

Міністерство освіти і науки України
Національний університет «Києво-Могилянська академія»
Факультет соціальних наук і соціальних технологій
Кафедра соціології

Кваліфікаційна робота

освітньо-кваліфікаційний рівень - бакалавр

на тему

«Субкультура настільних рольових ігор»

Виконав: студент 4-го року
навчання,
напряму
підготовки
054 Соціологія

Токар Євген Сергійович

Керівник: Артикуца С.С.,
магістр соціології, старший викладач

Рецензент

Кваліфікаційна робота захищена
з оцінкою «_____»

Секретар ДЕК Артикуца С.С.
«_____» _____ 2019р

Київ 2019

ЗМІСТ

ВСТУП.....	3
РОЗДІЛ 1. СУБКУЛЬТУРА НАСТІЛЬНИХ РОЛЬОВИХ ІГОР В СУЧАСНОМУ ПРОСТОРИ	5
1.1. Субкультури: поняття, причини виникнення, характеристики і різновиди.....	5
1.2. Виникнення та формування настільних рольових ігор.....	16
1.3. Настільні рольові ігри: структура та термінологія.....	18
1.4. Настільні рольові ігри як субкультура.....	21
РОЗДІЛ 2. ВПЛИВ СУБКУЛЬТУРИ НАСТІЛЬНИХ РОЛЬОВИХ ІГОР.....	34
2.1. Методологія та дизайн дослідження.....	34
2.2. Мотиваційна структура приєднання до TRPG – субкультури.....	37
2.3. Вплив TRPG – субкультури на індивіда.....	40
2.4. Внутрішня мотивація учасника TRPG – субкультури.....	46
ВИСНОВКИ.....	50
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	54
ДОДАТОК А. ГАЙД ДЛЯ ПРОВЕДЕННЯ ІНТЕРВ'Ю.....	56
ДОДАТОК Б. ТРАНСКРИПТ ІНТЕРВ'Ю.....	58

ВСТУП

Сучасне суспільство, при порівнянні з суспільствами попередніх століть, характеризується перш за все своєю комплексністю, фрагментарністю, і мозаїчністю. Процес індивідуалізації, - виділення людини як самостійного суб'єкта, - який раніше обумовлювався мовою, національністю, сукупністю культурних звичаїв змінюється, поступаючись місцем глобалізації, і як наслідок, сегментації - процесу розпаду суспільства на безліч підгруп, що самоідентифікуються на основі певних характерних рис: будь вони соціальні, професійні, демографічні, або навіть національні. Таким чином, в сучасних умовах індивід змушений здійснювати пошук способів самоідентифікації в абсолютно різних областях людської діяльності: починаючи від спроб професійного самовираження, закінчуючи діяльністю, що може традиційно асоціюватися з дозвіллям. Належність до однієї або декількох субкультур не є більше чимось дивним чи незвичайним, - і однією з таких, існуюча в нашому просторі понад тридцять років, є субкультура рольових ігор.

Відштовхуючись від визначення Медведєва Е.А., [Медведєв, Е.А. 2004] сучасні рольові ігри визначаються як вид інтелектуальної розваги для групи осіб, що складається з відтворення гіпотетичних життєвих ситуацій, що представлені у вигляді конкретних сюжетів. Традиційно, рольові ігри представляються у вигляді трьох категорій: настільні рольові ігри (tabletop role-playing games), рольові ігри живої дії (live-action role playing games), та комп'ютерні рольові ігри (computer role playing games). У вітчизняному просторі TRPG та LARP зародилися одночасно на початку 1990-х років, але спочатку дана субкультура формувалася виключно навколо настільних ігор: найперша рольова гра, відома як D & D, виникла в США ще в 70-х роках

минулого століття, і вже тоді розійшлася своїм першим тиражом в 1000 копій менш ніж за рік.

Актуальність даної роботи полягає в слабкій опрацьованості даної тематики як у вітчизняних, так і в західних джерелах, - велика ж частину існуючих робіт, між тим, носить дескриптивний характер, не прибігаючи до суттєвого аналізу даної субкультури. Тим часом, рольова гра, - нехай і представлена в форматі розваги, може бути як і ефективною репетицією власної поведінки, так і методом засвоєння нових соціальних ролей, і навіть виступати як психотерапевтична техніка.

Об'єктом дослідження виступають рольові ігри, як явище, а **предметом** дослідження є субкультура настільних рольових ігор.

Метою дослідження є виділення сукупності характеристик, які виокремлюють настільні рольові ігри серед інших субкультур.

Для досягнення даної мети необхідно виконати перелік **завдань**:

1. Розкрити поняття субкультури.
2. Охарактеризувати причини виникнення субкультур.
3. Виділити характеристики і різновиди субкультур.
4. З'ясувати основні характеристики субкультури настільних рольових ігор.
5. Вивчити витоки виникнення і формування субкультури настільних рольових ігор.
6. Дізнатися основні причини залучення до даної субкультури.

Теоретичною базою для даної дослідницької роботи послужили роботи Толкотта Парсонса, Ч.Г. Кулі, Дж. Р. Міда, Теодора Роззак і Герберта Маркузе, а так же праці Роберта Мертона і Альберта Коена. Для опису субкультури настільних рольових ігор використовувався метод фрейм-аналізу і концепція "Соціологічної драматургії" Ірвінга Гофмана і роботи Гарі Алана Файна.

Емпіричної частиною даного дослідження є матеріали інтерв'ю, проведених з членами субкультури. Метод підбору респондентів здійснювався методом "Сніжного кома".

РОЗДІЛ 1

СУБКУЛЬТУРА НАСТІЛЬНИХ РОЛЬОВИХ ІГОР В СУЧАСНОМУ ПРОСТОРИ

1.1. Субкультури: поняття, причини виникнення, характеристики і різновиди.

До неминучого підвищення ролі субкультур в сучасному суспільстві сприяє його, суспільства, комплексність: постійні зміни в різних сферах життя суспільства - в економіці, в культурі, і навіть в екології, - разом з нарощуванням технологічного потенціалу в суспільстві, введенням нових інформаційних технологій та підвищенням важливості масових комунікацій в повсякденному побуті приводять до того, що багато понять, - включаючи субкультури, - знаходяться в стані постійних змін і можуть різко змінювати свою форму і характеристики з плином часу.

Таким чином, для найбільш коректного розкриття структури субкультури настільних рольових ігор, в першу чергу необхідно встановити поняття концепції субкультур і їх форм в соціології.

Поняття "Культури" і "Субкультури" тісно пов'язані в сучасному суспільстві, - а тому, для найбільш коректного надання освітлюваної теми, необхідно надати чітке визначення як першого, так і другого поняття. Сучасне поняття культури може відрізнитися в залежності від її аспектів, на яких може робитися акцент. Американськими соціологами А. Кребером і К. Клаксоном в своїй роботі з однойменною назвою "Культура" [Вербець В.В., Субот О.А., Христюк Т.А., 2009] наводять більш ніж 150 визначень культури,

в той час як Абрахам Моль в роботі "Соціодинаміка культури" призводить більш ніж 250 визначень. Однак, все їх види можна скоротити до шести основних типів:

1. Описові: сприйняття культури як сукупності знань.
2. Історичні: сприйняття культури як процесу соціального успадкування.
3. Нормативні: сприйняття культури як способу організації людського життя.
4. Психологічні: сприйняття культури як процесу навчання і формування звичок і звичаїв.
5. Структурні: сприйняття культури як елементу структурної організації суспільства в цілому.
6. Генетичні визначення, де культура визначається з точки зору її походження.

Таким чином, не дивлячись на всю сукупність підходів, головною спільною рисою є те, що культура однозначно визнається результатом постійної і безперервної людської діяльності в усіх сферах життя, і представляє з себе перш за все соціальних механізм взаємодії індивідів між собою на основі сукупності накопичених суспільством матеріальних і культурних благ і цінностей.

Поняття ж субкультури, в свою чергу, сформувалося лише на початку ХХ століття, коли неоднорідність соціального простору стала занадто очевидною на тлі агресивної урбанізації суспільства. Навіть сама семантика слова позначала прихованість і неофіційність даного культурного пласта, який мав би знаходитися під "Поверхнею" стандартної, масової культури.

У походження даного терміну в науковій сфері відносять до 30-м рр. ХХ століття, хоча досить серйозні і конкретні дослідження даної проблематики почалися лише в другій половині ХХ століття, - коли в 1950 рр., Девід Рісмен [Вознесенская А.П., 2014, стор. 869] починає виводити відмінності між більшістю, "Яке пасивно приймає стилі і значення, що

подаються комерційним чином, і "Субкультури", які активно використовують стилі меншин і інтерпретують їх відповідно до власних цінностей.

У 1979 році, в книзі "Subculture: The Meaning of Style" Дік Хебдідж доводив, що субкультури є "Підривною формою норми", (Subversion to normalcy), і що вони можуть сприйматися з негативної точки зору через тенденцію до критики загальноприйнятих соціальних стандартів, - так як індивіди, які зібралися в даний об'єднання, в дані соціальні стандарти самі по собі не вписуються.

У 2007 році Кен Гелдер (Ken Gelder) [Gelder, 2007] виводив шість характеристик, за допомогою яких можна було б диференціювати субкультури того часу по мірі їх інтегрованості в суспільство:

1. Негативне ставлення до трудової діяльності.
2. Негативний або амбівалентне ставлення до класової приналежності (Згідно автору, у субкультур відсутня класова свідомість і вони не вписуються в традиційне розуміння класу).
3. Територіальна закріпленість (За "Вулицею", "Районом", "Клубом", і т.д.) в доповненні до традиційних форм власності.
4. Різні тісні форми взаємозв'язку, відмінні від сімейних.
5. Властивість виділятися на тлі навколишніх за рахунок додаткових зовнішніх чинників (Як правило - виключно яскравий або нестандартний зовнішній вигляд, за винятком окремих випадків)
6. Відмова від інтегрування в суспільство і схильність до атомізації, іноді - протиставлення своєї групи решті суспільства.

Як можна помітити, однією з головних характеристик субкультур другої половини ХХ століття є приписуваний їм протестний характер. Тривалий час саме поняття "Субкультура" асоціювалося з прямим протиставленням невеликої, але тісної і згуртованої групи широким і не пов'язаним між собою верствам населення. Іншими словами, субкультурам приписувалися яскраво виражені контр-культурні риси, - що в даний момент

далеко не завжди є правильним. Будучи специфічним видом субкультур, контркультурні спільноти культурологічно відрізняються від початкового поняття. Якщо "Звичайні" субкультури, нехай і відрізняються від переважної більшості окремими аспектами свого життя або системою цінностей, але індиферентно ставляться до домінуючої в суспільстві культурою, то контркультура руху більше носять політичний, протестний характер - як і зовнішній вигляд, так і метод організації та система цінностей вступає в пряме протиріччя з існуючою в суспільстві загальноприйнятою системою цінностей.

Свій внесок в дослідження суб- і контр-культур, так само як і інших молодіжних рухів, залишили такі дослідники як Т. Роззак, Р. Мертон, Ч.Х. Кулі, Дж. Мід, Т. Парсонс, А. Шюп.

Процес формування субкультур тісно пов'язаний з процесами соціалізації. На будь-яку особу впливають додаткові фактори, які не передбачені заздалегідь: вік, освітній рівень, стать, вага. Якщо ж в суспільстві превалює перевага одних якостей над іншими, то у людей, що відповідають загальноприйнятим стандартам, почуття власної гідності буде розвинене в більшій мірі, ніж у людей, обмежених фізичними або соціальними рамками, - і таким чином, результатом такої соціалізації стане формування унікальної особистості, не схожої на інших, - навіть якщо сформована вона в схожих умовах з іншими. Торкаючись питань соціалізації, в першу чергу варто виділити Толкотта Парсонса, який є творцем терміну "Молодіжна Культура". Дослідженнями означеної теми він займався в 1950 рр. XX століття [В.А. Лукова, 2015].

Парсонс виділяє три основні етапи процесу соціалізації, використовуючи за зразок американське суспільство:

- Перший етап відбувається в колі сім'ї, де дитина отримує необхідні знання та досвід про існування в структурі сім'ї як у про прототипі соціальної системи,

- Другий етап - початкова і середня школи, де індивід повторює свій процес соціалізації, поглиблюючи свій досвід і знання на більш високому, ніж сімейному, рівні, но все ще залишаючись під доглядом старших.

- Третій етап пов'язаний з соціалізацією в вищих навчальних закладах або їх аналогах.

Спираючись на це твердження, Парсонс виводить поняття "Молодіжної Культури", яка є периферією між дитячим періодом, де дитина повністю залежить від волі батьків, і дорослим життям, де індивід повністю наданий сам собі і визначає своє життя самостійно. Таким чином, Парсонс стверджує, що молодіжна культура формується на підставі критики цінностей традиційно "Дорослого" світу, в зв'язку з тим що молодь, як правило, знаходиться на периферії усталеної в суспільстві культури. У відповідності зі своєю теоретичною схемою автор так само виводить поняття "Пір-Груп" (Peergroup), як неформальних організацій з визначальними об'єднувальними характеристиками у вигляді статі, етносу, професії і т.д., які мають властивість формуватися в молодіжному середовищі.

З цієї точки зору на тлі проблеми генезису субкультур нас дуже цікавлять роботи Ч.Х. Кулі і Дж. Г. Міда, які вже були згадані раніше.

Обидва дослідника так само вважали, що особистість формується на основі взаємодій. Згідно Кулі, в процесі цих взаємодій люди створюють своє «Дзеркальне Я». «Дзеркальне Я» складається з трьох елементів [Як у Бердюгіна, О. Г., 2014]:

1. Те, як індивіда сприймають інші люди.
2. Того, як на думку індивіда вони реагують на те, що бачать.
3. Те, як індивід відповідає на сприйняту їм реакцію інших.

Як можна зрозуміти, дана теорія надає важливого значення для інтерпретації думок і почуттів людей, і особливо - людей, які вважають себе належними до будь-якої з субкультур.

Психолог Джордж Г. Мід розвинув цю ідею, запропонувавши свій варіант процесу формування особистості. Згідно з ним індивід, будучи маленькою дитиною, не здатний пояснювати собі мотиви поведінки інших людей. Однак, навчившись осмислювати свою поведінку, індивід робить перший крок в свідоме життя. А навчившись думати про себе, він може починати думати і про інших, і дитина починає набувати сприйняття свого "Я".

Таким чином, за Мідом, процес формування людської особистості включає три стадії [Як у Белик, А.А., 2011]:

- Імітація (Копіювання поведінки оточуючих його дорослих людей, не усвідомлюючи суті і сенсу того, що відбувається).
- "Ігрова" стадія (Індивід може намагатися виконувати певні (Класично - батьківські) професійні ролі лікаря, поліцейського, і так далі - тобто, вчиться надавати своїм діям такий зміст, яким йому надають інші члени колективу).
- "Колективна" стадія (Індивід вчиться усвідомлювати потреби не тільки себе, а й інших членів групи. Через навчання сприймати потреби інших, індивіда готується до засвоєння правил поведінки в суспільстві, виражених в законах і нормах. На цій стадії отримується почуття соціальної ідентичності).

Таким чином за допомогою методів найпростішого зіставлення фактів можна зробити припущення, що в разі субкультур (а особливо - контркультур) має місце бути певне порушення соціалізації, а так же, потенційно, враховуючи роботи Ч. Кулі, розбіжність реального "Я" з його дзеркальним "Я", що виражається в випадку з контркультурами - в формах категоричного протесту, а у випадку з субкультурами - в пошуку індивідів зі схожою інтерпретації думок і світосприйняття.

Так, торкаючись питання контркультури та його зв'язку з субкультурами, слід згадати американського історика і культуролога, так само вже згаданого вище: Теодора Роззака. У 1970 році він опублікував

книгу "The Making of a Counter Culture" де розповідав про ефекти контркультури на суспільство.

Саме ж поняття контркультури було введено в ужиток у 1969 році. Т. Роззак надавав цьому терміну значення як типу протестуючого світогляду, характерного "в кінці 60-х для дітей технократів". Пізніше, однак, Роззак уточнив, що контркультура не була протестом проти культури як такої, а проти цього "Культурного коду", який, очевидно, домінував в США в ті часи. Охоплюючи всі його коментарі з даного приводу, можна зробити висновок, що контркультуру він сприймав як атиповий прояв форми поведінки молоді, яка протестувала проти споживчих ідеалів старшого покоління - тобто, на його думку, мав місце конфлікт поколінь. Звідси виходить, що контркультура - не окрема субкультура з ліворадикальною спрямованістю, яка протестує проти капіталістичної форми життєдіяльності, а цілий конгломерат різних світоглядів та ідеологій, тим не менш, виступаючий проти певних фундаментальних принципів життя в окремому суспільстві і державі.

Таким же чином, навіть враховуючи всю широту поняття контркультури, в цьому понятті можна було виділити два напрямки - історичне і політичне. Полеміка між цими напрямками представляється і в науковій сфері: у вигляді конфлікту вже згаданого Т. Роззака і Герберта Маркузе.

Г. Маркузе у своїх роботах виводив загальні характеристики "Американських" контр-культурних рухів, які в якості прикладу для наслідування і побудови власних соціальних зв'язків і відносин вибирали не традиційні політичні ідеології та відповідних політичних вождів, але різних індивідуумів, не пов'язаних з політичною сферою: інтелектуалів, поетів, письменників [Як у Десятерик Д., 2005, с. 125-128].

В Європейських реаліях метою була зміна політичної реальності, коли в американському варіанті контр-культурні рухи ставили собі метою зміну суспільної свідомості. У цих двох напрямків є спільна платформа - нелюбов до репресивної цивілізації, в якій культура використовується як метод

придушення вільної волі індивідуума, однак лише містичні контр-культурні напрямки, які описав Маркузе протестували проти самої суті існуючої культури - проти науки, проти європейського, цивілізованого способу життя. У той період часу подібні рухи часто брали східно-окультні або ж квазі-шаманістичні форми.

Сучасні рухи, явно не перебуваючи на хвилі контр-культурного вибуху, тим не менш, зберігають дану тенденцію до заперечення базових цінностей і понять, які інші індивіди приймають з самого дитинства.

Широкомасштабному трактуванню субкультур як форми опозиційної поточному культурної строю організації приділяється місце у працях Р. Мертона [Як у Зборовский, Г., 2007].

Займаючись аналізом ситуації, що склалася в Америці в той час, Мертон вивів п'ять логічних можливих способів пристосування людини до умов, які існують в даній (умовній) групі або суспільстві. Вони схематично показані у таблиці 1.1. Вказуючи на це, він уточнював, що особи можуть так само по мірі того, як вони втягуються в різні види соціальної діяльності, змінювати свій варіант пристосованості. Більш того, дані категорії, за його ж уточненням, відносяться лише до адаптації особистості в певних умовах, але ніяк не характеризують його особу в цілому.

Табл. 1.1 Види пристосування людини до суспільства.

(+), означає «прийняття», (-) — «усунення» і (±) — «відмова та заміну новими цілями та стандартами».

	Культурно визначенні мети	Інституціолізовані засоби
I. Підпорядкування	+	+
II. Оновлення	+	-
III. Ритуалізм	-	+
IV. Ретризм (Відхід від	-	-

життя)		
V. Бунт	±	±

Тип I є найбільш розповсюдженим типом в будь-якому суспільстві, і характеризується підпорядкуванням як у сфері культури, так і у сфері засобів. В суспільство, в якому ситуація інакша, неможливо підтримувати стабільність і спадкоємність поколінь.

Тип IV характеризується запереченням як і культурних цілей суспільства, так і засобів їх досягнення, і, по суті, до даного суспільства належать лише номінально. У сфері соціуму вони є чужинцями: до цієї категорії належать психопати, невротики, особи, які страждають нервовими розладами, хронічні алкоголіки і наркомани. Їх пристосування до суспільства не знаходиться у згоді з інституційними нормами, що дане суспільство диктує. В окремих випадках має місце конфлікт, коли моральне зобов'язання індивіда дотримуватися певних суспільних норм вступає в протиріччя з певним психологічним тиском, що змушує вдаватися до незаконних з точки зору суспільства дій. В разі невдачі, індивід опиняється перед фактом, що він не може впоратися з перешкодою, що знаходяться перед ним, і випадає з громадської структури порядку.

Якщо невдача пов'язана з недоступністю ефективних інституційних засобів досягнення економічного чи якогось іншого «успіху», що високо оцінюється, можливі також пристосування типу II, III і V типу - оновлення, ритуалізм, або ж бунт.

Останній тип (V) має особливу форму. Під "Бунтом" розуміється, виходячи з таблиці, відкидання як культурних цілей суспільства, так і засобів їх досягнення, що, фактично, є характеристикою суб- і контр-культур. Однак, тут так само буде коректним привести і критику цієї теорії з боку А. Коена який, спираючись на твердження, що поведінка, яка сприймається суспільством як девіантна, саме по собі не є такою у найближчому оточенні індивіда, що відтворює дану дію (Бунт). Особистість, формуючись за певним

груповим (нехай і девіантним з точки зору домінуючої культури) стандартом і світоглядним установкам, культивує подібну поведінку у людей, що володіють схожими характеристиками, формуючи таким чином субкультуру. Отже, щоб виникла субкультура є лише два шляхи - зникнути, зберігши мету і цінність бунту, або ж відтворювати саму себе, перетворивши цей "Бунт" в певного роду культурну норму.

Одночасно з цим Альберт Коен так само сам розробив свою концепцію субкультур - хоча сфера його досліджень стосувалася переважно криміногенного фактору і девіантної поведінки[Як у Шели, Д. Ф., 2003, с. 403-428].

В масштабах невеликих соціальних груп він розглянув культурні особливості різних кримінальних об'єднань, і виявив, що вони являють собою цінності та переконання, що протилежні культурним цінностям середнього класу. Спираючись на результати власних досліджень, він припустив, що більшість девіантних груп (В даному контексті їх так само можна зіставити з субкультурами і, в особливості, з контр-культурами) є просто негативним відображенням культури більшої частини суспільства. Переконання і цінності таких груп будуються на основі "Зворотної симетрії" до цінностей домінантних груп, Коенівська класифікація яких наводиться нижче.

1. Кримінальна - використовує насильство і злочин для досягнення цілей, які підтримує та схвалює суспільство - тобто, матеріальний добробут і соціальний успіх). Ця субкультура специфічних організованих злочинних груп, тим не менш, не схильна до прояву насильства, якщо до цього не виникає необхідності (У випадку, наприклад, з фінансовими махінаціями, корупцією, або хакерством).

2. Протестна група - розглядає протест, порушення норм, як самоцінність. Даний тип субкультури є орієнтованим на альтернативний, підкреслено агресивний спосіб життя, вибудовуючи власну систему цінностей на основі протиставлення себе традиційно "Нормального"

суспільства. Сама структура протестних субкультур невпорядкована і дисципліна тут не є цінністю.

3. Окремим різновидом так само виноситься категорія "Професійної" злочинності, де порушення норм так само, як і в протестному середовищі, носять самоцінний характер. Порушення норм сприймається не як протест, тим не менш, але як норма життя. Дана субкультура визнається тільки в контексті вчинення злочинів, і різні засоби покарання і виправлення, що застосовуються до представників субкультури (Тюремне ув'язнення, наприклад) сприймається, як підвищення авторитету серед представників субкультури.

4. Останній тип субкультур прийнято називати "Втікаючі", що повністю характеризує їх спосіб дій. Вони, на відміну від попередніх представників різних напрямів субкультур, прагнуть відокремитись від суспільства, піти від необхідності і зобов'язань, які суспільство покладає на кожного свого члена. Це різного роду групи, які відмовляються взаємодіяти з суспільством і діяльність їх носить неpubлічний і не-протестний характер. Групи-носії даних субкультур характеризуються внутрішньою безладністю, відсутністю лідерів і дисципліни. Окремою характерною рисою є схильність до гедонізму, який сприймається як метод відходу від реальності. Членами таких груп стають люди, які не зуміли адаптуватися до вимог суспільства, але у яких немає сил і ресурсів на бунт, або на бажання інновації.

Тим не менш, теорія не пояснює, чому одні члени суспільства, іноді перебуваючи в рівних умовах, приймають девіантну позицію, а інші відкидають її. Однак, очевидні висновки з даної категоризації полягають у тому, що субкультури не обмежуються певним віковим цензом і не є суто молодіжними або, всупереч загальній думці, контр-культурними.

1.2. Виникнення та формування настільних рольових ігор

Зародившись в 70-х роках минулого століття, рольові ігри є відомим елементом сучасного світу, будучи одним з головних продуктів індустрії розваг. Однак, настільні рольові ігри не завжди існували в тій формі, в якій ми їх знаємо зараз. Фактично, вони є еволюцією не менш популярного явища - варгейма (wargame). Під даним терміном маються на увазі ігри, спрямовані на моделювання реальних, - історичних, - або вигаданих, - фантастичних, - військових дій. Не дивлячись на те що прямим перекладом даного терміну буде "Військові ігри" самі гравці практично ніколи не застосовують цей термін, віддаючи перевагу повній транслітерації. Однак, не варто вважати що варгейми є чимось виключно субкультурним, спрямованим виключно на вузьке коло людей, - однієї з найпопулярніших ігор в світі, яка відома практично кожній сучасній людині з дитинства є шахи, - які, в свою чергу, можна навести як одну з найпростіших і одну з найпопулярніших "Військових ігор". Повна ж історія даного захоплення налічує тисячоліття: ігрові набори для примітивних ігор в кістки знаходилися в курганах Туреччини, Сирії та Іраку і датувалися 5,000 роками до н.е.

Першою грою класичного формату, який згодом став використовуватися у всіх варгейм-іграх, став Kriegspiel, - "Крігшпіль", - військова стратегічна гра, яка була розроблена Георгом фон Рассевіцем в 1812 році і опублікована в 1824 році, і яка повсюдно стала використовуватися згодом в пруської армії для штабних тренувань офіцерського складу, - будучи при цьому одним з важливих чинників перемог німецької армії того часу. [Pritchard, D., 1994, с. 133]

Так само, значним стимулом для розвитку настільних ігор став вихід на початку ХХ століття книги Герберта Уеллса "Підлогові ігри", або ж в альтернативних перекладах "Ігри на підлозі". Головною відмінністю "Підлогових ігор" від "Крігшпілью" був надзвичайно спрощений формат

правил, - для того, що б почати гру не було потрібно вивчати величезний звід правил і не було потрібно мати спеціальне обладнання у вигляді стола і вимірювальних приладів. Це, таким чином, призвело до популяризації даного захоплення: практично відразу після виходу стали читати по всій Британській Імперії та в США, і гра навіть стала використовуватися педагогами-новаторами для організації дитячого дозвілля.

Однак, справжню популярність військові ігри стали мати в 1953 році, коли Чарльз Сванн Робертс випустив перший комерційний варгейм *Tactics* в настільному варіанті. Саме перехід даного жанру в настільний варіант дозволив вийти на абсолютно новий рівень розвитку, в результаті якого в початку 1960-х до середини 1970-х років по всьому світу настільні варгейми знайшли своїх фанатів: відкривалися клуби, удосконалювалися правила, і настільні ігри намагалися зробити як можна більш доступними. Ключовим фактором став випуск в 1966 році книги Дж. Р. Р. Толкіна "Володар Кілець", на хвилі популярності якого в 1971 році з'явилася перша настільна гра, присвячена до фантастичної і містичної епохи середньовіччя - "Чейнмейл" (*Chainmail*). Один з авторів даної гри, Гарі Гайджекс, задався питанням індивідуалізації гравця в військових іграх, в результаті чого в 1974 році випустив "*Dungeons & Dragons*", що стало початком епохи сучасних настільних рольових ігор в їх сучасній формі.

На відміну від загальноприйнятої думки, у вітчизняному просторі до формату рольових ігор підходили задовго до початку 1990-х років і задовго до формального появи "Рольовиків" як субкультури і рольового руху як предмета захоплення. Як вказує Олександра Хохлова в своїй статті "Про розвиток рольових ігор..." [Хохлова, А., 2013] концепція маскараду, переодягання, і примірки на себе чужий ролі не є чимось новим або дивним для релігійної чи святкової традиції. У двадцятому ж столітті гри із застосуванням рольових елементів використовувалися як в настільних, так і в польових умовах: А. С. Макаренко згадував використання військових ігор в педагогічних цілях, а з 1964 і з 1972 року проводилися військово-стратегічні

гри «Зірниця» та «Орлятко» відповідно. У тих же 1960-х роках в педагогіку того часу увійшов термін "Творчі рольові ігри" - і таким чином, концепція ігор як таких і різних їх форм і їх позитивний внесок у педагогічну науку не був чимось незнайомим або чужим.

1.3. Настільні рольові ігри: структура та термінологія.

Перш за все, варто відзначити що з технічної точки зору рольові ігри є свого роду формою інтерактивної розповіді, яку формують всі учасники гри, - що і є головною особливістю даної форми проведення часу: якщо звичайно читачеві або глядачеві пропонується виключно роль звичайного спостерігача будь-якої історії, що розвивається на екрані або на сторінках книги, то рольова гра надає унікальну можливість живої і активної участі: формування різних унікальних ситуацій, що надають унікальний ігровий досвід, взаємодія з іншими гравцями і виконання своєї "Ролі", є ядром жанру рольових ігор. Сам термін походить від англійського "Role-playing games" (RPG) і позначає гри, в які грають за ролями.

Сильним стимулом до розвитку рольових ігор, як уже згадувалося вище, став вихід книг Дж. Р. Р. Толкіна "Володар Кілець", - особливо сильно це вплинуло на рольові ігри живої дії, - де гравці діють на відкритій місцевості з використанням спеціальної, підходящої під стиль гри екіпіровки. Центральним фактором в даній грі є ступінь майстерності кожного окремого гравця, і того, як добре він "Відіграє" відведену йому в рамках гри роль.

Основою для гри є взаємодія між ігровими персонажами (Тобто - гравцями, які в залежності від формату рольової гри або відтворюють, або озвучують дії ігрового персонажа) і між організатором гри (Він же - Game Master, GM, Dungeon Master, Referee, Storyteller, Ігровий Ведучий, і так далі).

Гравці взаємодіють між собою від імені заздалегідь створеного або обраного ігрового персонажа, керуючись під час гри численними факторами,

серед яких можна виділити внутрішньо-ігрові або внутрішньо-жанрові правила, та манеру поведінки, звички, і характер персонажа (Так званий "Відіграш Ролі").

Залежно від формату рольової гри організатор гри може або мати повну владу над гравцями, здійснюючи прямий вплив на їх дії, або ж виконувати роль мовчазного спостерігача, регулюючи тільки їх взаємодії між собою і всередині контрольованої ним ігровий всесвіту.

Рольові ігри існують в різних форматах, які можна звести до трьох підтипів:

- Комп'ютерні рольові ігри, або CRPG - Computer Role-Playing Games, вже давно стали окремим жанром, в тому числі і з комерційного боку, - такі ігри розраховані на одного гравця і заздалегідь мають приписаний сюжет, а роль ведучого здійснює сама гра і вбудована і в неї ігрова механіка.
- Рольові ігри живої дії, або LARPG - Live - Action Role-Playing Games, де гравці фізично присутні на будь-якому заздалегідь відведеному під гру ділянці місцевості. Рольові ігри живої дії мають в собі безліч специфічних аспектів, - в тому числі підготовка костюмів, оформлення загального сюжету, і так далі, - майстри в даному випадку, як правило, контролюють ігровий світ цілком шляхом прямого впливу на дії персонажів або введення будь-яких майстерських персонажів, що мають ключове значення для всієї гри.
- У настільних ж рольових іграх, або ж TRPG - Tabletop Role-Playing Games, або ж в локалізованому варіанті НРІ, дія розгортається в обмеженому просторі, як правило, - за віртуальним або реальним ігровим столом.

На відміну від ігор живої дії, настільні рольові ігри не мають яких-небудь специфічних вимог до гравця і не вимагають наявності у нього будь-якої спеціальної екіпіровки, що підходить під формат гри. Весь процес відбувається, як виходить з назви, в одному місці, - і головною вимогою для

кожного окремого гравця є його фантазія, - так як саме вона є основою для успішної і захоплюючої гри.

Як правило, ігровий світ, в рамках якого ведуть взаємодії гравці, є якою-небудь історичною епохою чи навпаки, вигаданим фантастичним світом. Існує величезна кількість під-жанрів і видів даних вигаданих світів, і гравці вибирають їх в залежності від власних смаків та уподобань, які можуть дуже сильно відрізнятися один від одного. Проте, для мінімізації конфліктів і розбіжностей, які неминуче виникають в таких випадках, існує набір правил, так само специфічний для кожної окремої гри в кожному окремому жанрі. В середині самого співтовариства вони іменуються ролбуками (rule book, "Книга правил"). Так само важливими термінологічними складовими субкультури настільних ігор є поняття "In Character" і "Out of Character", - що в свою чергу позначають внутрішньо ігрові моменти, коли гравець говорить від свого імені, а коли від імені закріпленого за ним персонажа. Так само серед багатьох усталених груп прийнято мати якісь домашні правила (home rules), використання яких може міняти ігровий процес специфічним чином під стати ситуації, і які були спеціально придумані майстром. З організаційної точки зору, настільні рольові ігри можуть мати як і імпровізаційний характер, - коли інтерактивна розповідь та її сюжет будуються по мірі дій гравців, так і можуть бути більш схожі на театральну постановку, де гравці зі своїми заздалегідь назначеними ролями можуть бути схожі на акторів аматорського театру, граючи певних персонажів у будь-якому сюжеті.

Сучасні рольові ігри, як субкультура, набуває дуже великого розмаху і широкого поширення завдяки своєму інтеграційному потенціалу: вона взаємодіє з традиційною, масовою культурою, не перешкоджаючи її розвитку та не вступаючи з нею в протиріччя, - тобто не будучи по своїй структурі контр-культурним явищем.

1.4. Настільні рольові ігри як субкультура.

Розвиток субкультури рольових ігор в їх сьогоднішньої, сучасній формі в 1990-х роках пов'язували в тому числі з ситуацією різкого розпаду старих економічних, соціальних, і ідеологічних зв'язків, які залишили після себе для широких верств населення необхідність задоволення глибоких мотивів і потреб. Одним із способів задоволення цих потреб стала ескапістська діяльність, як один з найефективніших способів вирішення морально-ціннісних дилем того часу, - і одним з таких видів ескапістської діяльності називали рольові ігри.

Однак, це не вважається єдиною для індивідів причиною захоплення рольовими іграми. Гарі Алан Файн, американський соціолог і письменник, в своїй книзі "Спільна Фантазія" (Shared Fantasy) [Як у Сергеев С.А., 1998, с. 95-102], яка є першою у своєму роді академічною працею, спрямованою на вивчення феномена настільних рольових ігор, пропонує представляти рольові ігри як форму колективної фантазії, колективної творчості, - "folie a deux", як вказує сам автор, - де час і сили, необхідні для існування в реальному світі, витрачаються для ефективного створення і функціонування в вигаданому світі фантазій. В цьому відношенні автор вказує, що рольові ігри можуть бути привабливі для людей, що можуть зазнавати труднощів з соціалізацією в реальному світі. Проте, автор вказує, що настільні ігри пов'язані з важливими когнітивними й емоційними компонентами, які роблять рольові ігри привабливими не тільки для людей, схильних до ескапізму:

- Когнітивний компонент виникає через наявність величезної кількості знань, необхідних для коректного розуміння і сприйняття гравців, і можливостей індивідуального та колективного взаємодії з ними, - і представлені інтелектуальні завдання вимагають застосування фізичних і розумових навичок.

- Емоційний аспект пов'язаний з військовою спрямованістю деяких таких ігор: рольові ігри легітимізують ті емоції та ідеї, висловлювати які в

звичайній насправді не вважається соціально прийнятним. Вбивства, бойові дії, домінування, агресія, які індивід не має можливості проявляти в побутових умовах, може проявляти в ігровому форматі, що є загальноприйнятою частиною сформованої навколо настільних рольових ігор соціальної системи.

Разом з тим, автор вдається до методу фрейм-аналізу Ірвінга Гофмана, використовуючи його методологію для аналізу структури соціальних взаємовідносин всередині даної субкультури. Зокрема, автор поділяв структуру взаємодії між індивідами на три шари:

- Основним структурним шаром є реальний світ, де учасниками є окремі індивіди, які беруть участь у процесі, який їх об'єднує.
- Другим шаром є ігровий контекст, де індивіди виступають як гравці, що взаємодіють по заздалегідь встановленим ігровим правилам.
- Останнім же шаром є ігровий світ, або ж світ фантазій, де учасники взаємодіють в ролі певних, створених ними ж "Персонажів".

На кожному шарі учасники гри беруть на себе різні рольові ідентичності, разом з тим неусвідомлено визначаючи правила взаємодії на тому рівні, на якому вони існують. Те, що в процес цієї взаємодії - гри, - відбувається в такому комплексному форматі лише є показником того, наскільки складним і багатоформатним явищем можуть бути рольові ігри.

Уява І. Гофмана про те, що людське "Я" не є статичною конструкцією, але швидше за динамічної сукупністю фреймів, в рамках яких індивід існує і ролей, які індивід на себе приміряє для успішного існування в повсякденному житті є надзвичайно успішним механізмом, за допомогою якого можна пояснити процес взаємодії як гравців, так і персонажів один з одним в процесі рольової гри: як в ході звичайних людських взаємодій індивіди приймають на себе певну роль, яка варіюється в залежності від початкових умов, в яких вони опинилися, гравці беруть на себе роль певного персонажа, від імені якого вони взаємодіють в штучно створеному середовищі. Разом з цим, важливим є менеджмент поведінки, - і так само, як

індивід в повсякденній діяльності розуміє коректність або некоректність проявлення певної поведінки в рамках будь-якого фрейму, гравець здійснює контроль за поведінкою власного персонажа, і має не переносити його на себе навіть якщо внутрішньоігрова ситуація передбачає агресивні дії або конфлікт.

Іншими словами, взаємини як між гравцями, так і між їх персонажами можна уявити як пряму аналогію концепції соціологічної драматургії І. Гофмана, завдавши структурну концепцію рольової гри на модель зон і зонального поведінки соціологічної драматургії:

- Зоною переднього плану представляється певне враження або образ, який створюється і якого дотримується гравець для успішного рольового взаємодії з іншими гравцями.
- Зоною заднього плану, або ж закулісної зоною, є особистість самого гравця, і вона ж є структурним базисом для формування зони переднього плану - адже гравець переймає образ персонажа відштовхуючись від власного досвіду, знань, і навичок.
- Зовнішньою зоною, - тобто місцем, де індивіди не залучені в так звану "Виставу", є повсякденне життя, в ході якої індивіди не вступають в рольові взаємодії з іншими людьми, але можуть використовувати досвід, отриманий в ході рольової взаємодії в реальному житті.
- Стінами або межами є неофіційні моральні і формальні правила, які регулюють взаємодії гравців між собою і запобігають перехід ігрових взаємодій на рівень взаємодії між гравцями як особистостями.

Разом з цим, однак, Стівен Браун (Steven Brown) в своїй роботі "Proto-Acting as a New Concept: Personal Mimicry and the Origins of Role Playing" [Brown, 2017] вказує рольові ігри різних жанрів - як комп'ютерні, так і настільні та рольові ігри живої дії, - як поле застосування того, що він у своїй концепції вказує як "Прото-акторство" (Proto-acting). Відповідно до вказівок автора, це збірний термін, який включає в себе уніфікацію цілого спектра людських моделей поведінки - як повсякденних, так і тих, які мають в собі

деякі риси публічного виступу, навіть якщо це відбувається дуже швидко. З точки зору класифікації, прото-акторство можна розташувати між повсякденним використанням індивідом певних ролей в певних умовах (В розумінні І. Гоффмана) і справжньою драматичною грою в класичному сенсі слова.

Прото-акторство має місце бути в тих випадках, коли людина приміряє на себе роль іншої людини або персонажа протягом деякого тривалого часу, - відповідно до прикладів самого С. Брауна, відсторонюючись від концепції рольових ігор, це може бути і батько, що читає казку і озвучує репліки персонажів імітуючи їх манеру розмови, і діти, які зображують персонажів, беручи участь в певній колективній ігровій дії.

На відміну від концепції соціологічної драматургії І. Гоффмана, прото-акторство не є процесом вистави, в ході якого людина намагається уявити себе в свідомості інших людей певним чином, але цілеспрямовано копіює певну модель поведінки, використовуючи за зразок або образ знайомої людини, або якийсь певний сформований незалежно від індивіда образ. Для Прото-акторства характерна активна міміка і жестикуляція, і легка зміна між своєю поведінкою і поведінкою, яке передбачається в образі.

Таким чином, в певній мірі асоціюючи себе з персонажем, індивід вдається до прото-акторства, копіюючи передбачувану модель поведінки і розмови в розважальних цілях, вступаючи у взаємодію з іншими гравцями, що вдаються до такого ж методу. Досвід, отриманий в ході таких ігор, може переноситься в повсякденне життя. Відповідно, рольові ігри - в тому числі і настільні рольові ігри як одна з їх форм, - може представлятися як безпечний засіб відтворення або копіювання певних, незнайомих або слабо знайомих для індивіда моделей поведінки, які він би не використовував в повсякденному житті.

Повертаючись до питання про мотивацію учасників рольових ігор, слід зазначити недолік відповідних досліджень: велика частина аналітичних робіт обмежуються лише поверхневим описом, не вдаючись до серйозної

дослідницької роботи. У вітчизняній сфері, проте, спостерігається тенденція до психологічних досліджень: першою такою є стаття "Рольові ігри живої дії: хто грає і навіщо?" - за авторством Есаулова В.І. та інших [В. И. Есаулов, С. А. Ошемкова, Н. А. Ошемкова, 2015]. Автори, викладачі та клінічні психологи, відзначають, що в даній субкультурі спостерігається вже згадане і описане вище рольове вживання в образ шляхом самоідентифікації себе з образом персонажа. Дослідниками було проведено повне психодіагностичне обстеження 30 осіб, - 15 чоловіків і 15 жінок, різного віку (17-43 років) і з різним ігровим стажем (1-16 років), з головним фокусом дослідження на життєві цінності індивідів і їх мотиви і причини участі в рольовому русі. Автори розділили всіх, хто знаходився під наглядом, на три групи:

- Енергійні і відкриті, які прагнуть до активних дій, активного спілкування, яскравим враженням, - займали близько 1/3 всіх досліджуваних.
- Схожі з першою групою за ступенем активності, але менш товариська група, спрямована більше на спілкування з однодумцями.
- Так звані "Дивні" гравці, які відрізняються високим ступенем самоідентифікації себе з персонажем, якого вони грають. Відзначається, що в рольовому співтоваристві вони є ізгоями і нечасто вступають в контакт з індивідами не своєї групи.

Відзначається, що всім випробовуваним без винятку були властиві такі риси як підвищена активність, імпульсивність, потяг до переживань, прагнення до самореалізації і незалежність, нетерплячість, висока пошукова активність і крайня незалежність, - схильність спиратися виключно на свою думку і свій досвід, протидіючи будь-якому зовнішньому тиску.

Для гравців першої групи чільним аспектом був ігровий: їм властиві заперечення проблем, життєлюбність, нерозбірливість контактів, пристрасть до ризикованих підприємств, нестійкість в інтересах і необов'язковість в справах.

Гравці другої групи характеризуються зануренням у внутрішній світ, їм властиве почуття відірваності, самотності, і несхожості на інших. З особистісної сторони автори вказують, що вони мають тенденцію до високої індивідуалістичності, вибірковості в спілкуванні, підкресленому нонконформізму.

Контент-аналіз складених авторами анкет вказує на наступні основні мотиваційні чинники для участі в рольовому співтоваристві:

- Можливість моделювання складних життєвих ситуацій без серйозного ризику для себе і свого здоров'я, таким чином переносячи ігровий досвід в реальне життя.

- Можливість самовираження, недоступного в повсякденному житті. Гравці вибирають собі персонажів і образи, які є більш придатними для вираження своїх переживань, цінностей, і моральних установок, - така відкритість, таким чином, допомагає сформувати близькі і довірчі відносини, що тривають і за межами ігор.

- Можливість висловлення таких почуттів, які учасники спільноти не можуть виражати в повсякденному житті з різних, пов'язаних з соціальними рамками і межами причин. Більш того, як вказують автори, вираз цих емоцій в куди більш безпечному форматі, коли це відбувається "Під маскою" персонажа.

Так само автори наводять список "Цінностей-цілей", що є головними для досліджуваних, і тих рис характеру, що сприяють, на думку досліджуваних, досягненню цих цілей.

Цінностями-цілями є:

- Повноцінне, насичене життя.
- Здоров'я.
- Впевненість у собі, внутрішня гармонія.
- Свобода, самотійність.
- Розвиток, самовдосконалення.

- Любов, духовна і фізична близькість.

Серед засобів до досягнень вищевказаних цілей вказувалося:

- Незалежність, здатність приймати самостійні рішення.
- Освіченість, широта знань, загальна культура.
- Тверда воля, сила характеру, вміння не відступати перед життєвими труднощами.
- Життєрадісність, загальне почуття гумору.

В кінцевому підсумку, автори роблять висновки, що для всіх рольових гравців виявилось характерна протестна поведінка, протистояння початковим сценарним приписами. Так само їм властивий невисокий рівень соціальної адаптації. Серед індивідуальних особливостей гравців вказується наявна у деяких криза ідентичності, яка прийняла затяжний характер.

Аналогічні дослідження так само проводилися Малигиним В.Л. і Щербачовим В. В. в роботі "Дослідження психологічної інфантилізації серед учасників субкультури рольових ігор" [В. Л. Малыгин, В. В. Щербачев, 2015]. Автори, як і автори першої роботи, мали на меті вивчення індивідуально-психологічних особливостей досліджуваних. Об'єктом дослідження так само були учасники субкультури рольових ігор. Всього в дослідженні брало участь 50 чоловік, половина з яких, - 25 осіб, - були чоловіками, і решта 25 жінками. Головним критерієм відбору була залученість в субкультуру: для аналізу підбиралися тільки ті індивіди, які мали стаж участі в рольових іграх не менше трьох років з інтенсивністю участі в 2-3 великих і 5-6 невеликих ігор в рік.

В результаті проведеного аналізу авторами був представлений висновок, зміст якого є схожим з змістом попередньої роботи і зайвий раз доводить достовірність проведених досліджень: за вказівкою авторів, одним з ключових факторів в субкультурі рольових ігор є прояв емоцій, - одним з головних мотивів приєднання до субкультури є необхідність вільного і безпечного прояви емоцій. Також вказується, що рольова гра є для досліджуваних засобом пошуку і формування власної ідентичності. В

кінцевому підсумку, автори вказують, що портрет учасника субкультури рольових ігор можна уявити як портрет творчої, лабільною особистості, емоційно чутливою і залежною від навколишнього світу.

Прикладом же західного погляду на це питання є дослідження "Why People Play Table-Top Role-Playing Games: A Grounded Theory of Becoming as Motivation" проведення американським дослідником Дарріном Ф. Коу [Darrin C. F., 2017]. У передмові автор озвучує, що існує мало досліджень, присвячених мотивації саме настільних рольових ігор, що призвело його до постановки двох питань:

1. Що спонукає людей грати в TRPG?
2. Чи можна вивести єдиний супер-мотиватор, який пояснив би причини і закономірності долучення до TRPG - спільноті?

У своєму дослідженні автор вдавався до методології обґрунтованої теорії (Grounded theory), - зокрема, до ступінчастому методу збору даних і до утворення аналітичних понять-кодів, що виділялися з текстів інтерв'ю та фокус-групи.

Методологія автора базувалася на методі сніжної кулі, де кожен учасник надавав імена інших студентів, які могли б так само взяти участь в дослідженні. Всього було проведено 16 повноцінних глибинних інтерв'ю, причому 5 осіб так само обпитувалися додатково. Так само було опитано два додаткових учасника, які не мали досвіду в настільних іграх, як некомфортні для цієї спільноти учасники.

Питання для інтерв'ю базувалися на особистих дослідженнях автора, матеріали ж для додаткових інтерв'ю базувалися на результатах першого інтерв'ю, - на яке індивід запрошувався, якщо виявляв більш глибоке розуміння своїх внутрішніх спонукань і мотивів для гри в TRPG. Питання другого інтерв'ю структурувалися для кращого розуміння теоретичних концепцій досліджуваної тематики. Після завершення кожного інтерв'ю, воно транскрибувати і кодувалося відповідно до методології обґрунтованої теорії.

Після цього формувалися фокус-групи, що склалися як з індивідів, які брали участь в глибинних інтерв'ю, так і з тих, хто не брав у них участі.

В ході аналізу результатів дослідження, автор виділив наявність двох масивних концептуальних кодів мотивації, пов'язаних з мотивацією учасників приєднуються до TRPG - ігор: такими є коди "Вербування" (Being Recruited) і код "Творчої цікавості" (Creative Curiosity). Код вербування включав в себе список таких категоріальних кодів, як "Необхідність в соціальній інтеграції" і "Пошук психологічного притулку в іграх", в концептуальний код "Творчої цікавості" ж були такі категоріальні коди як "Пошук творчої свободи" і "Наявність простору для творчості". В цілому, автор підводить висновок що код "Творчої цікавості" в цілому асоціюється з внутрішнім бажанням індивіда до самовираження, в той час як код "Вербування" пов'язаний з психологічною необхідністю до спілкування і встановленню тісних психологічних зв'язків.

Для кращого розуміння мотивації гравців до приналежності до TRPG - спільноті, автор наводить альтернативну класифікацію, сформовану на основі аналізу створеної в ході кодування інтерв'ю семантичної мережі. Приводяться наступні концептуальні коди: Образна творчість, Вивчення та самопізнання, Належність і взаємодія, Відпочинок та безпека, Навчання.

- Концептуальний код образного творчості має на увазі отримання задоволення гравцем від використання своєї уяви для створення унікальних історій, віртуальних світів як в індивідуальному, так і в колективному творчому просторі. За вказівкою автора, даний нелінійний процес розширює уяву і когнітивну гнучкість.

- Образна творчість включає в себе такі категоріальні коди, як: "TRPG як творчих інструмент", "Творча цікавість", "Психологічний баланс", - а так само такі як "Визнання ефекту просочування", коли образ мислення і характер персонажа виходить з щоденних переживань і хвилювань автора, "Створення та опрацювання персонажа з більшою

глибиною, зіставлення рольової гри і письменства", "Побудова та формування ігрового персонажа як мотивацію до гри".

- Вивчення і самопізнання передбачає, що участь в TRPG передбачає для них процес особистого чи групового аналізу та пошуку власної ідентичності. Гравці мотивуються як і можливістю створення персонажа, який мав би всі або деякі якості самого гравця, надаючи таким чином можливість своєї взаємодії в нестандартному середовищі, - або навпаки, створення образу, в якому індивід ніколи не зміг би постати в повсякденному житті. Сюди автором включаються такі категоріальні коди, як "Можливість створення персонажа з проявами нестандартних особистісних якостей", "Пошук задоволення в грі від імені повністю протилежного по характеру гравцеві персонажу", і такі ж підсвідомі категоріальні коди, як "Контроль реальності", "Протиставлення реального і ідеального "Я" ", " Розуміння себе через ігрову форму ". Автор вказує, що так само в даному концептуальному коді так само можна виділити бажання гравців до ідеалізації себе, або для вираження тих рис характеру, які вони спостерігають у інших гравців спільноти.

- Належність і взаємодія як концептуальний код відноситься до гравців, які мають психологічну і соціальну необхідність в тісній взаємодії і близькості. В рамках даного коду можна виділити такі категоріальні коди як "Соціальна інтеграція", "Соціальна самоідентифікація", "Соціальний розвиток", "Гра як менторство". Сюди автор відносить такі категоріальні коди як "Збереження прозорості поведінки групи", "Гра як об'єднуючий механізм незалежно від соціальних стигм і очікувань", "Переживання чужих ідентичностей".

- Концептуальний код "Відпочинку та безпеки" передбачає мотивацію, засновану на пошуку соціальної та психологічної безпеки в ході ігрового процесу. Передбачається, що носії цього концептуального коду здійснюють міграцію від інших, реальних психологічних стресорів: під час гри і супутніх процесів спілкування і обговорення індивід

знаходить почуття безпеки, передбачуваності. Концептуальний код включає в себе такі категоріальні коди як "об'єднуються співтовариство", "Контроль реальності", "Гра як втеча від реальності", "Соціальна свобода", "Соціальна інтеграція". Сюди ж можна віднести і такі підсвідомі категоріальні коди як "Встановлення меж між ігровий і побутової реальністю", "Відволікання за допомогою гри від тягаря відповідальності побутової реальності", "Сприйняття рольової гри як об'єднавчого соціального механізму".

- "Навчання" в своїй концептуальній структурі передбачає те, що певні думки, емоції, переживання які випробовуються в ході взаємодії від імені внутрішньо-ігрового персонажа можуть переноситься в повсякденну реальність, формуючи творчий простір для розвитку власних соціальних навичок, вирішення конфліктів, практикування нестандартного мислення, розвитку цілей , участь в командній роботі. Коли гравцеві доводиться вдаватися до необхідності розвивати ці навички невимушено, навчання стає одним з мотиваційних факторів. Автор вказує, що даний факт може свідчити також про прояві необхідності брати участь в складних розумових групових процесах, і може включати в себе такі категоріальні коди як "Гра як навчання", "Використання гри як посередника з реальністю", "Навчання, як зворотний ефект від групових взаємодій ". Так само даний концептуальний код включає в себе такі підсвідомі категоріальні коди як "Зізнання ефективності зіставлення дій персонажа своїм діям в реальному житті", "Рольові взаємодії як спосіб розвинути свої комунікативні та вербальні навички".

Проводячи зіставлення всіх семи вищезазначених концептуальних теорій, Даррін Ф. Коу призводить свою теорію про єдиний супер-мотиватор, який служить сполучним і об'єднуючим фактором для всієї субкультури настільних ігор, і називає його процесом становлення або просто "Становленням", вказуючи, що незалежно від приналежності до тієї чи іншої концептуальної категорії індивід схильний до внутрішньо-субкультурних

взаємодій через усвідомлення можливості розвитку своїх внутрішніх особистісних якостей, або ж через усвідомлення можливості становлення тією ідеалістичною версією самого себе, з якою он стикається в ході рольової гри. Відчуваючи мотиваційні процеси, гравець продовжує залишатися всередині спільноти, оскільки вона надає йому можливість для самовдосконалення і для задоволення тих соціальних, психологічних, емоційних потреб, яких він потребує.

Таким чином, настільні рольові ігри, як і рольові ігри в цілому, є однією з найбільш унікальних в наш час субкультур, що сформувалися на основі природного для людини бажання тимчасового виходу з базових соціально-культурних взаємодій, норм, і правил. Сама структура рольових ігор, - як і настільних рольових ігор зокрема, - має на увазі прийняття альтернативної самоідентифікації, демонстративно не схожою на самоідентифікацію в повсякденному житті. Не дивлячись на те що рольовий рух самі члени субкультури вважають корисним для соціалізації способом піти від повсякденної рутини і буденності, зайве занурення в гру вважається поганим тоном.

Підводячи підсумок, можна зробити висновок, що одними з основних мотивів приєднання до даної субкультури можуть бути:

- Можливість ескапізму, - тимчасового зняття з себе вантажу соціальних норм і обов'язків.
- Можливість прояв альтернативної самоідентифікації і прийняття нестандартних для себе соціальних ролей і моделей поведінки в безпечних, "Ігрових" рамках.
- Висловлювання, прояв творчої свободи, що виражається у величезному просторі для створення унікальних історій, віртуальних світів, і більше того - можливість колективної творчості і можливість ділитися результатами цієї творчості з іншими членами спільноти.

Однак, на відміну від інших субкультур, внутрішня структура яких будується на втечу від реальності, внутрішня структура субкультури

рольових ігор, - і настільних рольових ігор зокрема, - є природним продовженням традиційної культури і багато в чому черпає натхнення з повсякденної реальності, а практики, які використовуються членами спільноти, служать лише для їх додаткової соціалізації, - що позитивним чином позначається на інтегрованості кожного окремого індивіда в соціальну структуру суспільства.

РОЗДІЛ 2

ВПЛИВ СУБКУЛЬТУРИ НАСТІЛЬНИХ РОЛЬОВИХ ІГОР

2.1 Методологія та дизайн дослідження

Основною методологічною основою даного дослідження виступив якісний підхід. Головним методом збору емпіричної інформації виступали напів структуровані інтерв'ю, які давали можливість, спираючись на життєвий досвід респондента, отримати більш глибоке розуміння досліджуваної субкультури і зрозуміти, яке значення вона має як і для самого респондента, так і на те, який саме вплив вона справила в його життя. Так само з членами субкультури проводилися структуровані опитування в соціальних мережах за допомогою опитувальника, сконструйованого на базі гайду інтерв'ю, що було так само додатковим методом збору інформації. Всього з учасниками субкультури настільних рольових ігор було проведено 10 інтерв'ю. Також було виділено 6 респондентів, які надали найбільш інформативні відповіді на опитування, проведене в соціальних мережах. Інформація, що була отримана від них, інтерпретується як другорядна і може використовуватися для порівняння з інформацією, отриманою в результаті інтерв'ю для поліпшення сприйняття і якості виконаної роботи.

Логіка конструювання вибірки полягала у виборі інформаційно насичених кейсів для більш глибокого вивчення. Методом відбору респондентів був метод "Сніжного кома", - цей підхід був найбільш ефективним для даного дослідження з огляду на певною мірою закритість даної субкультури, і тому список потенціальних інформантів поповнювався завдяки рекомендаціям вже опитаних респондентів. Основним критерієм відбору служила самоідентифікація респондента як активного члена даної субкультури.

Середній термін участі в субкультурі серед респондентів, як правило, більше п'яти років. Частина респондентів була в шлюбі, має дітей. Всі без

винятку мають вищу освіту, двоє з респондентів працюють в сфері, так чи інакше пов'язаної з настільними рольовими іграми. Кожен з респондентів виявив зацікавленість і без заперечень ділився своїм досвідом і враженнями.

Відомості про респондентів (Ім'я, вік, стать, та термін участі у субкультурі) вказані в таблиці 2.1. Професійні вимоги (Конфіденційність, умови поширення матеріалів інтерв'ю, дозвіл на запис) були повністю дотримані.

Табл. 2.1 Демографічні показники респондентів (Інтерв'ю)

№	Ім'я	Вік	Стать	Термін (Роки)
1	Тимур	33	Чол.	20
2	Артем	22	Чол.	8
3	Олександр	32	Чол.	21
4	Сергій	25	Чол.	4
5	Павло	28	Чол.	10
6	Ольга	27	Жін.	8
7	Сергій	24	Чол.	3
8	Гліб	24	Чол.	5
9	Анна	26	Жін.	8
10	Іван	34	Чол.	23

Табл. 2.2 Демографічні показники респондентів (Опитування)

№	Ім'я	Вік	Стать	Термін (Роки)
11	Роман	26	Чол.	10
12	Михайло	24	Чол.	8
13	Гліб	32	Чол.	14
14	Сергій	31	Чол.	4
15	Юліан	31	Чол.	6
16	Олександр	19	Чол.	3

Гайд інтерв'ю базується на трьох незалежних блоках питань, кожен з яких відповідає поставленим завданням дослідження: "Мотиваційна структура приєднання до TRPG-субкультури", "Вплив TRPG-субкультури на індивіда", "Внутрішня мотивація учасника TRPG-субкультури".

Перший блок гайда, "Мотиваційна структура приєднання до TRPG-субкультури", базується на питаннях за допомогою яких представляється можливість дізнатися, як саме респондент дізнався про існування настільних рольових ігор та рольової субкультури, і зрозуміти, як формувався інтерес до даної субкультури, а так само які причини надалі послужили розвитку даного інтересу. Питання сформовані таким чином, що б в подальшому мати можливість зрозуміти, чи існує якась закономірність, на підставі якої респонденти проявили інтерес до даної субкультури і стали в подальшому брати активну участь в її житті.

Другий блок гайда, "Вплив TRPG-субкультури на індивіда", структурно сформовано таким чином, що б спонукати респондента на самоаналіз, і отримати можливість отримати інформацію про те, чи вплинула субкультура на соціалізацію респондента і як відбивається на його повсякденному житті в цілому, - таким чином, що б в подальшому при аналізі отриманих даних випала можливість певною мірою оцінити вплив - будь він позитивним чи негативним, - на індивіда і його існування в повсякденному житті.

Третій блок гайда, "Внутрішня мотивація учасника TRPG-субкультури" за допомогою поставлених запитань надає можливість зрозуміти, як саме субкультура настільних рольових ігор впливає на респондента, - адже зрозумівши, на основі яких критеріїв респондент формує своїх внутрішньо-ігрових персонажів, можна зрозуміти, який саме зміст він вкладає в їх створення, і таким чином надається можливість зрозуміти, як субкультура впливає на його соціалізацію і на поведінку в повсякденному житті.

2.2 Мотиваційна структура приєднання до TRPG - субкультури

Аналізуючи отримані в ході інтерв'ю та опитування дані, можна прийти до висновку, що переважна більшість респондентів дізналося про існування настільних рольових ігор з кількох джерел:

- Мас-медіа і інші публічні джерела: youtube - канали, посилання в різного роду фільмах і серіалах, публікації в спеціалізованих медіа (комп'ютерних та гик-журналах).
- Фентезі-література, присвячена тому чи іншому фендому (Фендом - фантастичний всесвіт), яка існує або завдяки настільним рольових ігор, або по якій, відповідно, існує настільна TRPG.
- Коло спілкування: родичі, друзі, чи інші люди, що мали певний досвід в TRPG і мали контакт з респондентом.

Слід зауважити, що у більшості респондентів проходив деякий час від моменту знайомства з TRPG до самого моменту першого ігрового досвіду:

«... це було досить поступово, і якогось чіткого, різкого поворотного моменту назвати не можу: спочатку все пішло від звичайних, простих «Настолок», - рольові ігри тоді здавалися чимось дико складним...»
(Респондент № 7)

Так само слід зазначити, що сам факт отримання інформації про існування TRPG не завжди означав, що респондент виявляв інтерес до даної субкультури, а тому, якщо приводити вказаний список в тому порядку, в якому це викликало інтерес у респондентів, то перш за все слід агентом залучення до субкультури слід вказати саме коло спілкування:

«...в 99-му році, в фактично табірному середовищі за програмою обдарованих підлітків це було дуже популярне хобі, яким обмінювалися і яке обговорювали...» (Респондент №3)

«...по-моєму я був у кінці першого - початку другого року навчання в академії, і кілька друзів запросили пограти. І так як я грав в комп'ютерні ігри то я сразу зрозумів, про що йде мова...» (Респондент №5)

«...я дізналася про них ще в навчальному закладі, на першому курсі, від знайомих, які розповіли з приводу того що це захоплюючий засіб проведення часу...» (Респондент №6)

«Власне, про настільних рольових ігри я дізналася від свого брата, який сказав що у нього друг - майстер. Ну і, власне, брат познайомив мене з цим майстром, а потім майстер уже сам запрошував мене на «Настолкі», які вів...» (Респондент №9, Майстер - GM, Game Master)

Перший же ігровий досвід має важливе значення в контексті інтерв'ю, тому що саме він дозволяє визначити внутрішню причину, завдяки якій респондент зацікавився настільними рольовими іграми. В контексті проведених інтерв'ю можна з упевненістю сказати, що респондентів приваблювала насамперед свобода дій, вибору, і фантазії, яка в свою чергу стимулювала проявляти себе більш творчо і все більше і більше експериментувати з різними елементами гри і проявляти себе у все більш незвичайному вигляді:

«...Найбільш цікавим мені здалося те, наскільки це насправді складно, але складно в хорошому сенсі ... потрібно думати, прораховувати ймовірності, міркувати, до чого дії можуть привести ...» (Респондент 1)

«...на відміну від звичайних настільних ігор мені сподобалася свобода вибору ...» (Респондент 2)

«...я був ведучим, і найбільш цікавим для мене було допомогти створити гравцям персонажів, а потім обговорити або створити світ, тому що він був у нас дуже неповний ...» (Респондент 3)

«...приємною була спільна творчість, з огляду на те що ти це робив не один...» (Респондент 7)

«...найприємнішим було відчуття свободи дій. Це як раніше, коли читав якусь книгу, уявляв себе головним або не дуже героєм, і думав "Що б я зробив у цій ситуації?". А в грі ти і є головний герой і у тебе є можливість діяти, так як ти хочеш ...» (Респондент №15)

Питання про початкову і подальшу мотивації надає можливість проаналізувати динаміку відповідей респондента:

- По-перше, надається можливість самому респонденту самостійно детермінувати чинники прояву і збереження інтересу до вищевказаної субкультури.

- По-друге, відштовхуючись від перших вражень і внутрішньої причини, по якій індивіди проявили інтерес до TRPG, і від декларованих мотивацій і аналізуючи і зіставляючи їх, представляється можливим сформуванню цілісної мотиваційну структуру, якою керувався і потенційно продовжує керуватися індивід.

«...спочатку це було «Чому б і ні?». Далі зрозумів, що мені це подобається, і я знайшов людей, яким теж це подобається, створив своє коло...» (Респондент 1)

«...я люблю поринати в різноманітні історії: з позиції ведучого мені цікаво подивитися, як гравці розбираються із заданою ситуацією ... з позиції ведучого у мене з'являється відчуття, ніби я дивлюся серіал ... з позиції гравця мені більше кидали різноманітні виклики, а я з ними справлявся...» (Респондент 2)

«...було цікаво спробувати щось таке, що не пробував раніше з одного боку, а з іншого боку побути кимось іншим...» (Респондент 6)

«...мені подобається «Майструвати», мені подобається знайомитися з новими світами, мені подобається продумувати загальні схеми і дивитися, куди це все виведе, мені подобається і як персонажі гравців на це все реагують, і в якійсь мірі мені подобається що в моєму розпорядженні є безліч різних персонажів, яких мені доводиться відігравати...» (Респондент 7)

«...спільне вирішення завдань, діалоги між гравцями і майстром, солодкість перемоги або гіркоту поразки, і все це не виходячи з дому. Це як читати книгу, грати в комп'ютерну гру, дивитися фільм з друзями, тільки краще...» (Респондент №15)

«...притягувала ідея якогось ... ескапізму, спробувати побути іншою істотою, іншою людиною, якимось персонажем, при чому не в нашому світі, а в якомусь абсолютно фантастичному ...» (Респондент 9)

Також слід відзначити тенденцію, яка простежується у всіх відповідях респондентів: після знайомства з настільними рольовими іграми інші аналогічні засоби проведення часу здаються їм не такими привабливими, що може свідчити про глибокі зв'язки з TRPG-спільнотою, які зміцнюються в міру кількості часу, проведеного разом з іншими членами спільноти.

«...за весь цей час я вже навіть не уявляю себе без цього хобі, це органічна частина мого життя. Це спосіб проведення часу з друзями, це спосіб деяких вправ для розуму, які виходять за межі звичайних вправ тут і там: на роботі, в залі, або ще десь. Плюс до цього це завжди чудова тема для розмови: події минулого ігрової сесії, або плани на майбутню...» (Респондент №1)

«...тому, що всі інші способи проведення часу стали помітно мені цікавими. Замість книг зараз бездарності плодять макулатуру, фільми перетворилися в кіно-атракціони зі спецефектами, серіали загрузли в безглуздою пропаганді вкрай лівих ідей в масовій свідомості ... на тлі цього НРІ - непогана віддушину, в яку можна зануритися, щоб цікаво провести час і отримає дозу позитивних емоцій...» (Респондент №13)

«...це можливість пережити щось нове і побути кимось іншим. І що це для мене важливо, не поодиноці. Завжди любив фантастику і командні ігри...» (Респондент №15)

«...тому що у всіх інших хобі я залишаюся собою. У НРІ ж, я можу бути ким то більшим, кращим...» (Респондент №19)

2.3 Вплив TRPG – субкультури на індивіда.

Всі респонденти без винятку відзначали, що практика гри в настільні рольові ігри впливає на особистість людини і на його персональні навички

багатьма способами. В цілому можна виділити два загальні шляхи впливу TRPG на індивіда: прямий і непрямий. У контексті даного аналізу, під прямим шляхом впливу мається на увазі вплив настільних ігор на характер і особистість індивіда, непрямий шлях - це вплив на його особистісні навички, до яких він свідомо чи несвідомо вдається кожен день:

Прямий шлях впливу:

- Поліпшення соціалізації: безліч респондентів, які раніше мали проблеми із взаємодією в суспільстві, відзначали, що настільні рольові ігри дозволяють їм розвивати свої комунікативні навички, краще сприймати себе як особистість.
- Вербальні і ораторські навички: так само респонденти відзначали, що настільні рольові ігри допомагають розвитку навичок розмовної мови, дозволяючи легко і безперешкодно володіти увагою аудиторії в разі публічних виступів або дебатів.
- Копінг-стратегії: будучи досить неочевидним фактором, респонденти не завжди відзначали його наявність безпосередньо, проте визнавали, що настільні рольові ігри дозволяли їм тим чи іншим способом краще справлятися зі стресом в різних його проявах. Окремі респонденти формували спеціальні техніки, які вони застосовували як в ході ігор, так і в повсякденному житті, щоб справлятися з щоденною емоційною напругою, іншим допомагав метод подання на своєму місці свого ігрового персонажа, - в разі, якщо їх ігровий персонаж володів тими характеристиками, яких не вистачає самому респонденту.

Ремарка: Копінг, копінгові стратегії - це те, що робить людина, щоб впоратися зі стресом. Поняття об'єднує когнітивні, емоційні та поведінкові стратегії, які використовуються, щоб впоратися зі стресами, і в загальному випадку, з психологічними важкими ситуаціями повсякденного життя.

Непряний шлях впливу є набагато більш комплексним, і не піддається чіткій класифікації, - проте, так само велика кількість респондентів стверджує, що настільні рольові ігри стимулюють індивідуальний розвиток: чим більше ігровий досвід індивіда, тим більше знань він накопичує про абсолютно різні життєві сфери: соціальні науки, історія, різні мови, специфічні технічні знання. Це пояснюється специфікою настільних рольових ігор і самим феноменом відіграшу ролі персонажа, для якого часто потрібні специфічні знання і / або манера мови, яка відповідає тій чи іншій епосі / ігровому всесвіту. Особливо сильно непряний шлях впливу спостерігається у ігрових майстрів (Ведучих), які змушені керувати створенням ігрового світу і відповідати за його наповнення, персонажів, опис взаємодій всередині самого ігрового світу. Таким чином, настільні рольові ігри стимулюють усебічний розвиток індивіда, стимулює його розвивати ті навички і знання, для отримання яких він не міг би отримати стимулу ні в якому іншому випадку.

«...коли я займався роботою з цього питання, - я вже робив такий аналіз, - і вийшло, що у мене розвинувся десяток різних копінг-стратегій, і прекрасно вирости навички самоаналізу...» (Респондент 3)

«...отриманий досвід виходить досить різноманітним: в першу чергу помічаєш, що...це розвиває навички спілкування. У гравців, як на мене, трошки менше, через те що гравець грає одну або декілька улюблених ролей, переживаючи їх так або інакше, а завдання майстра у тому числі задавати певні рольові процеси, а тому доводиться говорити і як заїка, і вдавати з себе людину, яка може спокусити будь-кого рухом брови, і так далі...і подібне розділення призвело до того, що серед моїх знайомих, тих хто грав, багато хто спробував себе у любительському театрі...» (Респондент 5)

«...мені, наприклад, було дуже важко спілкуватися з людьми, особливо з незнайомими людьми, - а більшість людей були незнайомі, бо будь-яке знайомство давалося мені насилу, і це (TRPG - прим.) дозволило краще спілкуватися, розвивати навички комунікації, і спокійніше реагувати на ті

чи інші висловлювання ... настільні рольові ігри дозволяють краще вчитися взаємодіяти, простіше реагувати на ті чи інші речі, краще відстежувати мову тіла оточуючих людей...» (Респондент 6)

«...після того, як я захопився TRPG, мої ораторські навички піднялися на кілька позицій вище. Я, і без того то в драмгуртку брав участь, то в групі кричав, то заходи проводив, став сильнішим стежити як за своїми вербальними і невербальними жестами, так і за реакцією аудиторії. І в принципі читання невербальних знаків тут дуже важливий пункт проведення ігор. Плюс колись я писав фанфіки, а потім пісні - зараз це все пішло в імпровізацію і підготовку ігор...» (Респондент 11 Ремарка: Фанфіки, або фанфікшн - фанатські твори, присв'ячені тому чи іншому уявному світу, як правило фентезійному та популярному серед кола фанатів)

«...НРІ позитивно впливає на акторські здібності і на імпровізацію, особливо коли граєш за майстра...» (Респондент 12)

«...я став більш відкритим у спілкуванні з незнайомими людьми. Так як гра це по суті чиста імпровізація в плані діалогів, то і поза грою стає простіше спілкуватися...». (Респондент 15)

Разом з цим, слід зазначити, що респонденти заперечують наявність будь-яких чітких залежностей між сторонніми захопленнями і субкультурою настільних рольових ігор: за відгуками респондентів, перш за все це залежить від внутрішніх характеристик індивіда, і як результат - настільні ігри можуть підходити абсолютно будь-яким людям всіх видів і вікових груп, що, за словами самих респондентів, і спостерігається в TRPG – суспільстві:

«...закономірність буває в якихось зовнішніх факторах, які не стільки стосуються якихось характеру або навичок самої людини, але скоріше вони більш зовнішні ... а взагалі я б не сказав, що закономірність якась є, принаймні я її не бачу...». (Респондент №1)

«...насправді я б сказав, що тут все залежить від людини, тому що у мене є дуже різні знайомі, які грають в настільні ігри: є дико соціальні люди, як я, яких хлібом не годуй, але дай з ким небудь поспілкуватися, є, наприклад,

знайома яка водить (є майстром в TRPG - прим.) приблизно п'ять разів на тиждень, але пара зайвих знайомств виносить її на кілька годин (Вводить в ступор, дестабілізує - прим.) - тобто дві незнайомих людини в кімнаті, і все, у неї перевантаження...» (Респондент №2)

«...на початку, звичайно ж, я думав що це тільки для тих, хто любить багато читати, цікавиться створенням віртуальних світів та інше, але справа в тому що коли у мене вже пройшла сотня гравців які були ... ну, скажімо так : офіцери морські, просто офіцери, люди, які не люблять нічого читати, але просто люблять вигадувати якісь байки, але не готові робити це з якихось правил, тому я можу сказати що це дуже різноманітна сфера...» (Респондент № 3)

«...це підійде людям, яких зацікавила перша або одна з перших трьох ігор, якщо людина зіткнулася з тематикою, яка його не зацікавила, то йому швидше за все не сподобається...» (Респондент №5)

«...я дуже часто вожу новачків і бачу, що грають самі різні люди. Не можна сказати, наприклад, що хобі підходить якимось ініціативним людям і не підходить тим, хто любить залишитися осторонь. Найголовніше - це не варто грати тим, хто не готовий приймати правила. Причому не тільки правила конкретної гри, а й правила (Неформальні – прим.) столу...» (Респондент №11)

«...можу сказати, що з певною натяжкою, це хобі підійде всім людям, які хочуть цікаво провести час і готові для цього проявити хоча б зачатки фантазії і творчого підходу...» (Респондент №13)

«...це хобі не підійде тим, хто не зберіг в собі внутрішню дитину і деякої безпосередності. Тим, хто не здатен "прикидатися" при сторонніх, тим самим відіграючи персонажа. Ну і конфліктних і неадекватних людей тут теж зазвичай не раді бачити...» (Респондент №14)

«...я думаю таке хобі не дуже підійде тим, хто любить вся увага перетягувати на себе і хто не буде змінюватися щоб це якось змінити.

Причому такі люди швидше будуть псувати гру іншим, ніж собі...»
(Респондент №15)

На підставі вищезазначеної універсальності даної субкультури можна пояснити і низьку щільність зв'язків всередині TRPG-спільноти, про яку свідчать реакції на питання про зміну ігрової групи. Не дивлячись на відсутність різко негативних реакцій на поставлене запитання, респонденти визнають, що особистісний фактор відіграє досить значну роль, коли мова йде про формування успішно взаємодіючої ігрової групи: індивідуальний підбір відповідних один одному гравців, як і ігрових персонажів, є важким завданням і однією з найбільших проблем TRPG-спільноти.

«...суб'єктивно - ні. Об'єктивно - так. Саме мене не лякає і я думаю, навпаки - приваблює гра з новими людьми. Але відносини за столом можуть зробити краще саму об'єктивно погану гру і зіпсувати будь-який шедевр...»
(Респондент №11)

«...людський фактор вирішує в НРІ все. Так що партія з повністю незнайомою компанією це рулетка з невисокими шансами на перемогу. Гравців краще ретельно підбирати перед грою щоб не довелося розбігатися після першої ж партії. Звичайно тут багато що залежить від досвіду гравців, від їх товариських якостей. Деякі люди легко знаходять спільну мову з ким завгодно і їм скрізь комфортно і цікаво. Але особисто для мене це найскладніше випробування кожен раз при запуску нової партії - знайти і зібрати таких людей, з якими мені буде комфортно і цікаво. Сама система (Система правил, за якою ведеться гра – прим.) це вже справа інша. Навіть не те що одна система, а одна і та же пригода в руках різних майстрів і гравців будуть виглядати з боку абсолютно різними, адже тут самі люди творять гру а не абстрактні правила створюють атмосферу. Правила виступають лише в ролі інструмента...» (Респондент №12)

«...нова група гравців це в тій чи іншій мірі стрес для всіх гравців, ти ніколи не знаєш переваг гравців, звичок людей, їхніх характерів і т.д. з цієї

причини в будь-якій компанії завжди краще мати як мінімум одного добре знайомої людини...» (Респондент №14)

«...чи вплине на мене тільки тим, що мені буде цікаво, що вони за люди і як вони грають. І так, особистості майстра і гравців в групі впливають на успішність гри набагато більше ніж система. Якщо гравці і майстер починають конфліктувати, то як правило партія або швидко розвалиться, або піде той, через кого ці конфлікти виникають...» (Респондент №15)

2.4 Внутрішня мотивація учасника TRPG – субкультури.

Питання про формування персонажа, його характер і зв'язок цього характеру з самим респондентом є не тільки засобом відстеження внутрішньої мотивації респондента залишатися в TRPG-співтоваристві, а й оцінити, наскільки в дійсній мірою рольова складова субкультури впливає на індивідуальність респондента.

«...це дуже сильно залежить від того, у що ми граємо, які в цілому плани на гру, але в цілому я проти персонажів, які складаються тільки з механіки, тому що в них немає особливого сенсу...» (Респондент №2)

«... це в принципі характерно для людини: придумувати когось чи щось, що знаходиться в сфері його пізнання і розуміння ... і чим більше персонаж віддалений від тебе, тим більше губляться ті враження або досвід, якщо ти можеш їх усвідомити. Я таке спостерігаю і у гравців, і у мене... можу сказати що більш закриті люди, які з меншим задоволенням приймають нових гравців і нові ігри, вони грають більш схожі (На себе - прим.) ролі...» (Респондент №3)

«...найбільш часто, як я можу сказати, гравці виходять з трьох основних критеріїв, коли вони вибирають систему, по якій вони хочуть грати: перше це певна реалізація якоїсь "Power Dream", - тобто ким би ти хотів себе уявити в цих конкретних реаліях, часто що б подолати якийсь власний недолік, час від часу що б відчуття почуття досягнення того, що

недосяжно в повсякденному житті, або реалізація способу, який запам'ятався з будь-якого твору, який залишився в пам'яті. Для інших гравців, яких я знаю, це може бути таким собі челендж (Challenge, виклик - прим.) Грати ту особу, якою ти не є, і спробувати пережити досвід, який так само є недоступним. З третього боку, деякі гравці виходять з такої логіки, що добре вписується в задане оточення...» (Респондент №5)

«...завжди хочеться створювати персонажа, який буде викликати певні емоційні відгуки, і саме через це ми граємо часто тих чи інших персонажів ... це скоріше та чи інша індивідуальність, яка підглянена в якійсь цікавій книзі, цікавому фільмі, або в іншій літературі, або щось, що раптом придумується, і кожен раз хочеться спробувати ... тому це кожен раз персонаж, який повинен більш відповідати тому, як живе людина при заданих обставинах, тому кожен персонаж цінний, і якщо його раптом вбили, то це дуже сумно...» (Респондент №6)

«...коли я тільки починала грати, я хотіла персонажа, максимально схожого на себе, тому що мені якось було простіше грати, але потім я брала якусь свою певну рису характеру, гіперболізували її, і на підставі її створювала персонажів. Тобто він у чомусь був схожий на мене, але здебільшого немає, - а зараз я зовсім намагаюся грати несхожих, але в будь-якому випадку персонаж буде чимось, хоч по-мінімуму, але схожий на гравця, але ось максимально віддається від себе і грати абсолютно схожих на мене персонажів це виклик - грати роль, яка тобі незрозуміла...» (Респондент №9)

«...насправді будь-який гравець в тій чи іншій мірі керується своїм характером при створенні персонажа, ну, може бути тільки природжені актори здатні відігравати щораз абсолютно нову роль, я, наприклад, з цієї причини завжди відіграватися похмурих флегматичних персонажів, іноді спочатку, іноді з часом приводжу персонажів до цього тому це близьке мені за характером і розуміння картини світу з цієї точки зору, найскладніше грати зрозуміло холериків, але я власне це і не намагаюся робити. Знання,

навички, освіченість і т.д. персонажа зрозуміло повинні відповідати тимчасовому проміжку і культурі ігрового світу, але характер так чи інакше базується на гравця або тому, ким він би хотів стати в житті...»
(Респондент №14)

«...на мою будь-який персонаж завжди несе частину характеру гравця. Всі персонажі всіх гравців з якими я грав відображали частина їх характеру. Чи не повністю, але хоч щось в персонажа від гравців було. Мої персонажі не виняток. Думаю щоб робити персонажів несхожих на тебе і потім їх добре відігравати і розкривати, потрібно мати пристойний досвід. Це як бути сценаристом, актором і режисером, щодо персонажа, одночасно...». (Респондент №15)

На підставі отриманих від респондентів даних надається можливість припустити наявність певної динаміки розвитку ігрового досвіду респондентів:

- Вперше стикаючись з настільними рольовими іграми як з субкультурою, гравець протягом декількох перших ігрових сесій або закріплюється в даній субкультурі, починаючи брати участь в подальшому її житті, або ж не проявляє цікавості, та уходить. З огляду на динаміку відповідей респондентів, приєднання до субкультури залежить від декількох факторів, в число яких можна віднести як і персональні риси індивіда (Ступінь особистої організованості, що необхідно для успішної комунікації з іншими членами ігрової групи, ступінь зацікавленості в субкультурі, особисті риси характеру, які стимулюють або перешкоджають подальшому залученню) так і зовнішні причини (Наявність вільного часу, інтерес до ігрового всесвіту, в рамках якого проходить гра, і т.д.) в різній пропорційності.
- У разі, якщо у гравця закріплюється інтерес до даної субкультури, то в рамках ігрових сесій він починає переносити свій реальний життєвий досвід на ігрових персонажів, створюваних ним, і в заздалегідь обумовлених з іншими гравцями ігрових рамках свідомо чи несвідомо

досліджує свою передбачувану поведінку в різних, штучно створених, ігрових ситуаціях. Отриманий досвід індивід переносить в повсякденну дійсність і вдається до неї в ситуаціях, схожих з тими, з якими він стикався під час ігрових сесій (Досвід спілкування з незнайомими людьми, поведінка в стресових ситуаціях, тощо).

- По мірі отримання подальшого ігрового досвіду, гравець починає експериментувати з іншими рисами характеру або типами поведінки, які можуть бути і не притаманні йому в повсякденному житті, однак якими він хотів би мати, або до яких він проявляє інтерес. Експериментуючи в ігровому форматі з їх проявом, отриманий досвід він так само переносить в повсякденну дійсність - як підсумок, у більшості членів субкультури починає спостерігатися високий ступінь соціальної активності, і відсутність будь-якого страху перед будь-якими соціальними взаємодіями.

З огляду на індивідуальні особливості індивіда, його прогрес в даній динаміці може як і закріпитися на одній з перших стадій, - як спостерігається у респондентів, які характерні низьким ступенем соціалізації, - що, втім, тільки підтверджує достовірність даної теорії.

Сам ігровий процес, не рахуючи свого розважального аспекту, виступає як тестовий майданчик для тестування різних моделей поведінки в суспільстві, і є свого роду безпечним простором, де можна проявити як і будь-які приховані девіантні тенденції, висловивши їх в ігровій формі, так і отримати досвід соціальної взаємодії, не маючи будь-яких жорстких наслідків, засудження, або нерозуміння, з якими індивід міг би зіткнутися, експериментуючи зі своєю поведінкою в повсякденному житті. У зв'язку з цим, для багатьох членів субкультури настільні рольові ігри так само є засобом для ескапізму, за допомогою якого вони отримують унікальну можливість віддалитися від своєї реальної соціальної ідентичності і прийняти на себе ту, яку вони уявляють собі як бажанням або ідеальною.

ВИСНОВКИ

Настільні рольові ігри в сучасній їхній формі з'явилися завдяки двом абсолютно не пов'язаним один з одним феноменам, які існували окремо один від одного на протязі тривалого періоду часу: завдяки фантастичній літературі таких авторів як Толкієн, Роберт Говард, Пол Андерсон, і інших творців, що створювали літературні твори в жанрі фентезі і надихали десятки інших людей на аналогічну творчість, і жанр настільних військових ігор, - або ж варгеймів, фактично з'явилися як засіб моделювання реальних військових дій і тактичних військових операцій в настільному, спочатку навчальному, а згодом, - розважально-ігровому форматі .

Першим варгеймом став настільний Kriegspiel, або ж "Крігшпіль", - військова стратегічна розроблена Георгом фон Рассевіцем в 1812 році і випущена в масове поширення в 1824 році. Вона активно використовувалася в пруської армії для штабних тренувань і для навчання особового складу основам тактики і військового планування.

Наступною віхою в розвитку варгеймів стала книга Герберта Уеллса "Підлогові ігри", так само військова стратегічна гра, що відрізнялася надзвичайно спрощеним, доступним і націленим в першу чергу на дітей, форматом. Для гри в "Підлогові гри" не був потрібен спеціальний стіл або будь-які вимірювальні прилади, - і як результат, відразу після виходу на підлогу гри стали популярними по всій Британській Імперії і в США, а так само стали використовуватися педагогами-новаторами як засіб організації дитячого дозвілля.

Будучи синтезом варгейма в спрощеному форматі і натхнення класичної фантастичною літературою, випущена в 1974 році "Dungeons & Dragons" стала початком епохи сучасних настільних рольових ігор.

Основна дія настільних рольових ігор відбувається в усній формі, де так само кожен гравець озвучує дії свого власноруч створеного і прописаного в певних, встановлених правилами, формах персонажа. Самі настільні

рольові ігри несуть форму колективного оповідання, де кожен учасник, - будь то гравець або майстер, - вносить свою лепту у формування загального, структурованого або не дуже сюжету. Саме ця розповідь і є головним елементом будь-якої настільної рольової гри.

Спираючись на матеріал, зібраний в результаті досліджень, можна зробити висновок, що основними джерелами залучення нових людей в субкультуру настільних рольових ігор є:

- Коло спілкування індивіда: родичі, друзі, чи інші люди, які мають досвід настільних рольових ігор, мають спостережувану тенденцію ділитися і розповідати про своє захоплення, таким чином залучаючи до спільноти нових членів.
- Фентезі-література, яка присвячена тому чи іншому фантастичного світу. Частина з даної літератури може бути заснована на настільних рольових іграх з такою ж назвою, має місце бути і зворотний ефект, - коли на підставі будь-якого конкретного літературного твору або жанру творів є настільна рольова гра. Індивід, натхненний прочитаною літературою, має стимул до придбання нового досвіду, заснованого на його улюбленому жанрі / творі, приєднуючись таким чином до TRPG - субкультури.
- Масові медіа і масова культурна продукція: youtube - канали, відсилання в різного роду фільмах і серіалах, публікації про настільні рольові ігри в спеціалізованих медіа, таких як комп'ютерні або гік-журнали так само є одним з основних джерел залучення нових осіб в суспільство.

Разом з цим, варто зазначити, що вищевказані три пункти нехай і є джерелами залучення нових осіб в субкультуру, це не пояснює, чому саме настільні рольові ігри привертають велику кількість індивідів, які можуть різнитися і за своїм походженням, і за своїми культурними звичаями, і за своїм соціальним статусом. Спираючись на теоретичний і емпіричний матеріал, можна зробити висновок про існування двох ключових компонентів, в яких згадував ще Гарі Алан Файн у своїй роботі "Спільна Фантазія": когнітивний і емоційний компоненти, які, імовірно, можна

тракувати як внутрішні, глибинні джерела інтересу абсолютно різних індивідів до настільним рольових ігор:

- Когнітивний компонент, який з'являється як результат активного розумового процесу серед гравців через величезну кількість інформації, що ними обробляється, і яка є необхідною для коректного сприйняття і відтворення дій персонажів, і правильного оформлення взаємодій цих персонажів з найчастіше комплексним і заздалегідь продуманим ігровим світом. Надані ж у рольовій грі інтелектуальні завдання вимагають застосування розумових здібностей гравців, - і в цьому аспекті настільні рольові ігри мають той же ефект, що і інші інтелектуальні ігри, покликані розвивати пам'ять, уяву, і швидкість мислення індивіда.
- Емоційний компонент пов'язаний із соціальною спрямованістю настільних рольових ігор, які представляють унікальне за своєю формою штучно змодельований простір для будь-яких соціально-психологічних експериментів: гравець володіє широким спектром інструментів для того, що б змодельовати будь-які передбачувані свої дії в незвичних для нього соціальних умовах, уявити себе на місці зовсім іншого за статусом або походженням індивіда, або отримати можливість проявляти такі емоції або ідеї в ігровій формі, проявляти які в повсякденному житті або не представляється можливим, або є вкрай девіантним.

Вплив же настільних рольових ігор на індивіда, його характер і на його соціальну адаптованість можна оцінити в тому числі на підставі двох вище згаданих компонентів: в залежності від того, який аспект привертає його більше - когнітивний або емоційний, - можна зробити певні припущення щодо того, чим саме для нього можуть бути настільні рольові ігри: засобом для постійного тренування розуму і джерелом постійних інтелектуальних практик, або ж засобом для ескапістської діяльності, можливістю зняти з себе тягар відповідальності, соціальних норм і обов'язків повсякденному житті, простором для проведення власних соціальних експериментів, пов'язаних з поведінкою, застосуванням на себе нестандартних соціальних ролей і

моделей поведінки, або ж просто методом прояви творчої свободи, де настільні рольові ігри виступають в тому числі і як інструмент пошуку однодумців, і як спосіб колективної творчості і колективного самовираження, так як присутність за ігровим столом проектує миттєву відповідь на прояв творчості індивіда.

Спираючись на зібраний матеріал, можна повторити висновки, зроблені в попередньому розділі, і розділити методи впливу настільних рольових ігор на прямі і непрямі, де прямі шляхи мають прямий ефект на характер і особистість індивіда, а непрямі, - на його особистісні навички та здібності функціонування в суспільстві:

- Прямі шляхи впливу: поліпшення соціалізації, усунення страху соціальних взаємодій, прискорення соціальної адаптації до нових, незнайомих умов, розвиток комунікативних навичок, формування копінг-стратегій як засобу боротьби з накопиченим стресом.
- Непрямі шляхи впливу: забезпечення всебічного розвитку різних навичок і знань в абсолютно різному, що залежить від індивідуального вибору, напрямку. Особливості ігрової механіки настільних рольових ігор складаються в постійному накопиченні різних знань для поліпшення ігрової взаємодії, - і ця стимуляція позитивно впливає на всебічну ерудованість індивіда, і допомагає в розвитку навичок, які він в тому числі може застосувати в реальному житті.

Спираючись на теоретичний матеріал, слід так само згадати і припустити достовірність висновків, зроблених Даррін Ф. Коу, щодо його теорії про супер-мотиватор, "Становлення", згідно з яким індивід, стикаючись з настільними рольовими іграми, може свідомо чи несвідомо сприйняти їх як засіб поліпшення своїх внутрішніх особистісних якостей, і саме постійна стимуляція до успішного саморозвитку буде причиною, по якій він буде залишатися частиною субкультури настільних рольових ігор.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

Шели (Ред.) Д. Ф. Криминология / Дж. Ф. Шели (Ред.). – Санкт-Петербург: СПб.: Питер, 2003. – (3-е междунар. изд.). - 860 с.

Теория Социализации Т. Парсонса [Электронный ресурс] / Социология Молодежи: Электронная энциклопедия, под редакцией В.А. Лукова. – Режим доступа до ресурсу: <http://www.soc-mol.ru/encyclopaedia/theories/73-socializacii-teoriya-t-parsonsa.html>

Сергей Алексеевич Сергеев, Социологические исследования. 1998. № 11. С. 95-102. Gary Fine, “Shared Fantasy: Role Playing Games As Social Worlds”, 1983, University of Chicago Press

Ролевые игры живої действия: кто играет и зачем [Электронный ресурс] / В. И. Есаулов, С. А. Ошемкова, Н. А. Ошемкова // Cyberleninka. – 2015. – Режим доступа до ресурсу: <https://cyberleninka.ru/article/n/rolevye-igry-zhivogo-deystviya-kto-igraet-i-zachem>.

О развитии ролевых игр в России [Электронный ресурс] / Александра Хохлова, // Сборник статей, Ролевой Ивент "Комкон". – 2013. – Режим доступа до ресурсу: http://lib.rpg.ru/index.php/%D0%9E_%D1%80%D0%B0%D0%B7%D0%B2%D0%B8%D1%82%D0%B8%D0%B8_%D1%80%D0%BE%D0%BB%D0%B5%D0%B2%D1%8B%D1%85_%D0%B8%D0%B3%D1%80_%D0%B2_%D0%A0%D0%BE%D1%81%D1%81%D0%B8%D0%B8.

Медведев, Евгений Андреевич. Субкультура участников ролевых игр и методы исследования ее воздействия на личность: диссертация ... кандидата социологических наук : 22.00.06. - Москва, 2004. - 186 с. : ил.

Исследование психологической инфантилизации среди участников субкультуры ролевых игр [Электронный ресурс] / В. Л. Малыгин, В. В. Щербачев // Клиническая и медицинская психология: исследования, обучение, практика: электрон. науч. журн.. – 2015. – Режим доступа до ресурсу: http://medpsy.ru/climp/2015_1_7/article09.php.

Зборовский Г. Е. История социологии: учебник / Г. Е. Зборовский. – Москва: Москва: Гардарики, 2007. – 608 с.

Десятерик Д. Альтернативная культура. Энциклопедия / Дмитрий Десятерик. – Екатеринбург: Ультра.Культура, 2005. – 365 с.

Вознесенская А. П. Русская интеллигенция как субкультура // Молодой ученый. — 2014. — №2. — С. 896-903.

Вербець В.В., Субот О.А, Христюк Т.А. Соціологія: Навчальний посібник. – К.: КОНДОР, 2009.- 550.

Бердюгіна О. Г. Соціологія [Електронний ресурс] / О. Г. Бердюгіна. – 2014. – Режим доступу до ресурсу: https://stud.com.ua/28770/sotsiologiya/sotsiologichni_teoriyi_osobistosti.

Белик А.А. Теория «Я» Дж. Г. Мида и психологическая антропология // Социальная психология и общество. 2011. № 1. С. 31–43.

Pritchard, D. The Encyclopedia of Chess Variants — Games & Puzzles Publications, 1994. — ISBN 0-9524142-0-1. (англ.)

Gelder [Електронний ресурс]. – 2007. – Режим доступу до ресурсу: https://en.wikipedia.org/wiki/Subculture#cite_ref-Gelder_2007_4-0.

Darrin C. F. Why People Play Table-Top Role-Playing Games: A Grounded Theory of Becoming as Motivation [Електронний ресурс] / Cое F. Darrin // The QualitativeReport. – 2017. – Режим доступу до ресурсу: <https://pdfs.semanticscholar.org/b87e/cdcd80dbc8bb47230a25ea1ca460d9185032.pdf>.

Brown, S. Proto-Acting as a New Concept: Personal Mimicry and the Origins of Role Playing. Humanities 2017, 6, 43.

Гайд для проведення інтерв'ю
«Мотиваційні фактори долучення до субкультури настільних рольових ігор»

Доброго дня!

Дякую, що погодилися взяти участь в інтерв'ю. Темою нашого обговорення буде субкультура настільних рольових ігор та причини Вашого інтересу до неї. Інтерв'ю буде проходити в форматі неформальної бесіди тривалістю від сорока хвилин до години. Зверніть увагу, що правильних і неправильних відповідей в даному інтерв'ю не існує, - перш за все нам цікаві саме Ваші думки щодо наданих питань, тому прошу Вас відповідати відверто.

Так само ми гарантуємо вам повну конфіденційність Вашого імені, а так само наданої інформації.

Тематики для обговорення:

- Блок 1. Мотиваційна структура приєднання до TRPG-субкультури.
 - Опишіть, як ви почали грати в TRPG. Як дізналися про існування даного жанру?
 - Опишіть свій перший досвід ігрової взаємодії. Які його елементи були найбільш приємні? На вашу думку, чому?
 - Що спочатку мотивувало вас почати грати?
 - Що мотивувало вас грати згодом?
- Блок 2. Вплив TRPG-субкультури на індивіда.
 - Що робить TRPG привабливими для вас? Що ви отримуєте, граючи в них?
 - Спробуйте порівняти себе до і після того, як Ви захопилися TRPG. Чи помітили Ви в собі будь-які внутрішні зміни, чи відбулися якісь зміни у вашому житті?

- Які нові враження і навички Ви придбали завдяки TRPG?
- Які позитивні і негативні сторони Ви бачите для себе в TRPG?
- Чи могли б Ви описати будь-які подібності та відмінності між вашими знайомими всередині спільноти, і поза ним?
- Якщо Ви вирішите почати гру з незнайомою раніше для Вас групою, сильно чи це вплине на вас?
- Блок 3. Внутрішня мотивація учасника TRPG-субкультури.
 - Створюючи персонажа для внутрішньо-ігрових цілей, якими критеріями Ви керуєтеся?
 - Чи надаєте Ви значення персонажам, якими ви граєте?
 - Як Ви вважаєте: чи є в ваших персонажів відображення вашого власного характеру?

Транскрипт інтерв'ю

Інтерв'ю №10

Респондент №10 - Іван, вік - 34 роки. Одружений. Є адміністратором великої ігрової TRPG спільноти в соціальних мережах, був порекомендований іншим респондентом як людина, на яку він рівняється і з якої бере приклад як ігровий майстер.

Загальний час проведення інтерв'ю: 40 хвилин.

Мова проведення інтерв'ю: російська.

З транскрипта був виключений інструктаж щодо проведення інтерв'ю. Запис починається після надання респондентом згоди на ведення аудіозапису.

І: Попробуйте вспомнить, пожалуйста, когда вы узнали про настольные игры и почему ваш выбор пал именно на них, а не на альтернативные виды "Настолок" - варгеймы, или что-либо еще.

Р: Речь идет именно о настольных ролевых играх?

І: Да, именно о них.

Р: Я познакомился с ними достаточно рано: так получилось, что по-моему в 96 или 97...получается, в 97 году мне подарили на день рождение настольную ролевою игру "Заклятье черного мага", - это была отечественная поделка, сделанная людьми, которые знали о существовании западных настольных ролевых игр, явно читали Advanced Dungeons and Dragons и все такое, и попытались такой своеобразный "Клон" - игра была неплохая, но из самих ее правил невозможно было понять, как в нее играть, но зато там было предисловие, где в меру своих сил, знаний авторы рассказывали о том, что вообще такие настольные ролевые игры, как они существуют на западе, когда они возникли, и все такое. Соответственно, я уже тогда, - у меня не было своего компьютера, но у меня был доступ к компьютеру, мы играли во всяческие компьютерные игрушки, и я уже тогда оценил огромное преимущество, связанное с тем что, во время настольной ролевой игры мы с друзьями непосредственно общались, при чем важное замечание: общались не только по игре. Мы обсуждали всяческие свои дела, там, школьные уроки, и все прочее, и именно это привлекло мое внимание - это был мега-повод собраться с друзьями. Ну, то есть это вот...с 97 по 99 год происходило мое знакомство, и первая моя игра по вот таким вот ограниченным правилам.

І: Тогда следующий вопрос. Попробуйте тогда вспомнить свой первый игровой опыт, - ну, или первые разы, если будет легче. Какие элементы вам показались наиболее приятными, с личной точки зрения, и почему?

Р: Для меня уже тогда стало понятно, - я еще в 2006 году все крепко осмысливал, написал несколько эссе, часть из которых доступна в моем блоге, часть из которых остаются личными, - первое, и самое важное, что меня привлекло в настольных ролевых играх это разрешение загадок, исследование. То есть моя подготовка, - я всегда был ведущим, - ну, собственно, как это и бывает с человеком, который получает в руки настольную ролевую игру, он по умолчанию становится ведущим. Моя подготовка была связана с тем, чтобы раскладывать "Секреты" по карте, и игроки должны были эти "Секреты" находить. И вот это вот безумное удовольствие и игроков, и ведущего связанные именно с секретами...ну то есть, банальный пример, который я всегда привожу: вы входите в комнату, едва освещенную светом чадающего факела, с обвалившимся потолком. В центре комнаты стоит сундук: соответственно, что есть? Слегка освещенная светом чадающего факела комната, в центре стоит сундук. При этом под землей тысячу лет было запечатано. И первый вопрос, который должен возникнуть у игроков, это "Кто, собственно, зажег факел?". Поэтому если игроки говорят, что они идут к сундуку, чтобы проверить, что там внутри, то я говорю: из темного угла, не замеченный вами на вас несется людоед с дубинкой в руках. Это раскрытие секрета путем постановки себя в скованную ситуацию. Второй способ действия здесь: это вопрос "Кто зажег факел?", - то есть игроки начинают что-то расследовать. И третий способ, это привлечение игромеханики: я внимательно осматриваю комнату, навык наблюдательности у меня раскачан до такой-то степени, я кидаю кубик. Вот именно это в 12-14 лет меня привлекло больше всего, но ближе к осознанному опыту, к началу "Нулевых" годов, я понял то, что самый важный продукт настольной ролевой игры, который я получаю, это является сюжет, возникающий в результате игры. То есть я понял, что настольная ролевая игра является генератором сюжета. Все решения игроков, принятые по отношению к подготовке ведущего к игре, генерируют сюжет. И вот то, как получается этот сюжет, - связанным, не связанным, не важно: интересует меня в настольной ролевой игре. Пожалуй так.

І: Я вас понял. И в таком случае, мотивацией и попробовать, и играть в дальнейшем выступает как раз сам "Мастеринг", разгадывание загадок, и формирование истории?

Р: Отчасти да, однако мотивация у меня очень сильно менялась. То есть сейчас я создатель достаточно-таки крупного сообщества: то есть у меня есть блог, дискорд, видеоблог и прочее и как раз сейчас, когда я играю, качественная составляющая сюжета меня интересует меньше всего. Меня интересует скорее испытание новых практик, ощущение себя в виде

такого "Наставника", который может поставить над своими играми какие-то эксперименты, и рассказать об этом окружающим...пожалуй, такие вещи меня сейчас интересуют прежде всего. Но да, какое-то время доминирующим фактором были именно сюжеты, которые возникают в результате игры. Они, кстати, могут в той или иной степени соответствовать сюжетам, которые написаны до игры и по которым проходит игра, однако на данном этапе я такую практику считаю достаточно порочной. Но несмотря на то, что вот это "Наставничество", или любование сюжетом были важными факторами, больше двадцати лет заниматься настольными ролевыми играми мне позволило то, что любая игра всегда создает ситуацию общения. Фрейм общения, и ощущение скорой встречи с друзьями, в том или ином формате, которая будет в том или ином виде сопровождаться игрой, все-таки было фактором, который не менялся со временем.

I: А сейчас, по вашему мнению, он сохранился? Пусть даже в рудиментарном формате, но тем не менее.

P: Да, безусловно, сохранился, поэтому например ситуация с пандемией является очень деструктивной для меня: я попытался, как и остальные, перейти в онлайн-формат, но не получается. Не потому, что страдает техническая оснащенность, или организационная оснащенность, а именно потому что для меня важно быть с игроками в одном помещении, веселится, заказывать пиццу, и так далее.

I: Ну вот, кстати, формируется вопрос. Если сравнить эти "Онлайн-сессии" и живое общение, в чем прежде всего различия наблюдаются? Как и на уровне банальной, как вы сказали, пиццы так и на уровне, может быть, общения что-то меняется, взаимоотношений как между игроками, так и между персонажами?

P: Я думаю что здесь два больших отличия. Первое это канал передачи информации, то есть одно дело когда у тебя только текст выступает как канал передачи информации, современные средства позволяют нам играть голосом и даже включать видеокамеры, но тем не менее, когда вы сидите вместе, каналов передачи информации несоизмеримо больше: например, как часто человек дышит. Не то что бы я прямо сидел и считал, у кого как сердце бьется, но тем не менее это считывается. Все равно мы привыкли воспринимать как сидят люди, - выпрямившись и так далее, смотрят ли они в мобильники или не смотрят, короче говоря, - каналов передачи информации при живом общении несоизмеримо больше. И второй большой класс отличий, - я хотел бы в него включить что-нибудь вроде "Тычка под ребра", дружеского, но это тоже больше относится к каналу передачи информации, просто к тактильному, - но второе это замотивированность на участие в игре,

- когда тебе через полгорода нужно куда-то ехать, то для тебя игра это не нечто побочное, не нечто по типу "Если я буду свободен, то тогда я буду играть", нет, для тебя игра это важный фактор в расписании. Ты к игре готовишься, ты собираешь вещички, едешь к товарищам на квартиру, или в какое-нибудь антикафе, как сейчас модно, и вы, соответственно, уделяете это время друг-другу и игре, так как лично для меня настольные ролевые игры это основное...в одно время я называл его хобби, но сейчас я понимаю, что это занятие всей моей жизни...то я и от других это ожидаю, такого же отношения, - и вот эта необходимость встречаться в реальной жизни, куда-то ехать, создает совершенно другое отношение к игре, гораздо более серьезное.

I: То есть развитие фактора организованности настольные ролевые игры провоцируют очень сильно?

P: Ну да, да, само собой.

I: Тогда, собственно, следующий вопрос: попробуйте сравнить себя как личность до и после увлечения настольными ролевыми играми. Может, в такой перспективе это сложно будет сделать, но тем не менее. Вот выделяли ли вы для себя какие-либо внутренние изменения, может на характер это повлияло, или на навыки, которые вы ежедневно применяете?

P: Очень сложно, потому что я этим фактически всю жизнь занимаюсь, однако есть несколько навыков, по которым действительно можно понять, что развились они у меня исключительно благодаря увлечению настольными ролевыми играми. Первое это опыт public-speaking-a, то есть опыт публичных выступлений: ни в школе, ни в институте, у меня никогда не было проблем с тем, что бы прочитать какую-нибудь какую-нибудь докладную, ну и в рабочей жизни прочитать какой-то доклад, провести какой-то семинар, то есть...я просто привык произносить большое количество связного текста. Так, что бы меня понимали. Я привык создавать интонационные подъёмы, интонационные спады, напряжение, на чем-то расставлять акценты, - это вот очень важный момент, который настольные ролевые игры особенно у ведущего, - хотя и у игроков тоже, как мне кажется, провоцируют. Второе это полное отсутствие боязни социального взаимодействия. Особенно когда я с 2006 по 2013 год активно вовлекал новичков, стараясь "Осчастливить всех людей" знанием о такой великой вещи как настольные ролевые игры, и просто там в интернете искал случайных людей, и играл с ними...это полностью сняло с меня любой невроз по поводу любого социального взаимодействия. То есть в принципе, без подготовки, в течении полутора часов удерживать внимание публики это для меня не сложно. Я считаю что это возможно в первую очередь благодаря настольным ролевым играм. И, наконец, третий момент это эрудиция. То

есть сейчас, если ты хочешь провести качественную игру, для того что бы тебя слушали, что бы на тебя смотрели, ты постоянно должен вовлекать какие-то интересные факты, интересные словоконструкции, в открытой или неявной форме доносить до игроков какие-то вещички, чем-то их привлекать, и вот эта эрудиция она индуцирует безудержный полет фантазии, то есть всегда приносить что-то новое в твое сознание и твое поведение в жизни.

I: Я понял. И вот сейчас можно перейти к сообществу в целом: с вашей точки зрения, как вам кажется, существует какая-либо закономерность по поводу того, подходит ли каким-то людям НРИ, а каким-то не подходит? Или, может, внутри самого сообщества наблюдается то, каким людям благодаря их привычкам, увлечениям, характеру это подходит, а каким-то нет?

P: Ну, я, во-первых, не считаю что существует какое-то сплоченное сообщество, если это имеет смысл именовать под словом "Сообщество", потому что очень разные люди играют в настольные ролевые игры, и часто друг с другом незнакомые. Я, помимо прочего, занимаюсь и историей настольных ролевых игр, и могу сказать, что когда-то оно действительно было: когда-то 90% всех людей которые играют в настольные ролевые игры так или иначе знали друг друга, сидели на одном-двух форумах, и как бы все знали всех. И можно было бы говорить о каком-то сообществе. Сейчас, с увеличением количества переводов, с развитием социальных сетей, с кластеризацией или даже атомизацией нашего общества, сообщество распалось, поэтому можно говорить просто о людях, у которых есть хобби - настольные ролевые игры, не просто как о каком-то сообществе, а о каком-то множестве. И из-за того что это множество очень аморфное, очень большое, мне кажется что люди там очень разные. Очень разные. И это свидетельствует в пользу моей теории о том, что настольные ролевые игры подходят всем. Конечно, у меня есть более общее предположение, что человек по своей натуре он вообще игрок, и человек любую свою деятельность пытается свести к игре, и настольная ролевая игра в какой-то мере это идеальный тип этой игры потому что она позволяет тебе воссоздать те вещи, которые, собственно...то есть это какой-то рассказ историй у костра в пещере, что бы не было скучно, мы рассказывали друг-другу истории, и таким образом вышли из пещер и породили нашу цивилизацию. Второй момент это сама игра, момент принятия решений и получения последствий от этих решений: риск, награда. Так как рассказ историй и одновременно вот эта вот ситуация "Игры", это очень базовые для человека вещи, я думаю что в той или иной степени настольные ролевые игры подходят всем: взрослым, маленьким, и так далее. Конечно же, надо найти свой тип игры, и действительно так бывает, что он попадает к ведущему, или в игровую

группу, которая не очень ему подходит, и отказывается от дальнейшего развития в среде настольных игр. Как яркий пример, могу привести пример: в какой-то игровой группе есть практика, когда ведущий заранее пишет интересный сюжет, а игровая группа молчаливо соглашается в этом сюжете поучаствовать, время от времени подавая реплики, принимая незначительные решения, не влияя на повествование сюжета, а в игровую группу приходит человек, у которого радикально другое представление о настольных ролевых играх: где у ведущего в качестве подготовки не написание сюжета, а подготовка игрового мира, воздействие на который само создаст сюжет, при этом сам сюжет воспринимается как какой-то побочный продукт, и вот тогда человек может ощутить, что его как бы "Тащат" по рельсам заранее распланированного сюжета, и может несколько разочароваться. Поэтому, не смотря на то что я думаю что настольные ролевые игры как явление подходит всем, потому что затрагивает список некоторых базовых потребностей человека в виде игры и рассказывания историй, я думаю что внутри ролевых игр происходит очень много всего-разного, и кто-то может нарваться просто не на свое.

I: И раз мы зацепили вопрос групп, то как вам кажется: насколько личностный состав группы влияет на успешность игры? Насколько сильно это определяет механикой, - удачной или неудачной, и насколько сильно это определяют люди, которые собираются вместе?

R: Очень хороший вопрос, потому что в одно время я думал, что это ключевой момент, что нужны "Хорошие" игроки, "Хороший" ведущий, и тогда сама игра будет "Хорошая", а если будут "Плохие" игроки, "Плохой" ведущий, то и игра будет плохой, но это ошибочное, как я сейчас считаю, мнение, которое развеялось, когда я стал организатором своего собственного, большого сообщества, когда очень разные люди стали приходить ко мне в чат и писать комментарии под моими статьями, и не про всех этих людей я думал что они "Хорошие", - то есть про них я априори думал, что они "Плохие", и игры с их участием могут быть не очень хорошие, но потом, из-за засилья онлайн-игр, я получил возможность смотреть, как эти самые "Плохие" люди играют. И играют они хорошо. Опять таки, "Плохие" это просто определение, это не говорит о самом человеке, что он плохой, просто некоторые качества сами представляются такими. И я понял, что проблема не в составе группы: если какое-то качество и требуется от состава группы, то требуется только умение договариваться о том, какая будет игра. То есть буквально перед игрой надо что бы у всех были одинаковые от игры ожидания, то есть кто-то приходит играть в сложную, детективную историю, а вся остальная группа хочет играть в адский боевик, в котором не будет

места интригам, то человек, который пришел играть в детектив, разочаруется, но этого разочарование не произошло бы, если бы они изначально синхронизировали свои ожидания. И вот я считаю, что умение поговорить, умение договорится, вступить в социальное взаимодействие друг с другом, является единственным требованием к тому, что бы игра игралась "Хорошо", в этом смысле даже удачность механик полностью подчинена этому удачному взаимодействию: то есть если игровая группа соглашается принять эти условия, по которым идет игра, то вместе с правилами она образует такую систему: правила игры + то, как их понимает игровая группа. Так что вот, я думаю, что я думаю что не обязательно быть очень харизматичным, театральными актерами, или мега-эрудированными людьми, - это у вас все прокачается в процессе игры, но вот умение договариваться, умение поговорить об ожиданиях, или умение выразить разочарование после прошедшей игровой встречи, является залогом для успешной игры.

I: А в таком случае, какая роль мастера в формировании этой "Истории"? И насколько сильно влияние мастера может ощущаться, как и на персонажах, так и на самих игроках?

R: Ну, этот вопрос очень сильно подвешен в воздухе, так как сами игровые практики очень по разному организуют влияние ведущих. Смотрите, есть настольные ролевые игры, в которых вообще нет ведущего. Поэтому я думаю, что в общем смысле вопрос не имеет смысла. Потому что в других определенных играх, - их называют "Игры с прескриптивным сюжетом", - где ведущий заранее написал сюжет, и заранее хочет, что бы игроки в нем поучаствовали. То есть у ведущего написано: "Игроки прибывают в город Сэнт-Поинт во время праздника основания города. На третий час фестиваля на торговой площади на город нападают гоблины. Игроки отбивают атаку гоблинов", - выбора здесь нет, - "И все население благодарит их, и бургомистр сообщает игрокам о том, что эти гоблины очень давно повадились нападать на город, и что их нужно обезвредить в их логове. Когда игроки достигают цели, то они находят там какую-то записку, где говорится о том, кто нанял этих гоблинов", и начинается детективная история, и так далее...И игроки так или иначе принимают участие в заранее написанных событиях ведущим, и выбора у них не остается. Единственный выбор, который в такой ситуации может быть, это вопрос "А сколько вы нам заплатите?", или "Как быстро нам выполнить задание?" и все такое прочее...и в этом смысле, если игроки попытаются свернуть с этого заранее написанного сюжета, в некоторых типах играх у ведущего может быть очень жесткая реакция, - вплоть до того что он вправду может сказать, и это будет нормально, - о том что у него заранее написан сценарий, и в нем нужно

поучаствовать, - или применить какие-либо санкции, которые должны направить отправить игроков обратно на линию сценария. На другом конце спектра тип игр, в которых ведущий никак не влияет на решения и действия игроков, и у игроков есть возможность оставлять заявки, которые могут быть выполнены в рамках этого игрового мира. Например, игрок может сказать: "Машу руками и взлетаю", - на что ведущий ему может ответить, что в рамках этого игрового мира летать могут только птицы. Но в любом случае, игрок может оставить такую заявку, и надеется на то что ведущий может ее честно обработать. В этом случае, влияние ведущего связано только с тем, как он подготовил игру. Есть и другие виды настольных ролевых игр, так называемые "Story Games", — вот что такое ролевая игра? Ролевая игра — это разговор нескольких людей о вымышленных событиях, если кратко, и вот в этих играх правила организует разговор, не моделирует вымышленную реальность, а именно организует разговор. Тогда и игроки могут вводить фактор повествования, и ведущий может вводить фактор повествования, и там, конечно же, роль ведущего еще более размытая.

I: Давайте перейдем к вопросам по поводу игровых персонажей. Какими критериями, - с точки зрения опыта, и с вашей личной точки зрения, - вы руководствуетесь, когда создаете игровых персонажей? Вы придаете им какое-то важное значение для себя, или опираетесь на игровую механику? И как вам кажется, какими критериями руководствуются другие игроки, когда их создают? Привязываются к ним, или чем больше играют - тем меньше значения придают тому, кого создают?

R: Общий вопрос, но достаточно хороший. Я думаю, что существует несколько, - по крайней мере три причины, - создать персонажа так, как ты его создаешь. Первое - это сюжетный потенциал, - то есть то, насколько из твоего персонажа интересно создается история, - то если мы играем в Америку 20-х годов, про гангстеров, сухой закон, и все такое, то создать жуликоватого вора - хорошая идея. Создать двухметрового громилу - тоже хорошая идея. Создать утонченного гангстера - тоже будет хорошей идеей. А вот создать кого-то вроде Сильвестра Сталлоне из фильма "Рэмбо" - это будет не очень хорошей идеей, потому что у такого персонажа будет меньше сюжетного потенциала. В этом плане сюжетный потенциал можно назвать соответствием атмосфере предстоящей игры. Второе - это игромеханическая рациональность, билдстроительство или power play, - то есть можно создать персонажа, которым будет игромеханически выгодно играть. Следует заметить, что игромеханическая рациональность не противоречит сюжетному потенциалу, пожалуй, - с другой стороны, может быть больше сюжетным потенциалом обладал бы персонаж, обладающий каким-либо

недостатком, - и тогда ты его не делаешь с игромеханически выгодным, но им будет интересно играть. Вся остальная группа может злиться, когда этот недостаток влияет на игру, но эта же группа радуется, если это приводит к новым и новым сюжетным поворотам. Третий - это интерес игрока к каким-то личным вещам. Например, это может быть книга какого-нибудь именитого автора, где волшебник постоянно расплачивался своей кровью, своим телом за то, как он колдует своей магией. И игроку интересна эта тема, тема обмена физического тела на интеллект - он не обладает каким-то сильным сюжетным потенциалом, он создан в рамках игромеханической рациональности, но игроку интересно исследовать этому персонажа самому, то есть на протяжении игры он ведет так же мини-игру сам с собой, и ему все-равно что происходит вокруг. Более интересный пример это, наверное, если игрок по жизни романтик, то в любой игре он обязательно создает персонажа, который вовлекается в какие-то романтические интересы, он обязательно какой-нибудь красавчик, или не красавчик, но очень харизматичный, который пользуется популярностью противоположного, или своего, - в двадцать первом веке живем, - пола. Таким образом, третьим фактором становится интерес самого игрока к каким-либо вещам.

I: А вот существует мнение, с которым я уже ранее сталкивался, что игрокам свойственно наделять персонажа чертами своего характера. И таким образом, развиваясь и взаимодействуя с помощью игрового персонажа в формате настольных ролевых игр, человек самого себя ставит в какие-то стесненные или даже неприятные ему самому рамки. И таким образом переносит этот игровой опыт в реальный мир.

P: Я думаю, что я учел этот момент с интересом игрока к каким-либо сторонним вещам. Игрока может интересовать в том числе он сам, и поэтому он создает персонажа, похожего на себя. Но так что бы целиком воссоздавать себя, осознанно или неосознанно, и целенаправленно исследовать свое поведение даже в ситуации, когда это прямо заявлялось, - я такого не припомню. Честно говоря, мне это кажется искусственно сконструированным мнением, с которым я часто сталкивался, разумеется, но которое на моем опыте не подтверждалось. Но в каком-то смысле, и это надо всегда помнить, - это всегда так. Потому что все решения за персонажа принимает игрок, персонаж не существует своей, отдельной жизнью, и в каком-то смысле всегда отыгрывает сам себя, но в этом случае это определение будет не очень полезным, и ни к чему хорошему нас не приведет.

I: То есть это вопрос какой-то мобильности характера, насколько успешно игрок может представить незнакомый ему характер или образ?

Р: Понимаете, в чем дело. Я не считаю, что игроки в процессе игры принимают решения на основе характеров своего персонажа. Я думаю, что это лишь один из критериев принятия решения. Я думаю, что конструирующей ролевою игрою сущностью является принятие решений - пойти ли нам в правую дверь, или в левую, обмануть ли нам этого стражника, или соблазнить, или дать взятку? И так далее, и так далее. И я думаю, что принимая решения, игроки руководствуются разными факторами. И одним из этих факторов может быть тот - самый отыгрыш. То есть принятие решений отталкиваясь от своих представлений о чувствах, эмоциях, мотивах, и характере своего персонажа. И такое действительно бывает, и даже часто, но это лишь один из факторов, потому что постоянно за столом присутствуют и иные факторы, - например, удобство нахождения за игровым столом. То есть, например, начинается битва, и я придумал что мой персонаж должен куда-то убежать, но я буду скучать следующие двадцать минут того, как будет идти игровой бой, и поэтому я красочно описываю то, как мой персонаж, достал свою кривую саблю и пошел, - то есть я принимаю решение не отталкиваясь от чувств, мотивов, и характера моего персонажа, а на основе удобства нахождения за игровым столом. И третий момент, - интерес игрока к каким-то темам, то есть игроку интересны различного рода спелеологические экспедиции, и он обязательно убедит любую игровую группу зайти в первую попавшуюся пещеру. Если игроку интересны различного рода романтические отношения, то он в каждом городе внутри игры будет завязывать романтические отношения. Даже если это не вполне соответствует чувствам, характеру, и мотивам персонажа. И четвертый фактор принятия решений, - те решения, которые приведут к появлению более интересного сюжета. То есть, режиссерская позиция. То есть я понимаю, что мой бы персонаж такого решения не принял, но это решение приведет к развитию более интересного для созданного внутри игры сюжета. И на самом деле, этих факторов принятия решений очень и очень и очень много, их даже бесконечность, наверное, они постоянно внутри игрока выстраиваются в иерархию, подвергаются оценке. Поэтому я думаю что фактор отыгрыша это один из важных, но далеко не единственный и не самый главный фактор принятия решений. То, что у нас сообщество думает, - то есть те люди, которые сами осознанно играют в ролевые игры и пытаются понять, что происходит за игровым столом, - то что качественный отыгрыш это залог хорошей игры это, на мой взгляд, это некоторая фатальная ошибка, которая произошла в результате теоретизирования над настольными ролевыми играми.

I: Я вас понял. Ну, на самом деле мой список вопросов более чем исчерпан, спасибо вам большое за то, что вы поделились опытом, как и за то, что согласились на интервью.

P: И вам спасибо, это было действительно интересно.