УДК 316.723

РОЛЕВЫЕ ИГРЫ ЖИВОГО ДЕЙСТВИЯ: ОПРЕДЕЛЕНИЕ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКОГО ПОДХОДА

Царёва Александра Васильевна,
Санкт-Петербургский государственный университет, аспирант кафедры социологии культуры и коммуникации, г. Санкт-Петербург, Россия.
E-mail: a.tsareva@spbu.ru

Аннотация
В статье рассматривается ролевая игра как вид социального взаимодействия, разворачивающийся во вторичной, реконструируемой, как мизансцена, социальной реальности, принимающий форму перформансной коммуникации и сопровождаемый принятием акторами осознанно сконструированных социальных ролей.

Ключевые понятия:
перформансная коммуникация, социальный перформанс, социальное взаимодействие, Performance Study.

В настоящее время ведётся активное развитие взгляда на социальное, как имеющее игровой характер. Оно исполняется в рамках символически структурированной сети отношений, которая придает значение телесным инсценировкам и представлениям этого действия, причем их значение не сводимо ни к интенциональности, ни к функциональности.

С нашей точки зрения, крайне ново и несет новые возможности для исследования социального самого рассмотрение социального действия через призму перформансной коммуникации, передающей информацию через расположение социальных акторов в «сценическом» социальном пространстве. При этом коммуникативный сигнал передается не только непосредственно через (взаимо) действия, но и через расположение «декораций» и акторов-актёров в инсценируемом пространстве. В данном случае мы опираемся не только на новые работы в социологии (такие, как монографии Александера и Вульфа), но и на ставшие уже классическими (в частности, Ирвинг Гофман писал о представлении, т.е. «перформансе» жизни, описываемом через образ сценической постановки).

Перформативное знание приобретается, когда человек участвует в сценическом исполнении социального действия и чувствует, как другие люди действуют в социальных сценах. Благодаря ведущей роли воображения при инсценировании и представлении социального возникают игровые элементы. В ритуальном действе появляется игровое пространство для спонтанности и творчества, в котором существующие нормы сообщества утрачивают силу и могут быть модифицированы.

Мы предлагаем в качестве наиболее удачного, с нашей точки зрения, поля для исследования перформансной коммуникации ролевые игры живого действия. В ролевых играх живого действия социальное пространство конструируется непосредственно через связь тела и воображения. Оно не только существует в воображении акторов, но также непосредственно обозначается через телесность: в пространстве игрового языка, в пространстве игровых властных отношений, наконец, в пространстве игрового социального взаимодействия. Следовательно, нам представляется возможным обнаружить, как из связи движений тела и воображения возникает социальное действие. Тем не менее, общий исследовательский взгляд на данное поле тяготеет к определённым клише, которые нам представляются иска-

жающими восприятие явления исследователями и требующими пересмотра.

Когда среднестатистический человек в России слышит словосочетание «ролевая игра» – у него не возникает однозначных коннотаций. Нас в данном случае интересует явление, в английском обозначаемое как live-action role-playing game, и имеющее в русском весьма неблагозвучный аналог, являющийся заимствованием-калькой, – ролевые игры живого действия.

Как же, с нашей точки зрения, должно быть дано определение ролевой игры?

Прежде всего, рассмотрим, из каких определяющих частей составлен английский термин. Live-action («живое действие») предполагает, что взаимодействие между участниками происходит лицом к лицу, в реальном времени – то есть, по сути своей, имеет место непосредственное социальное взаимодействие между акторами. Role-playing («игра в роли») определяет, что это взаимодействие происходит не в рамках повседневных социальных ролей, возможных для данных акторов, а в рамках тех ролей, которые они принимают в рамках игрового пространства взаимодействия. Это не обязательно одномерная, «простая» одиночная роль (как, например, роль матери в детской игре в дочки-матери). Это может быть и совокупность ролей, приписываемых существующему в игровом пространстве персонажу, при этом совокупность подчас не менее сложная, чем та, с которой мы имеем дело в не-игровом поле социальных взаимодействий. И, наконец, game («игра»), не только выводит взаимодействие между персонажами из рамок повседневных, рутинных взаимодействий, но и задаёт свою специфику конструируемому пространству. Игра – это «система, в который игроки вовлечены в искусственный конфликт, который задаётся правилами и имеет видимый итог» [14, p. 80]. Игра всегда имеет цель, сколь бы простой она ни была.

Сами ролевики дают сходное определение: «Ролевая игра – это игра, участники которой какое-то время живут жизнью каких-либо персонажей. Это могут быть любые персонажи – романа, фантастической повести, герои реальной истории или даже существа, придуманные самими игроками. Но всех персонажей одной игры связывает нечто – обычно это герои одной и той же истории. [...] Это напоминает театр; только вот текста пьесы нет. Ролевая игра – чистая импровизация» [3].

В целом самиздатовские сборники и тематические интернет-ресурсы предлагают нам довольно много информации – как чисто описательного характера, так и самоописания и самоанализа ролевых игр «изнутри». Тем не мене, это информационное поле, порождаемое ролевым сообществом, крайне неоднородно.

С одной стороны, о нём определённо можно говорить как о генерирующем свою собственную область знаний, склонного к саморефлексии и самоанализу. Ежегодно проводятся специализированные конвенты, нацеленные в первую очередь на обмен опытом между различными мастерскими группами, анализ существующего инструментария построения ролевой игры и выработку нового и т.п., а также на коммуникацию и развлечения. Нередко по результатам конвентов публикуются самиздатовские сборники тезисов или статей, выкладываются расшифровки или записи семинаров в Интернет.

С другой стороны, если мы зададимся целью получить информацию о том, какими были ролевые игры начала и средины 90-х – информационное поле окажется значительно более бедным. До широкого распространения Интернета среди российских пользователей информация передавалась из уст в уста или в рукописном виде, терялась и искажалась в процессе. Помимо немногих реликтовых репринтов таких бумажных носителей, в первую очередь при анализе генезиса ролевых игр в России, нам придётся иметь дело с автобиографическими воспоминаниями, естественно, искажёнными личностным восприятием.

Не существует достоверных источников о том, как зародились и делали первые шаги в своём развитии ролевые игры в России. С нашей точки зрения, данное поле весьма мифологизировано и искажено личным восприятием тех, кто начинал «играть» на заре их становления и является частью ролевого сообщества до сих пор.

Статьи как о ролевых играх живого действия за рубежом (например, см. [13]), так и в России (например, см. [1]) называют примерной датой начала их становления и развития конец 80-х – начало 90-х годов XX века. В российских публикациях зарождение ролевых игр нередко связывают с деятельностью клубов любителей фантастики и клубов самодеятельной песни [1]. В устной традиции также нередки отсылки к хиппи как прародителям петербургского ролевого сообщества или «походникам» – московского.

В качестве первой масштабной ролевой игры на территории бывшего СНГ называют «Хоббитские игрища» (ХИ), ежегодно проводимые с 1990 года по сей день, и основан-

ные на книгах Дж.Р. Толкиена о Средиземье («Хоббит», «Властелин Колец», «Сильмариллион» и др.). Несмотря на то что нередко упоминаются «первые игры в середине 80-х годов», конкретных примеров не называется.

Как бы то ни было, исторически возникновение и развитие ролевых игр совпадает с «генезисом нового мира», информационного общества, зародившегося в 50–60-х годах XX века. С нашей точки зрения, эти процессы, исторически параллельные, не могут не иметь взаимосвязи. Одним из доказательств данной точки зрения может служить то, что это явление, довольно широко распространенное в Европе (в том числе в России – как в европейской, так и в сибирское части страны) и Америке, не нашло себе места в одном из тех обществ современности, что стойко хранит традиционную патриархальную культуру, – Японии.

При исследовании феномена ролевых игр в социальных науках мы видим несколько укоренившихся, переходящих из исследования в исследование штампов.

Первый и наиболее частый – в фокусе внимания оказывается так называемая «субкультура ролевых игр». Нам представляется, что распространенность именно этого, «субкультурного», подхода связана с влиянием стереотипов массового сознания, воспроизводящего образ ролевика-маргинала. Фактически мы видим здесь другой вариант развития ситуации, когда научное наблюдение за объектом меняет сам объект, а в нашем случае общество изменяет самого исследователя, чтобы он – в свою очередь – стремился привести объект исследования в соответствие с представлениями общества. Второй штамп – ролевая игра как деятельность, близкородственная театральной и потому изучаемая с помощью того же инструментария. Отчасти в зарождении такого взгляда виноваты попытки ролевиков объяснить обществу, что же такое ролевые игры и перебороть тенденцию их толкования через маргинальное.

Далее мы подробно остановимся на первых двух подходах, пояснив причины их несостоятельности, а также предложим тот теоретический подход, в рамках которого, по нашему мнению, возможно наиболее верное и, что немаловажно, полезное для социальной науки изучение ролевой игры.

Ролевые игры как (не) субкультура

В российских публикациях сообщество играющих в ролевые игры обычно определяется как «субкультура». Например, можно обратиться к сборнику, вышедшему в 2009 году в издательстве Института этнологии и антропологии РАН – «Молодёжные субкультуры Москвы» [4], в котором представлены транслирующие данный подход статьи А.Л. Барковой «Толкинисты: пятнадцать лет развития субкультуры» [4, с. 297–321] и Д.Б. Писаревской «Ритуализированные практики в субкультуре ролевых игр» [4, с. 322–343]. С нашей точки зрения, преобладание такого подхода связано со штампом, стойко воспроизводящимся в массовом сознании, где основными чертами ролевика выступает эскапизм, эпатажная одежда и поведение и т.п.

Мы, тем не менее, рискнём нарушить сложившуюю традицию интерпретации ролевого сообщества как субкультуры. В данном случае мы разделяем позицию Майи Мюллер, высказанную в статье «От субкультуры к мейнстриму» [13]. Несмотря на то, что в данной статье речь идёт о датских ролевых играх, происходящие в России процессы, с нашей точки зрения, практически совершенно аналогичны. Вероятно, на раннем этапе ролевое сообщество действительно носило черты субкультуры; но в последние десять лет произошло столь сильное их вымывание, что данные черты сохранились лишь в виде реликтов, наследия «тёмного прошлого».

Дик Хэбдайдж выделил два основных способа, с помощью которых происходит трансформация субкультуры в мейнстрим [12, pp. 94–97]:

1) коммерциализация, которая становится возможной благодаря возрастающей потребности членов субкультуры в различной атрибутике – от элементов одежды и украшений до оружия и татуировок. В силу особенностей ролевых игр как досуговой практики в них есть многочисленные предпосылки для коммерциализации – ведь речь не только о каких-то символических вещах, используемых для самоидентификации в повседневной жизни. Для участия в ролевых играх требуются также костюмы (и как ответ на это возникают «ролевые» портные), оружие (появляются как традиционные кузницы и оружейные, так и магазины вооружения, изготовленного из специфических материалов – текстолита, латекса и т.п.), украшения (и на внутренний рынок сообщества выходят «ролевые» ювелиры) и т.п.

2) происходит размывание идеологической основы субкультуры: она может как перестать быть оригинальной, выбивающейся из разделяемых большинством

норм, так и пережить подмену прошлых ценностей и норм новыми, сформированными под влиянием мейнстрима. Ролевое сообщество в последние пять-десять лет занимает вовсе не маргинальную позицию относительно господствующей культуры. Более того, оно активно встраивается в «большое» общество, используя ролевые игры уже как технологию или инструментарий для выведения новых образовательных методик, организации бизнеса и т.п.

Законченный ли это процесс, сохранили ли ролевики черты субкультурной общности или в данный момент уместно говорить о них лишь как о сообществе людей, объединённых определённой досуговой деятельностью? Сложно дать однозначный ответ на этот вопрос. С одной стороны, определённо можно найти маргинальные группы, чьё самоопределение также будет «ролевики». С другой стороны, не-маргинальная часть хорошо заметна, стремится ассимилировать маргиналов и формировать общественное мнение в выгодном себе ключе, представляясь как полноправная часть «большого» общества. Тем не менее, очевидно одно: безапелляционный исследовательский взгляд на ролевое сообщество как в первую очередь на субкультуру является ангажированным, вероятно – подпитываемым существующими штампами и стойкими образами, сформированными в 90-е годы не без помощи прессы.

Современное сообщество тех, кто играет в ролевые игры, крайне сложно рассматривать как субкультурную общность. Те черты, которые, например, выделяются Т.В. Щепанской в субкультуре хиппи, Системе, – общий сленг и символика, общие нормы и ценности [6], – в ролевом сообществе отсутствуют. Например, если обратиться одному из анализов сленга ролевиков [2] – подробному словарю с комментариями, составленному на материалах ролевых игр Сибири, выяснится удивительная вещь. Не только для ролевика, например, из Финляндии, но и для ролевика из Центральной России многие сленговые слова будут непонятны без пояснений, для каких-то вещей в его среде используются другие сленговые выражения.

Единственная черта, которую можно найти и в Системе, и ролевом сообществе, – развернутая сеть коммуникаций, нередко поддерживаемая за счёт силы слабых связей. В ролевые игры играют в России и Европе, в европейском части нашей страны и в Сибири: сленг, авторитеты, символика и т.п. будут отличаться от региона к региону, сохранится лишь стремление установить коммуникацию с другими ролевиками. При этом эта коммуникация связана не с приятным времяпрепровождением или сравнением культурных образцов различных групп. Она нацелена и на обмен опытом: какие они, игры другого региона, какие технологии могут быть заимствованы и какие ошибки учтены.

Ролевые игры как театральное действие и как перформанс

Как мы уже упоминали, также сами участники пробуют описать ролевые игры как своеобразный театр. Но, несмотря на то, что ролевая игра внешне имеет значимое сходство с современным театром, ушедшим от строгости схем классического к большей интерактивности взаимодействия зрителя и актеров, она также имеет с ним и значимые различия.

Рассмотрим основные характерные черты театра с точки зрения социологии [8].

1. Театр основан на восприятии. Из чего вытекает, что в пространстве театра существуют актёры, между которыми происходит некое взаимодействие, и зрители (аудитория), которые, с одной стороны, выступают в роли наблюдателей этого взаимодействия, а с другой стороны – интерпретируют его смысл(ы). В ролевой игре, напротив, все вовлеченные во взаимодействие одновременно являются и акторами-актёрами, и аудиторией-интерпретаторами. В ролевой игре нет процесса интерпретации игроком, как зрителем, отделённого от действий персонажа как актёра на сцене.

2. Театр – это обособленный в пространстве локус, имеющий специально выделенные зоны: сцена для тех, кто будет играть представление, и зрительный зал для аудитории. Разумеется, таким образом закрепляется та особенность взаимодействия в театре, что уже была упомянута ранее.

Несмотря на то что в современном театре эта структура может быть условной и не обязательно связана с классическим зданием театра, тенденция обособления пространства, на котором будет проводиться представление, и его разделения на зоны сохраняется. В ролевой игре, напротив, так как каждый участник – одновременно и зритель, разделение пространства не используется. Хотя ролевая игра и создаёт вокруг себя определённое ограниченное пространство, в отличие от театрального оно задается не внешне (архитектурными границами и т.п.), а изнутри, потребностями самой игры.

3. Театральное представление, как и восприятие зрителя, ограничено тем, что показывается на сцене. Актёры не играют, уходя за кулисы. Зрителями не интерпретируется то, что не представлено режиссёром. Несмотря на то что конструируемое во время спектакля пространство сложно назвать одномерным, – пространство, представляемое в процессе ролевой игры, гораздо шире. Ни интерпретация, ни взаимодействие не прекращаются, внутри ролевой игры, действие непрерывно.

Параллели могут быть скорее проведены между ролевой игрой и перформансом (как видом современного искусства). Они сходятся в ряде ключевых характеристик [5]:

1. Действие перформанса – не театральное. «Актёры» перфоманса не являются профессионалами, их представление – не результат «актёрского мастерства», для них не стоит цель выразить произведение самим – перформанс является только тем, что воспринимают зрители.

2. Перформанс оперирует предметами реального мира. Если «актер» забивает гвозди в стену – значит, он забивает в стену гвозди. Перфоманс лишен условности картонного «задника» театра.

3. Перформанс его создателем не обязательно наполняется сакральным смыслом и глубиной символьных значений.

4. Акцент перформанса перенесен с исполнителя на зрителя. В перформансе мы наблюдаем то, что называется «смертью автора» в постмодерне: зрительская активность в смысле генерации идеи и наполнения произведения значительно преобладает над авторской.

Как мы видим, при рассмотрении специфики театра и специфики перфоманса в контексте взаимодействий аудитория-актеры, мы видим много общего между перфомансом как видом современного искусства и ролевой игрой.

Значит ли это, что можно считать ролевые игры искусством и рассматривать их в рамках социологии искусства? Несмотря на то, что в целом этот вопрос представляет определенный интерес, нам кажется нецелесообразным подробно рассматривать его в нашей работе, нацеленной в первую очередь на понимание коммуникативных механизмов социального взаимодействия.

Ролевые игры как пространство перформансной коммуникации

Говоря об изучении перформанса (Performance Studies) в рамках социологии, мы в первую очередь говорим об определённом взгляде на природу социального действия и взаимодействия.

Согласно Ричарду Шехнеру, перформанс может быть найден практически во всех сферах нашей жизни. Сам он называл восемь из них, отмечая то, что они отчасти пересекаются, и «даже этот список не исчерпывает всё возможное» [15, p. 31]. В него вошли: повседневные повторяющиеся практики (готовить еду, общаться с другими людьми – всё то, что мы считаем «просто жизнью»), развлечения (спорт, искусство и т.п.), бизнес, связанная с техникой деятельность, секс, ритуалы (как сакральные, так и секулярные), а также игра.

Само слово «перформанс», будучи заимствованным из английского, в русском языке в первую очередь ассоциируется с перформансом как видом современного искусства. Тем не менее, когда мы активно работаем с зарубежными источниками, не стоит забывать и о буквальном переводе на русский, придающем данному слову многозначность: это не только «выступление», но и «действие». Дополнительную сложность придаёт и то, что и в англоязычной литературе этот термин принимает различные значении сам по себе. Так, например, Марвин Карлсон упоминает как минимум о трёх [9, pp. 3–5]:

1) демонстрация умений;
2) имитирующее поведение;
3) поддержание образца.

В ролевых играх мы можем увидеть все три аспекта, обозначенных Карлсоном. Тем не менее в качестве ключевого мы выделим имитирующее поведение как основную деятельность, составляющую суть ролевой игры. За ним будет идти поддержание образца как необязательный, но возможный элемент: нередко выбор характера персонажа базируется на модели желательного, с точки зрения игрока, поведения. И наконец наименее важное, с нашей точки зрения: разнообразная сопутствующая деятельность, связанная с демонстрацией навыков (менестрель, бродячий театр и т.п.), – досуговая деятельность, напрямую с ролевой игрой не связанная, но встроенная в её структуру как дополнение.

Но как же предлагается различать взаимодействие от лица «другого» (то есть принятой роли, отделённой от «себя»-личности) с повседневным исполнением социальных ролей? Шехнер предлагает считать перформансом то, что воспринимается участниками взаимодействия как перформанс и реализуется как перформанс [15, p. 38]. Карлсон также считает, что перформанс не зависит

от аудитории – аудиторией может быть и один индивид [9, p. 5]. В случае ролевой игры определение момента начала и конца перформанса облегчено тем, что существуют чёткие сроки, в которые проходит игра, и чёткое место её проведения.

Структура перформанса была описана Джефри Александером [7]. Ролевая игра естественно может быть в неё встроена:

1) фоновые символы и сценарии авансцены (задаются в ролевой игре с помощью правил, описания поля взаимодействий – игрового мира – организаторами и т.п.);

2) акторы, участвующие в перформансе, и их аудитория (участники ролевой игры могут быть как акторами, так и зрителями – в зависимости от того, какое место занимают в том взаимодействии, которое разворачивается в данный конкретный момент перформанса);

3) мизансцена (место и время/длительность проведения ролевой игры, в зависимости от целей организаторов и той направленности, которую они и/или участники желают придать будущему перформансу – это может быть как недекорированное помещение и игра на 12 часов, так и бутафорская крепость и игра на неделю).

Одно из наиболее ранних описаний социального взаимодействия как перформанса (представления / исполнения) принадлежит Ирвингу Гофману. По Гофману, перформанс – это «деятельность участника данной ситуации общения, которая предназначена для воздействия тем или иным образом на других участников» [11, p. 26]. Идеи Гофмана могут быть использованы не только для описания сути ролевой игры, но и при рассмотрении причин её развития и возрастания популярности в конце XX века. Мы уже упоминали переход к информационному обществу и поиск новой идентичности. Гофман же видит в построении социального взаимодействия через перформанс один из способов ухода от рутины, возможности проявить характер и моральные качества, стремление к нетривиальным, нерутинным целям [10]. Использовать для этой цели ролевую игру, предлагающую решительно разбить рутину и не предполагающую обязательного выхода за границы социально одобряемых поступков, – что может быть естественней?

В настоящее время мы имеем как обширный полевой материал, иллюстрирующий социальные взаимодействия (к сожалению, всегда неизбежно деформированный влиянием исследователя), так и множество теоретических концепций, описывающих социальную коммуникацию в рамках перформанса. То поле исследований, которое мы рассматривали в данной статье, стремясь максимально избавить его от «субкультурной мифологизации» и ложных интерпретаций, предлагает нам уникальный шанс проведения исследования. С одной стороны, ролевая игра как пространство социального взаимодействия подчиняется всем тем законам, по которым разворачивается перформанс в повседневной жизни. С другой стороны, в отличие от повседневных социальных ролей роль в игре одновременно и «проживается» игроком (естественно, стремящимся действовать в рамках своих представлений о возможном поведении персонажа), и умственно отделена от личности. Таким образом, возможна более чуткая и осознанная рефлексия от самого актора социального взаимодействия, снижено и устранено влияние на неё общественных норм и табу в разговоре с исследователем. Ролевая игра – это вид социального взаимодействия, разворачивающийся во вторичной, реконструируемой, как мизансцена, социальной реальности, принимающий форму перформансной коммуникации и сопровождаемый принятием акторами осознанно сконструированных социальных ролей, которые при этом рефлексируются участниками взаимодействия как внешние, игровые, не связанные с их личностью.

1. Кордонский, М. Очерки неформальной социотехники [Текст] / М. Кордонский, М. Кожаринов. М.: Net2Net, 2008. 336 с.

2. Куприянов, Б.В. Очерки общественной педагогики: ролевое движение в России [Текст] / Б.В. Куприянов, А.Е. Подобин. Кострома: КГУ им. Н.А. Некрасова, 2003. 103 с.

3. Ленский, А. Ролевые игры живого действия [Электронный ресурс] / А. Ленский. URL: http://fable.ru/lensky/LARP/larp.htm (дата обращения: 02.08.2013).

4. Молодежные субкультуры Москвы [Текст] / сост. Д.В. Громов, отв. ред. М.Ю. Мартынова. М.: ИЭА РАН, 2009. 544 с.

5. Трунов, Д.Г. Перформанс как арт-терапевтическая техника [Текст] / Д.Г. Трунов // XX Мерлинские чтения: Материалы межрегиональной юбилейной научно-практической конференции (9–20 мая 2005 г.). В 3 частях. Часть II. Пермь: Перм. гос. пед. ун-т, 2005. С. 312–321.

6. Щепанская, Т.Б. Символика молодёжной субкультуры: Опыт этнографического исследования системы. 1986–1989 гг. [Текст] / Т.Б. Щепанская. СПб.: «Наука», 1993. 340 с.

7. Alexander, J.C. Cultural Pragmatics: Social Performance between Ritual and Strategy [Text] / J.C. Alexander // Sociological Theory. 22(2). 2004. P. 527–573.

8. Balme, C. The Cambridge Introduction to Theatre Studies [Text] / C. Balme. Cambridge MA: Cambridge University Press, 2008. 101 p.

9. Carlson, M. Performance: a critical introduction [Text] / M Carlson. New York: Routledge, 2004. 276 p.
10. Goffman, E. Interaction ritual: Essay on face-to-face behavior [Text] / E. Goffman. New York: Anchor Book, 1967. 272 p.
11. Goffman, E. The presentation of self in everyday life [Text] / E. Goffman. Harmondsworth: Penguin, 1959. 251 p.
12. Hebdige, D. Subculture – The meaning of style [Text] / D. Hebdige. London: Methuen & Co Ltd, 1979. 206 p.
13. Müller Maya, From Subculture to Mainstream [Text] // Think Larp – Academic Writings from KP2011, First Edition, 2011. 121 p.
14. Salen, K. Rules of play: game design fundamentals [Text] / K. Salen, E. Zimmerman. Cambridge, Mass: The MIT press, 2004. 670 p.
15. Schechner, R. Performance Studies: An introduction [Text] / R. Schechner. London: Routledge, 2006. 351 p.

References

1. Kordonskiy M., Kozharinov M. *Ocherki neformal'noy sotsiotehniki* [Essays in informal social engineering]. Moscow, Net2Net, 2008, 336 p. (in Russian).
2. Kupriyanov B.V., Podobin A.E. *Ocherki obschestvennoy pedagogiki: rolevoe dvizhenie v Rossii.* [Essays in social pedagogy: the role-playing movement in Russia]. Kostroma, KGU im. N.A. Nekrasova, 2003, 103 p. (in Russian).
3. Lenskiy A. *Rolevye igry zhivogo deystviya* [Live-action role-playing games], available at: http://fable.ru/lensky/LARP/larp.htm (accessed 02 August 2013) (in Russian).
4. *Molodezhnye subkul'tury Moskvy* / sost. D.V. Gromov, otv. red. M.Yu. Martynova. [Youth subcultures of Moscow]. Moscow, IEA RAN, 2009, 544 p. (in Russian).
5. Trunov D.G. Perfomans kak art-terapevticheskaya tehnika [Performance as the art-therapy technique] // *XX Merlinskie chteniya: Materialy mezhregional'noy yubileynoy nauchno-prakticheskoy konferentsii 9-20 maya 2005 g.. V 3 chastyah. Chast' II* (XX Merlin scientific conference: Materials of interregional anniversary scientific and practical conference (9-20 May 2005). In 3 parts. Part II). Perm, Perm. gos. ped. un-t, 2005, pp. 312-321 (in Russian).
6. Schepanskaya T.B. *Simvolika molodezhnoy subkul'tury: Opyt etnograficheskogo issledovaniya sistemy. 1986–1989 gg.* [The symbolism of youth subculture: Experience of ethnographic research of the System. 1986–1989]. Saint-Petersburg, «Nauka», 1993, 340 p. (in Russian).
7. Alexander J.C. *Sociological Theory,* 2004, no. 22 (2), pp. 527–573 (in English).
8. Balme C. The *Cambridge Introduction to Theatre Studies.* Cambridge MA, Cambridge University Press, 2008, 101 p. (in English).
9. Carlson M. *Performance: a critical introduction.* New York, Routledge, 2004, 276 p. (in English).
10. Goffman E. *Interaction ritual: Essay on face-to-face behavior.* New York, Anchor Book, 1967, 272 p. (in English).
11. Goffman E. *The presentation of self in everyday life.* Harmondsworth, Penguin, 1959, 251 p. (in English).
12. Hebdige D. *Subculture – The meaning of style.* London, Methuen & Co Ltd, 1979, 206 p. (in English).
13. Müller Maya, From *Subculture to Mainstream.* Think Larp – Academic Writings from KP2011, First Edition, 2011, 121 p. (in English).
14. Salen K., Zimmerman E. *Rules of play: game design fundamentals. Cambridge, Mass,* The MIT press, 2004, 670 p. (in English).
15. Schechner R. *Performance Studies: An introduction.* London, Routledge, 2006, 351 p. (in English).

UDC 316.723

ROLE-PLAYING GAME OF REAL PERFORMANCE: DEFINING THE RESEARCH APPROACH

Tsareva Aleksandra Vasilyevna,
Saint-Petersburg State University,
Post-graduate Student of the
Chair of Culture and
Communication Sociology,
Saint-Petersburg, Russia.
E-mail: a.tsareva@spbu.ru

Annotation
The article examines the role-playing game as a kind of social interaction existing in the secondary, reconstructed social reality, taking the form of performance communication and followed by the adoption of the actors consciously constructed social roles.

Key concepts:
performance communication,
social performance,
social interaction,
Performance Study.