по устранению неисправностей и выхода инженерно-технических средств обеспечения безопасности из строя; - производство постоянного взаимодействия с Заказчиком, по всем вопросам, в ходе оказания услуг обеспечения безопасности; - принятие участия в работе комиссий по обследованию спортивного Объекта, установлению необходимой численности сотрудников для обеспечения безопасного функционирования Объекта, их непосредственной расстановке на Объекте; - осуществления взаимодействия по обмену информацией с силовыми структурами и другими службами и ведомствами ; - проведение ряда тренингов и учебных занятий с лицами, задействованными в Мероприятиях по обеспечению безопасности на Объекте Универсиады; - подготовка ряда информационных справок, презентационных материалов, писем, инструкций и руководств к действиям, касающиеся обеспечения безопасности на Объекте Универсиады, вынесен ряд предложений по совершенствованию и улучшению проведения мероприятий на спортивном Объекте.

→

Оперативный сотрудник

(Топ-менеджмент)

Май 2011 - Март 2013 (1 год и 10 месяцев), **УФСКН России по РТ**(Охрана, безопасность, полиция)

Должностные обязанности и достижения:

Осуществление оперативной работы в сфере борьбы с незаконным оборотом наркотических средств и психотропных веществ. Направление функциональной деятельности по обеспечению контроля наркотических средств и психотропных веществ медицинскими учреждениями.

Непосредственное участие в оперативных мероприятиях связанных с пресечением распространения наркотических средств, а так же психотропных и сильнодействующих веществ оборот которых на территории РФ ограничен.

→

Образование высшее

Военно-воздушная академия им. Ю.А. Гагарина г. Москва

2004, Факультет/специальность: **Специалист в области управления**

ИВАИИ (Иркутский военный авиационный инженерный институт ордена Красной Звезды; ИВШАТ; ИВАТУ; ИВШАМ; ИВВАИУ)

2000, Факультет/специальность: **Инженер-механик**

Дополнительное образование

Северозападный институт повышения квалификации (г. Санкт-Петербург)

2010, Управление кадровым делопроизводством

Институт повышения квалификации Lifespring (г. Йошкар-Ола)

2009, **Лидер-класс, Методика взаимоотношения руководителя и подчинённого.**

Иностранные языки и прочие навыки

Английский - средний, профессиональная терминология

Проф. навыки

Специалист в области управления структурными подразделениями, отделами и организациями, оперативная деятельность по пресечению противоправной деятельности, организация и управления процессами в обеспечении безопасности Объектов, кадровая и воспитательная деятельность, подбор и адаптация персонала, инженерная деятельность в сфере испытания современных типов летательных аппаратов.

+ Есть права категории "В", "С" и личный автомобиль

+ Есть медицинская книжка

*Ролевые игры живого действия, как механизм
изучения прикладных аспектов гуманитарных
дисциплин*
(составитель А. А. Горин)

УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ПОСОБИЕ

Оригинал-макет: А. А. Горин.

*Подписано в печать 7.11. 2017 г. Формат 60X84 1/16
Усл. печ. л. 2,28 Тираж: 900 экз.
Издательство «ЯЗ»*

Отпечатано в множительном центре Института Истории АН РТ им. Шигабутдина
Марджани г. Казань, Кремль, подъезд 5. тел. (843) 292-95-68; 292-18-09.