

УДК 316.4.06

Проблемы отражения социального пространства в игровом пространстве ролевой игры живого действия



Астахова Л.С.

Доктор философских наук, доцент, заместитель директора
Института социально-философских наук и массовых коммуникаций,
заведующая кафедрой религиоведения
Казанского (Приволжского) федерального университета



Горин А.А.

Кандидат исторических наук,
старший преподаватель кафедры религиоведения
Казанского (Приволжского) федерального университета

В статье авторы поднимают вопрос об особенностях моделирования социального пространства методом ролевой игры живого действия. Рассматривается связь методов моделирования социального пространства и типа ролевой игры. Большое внимание уделяется потенциалу моделирования в режиме реального времени.

Ключевые слова: социальное пространство, ролевая игра живого действия, актер, фоновая игровая деятельность, игротехника, социология, социальные процессы, этика.

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 – разработка системы приобретения практических навыков работы по специальности и научно-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 приближенной 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 ко-

торых 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 навильонного 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 Н. Проскуракову, осуществляется вне зависимости от развития основного сюжета игры и необходима для поддержания имитации жизнедеятельности или для моделирования процесса соблюдения традиций [5]. 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 вре-

менно 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 – Л.А., А.Г.)» [8].

Если сформулировать общее понятие игрового пространства ролевой игры живого действия, суммировав мнение игротехников-практиков, то применительно к решению задач социологических, религиозно-теологических и теологических научных дисциплин можно предложить следующее определение.

Игровое пространство ролевой игры живого действия представляет собой локализованное фи-

зическое пространство, в рамках которого может быть реализовано максимально приближённое к реальным условиям ролевое моделирование события, процесса, явления (или их комплекса), отражающее 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 П. 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 по-

неволе 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 потребуется 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 ролевая игра 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 раз-

личных 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 при 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.

Литература:

1. Бурдьё П. Начала. Choses dites.: Пер. с фр. / Pierre Bourdieu. Choses dites. – Paris: Minuit, 1987. / Перевод Шматко Н.А. – М.: Socio-Logos, 1994. – 288 с.
2. Филиппов А.Ф. Элементарная социология пространства // Социологический журнал. – 1995. – № 1. – С. 45-69.
3. Гидденс Э. Устроение общества: Очерк теории структуризации. – М.: Академический проект, 2003. – 528 с.
4. Чернявская О.С. Социальное пространство. Обзор теоретических интерпретаций // Вестник Нижегородского университета им. Н.И. Лобачевского. – 2008. – № 5. – С. 329-335.
5. Проскуряков Н. Лекция «Как сделать ролевую игру». – URL: 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%3F (последнее обращение к ресурсу 17.09.2014)
6. Фрид М. Правила для правил. – URL: <http://rol.in.ua/?p=2&num=10> (последнее обращение к ресурсу 17.09.2014).
7. Хабаров В.В. Методические вопросы подготовки и проведения ролевых игр // Обучающие аспекты ролевых игр. – Казань: Ассоциация фантастики и ролевых игр «Странники», 1995. – С. 13-21.
8. Фетисов Б.Ю. Взгляд изнутри / Сайт свободных игровых коммуникаций. Ролевые игры живого действия. – URL: <http://www.alexander6.ru/28791/> (последнее обращение к ресурсу 17.09.2014).
9. Николаев В. (Хаген). Location: Red Point (о мастерении игровых локаций) // Моё королевство. – 2006. – № 28. – С. 108-110.

Reflection of Social Space in Player Space of Live Action Role-Playing Game

L.S. Astakhova, A.A. Gorin
Kazan (Volga Region) Federal University

The paper dwells upon modelling of social space by means of live action role-playing game. The authors analyze the connection between methods of social space modelling and type of role-play. The attention is focused on the potential of real-time modelling.

Key words: social space, live action role-playing game, actor, background play activity, playing technique, sociology, social processes, ethics.

