

Человек и культура

Правильная ссылка на статью:

Вавилина Е.Н. Место ролевых игр живого действия в классификации современных игровых практик // Человек и культура. 2025. № 4. DOI: 10.25136/2409-8744.2025.4.75438 EDN: LHCLTR URL: https://nbpublish.com/library_read_article.php?id=75438

Место ролевых игр живого действия в классификации современных игровых практик

Вавилина Елена Николаевна

ORCID: 0009-0009-8344-665X

магистр; философско-социологический факультет; Пермский государственный национальный исследовательский университет
инженер; кафедра финансов, учета и экономической экспертизы; Пермский государственный национальный исследовательский университет

614068, Россия, Пермский край, г. Пермь, ул. Букирева, д. 15



vav-nikolaevna@mail.ru

[Статья из рубрики "Теоретическая культурология и теория культуры"](#)

DOI:

10.25136/2409-8744.2025.4.75438

EDN:

LHCLTR

Дата направления статьи в редакцию:

07-08-2025

Дата публикации:

18-08-2025

Аннотация: Ролевые игры живого действия (РИЖД) являются значимым культурным феноменом, сочетающим в себе элементы игры, театрального искусства и социального взаимодействия. Несмотря на их широкую популярность и активное развитие, в научной литературе до сих пор отсутствует единая и детализированная классификация, что связано с разнообразием форм, региональных особенностей и постоянной эволюцией игровых практик. Цель данного исследования – проанализировать существующие классификации РИЖД, разработать структурированную систему их описания и определить их место в многообразии игровых форм, включая компьютерные, настольные, деловые и педагогические игры. В работе рассматриваются ключевые теоретические подходы к пониманию игровой деятельности, предложенные Й. Хейзингой

и Р. Кайуа, а также их применимость к классификации РИЖД. Методология исследования включает анализ научной литературы и практических электронных источников (тематических сайтов, страниц в социальных сетях), автобиографические данные (опыт участия в играх) и сравнительный подход для сопоставления РИЖД с другими игровыми формами. Научная новизна работы заключается в попытке преодолеть фрагментарность исследований, предложив целостную модель классификации, которая учитывает как теоретические основы игр, так и практические аспекты их организации. Особое внимание уделяется специфическим признакам ролевых игр живого действия, таким как пространственно-организационная форма (полигонные, базовые, городские, кабинетные игры), жанровое разнообразие (фэнтези, фантастика, исторические, постапокалиптические), сеттинги и форматы участия (общедоступные, игры с кастингом, закрытые). Исследование также затрагивает вопрос о месте РИЖД в современной игровой культуре, подчеркивая их уникальность как формы активного взаимодействия, сочетающей физическое и ментальное погружение в игровую реальность. Результаты работы могут быть использованы для дальнейшего изучения РИЖД как социального, культурного и психологического явления, а также для разработки новых игровых форматов.

Ключевые слова:

игры живого действия, классификация игр, игровая культура, Й. Хейзинга, Р. Кайуа, игровые практики, сеттинг, форматы участия, жанры игр, социальное взаимодействие

Введение

Ролевые игры живого действия (РИЖД) занимают особое место в современной культуре, представляя собой уникальный синтез игровой деятельности, театральной импровизации и социального взаимодействия. Их популярность продолжает расти, охватывая разнообразные аудитории – от подростков до взрослых, что свидетельствует о значимости этого феномена как формы досуга, творческой самореализации и даже инструмента образования. Однако, несмотря на широкое распространение, РИЖД остаются недостаточно изученными в академической среде.

Актуальность исследования обусловлена отсутствием единой систематизации РИЖД, что затрудняет их анализ в рамках культурологии, социологии и психологии. Существующие классификации, такие как типология Р. Кайуа (*agon*, *alea*, *mimicry*, *ilinx*), хотя и применимы к играм в целом, не учитывают специфику ролевых игр живого действия, включая их пространственные, организационные и нарративные особенности. Кроме того, стремительное развитие игровых форматов требует постоянного обновления теоретической базы.

РИЖД, будучи сложным междисциплинарным объектом, часто рассматриваются фрагментарно: либо как часть ролевого движения, либо как частный случай перформанса. Это приводит к терминологической путанице и затрудняет выделение их уникальных характеристик. Например, остается открытым вопрос о месте РИЖД среди других игровых форм (компьютерных, настольных, деловых игр), а также об их роли в процессах социализации и идентификации индивидов.

Цель данной работы – предложить комплексную классификацию РИЖД на основе анализа их структурных элементов (пространство, жанр, сеттинг, формат участия) и

определить их место в системе современных игровых практик.

Задачи исследования:

- 1) выявить существующие подходы к изучению РИЖД в работах современных исследователей;
- 2) систематизировать критерии классификации РИЖД;
- 3) проанализировать функции РИЖД в культурном и социальном контексте;
- 4) обосновать необходимость выделения РИЖД в самостоятельный объект исследования.

Методология исследования включает анализ научной литературы и практических электронных источников (тематических сайтов, страниц в социальных сетях), автоэтнографические данные (опыт участия в играх) и сравнительный подход для сопоставления РИЖД с другими игровыми формами.

Результаты

Представленные ниже результаты исследования структурированы в три последовательных блока, отражающих логику перехода от общего к частному: от феномена игры как базовой культурной практики к специфике ролевых игр, и далее – к уникальным характеристикам ролевых игр живого действия (РИЖД).

В первом блоке («Игра») рассматриваются фундаментальные свойства игровой деятельности, основанные на классических теориях Й. Хейзинги и Р. Кайя. Это позволяет выделить универсальные признаки, объединяющие все типы игр, и создать теоретическую основу для дальнейшего анализа.

Второй блок («Ролевая игра») фокусируется на особенностях ролевого взаимодействия, где ключевыми становятся понятия роли, идентификации и моделирования поведения. Здесь анализируется место ролевых игр в системе игровых практик и их отличия от других форм (например, компьютерных или настольных игр).

Третий блок («Ролевая игра живого действия») посвящен специфике РИЖД как синтеза игровых, перформативных и социальных элементов. Подробно исследуются их уникальные аспекты: физическое погружение, пространственная организация, жанровое разнообразие и формы участия, что позволяет обосновать необходимость их отдельной классификации.

Такое поэтапное рассмотрение обеспечивает системный подход к пониманию РИЖД, демонстрируя их связь с общеигровыми принципами и одновременно подчеркивая их уникальность в современной культуре.

1. Игра

Игра является одной из издревле присущих человечеству практик. В современных реалиях игры, так или иначе, сопровождают человека на протяжении всей его жизни, начиная с раннего детства.

Игра становится неотъемлемой частью жизни, она является не только инструментом познания мира, но и повседневной практикой. В настоящее время большое значение имеет игровая индустрия, которая активно развивается на протяжении уже многих лет. Огромное количество не только детей и подростков, но и взрослых людей по всему миру продолжают играть – компьютерные и видеоигры, настольные и настольные ролевые

игры, спортивные и множество других. Игровые практики активно внедряются и в другие, казалось бы, никак не связанные с играми индустрии. Взять хотя бы приложения современных банков и других цифровых экосистем и агрегаторов – геймификация лежит в основе взаимодействия с пользователями этих систем, предлагая несложные для выполнения челленджи, помогая управлять своими покупками, финансовыми операциями и прочим в развлекательной игровой форме.

Активно распространяется и такое явление как «кидаллизм». Кидалт (от англ. «kid» – ребенок и англ. «adult» – взрослый) – неологизм для обозначения взрослых, сохраняющих интерес к увлечениям, предназначенным для детей и подростков. Взрослые продолжают проецировать детский образ в свою жизнь. Это может выражаться как во внешнем виде, так и в интересах и увлечениях. И именно различные игры являются одним из главных и неотъемлемых атрибутов в этом явлении ^[1].

Существуют различные концепции и теории игр. Наиболее известными среди них являются концепции Йохана Хейзинги и Роже Кайуа.

Выдающийся историк культуры Й. Хейзинга в своем классическом труде «*Homo Ludens*» (1938) предложил определение игровой деятельности, выделяя следующие ее характеристики:

1. Всякая Игра есть прежде всего и в первую очередь свободное действие. Игра по принуждению уже более не игра. Разве что – вынужденное воспроизведение игры. Игра – по сути избыточна. Потребность играть становится настоятельной лишь постольку, поскольку она вытекает из доставляемого игрой удовольствия. Игру можно всегда отложить, она может и вовсе не состояться. Она не бывает вызвана физической необходимостью и тем более моральной обязанностью. Она не есть какая-либо задача. Ей предаются в свободное время.
2. Игра не есть обыденная или настоящая жизнь. Это выход из такой жизни в преходящую сферу деятельности с ее собственным устремлением.
3. Игра обособляется от обыденной жизни местом и продолжительностью. Ее третий отличительный признак – замкнутость, ограниченность. Она разыгрывается в определенных границах места и времени. Ее течение и смысл заключены в ней самой.
4. Внутри игрового пространства господствует присущий только ему совершенный порядок. И вот сразу же – новое, еще более положительное свойство игры: она устанавливает порядок, она сама есть порядок.
5. Игровое сообщество обладает вообще склонностью сохранять свой постоянный состав и после того, как игра уже кончилась. <...> присущее участникам игры чувство, что они совместно пребывают в некоем исключительном положении, совместно делают одно важное дело, обособляясь от прочих и порывая с общими для всех нормами, простирает свои чары далеко за пределы продолжительности отдельной игры ^[2].

Другой известный культуролог, Роже Кайуа, в работе «*Les jeux et les hommes*» (1958) предлагает не менее формальное определение игры, описывая следующие ее характеристики:

1. Нет сомнения, что игру должно рассматривать как свободную и добровольную деятельность, источник радости и забавы. Если бы в игре приходилось участвовать поневоле, она сразу же перестала бы быть игрой.

2. Игра – это занятие по сути своей обособленное, тщательно изолированное от остальной жизни и обычно осуществляющееся в строго определенных временных и пространственных рамках.

3. Люди играют лишь если хотят, лишь тогда, когда хотят, лишь столько, сколько хотят. В этом смысле игра – свободная деятельность. Кроме того, это еще и деятельность с неопределенным исходом. Ее связь должна до конца оставаться сомнительной.

4. Характерная черта игры в том, что она не создает никакого богатства, никакого произведения. Этим она отличается от труда и художественного творчества.

5. Сложные и запутанные законы обычной жизни заменяются точными, произвольно установленными и не подлежащими отмене правилами, которые следует принимать безоговорочно и которыми обеспечивается правильное развитие игры.

6. Правила сами по себе создают некую мнимую ситуацию. Играющий уже самим фактом соблюдения правил соответствующей игры отделяется от обычной жизни, где нет такой деятельности, которую бы эти игры пытались точно воспроизводить. Всякий раз, когда игра заключается в подражании жизни, то, с одной стороны, игроки не могут придумывать и соблюдать правила, каких нет в реальности, а с другой стороны, такая игра сопровождается сознанием того, что данное поведение – всего лишь мимическое подобие. Такое сознание глубинной ирреальности принятого поведения отделяет игру от обычной жизни [\[3\]](#).

Если рассмотреть предложенные характеристики – во многом они схожи. Тем не менее, Кайуа указывает на слишком общий характер определения, предложенного Хейзингой и поэтому сопровождает свои достаточно формальные характеристики игры типологией игр [\[4\]](#). Им выделяются четыре семантических класса игр в зависимости от преобладания одного из четырех семантических признаков: *agon* (состязательность), *alea* (случайность), *mimicry* (симуляция) и *illinx* (головокружение).

Agon – целая группа игр представляет собой состязание, то есть борьбу, где искусственно создается равенство шансов, и противники сталкиваются друг с другом в идеальных условиях, обеспечивающих точную и неоспоримую оценку одержанной победы. То есть во всех таких случаях имеет место соперничество, нацеленное на какое-то одно качество (быстроту, выносливость, силу, память, ловкость, хитрость и т. д.), применяемое в определенных рамках и без всякой помощи со стороны, так что победивший оказывается лучшим в данной категории достижений.

Alea – по-латыни так называется игра в кости. Здесь я использую это слово для обозначения любых игр, которые, в отличие от *agon*'а, основаны на решении, не зависящем от игрока и никак не подконтрольном ему, то есть в которых требуется переиграть не столько противника, сколько судьбу.

Mimicry – любая игра предполагает временное принятие если не иллюзии (собственно, это слово означает не что иное, как вступление в игру – *in-lusio*), то хотя бы некоего замкнутого, условного и в некоторых отношениях фиктивного мира. Игра может заключаться не в развертывании какой-то деятельности или претерпевании некоей судьбы в воображаемой среде, а в том, чтобы самому стать иллюзорным персонажем и вести себя соответственным образом. Здесь перед нами – целый ряд разнообразных явлений, имеющих общую основу: субъект игры думает, убеждает сам себя или других, что он кто-то другой. Он на время забывает, скрывает, отбрасывает свою собственную

личность и притворно приобретает чужую.

Ilinx – последний разряд включает в себя такие игры, которые основаны на стремлении к головокружению и заключаются в том, что игрок на миг нарушает стабильность своего восприятия и приводит свое сознание в состояние какой-то сладостной паники. Во всех таких случаях человек старается достичь своего рода спазма, впасть в транс или в состояние оглушенности, которым резко и властно отменяется внешняя действительность [3].

Предложенная Р. Кайуа классификация довольно точна и применима в том числе для классирования ролевых игр живого действия, ввиду своей обобщенности для всех возможных видов игр в целом. Тем не менее, ролевые игры живого действия имеют собственную специфику и могут быть классированы не только по преобладающему семантическому признаку, как предлагает Кайуа, но и по многим другим, характерным для ролевой игры живого действия.

2. Ролевая игра

В научной литературе существует множество определений ролевой игры. В более широком смысле, ролевая игра представляет собой «моделирование событий в рамках некоего набора правил в течение ограниченного периода времени» [5]. Д. Б. Писаревская дает следующее определение: «ролевая игра – широкая категория игр развлекательного и профессионального характера, связанного с выбором той или иной роли (модели социального поведения)» [6]. Под ролевой игрой также предлагают понимать «ситуацию, в которой человеку предлагается взять на себя не свойственную ему роль или не свойственные ему обстоятельства для исполнения роли», «медиа, где человеку через погружение в роль и мир этой роли предоставляется возможность участвовать и взаимодействовать с содержанием этого мира», «искусство получения опыта» [7].

Деловые игры широко распространены как вид практически-значимой деятельности и активно применяются в сфере образования в качестве метода обучения и воспитания учащихся на различных уровнях, а также в профессиональной среде, так как с помощью деловой игры можно выстроить упрощенную имитационную модель хозяйственной деятельности, в рамках которой необходимо принимать управленческие решения. Соответственно, вопрос о классификации деловых игр находит свое отражение в широком перечне научных работ и практических материалов [8, 9]. Наиболее распространены одномерные классификации деловых игр. Т. Н. Чугунова выделяет в качестве основных признаков для классификации моделируемый объект игры, наличие случайных событий, наличие взаимодействия [10], отмечая, однако, что классификация деловых игр как таковых может быть гораздо шире и основываться на множестве различных признаков. Деловые игры можно разделить по сферам применения: в профессиональной среде, в образовании и педагогике, в психологии.

Компьютерная ролевая игра («role-playing game», «computer role-playing game») является одним из наиболее постоянных крупных классов игр. Т. Х. Кутлалиев указывает на то, что компьютерные ролевые игры с их возникновения в середине 70-х гг. XX в. до настоящего времени объединяет в первую очередь наличие у персонажей набора описывающих их характеристик, развивающихся в ходе игры [11]. Компьютерные ролевые игры могут быть классифицированы по множеству признаков, специфичных для

компьютерных игр как таковых.

Настольные ролевые игры (НРИ) представляют собой сочетание так или иначе известных всем настольных игр с ролевыми играми, подобными тем, в которые играют дети. В НРИ игроки, опираясь на характеристики своих персонажей и правила игры, в устной форме описывают действия своих героев. Кроме того, как и в привычных настольных играх, в НРИ возможно использование таких инструментов как игральные кости, карты, фишки и так далее, хотя это не является обязательным [\[12\]](#). Способы классификации самих настольных ролевых игр могут быть совершенно разными и основываться на различных классификационных признаках. Это может быть жанровый признак, и здесь некоторые исследователи выделяют комедийные или юмористические, шпионские, фэнтези, исторические, научно-фантастические, супер-геройские ролевые игры, а также ролевые игры с элементами ужасов [\[13\]](#). Также НРИ могут быть классифицированы по заложенным в их основе игровым системам. В качестве примера можно привести такие игровые системы как D20 System, World of Darkness, Generic Universal Role Playing System, Savage Worlds, Fate, Powered by the Apocalypse и многие другие.

Словесные (текстовые, форумные) ролевые игры появились с развитием первых форумов. Это формат виртуальных игр, в которых игроки описывают свои действия в соответствии с занимаемой ролью и текущим сюжетом [\[14, с. 204\]](#), где главная задача игроков – совместными усилиями создать повествование о вымышленном событии [\[15\]](#). К. И. Олешкевич и Е. Н. Чумакова предлагают классифицировать словесные ролевые игры по таким признакам как стиль повествования, численность участников, содержание, структура сюжета [\[14, с. 205\]](#).

3. Ролевая игра живого действия

Ролевая игра живого действия, очевидно, содержит ролевой компонент и имеет в своей основе ролевую игру. Непосредственно ролевая игра живого действия (сокр. РИЖД, также от англ. LARP – live action role-play) – это игра, которая характеризуется физическим и ментальным погружением участников в сюжетный мир, разыгрываемый в определенном месте в течение фиксированного периода времени. Большая часть погружения осуществляется во время самого ролевого мероприятия, где коллективная история разыгрывается в физическом пространстве в реальном времени [\[16\]](#). Таким образом, мы можем прийти к выводу о том, что всякая ролевая игра живого действия является в сути ролевой игрой, однако не всякая ролевая игра обязательно является ролевой игрой живого действия. Место РИЖД в классификации современных игровых практик представлено на рис. 1.

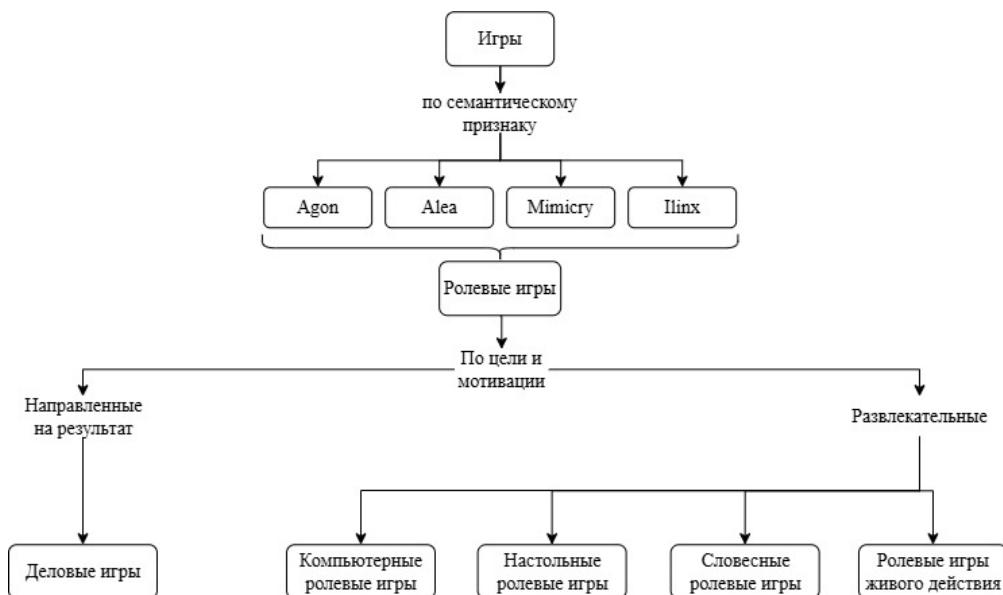


Рисунок 1 – Классификация современных игровых практик

Далее рассмотрим ролевую игру живого действия как отдельный феномен и постараемся обнаружить те возможные существующие классификации, а также те признаки, по которым ролевые игры живого действия еще не были классифицированы.

Ролевые игры живого действия – относительно «молодая» игровая практика. М. А. Тяглова отмечает, что в России ролевые игры известны с конца 1980-х гг. ^[17], однако формально, первой ролевой игрой живого действия, проведенной в России, принято считать игру под названием «Хоббитские игрища», которая состоялась в 1990-м г. под Красноярском. Начиная с 1980-90-х гг. ролевое движение прошло достаточно долгий путь, развивалось, изменялось, трансформировалось. В 2010-х гг. заметное влияние на ролевые игры в России оказала так называемая «нордическая школа» ролевой игры или «Nordic LARP», одной из характерных черт которой является полное погружение в игру, проживание судьбы персонажа, что предусматривает воссоздание целого игрового мира, а также ситуационный, эмоциональный и физический реализм ^[18].

М. Г. Слюсарева отмечает, что ролевые игры живого действия стали привлекать внимание исследователей только в 2000-х гг. ^[19], и тогда не существовало единого подхода к изучению феномена ролевой игры живого действия. На протяжении времени возникали новые жанры, сеттинги, пространственно-организационные особенности, менялся фокус игры.

В зарубежной литературе представлены различные подходы к классификации РИЖД. Например, Р. Биения выделяет такие типы игр как «приключение» (adventure), «боевой фестиваль» (Schlachtenfest), «кабак» (tavern), «ночнушка» (nightie) ^[20]. Приключения – наиболее распространенный формат ролевых игр, в которые можно играть в течение выходных. Они включают в себя драки, загадки и дипломатию, часто проводятся в жанре фэнтези. Боевой фестиваль или Fest larp (сокращение от «Schlachtenfest») – игра, основанная на жестоких взаимодействиях и дипломатических переговорах между сотнями или даже тысячами игроков, но допускающая и другие виды типичных ролевых игровых занятий. Кабаки – это однодневные мероприятия, ориентированные на общение. Их проще организовать, поскольку они требуют меньших затрат времени и средств. Организаторам требуется сравнительно меньше подготовки и декорирования, поскольку паб арендует на один вечер. Участники могут играть в ролевые игры, но

при этом остаток выходных могут провести вне игры. Например, провести эти выходные с партнером, который, возможно, не играет. Ночнушки — это жаргонное название ролевых игр, которые проводятся одну ночь. Среди фэнтезийных ролевых игр ночные игры встречаются редко, поскольку требуют тщательной подготовки и ограниченного количества игроков, пространства и времени. В этом случае, как мы видим, типы РИЖД определяются сразу по нескольким признакам: продолжительность игры, количество участников, жанр, организационные особенности.

Другая группа авторов предлагает классификацию ролевых игр живого действия, основываясь в первую очередь на их региональной принадлежности и соответствующей специфике. Ими выделяются такие типы РИЖД как «батальные», характерные для северо-американской традиции, «нордические» (Nordic LARP), получившие свое развитие в скандинавских странах, характерный стиль которых делает акцент преимущественно на коллективное повествование и эмоциональный опыт, а не на правила, и «дзюбэнся» — РИЖД, популярные в Китае, которые часто представляют собой детективы с элементами ролевой игры и захватывающими локациями [\[21\]](#).

Еще одна группа авторов предлагает ввести в использование целую матрицу [\[22\]](#), основанную на системе «method-genre-style-focus» [\[23\]](#), которая позволяет классифицировать не только РИЖД, но и подобные им игровые практики.

Классификация ролевых игр живого действия — тема, которая почти не освещается в русскоязычной научной литературе. Часто исследования РИЖД проводятся в контексте изучения сообщества участников этих игр с точки зрения различных гуманитарных наук: психологии личности [\[24-26\]](#), языка и коммуникации [\[27\]](#), а также в области изучения и применения практик, направленных на воспитание и социализацию молодежи [\[28\]](#). Сами участники сообщества РИЖД эмпирическим путем создают описания игровых элементов, пытаясь систематизировать собственный опыт участия в РИЖД или их организации. Часто подобные материалы размещаются на тематических сайтах, посвященных РИЖД, таких как: «Ролевые игры живого действия», «allrpg», «GMRPG Project», «Живые Игры», а также в персональных блогах и на страницах в социальных сетях. Примеры таких сообществ, тематических сайтов и групп представлены в таблице 1. Среди них можем отметить «Серьезные игры», «Ролевые игры живого действия». В 2022 году студентами НИУ ВШЭ был запущен онлайн-проект для начинающих мастеров ролевых игр «Больше не мастерю и другое вранье», включивший в себя различные материалы, собранные авторами проекта из их собственного опыта организации и участия в РИЖД. Тем не менее, и здесь крайне сложно обнаружить материалы, касающиеся непосредственно классификации.

Таблица 1

Тематические сайты, сообщества и личные блоги, посвященные тематике РИЖД

№	Название	Ссылка	Комментарий
1	Ролевые игры живого действия	http://www.rpg.ru	сайт, посвященный РИЖД в России; содержит информацию о различных РИЖД и подобных видах деятельности
			электронный портал, предназначенный для поиска игр,

2	Allrpg.info	https://www.allrpg.info	создания игровых заявок, планирования графиков проведения РИЖД
3	GMRPG Project	https://gmrpgru	сетевой портал для мастеров и игроков ролевых игр; содержит различные материалы для РИЖД и НРИ
4	Живые игры	https://larp.ru	сайт, посвященный прикладным ролевым играм
5	Серьезные игры	https://t.me/myseriousgames	телеграм-канал о персональном опыте участия и проведения деловых ролевых игр и РИЖД
6	Ролевые игры живого действия	https://vk.com/russianlarp	группа в социальной сети ВКонтакте, посвященная РИЖД; содержит медиа-материалы с РИЖД, проводимых в России
7	Больше не мастерю и другое вранье	https://vk.com/bnmidv	группа в социальной сети ВКонтакте, посвященная онлайн-проекту студентов НИУ ВШЭ о РИЖД

Если рассмотреть существующие ролевые игры живого действия, основываясь на автоэтнографическом методе, мы можем построить несколько различных классификаций ролевых игр живого действия, в зависимости от пространственно-организационной формы игры, жанра или сеттинга, доступности игры для возможности участия.

С точки зрения пространственно-организационной формы игр можно выделить такие виды игр как полигонные, базовые, городские и кабинетные.

- Полигонные ролевые игры, которые также известны как ПРИ, «полигонки», «полевки». Для этих игр характерно наличие полигона – достаточно крупной площадки для игры, чаще всего под открытым небом и в относительной удаленности от жилых и общественных пространств. Это может быть поле, лесной массив, также известны случаи, когда в качестве полигона используются лесопарки в черте города или даже территория заброшенной электростанции, например, в городе Агидель в Республике Татарстан. Пребывание на полигонных играх отличается достаточно суровыми, иногда почти экстремальными условиями и относительно невысоким уровнем бытового комфорта. Обеспечение материально-технической базы, способов заезда на место проведения игры, питания, проживания обычно ложится на плечи участников игры. В среднем, примерная продолжительность подобных игр – от нескольких дней до недели.

Большие полигонные игры, число участников которых превышает тысячу человек, называют также «тысячниками». Подобные игры проводятся в регионах, имеющих необходимую инфраструктуру – подходящий полигон и иные элементов материально-технической базы, достаточное число заинтересованных участников, а также достаточный опыт участников сообщества в организации и проведении игр такого масштаба.

- Базовые ролевые игры, называемые также «базовками». Для этих игр характерно использование территорий и строений, принадлежащих базам отдыха. От полигонных ролевых игр они отличаются, в первую очередь, большей степенью бытового комфорта, а также полным наличием материально-технической базы. Действие игры такого типа

проходит как в помещениях, так и на открытой территории базы. Как правило, продолжительность таких игр составляет до нескольких дней.

- Городские ролевые игры. Также известные как ГРИ или «городовки». Используют для проведения пространства города. В этих играх действия игроков переносятся прямо на улицы города, либо частично могут проходить в помещениях, подготовленных специально для игры. Городовки могут быть наиболее длительными из всех перечисляемых игр, так как, если такое условие предусмотрено, дают игрокам возможность ежедневно на какое-то время возвращаться к привычной жизни вне игровой действительности, а затем обратно вливаться в игровой процесс. Привычная продолжительность таких игр – от нескольких дней до недели, реже двух недель.

- Кабинетные ролевые игры или КРИ, «кабинетки» – игры, для которых характерно использование собственно «кабинета», в зависимости от необходимости и задумки игры это может быть целое отдельное строение, комната или иное личное или арендованное помещение. Главная его характеристика – на время игры оно закрыто, на протяжении всей игры игроки остаются изолированными от внешнего мира, все действия игры происходят непосредственно внутри помещения, без необходимости выходить за его пределы. Обычно, по длительности такие игры занимают несколько часов, однако иногда встречаются и такие, которые могут длиться 1-2 дня.

Следующий параметр для классификации – жанр. Если рассматривать жанр как «род произведений в области какого-либо искусства, характеризующийся теми или иными сюжетными и стилистическими признаками»^[29], то мы сможем увидеть, что жанры не являются специфичной категорией и довольно известны и распространены повсеместно, не только в сфере ролевых игр живого действия, но также в литературе, кинематографе и так далее. По жанрам ролевые игры живого действия можно разделить на фэнтези (т. н. «фэнтезияну»), фантастику и sci-fi, «историчку» или средневековье, повседневность, городскую мистику, постапокалипсис, детектив и многие другие.

Сеттинги, которые используются в качестве основы для мира ролевой игры живого действия, тоже могут быть самыми разными. Сеттинг (от англ. setting – параметр, окружение, настройка), нарративная составляющая художественных произведений (книг, комиксов, фильмов, сериалов, видеоигр и т. д.), совокупность внешних характеристик, свойств и правил, определяющих место действия, фон и настроение разворачивающихся событий или сюжета. Сеттинг задает параметры, в которых моделируется повествование или вымышленный мир произведения^[30]. Как правило, особое обозначение имеют сеттинги, которые широко известны, в том числе, не только среди сообщества ролевых игр живого действия, но доступны и для широкой аудитории в том или ином своем проявлении. В качестве примеров можно привести сеттинги по таким популярным художественным вселенным как Сталкер, Гарри Поттер, Вархаммер, Мир Тьмы, Ведьмак и другие. Названиями сеттингов могут обозначаться целые группы игр, даже проводимые совершенно разными мастерами-организаторами в разных регионах.

По формату участия ролевые игры живого действия игры можно разделить на общедоступные, игры с кастингом и закрытые игры.

- Общедоступными можно назвать такие игры, куда заявиться может любой желающий игрок и создать или выбрать себе персонажа по собственному усмотрению или при помощи мастеров.

- Игры с кастингом – тот тип игр, где на определенные роли мастера выбирают игроков из общего числа заявившихся, то есть проводят кастинг на конкретную роль или роли. Чаще всего такой подход используется в случае, если на игре предусмотрена сюжетно значимая роль, на которую мастера возлагают важные игровые цели и задачи. Кастинг позволяет им выбрать такого игрока, который, по их мнению, наиболее успешно справится с возложенными на него и его персонажа игровыми целями и задачами.

- Закрытые игры, также называемые элитарными, или просто «элитарки» – это игры, на которые не может заявиться любой желающий. Мастера тщательно отбирают игроков на такие игры. Как правило, они предварительно в устной или письменной форме приглашают к участию в этой игре именно тех игроков, которых они хотели бы там видеть. Закрытые игры часто отличает специфичный сеттинг, либо высокая степень драматизации и психологизма, также часто они предусматривают сильный эмоциональный контакт между игроками в течение игры – это может быть конфликт, любовная линия, боевое взаимодействие, серьезное предательство или иные формы. В таких играх важно, чтобы игроки могли с точностью отличить действия персонажа от действия игрока, имели достаточно высокую степень доверия к со-игрокам, а также были способны на яркие эмоциональные реакции и активное взаимное вовлечение в игровые события.

Общая классификационная схема РИЖД представлена на рис. 2.

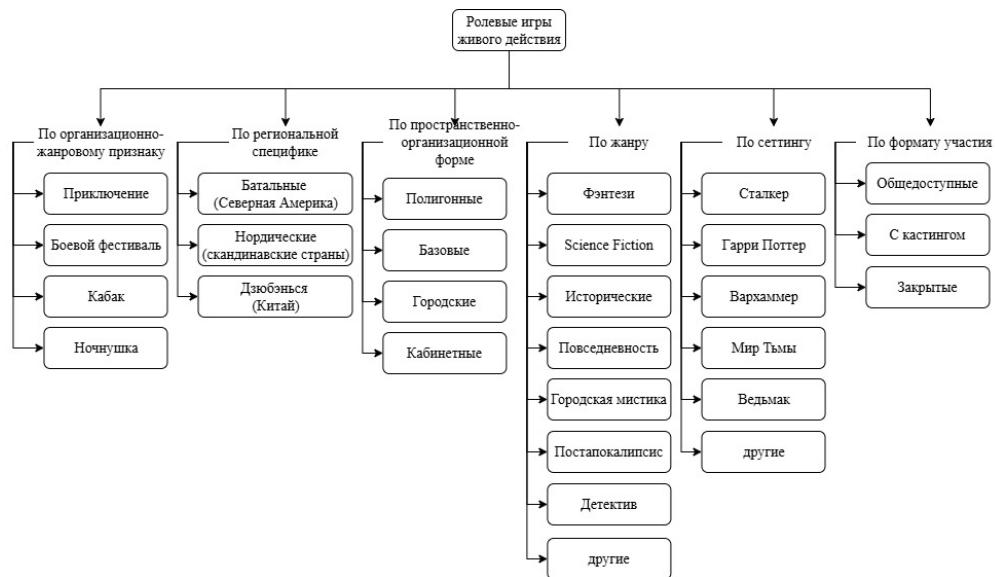


Рисунок 2 – Классификация ролевых игр живого действия

Представленная классификационная схема наглядно демонстрирует многослойную структуру ролевых игр живого действия, объединяя пространственно-организационные, жанрово-сеттинговые и социальные аспекты их существования. Выделение полигонных, базовых, городских и кабинетных форм отражает ключевую роль физического пространства в создании игровой атмосферы и глубины погружения участников. Одновременно жанровое разнообразие – от фэнтези до постапокалипсиса – подчеркивает тесную связь РИЖД с современной медиакультурой и способность адаптировать популярные нарративы. Форматы участия, варьирующиеся от полностью открытых до строго закрытых, раскрывают особенности социальной организации игровых сообществ и механизмы включения новых участников.

Практическая значимость предложенной классификации заключается в ее способности служить инструментом как для академического анализа, так и для прикладного

использования — разработки новых игровых форматов или адаптации существующих практик к различным культурным контекстам. Предложенная схема, несмотря на свою условность, создает важную основу для системного изучения РИЖД как сложного культурного феномена, требующего междисциплинарного подхода. Она позволяет не только упорядочить существующее разнообразие игровых практик, но и выявлять новые тенденции в развитии этого динамичного явления современной культуры. Дальнейшее совершенствование классификации могло бы включать учет временного фактора (длительность игр), степени жесткости правил и других параметров, что позволило бы создать более объемную модель для анализа РИЖД.

Выводы

Таким образом, мы можем видеть, что ролевые игры представляют собой сложный и многогранный феномен, включающий различные формы (настольные, компьютерные, словесные, живого действия), каждая из которых обладает специфическими характеристиками, правилами и способами классификации. Ролевые игры живого действия (РИЖД) выделяются как отдельный вид игровой практики, что говорит о популярности проводимых игр, активном поиске новых форм и способов организации игр участниками сообщества, а также о растущем интересе со стороны исследователей. Тем не менее, классификация РИЖД в научной литературе остается недостаточно разработанной, особенно в русскоязычных исследованиях.

Рассмотренные классификационные модели помогают исследовать РИЖД как феномен в контекстах геймдизайна (через форматы, организационные особенности, механики и правила игр), нарративных практик (исследуя сюжеты, события, лежащие в основе игр и их интерпретации), региональных культурных особенностей (преобладание жанров и форм в определенной стране/регионе, особенности взаимодействия игроков).

Предложенная классификация (по пространственной организации, жанру, формату участия) призвана помочь структурировать изучение РИЖД с точки зрения практико-ориентированного подхода, направленного на формализацию признаков, присущих наибольшему количеству ролевых игр живого действия.

РИЖД обладают значительным потенциалом для междисциплинарных исследований, поскольку сочетают элементы игры, театра, сторителлинга и социального взаимодействия. За счет своего разнообразия, игры позволяют мастерам организовывать самые разные условия для игроков, а игрокам дают возможность примерить на себя роль непривычных для себя или наиболее привлекательных персонажей из самых разных сеттингов, а также принять участие в самых разных игровых сюжетах и моделируемых ситуациях. Таким образом, ролевые игры живого действия представляют собой динамично развивающуюся область игровых практик, требующую дальнейшего теоретического осмысливания и систематизации.

Библиография

1. Толстых Н.Н. Современное взросление. Консультативная психология и психотерапия. 2015. Т. 23, № 4. С. 7-24. DOI: 10.17759/cpp.2015230402. EDN: VHSQQL.
2. Хейзинга Й. *Homo ludens*. Человек играющий / Сост., предисл. Х 35 и пер. с нидерл. Д. В. Сильвестрова; Коммент., указатель Д. Э. Харитоновича. СПб.: Изд-во Ивана Лимбаха, 2011. 416 с. EDN: QPUPXF.
3. Кайуа Р. Игры и люди; Статьи и эссе по социологии культуры / Р. Кайуа; Сост., пер. с фр. и вступ. ст. С. Н. Зенкина. Москва: ОГИ, 2007. 304 с. – (Нация и культура / Научное наследие: Антропология).

4. Чемодурова З. М. Проблема типологии игр / З. М. Чемодурова // Вестник Челябинского государственного университета. 2012. № 2(257). С. 130-133. EDN OWTXGF.
5. Солодникова Н. В. Ролевые игры живого действия как социально-психологическое явление // Вестник РГГУ. Серия "Психология. Педагогика. Образование". 2024. № 1. DOI: 10.28995/2073-6398-2024-1-10-34. EDN GJTCAJ.
6. Писаревская Д. Б. Феномен субкультуры ролевых игр в современном обществе: специальность 07.00.07 "Этнография, этнология и антропология": диссертация на соискание ученой степени кандидата исторических наук. Москва, 2009. 263 с. EDN QEKNVZ.
7. Deterding S., Zagal J. Role-Playing Game Studies: Transmedia Foundations. New York: Routledge, 2018. 464 p. DOI: 10.4324/9781315637532-2.
8. Евсеев В. О. Деловые игры по формированию экономических компетенций / В. О. Евсеев. 2-е издание, переработанное и дополненное. Москва: Общество с ограниченной ответственностью "Научно-издательский центр ИНФРА-М", 2025. 288 с. ISBN 978-5-16-019836-1. DOI: 10.12737/2140130. EDN VUHUOK.
9. Плешакова М. В., Чигиринская Н. В., Шаховская Л. С. Деловые игры в экономике: методология и практика: Учебное пособие. Москва: КНОРУС, 2018. 236 с. ISBN 978-5-406-05361-4. EDN URYMSR.
10. Чугунова Т. Н., Зименкова Е. Н. Содержание и классификация методов деловых игр, применяемых при изучении управленческих дисциплин // Педагогический вестник. 2019. № 8. С. 71-75. EDN YWOSNT.
11. Кутлалиев Т. Х. Жанровая типология компьютерных игр: проблема систематизации художественных средств: специальность 24.00.01 "Теория и история культуры": автореферат диссертации на соискание ученой степени кандидата культурологии. Москва, 2014. 25 с. EDN ZPGISR.
12. Теллинен В. В., Кузьмич И. В. Перевод настольных ролевых игр – кто на новеньком? // Актуальные проблемы языкоznания. 2023. Т. 1, № 1. С. 246-251. EDN KDPUWQ.
13. Акулинина Т. В. Настольные ролевые игры: история развития и терминология // Омский научный вестник. 2006. № 9(47). С. 239-241. EDN IAKPQZ.
14. Олешкевич К. И., Чумакова Е. Н. Феномен текстовых ролевых игр и их реализация в учреждениях культуры // Мир науки, культуры, образования. 2021. № 1(86). С. 204-206. DOI: 10.24412/1991-5497-2021-186-204-206. EDN KWQSOI.
15. Иванова Ю. М. Концепт персонажа как информационное ядро игрового взаимодействия (на материале текстовых ролевых игр) // Вестник Иркутского государственного лингвистического университета. 2009. № 2. С. 75-80. EDN NQRVXJ.
16. Bjärstorp S., Ragnerstam P. Live-action role-playing and the affordances of social media // Culture Unbound. 2023. № 15(2). Pp. 66-87. DOI: 10.3384/cu.4184. EDN: LCKZAV.
17. Тяглова М. А. Ролевые игры живого действия как способ актуализации социально-политических проблем современности / М. А. Тяглова // Ученые записки Крымского федерального университета имени В.И. Вернадского. Философия. Политология. Культурология. 2016. Т. 2 (68), № 4. С. 98-106. EDN ZHTZWL.
18. Koljonen J. Eye-Witness to the Illusion / J. Koljonen // The Foundation Stone of Nordic Larp: Official book of Knutpunkt 2014 / ed.: E. Saitta, M. Holm-Andersen, J. Back. Denmark: ToptrykGrafisk, 2014. P. 89-103.
19. Слюсарева М. Г. Игры живого действия как один из видов культурной деятельности современной молодежи / М. Г. Слюсарева. Текст: электронный // XIX Международная конференция "Культура, личность, общество в современном мире: методология, опыт эмпирического исследования": сборник материалов конференции. Екатеринбург, УрФУ, 2016. С. 1177-1186.
20. Bienia R. Why Do Players Larp? Motivations for Larping in Germany / R. Bienia. // The

- Wyrd Con Companion Book. City of Orange: Creative Commons, 2012. P. 135.
21. Why Larp? A Synthesis Article on Live Action Roleplay in Relation to HCI Research and Practice / K. Johansson, R. Robinson, J. Back // ACM Transactions on Computer-Human Interaction. 2024. № 31, 5. P. 1-35. DOI: 10.1145/3689045. EDN: SOJKFC.
22. Larp Typology / A. Mochocka, P. Milewski, M. Mochocki, B. Adamiak. // Abstract Proceedings of DiGRA 2018 Conference: The Game is the Message. Tampere: DiGRA, 2018. P. 1-4. DOI: 10.26503/dl.v2018i2.999.
23. Stenros J. Genre, Style, Method and Focus. Typologies for Role-Playing Games. In M. Montola & J. Stenros (Eds.), Beyond Role and Play: Tools, Toys and Theory for Harnessing the Imagination. Ropecon, Helsinki. 2004. Pp. 165-173.
24. Калиновская К. С., Ничкова П. Д. Ценности и личностные смыслы у представителей разных субкультур // Психологическое здоровье человека: жизненный ресурс и жизненный потенциал: материалы IV-й Международной научно-практической конференции, Красноярск, 23-24 ноября 2017 года / Красноярский государственный медицинский университет имени профессора В. Ф. Войно-Ясенецкого. Красноярск: Красноярский государственный медицинский университет имени В. Ф. Войно-Ясенецкого, 2017. С. 73-80. EDN XMQWEP.
25. Цыганкова П. В., Суворова Е. Ю. Ролевые игры живого действия и ролевые онлайн-игры: психологические функции в современном социокультурном контексте // Вестник Пермского университета. Философия. Психология. Социология. 2020. Вып. 3. С. 459-474. DOI: 10.17072/2078-7898/2020-3-459-474. EDN NHIUEH.
26. Чабаненко С. В. Особенности самоактуализации участников ролевых игр живого действия / С. В. Чабаненко // Вестник современных исследований. 2018. № 11.1(26). С. 167-171. EDN YOKDRZ.
27. Каплуненко А. Е. Роль игры в речевой деятельности ролевиков / А. Е. Каплуненко // Вестник Московского государственного лингвистического университета. 2015. № 17(728). С. 9-21. EDN SYRDWQ.
28. Давыденко Д. В. Формирование патриотизма в сфере молодежного досуга: историко-ролевое сообщество / Д. В. Давыденко // Мир Кавказу: Результаты исследований и материалы конференции, Ростов-на-Дону, 25-27 ноября 2013 года / Ответственный редактор А. В. Сериков. Ростов-на-Дону: Март, 2013. С. 112-118. EDN TRXFOV.
29. Словарь русского языка: В 4-х т. / РАН, Ин-т лингвистич. исследований; Под ред. А. П. Евгеньевой. 4-е изд., стер. Москва: Рус. яз.; Полиграфресурсы, 1999.
30. Кудряшов И. С. Сеттинг (в популярной культуре) / И. С. Кудряшов. [Электронный ресурс] // Большая российская энциклопедия: научно-образовательный портал: [сайт]. URL: <https://bigenc.ru/c/setting-v-populiarnoi-kul-ture-c71bcf/?v=7922196> (дата обращения: 11.08.2025).

Результаты процедуры рецензирования статьи

В связи с политикой двойного слепого рецензирования личность рецензента не раскрывается.

Со списком рецензентов издательства можно ознакомиться [здесь](#).

Рецензируемый текст «Классификация ролевых игр живого действия в современной культуре» представляет собой обращение к игровым практикам в современной культуре, предметом исследования являются специфические разновидности ролевых игр живого действия, позволяющие автору провести базовую классификацию РИЖД. Представляется, автором не слишком удачно сформулировано название работы, ориентирующее на рассмотрение существующих классификаций РИЖД, в то время как автор уже в начальной части текста заявляет, что «Актуальность исследования

обусловлена отсутствием единой систематизации РИЖД» и «РИЖД остаются недостаточно изученными в академической среде». Некоторая путаница продолжается и далее, когда автор заявляет, что собирается «выявить существующие подходы к изучению РИЖД в работах Й. Хейзинги, Р. Кайуа и современных исследователей», в то время как Хейзинга и др. обращались к феномену игры в целом, но не к РИЖД. Автор на протяжении исследования логично спускается по нисходящей, от игры в принципе к ролевой игре, и от ролевой игре к РИЖД, убедительно показывая различия между этими категориями игр: «мы можем прийти к выводу о том, что всякая ролевая игра живого действия является в сути ролевой игрой, однако не всякая ролевая игра обязательно является ролевой игрой живого действия». Точно так же должно осознаваться, что не все сказанное по поводу игры как культурологическо-семантического феномена (причем около 100 лет назад) актуально применительно к современному феномену РИЖД (автор вообще рассматривает ролевые игры/РИЖД практический без хронологической привязки). Между тем проблемным место работы является именно отсутствие теоретической базы/обзора литературы по РИЖД, верхние уровни (игра, ролевая игра) еще как-то прокомментированы, но РИЖД (являющиеся приоритетом автора) полностью потеряны. Вообще библиографический список неоднороден, практически отсутствует актуальная зарубежная литература по теме работы, зато присутствует методическое пособие для студентов «Игры с эстрады. Характеристика, методика проведения». Наиболее актуальную часть работы автор выполняет согласно автоэтнографическому методу (которого как представляется все же недостаточно для разработки обобщающей классификации) и финализирует свое исследования в виде итоговой схемы, куда старается вместить все содержание статьи, но пострадавшим оказываются, как ни странно, именно РИЖД, классификация которых по жанру и сеттингу в схеме потеряна. Выводы носят общий и сжатый характер (Таким образом, мы можем видеть, что ролевые игры могут быть самыми разными. Классификация ролевых игр живого действия также весьма разнообразна), автор не отобразил в выводах собственные достижения (попытка классификации), потеряна поставленная автором задача «проанализировать функции РИЖД в культурном и социальном контексте». Тема исследования в целом перспективна, текст нуждается в доработке.

Результаты процедуры повторного рецензирования статьи

В связи с политикой двойного слепого рецензирования личность рецензента не раскрывается.

Со списком рецензентов издательства можно ознакомиться [здесь](#).

Предметом исследования в представленной для публикации в журнале «Человек и культура» статье, как автор обозначил в заголовке («Место РИЖД в классификации современных игровых практик») и пояснил в целеполагании, является условное место ролевых игр живого действия (РИЖД) в системе современных игровых практик.

Автор исходит из необходимости предложить комплексную классификацию РИЖД на основе анализа их структурных элементов (пространство, жанр, сеттинг, формат участия) и определить их место в системе современных игровых практик. Для этого он последовательно решает вполне логичный комплекс познавательных задач: выявляет и анализирует существующие подходы к изучению РИЖД в работах современных исследователей; систематизирует критерии классификации РИЖД; анализирует функции РИЖД в культурном и социальном контексте; обосновывает необходимость выделения РИЖД в самостоятельный объект исследования.

Представленные в статье результаты основаны на анализе опубликованных научных работ и эмпирического материала, собранного как из электронных источников

(тематических сайтов, страниц в социальных сетях), так и путем автоэтнографического сбора и описания данных (опыт участия в играх). Заявленные в программе исследования задачи решены. Поставленная цель достигнута. Автор представил достаточно аргументов в пользу предложенной им классификации РИЖД и пояснил ее практическую и теоретическую ценность.

Таким образом, предмет исследования автором раскрыт на достаточном для публикации в авторитетном научном журнале теоретическом уровне.

Методология исследования опирается на типологию и классификацию РИЖД, включая анализ научной литературы и распространенных игровых практик. Авторский методический комплекс релевантен решаемым познавательным задачам.

Актуальность выбранной темы автор поясняет отсутствием единой систематизации РИЖД, что затрудняет их анализ в рамках культурологии, социологии и психологии. Автор подчеркивает, что «существующие классификации, такие как типология Р. Кайя (agon, alea, mimicry, ilinx), хотя и применимы к играм в целом, не учитывают специфику ролевых игр живого действия, включая их пространственные, организационные и нарративные особенности. Кроме того, стремительное развитие игровых форматов требует постоянного обновления теоретической базы». Тезис вполне достойный: действительно, развивающиеся игровые практики требуют постоянного теоретического внимания.

Научная новизна исследования, состоящая в авторском обобщении опубликованной по теме научной литературы и авторизованной классификации РИЖД, заслуживает теоретического внимания.

Стиль текста в целом автором выдержан научный, автор смело вводит в теоретический оборот распространенные в игровых практиках жаргонизмы, метко характеризующие типы игр. Вместе с тем, встречаются описки (например, «представлено на рис. 1.»), а также автор проигнорировал отдельные редакционные требования по оформлению статьи (см. https://nbpublish.com/e_ca/info_106.html).

Структура статьи хорошо раскрывает логику научного исследования.

Библиография в достаточной мере полно представляет проблемную область исследования, но оформлена не в едином стандарте (см. https://nbpublish.com/e_ca/info_106.html).

Апелляция к оппонентам вполне корректна и достаточна.

Статья представляет интерес для читательской аудитории журнала «Человек и культура» и после небольших оформительских правок может быть рекомендована к публикации.

Результаты процедуры окончательного рецензирования статьи

В связи с политикой двойного слепого рецензирования личность рецензента не раскрывается.

Со списком рецензентов издательства можно ознакомиться [здесь](#).

В журнал «Человек и культура» автор представил свою статью «Место РИЖД в классификации современных игровых практик», в которой проведено исследование особенностей современных ролевых игр и их места в современной социокультурной сфере. Автору желательно избегать аббревиатуры в названии статьи: в названии дать полное обозначение данного типа игр, а аббревиатуру использовать в тексте исследования.

Автор исходит в изучении данного вопроса из того, что ролевые игры живого действия (РИЖД) занимают особое место в современной культуре, представляя собой уникальный синтез игровой деятельности, театральной импровизации и социального взаимодействия. Их популярность продолжает расти, охватывая разнообразные

аудитории – от подростков до взрослых, что свидетельствует о значимости этого феномена как формы досуга, творческой самореализации и даже инструмента образования. Проблема, с точки зрения автора, состоит в том, что РИЖД, будучи сложным междисциплинарным объектом, часто рассматриваются фрагментарно: либо как часть ролевого движения, либо как частный случай перформанса, что приводит к терминологической путанице и затрудняет выделение их уникальных характеристик.

Актуальность исследования обусловлена отсутствием единой систематизации РИЖД, что затрудняет их анализ в рамках культурологии, социологии и психологии. Существующие классификации, такие как типология Р. Кайя (agon, alea, mimicry, ilinx), хотя и применимы к играм в целом, не учитывают специфику ролевых игр живого действия, включая их пространственные, организационные и нарративные особенности. Кроме того, стремительное развитие игровых форматов требует постоянного обновления теоретической базы.

Цель данной работы - предложить комплексную классификацию РИЖД на основе анализа их структурных элементов (пространство, жанр, сеттинг, формат участия) и определить их место в системе современных игровых практик. Для достижения цели автором поставлены следующие задачи: выявить существующие подходы к изучению РИЖД в работах современных исследователей; систематизировать критерии классификации РИЖД; проанализировать функции РИЖД в культурном и социальном контексте; обосновать необходимость выделения РИЖД в самостоятельный объект исследования.

В ходе исследования были использованы общенаучные методы: анализ и синтез, описание и систематизация и классификация, а также компаративный и контент-анализ, опыт личного участия. Теоретическим обоснованием послужили труды таких классических и современных исследователей как Й. Хейзинга, Р. Кайя, М. Г. Слюсарева, Д.Б. Писаревская и др. Эмпирическим материалом явились современные ролевые игры и посвященные им сайты, группы социальных сетей, каналы и интернет-порталы.

На основе анализа научной обоснованности изучаемой проблематики автор приходит к заключению, что несмотря на широкое распространение, РИЖД остаются недостаточно изученными в академической среде. Классификация РИЖД в научной литературе остается недостаточно разработанной, особенно в русскоязычных исследованиях. Научная новизна данного исследования заключается в разработке автором комплексной классификации ролевых игр живого действия.

Результаты исследования структурированы автором в три последовательных блока, отражающих логику перехода от общего к частному: от феномена игры как базовой культурной практики к специфике ролевых игр, и далее – к уникальным характеристикам ролевых игр живого действия. В первом блоке («Игра») рассматриваются фундаментальные свойства игровой деятельности, основанные на классических теориях Й. Хейзинги и Р. Кайя. Это позволяет выделить универсальные признаки, объединяющие все типы игр, и создать теоретическую основу для дальнейшего анализа. Второй блок («Ролевая игра») фокусируется на особенностях ролевого взаимодействия, где ключевыми становятся понятия роли, идентификации и моделирования поведения. Здесь анализируется место ролевых игр в системе игровых практик и их отличия от других форм (например, компьютерных или настольных игр). Третий блок («Ролевая игра живого действия») посвящен специфике РИЖД как синтеза игровых, перформативных и социальных элементов. Подробно исследуются их уникальные аспекты: физическое погружение, пространственная организация, жанровое разнообразие и формы участия, что позволяет обосновать необходимость их отдельной классификации. Такое поэтапное рассмотрение позволило автору обеспечить системный подход к пониманию РИЖД,

демонстрируя их связь с общеигровыми принципами и одновременно подчеркивая их уникальность в современной культуре.

Особый интерес представляет комплексная классификация РИДЖ, разработанная автором на основе детального изучения имеющихся отечественных и зарубежный исследований в области деловых и ролевых игровых практик.

В заключении автором представлен вывод по проведенному исследованию, в котором приведены все ключевые положения изложенного материала.

Представляется, что автор в своем материале затронул актуальные и интересные для современного социогуманитарного знания вопросы, избрав для анализа тему, рассмотрение которой в научно-исследовательском дискурсе повлечет определенные изменения в сложившихся подходах и направлениях анализа проблемы, затрагиваемой в представленной статье. Полученные результаты позволяют утверждать, что изучение потенциала современных игровых практик в различных культурных контекстах представляет несомненный теоретический и практический культурологический интерес и может служить источником дальнейших исследований.

Представленный в работе материал имеет четкую, логически выстроенную структуру, способствующую более полноценному усвоению материала. Этому способствует также адекватный выбор соответствующей методологической базы. Библиография исследования составляет 30 источников, что представляется достаточным для обобщения и анализа научного дискурса по исследуемой проблематике.

Автор выполнил поставленную цель, получил определенные научные результаты, позволившие обобщить материал. Следует констатировать: статья может представлять интерес для читателей и заслуживает того, чтобы претендовать на опубликование в авторитетном научном издании.