

**ГОРОДСКИЕ РОЛЕВЫЕ ИГРЫ:
МЕТОДОЛОГИЯ КАЧЕСТВЕННОГО ИССЛЕДОВАНИЯ****Меснянкина К.К.**

В представленной статье рассмотрены вопросы выбора методологического подхода при исследовании такой динамичной, локальной и слабоизученной социальной практики, как городские ролевые игры. С другой стороны, качественный подход единственно эффективен при попытке изучения конструкта воображаемого, механизмов его существования и воплощения в символическом и практическом пространстве игры. Представлена схема исследования и набор использованных методов.

Ключевые слова: методология, качественные методы, стратегия исследования, городские ролевые игры, полевое исследование.

На волне социальных, экономических и иных глобальных изменений ученые, ставшие под знамена постмодерна, начинают и, как нам кажется, успешно выигрывают кампанию против устоявшихся шаблонов научного и обыденного знания. Постсовременная эпоха их усилиями обретает новое понимание многих ключевых социокультурных концептов, в том числе изменяется и взгляд на игру. Эта категория получает эмблематичный статус для современной культуры. Игра проникает во все сферы деятельности современного человека, не ограничиваясь детским поведением, спортом и элитарными формами досуга. Игруют на бирже, в предвыборных кампаниях, на телевидении, в крупных организациях при подготовке сотрудников, в образовании, на улицах, в искусстве, люди любых возрастов и любого социального статуса. Потеряв специфичность, игра становится элементом социальной структуры.

С 90-х в российской реальности появились и развиваются новые игровые практики, такие как encounter, bookcrossing, postcrossing, flash mob и пр. В их число также входят городские ролевые игры, которые и являются объектом нашего интереса (далее ГРИ). Общие черты этого поколения развлечений: интерактивность, мобильность, сетевой характер, использование медиа и новых медиа, неопределенность пространственных границ.

Городская ролевая игра является одной из разновидностей группы игр, обозначаемых в английском языке как role-playing games. В русском не существует специального термина, а название «ролевые игры» относятся к очень широкому полю явлений (детские игры, тренинговые упражнения,

интимные отношения) и требует контекстуального уточнения. Кратко суть игры можно описать как действие в вымышленном мире от лица придуманного персонажа.

Объектом исследования стала городская ролевая игра «Дозоры 2010: Верный ход», проходившая в г. Ростове-на-Дону весной 2010 г. (с 20.03.10 по 3.04.10), по мотивам цикла С. Лукьяненко «Дозоры». В игре принимали участие около 40 человек. Основной контингент участников - это молодые люди от 17 до 30 лет. Игры имеют клубную форму проведения. Их состав достаточно устойчив, особенно внутри одного цикла игр. Например, ставшая объектом нашего внимания ГРИ «Дозор 2010: Верный ход» является уже шестой в серии игр по мотивам книг С. Лукьяненко. Они проводятся в г. Ростове-на-Дону с 2004 г. Интересно отметить, что в канон для ГРИ входят не все книги художественного цикла. Наибольшей ценностью наделяются «Ночной Дозор» и «Дневной Дозор». «Сумеречный Дозор» и последующие произведения цикла, в том числе, написанные в соавторстве, имеют периодическое право становится основой для сюжета игры. Одноименные фильмы, как правило, нормативно выносятся за скобки, что не мешает игрокам и организаторам пользоваться узнаваемыми образами при изготовлении графической оболочки конкретных ГРИ (афиш, презентаций, контента сайта и пр.).

Игра требует серьезной подготовки. Её ход контролируется т. н. мастером, чаще мастерской командой. Это группа организаторов и ведущих ГРИ. Поведение участников регулируется на основе свода правил и слова мастера, присутствие которого

на площадке (на игровом слэнге, «полигоне») требуется почти постоянно. Игроки действуют от лица созданных ими заранее персонажей. Игра включает театрализации, мини-перформансы, импровизацию, необходимость решения логических задач, поисковые операции на местности, элемент соревнования и пр. Формальной задачей является решение «квеста», т. е. интриги всей игры и/или личного для каждого игрока. Основной акцент, однако, делается на ролевое взаимодействие, умение прожить опыт персонажа.

Современный период отличается повышенной динамикой социальных процессов, их нестабильностью, что ведет к сложностям обобщения, типизации, созависимо снижается эффективность количественных, статистических методов. Обстоятельства требуют подвижных и локальных методов исследования. Специфика самого объекта требовала выбора качественной методологии. Традиционно качественные методы используются для феноменов недоступных измерению как правило, еще не вошедших, в полной мере, в классификационные ячейки научной базы данных по причине своей малой изученности, новизны. Эти черты свойственны объекту нашего исследования. Данная социальная практика существует около пятнадцати лет и имеет маргинальный характер. Несмотря на то, что ГРИ не вызывают уже удивления, в качестве одного из способов проведения досуга в городе, они не носят массового характера по сравнению с другими практиками, такими как флэш-моб, фотокросс, поисковые игры или даже с родственными выездными ролевыми играми.

Существует мнение об иерархической соподчиненности качественной и количественной парадигм, когда первая применяется для рекогносцировки на новом исследовательском поле, вторая приходит в уже картографированное пространство для постройки научного лагеря. Наш выбор был продиктован не столько невозможностью применения статистических методов, сколько стремлением сделать акцент на изучении свойств данного феномена как локальной практики без попытки ее сравнения с другими и его классификации.

Другим фактором предпочтения качественных методов стали особенности предмета исследования. В фокусе находилась проблема взаимодействия конструктов, обозначаемых как воображаемое и реальное: способы воплощения воображаемого контента в символическом и практическом пространстве, а также находящееся с ним в тесной связи производство эффектов реальности. С этой точки зрения, ГРИ представляют собой площадку, где процессы взаимодействия данных конструктов и механизмы их производства становятся видимыми.

Делая предметом столь обширное понятие и объектом – локальную практику, мы не имеем достаточного основания на выводы, касающиеся сути изучаемых феноменов, но претендуем на исследование одного из случаев проявления такого взаимодействия. Поэтому стратегически данное исследование представляет собой вариант case-study.

Сложно однозначно определить дисциплинарную принадлежность работы. Объектом изучения стало социальное явление – городская ролевая игра. Полученные данные вписывались в рамку концепций, посвященных урегулированию отношений воображаемого и реального, которые лежат в междисциплинарном поле гуманитарного дискурса. Часть процессов проходит во внутриличностном пространстве участника игры, вотчине психологии, в котором привычные и локально игровые идентичности ведут борьбу за существование. Следовательно, координаты здесь расчерчены силами представителей разных теоретических традиций и подходов.

Согласно мнению В.Я. Ядова, «социолог заранее не разрабатывает жесткую схему гипотетических суждений и не старается обеспечить статистическую представительность данных. Вместо этого он стремится к более глубокому пониманию и объяснению социальных явлений, прежде всего, на уровне здравого смысла, и далее – в рамках социологической теории». В условиях размывания дисциплинарных границ, правомерным будет замена слов «социологи» и «социологической» на более широкие «гуманитарий» и «гуманитарной».

Внутри кейса перед нами стояли следующие эмпирические задачи: фиксация специфического опыта, описание практики, систематизация полученного материала, выявление критериев, по которым можно оценить закономерности изучаемого феномена. Успешность их решения во многом зависела от выбора методов и их эффективной конфигурации.

Исследование состояло из нескольких фаз или этапов.

1. Подготовительный этап.
2. Фаза полевого исследования.
3. Первичная обработка эмпирических данных.
4. Анализ качественных данных.

Форма полевого исследования была продиктована динамичным, локальным характером ГРИ. Фаза включала в себя:

- предварительный сбор информации из открытых источников;
- налаживание контакта с ведущими игры;
- наблюдение предварительных приготовлений (утверждение «квент», т. е. историй заявленных персонажей, расстановка игровых символов на

- территории города, раздача игровых документов, предварительные встречи игроков);
- включенное наблюдение за игрой (проводилась выборочная аудиозапись непосредственной коммуникации, фиксация данных с помощью фотографии, интервью, ведение дневника исследователя);
 - сбор продуктов деятельности (тексты, игровое оружие, амулеты, артефакты, заклинания и пр.);
 - проводилось полуструктурированное интервью с отдельными участниками, не только по поводу текущих событий, но об их опыте в целом, об их видении игры и ее закономерностей.

Массив эмпирических данных в ходе первичной обработки подвергся транскрибированию (модель ТРУД, Макаров) и первичному тематическому кодированию (Страус, Кобрин). При первичном анализе понадобились дополнительные встречи с ведущим игрой для получения разъяснений и проведения аналитической фазы интервью. Также был проведен анализ правил, первоисточников, сайтов и страниц, посвященных данной игре.

Фокус исследования и акценты, расставленные при сборе данных, были сконструированы спецификой предмета. Большое место было отведено особенностям нарративной составляющей игры, роли отдельных историй в общем нарративе. Учитывалось существование нескольких режимов функционирования психологического профиля, были выделены следующие: повседневный режим, игрок, персонаж. Исследование внешней границы ГРИ привело к акценту на взаимоотношениях участников с городским пространством и сообществом. Важную информацию о воплощении воображаемого дало изучение системы ссылок: на первоисточники, новостные ленты, исторические события, предыдущий опыт и пр. Таким образом, в фокусе оказались вопросы конструирования особого условного мира игра и производство ее эффектов.

Нами была выбрана полуструктурированная форма проведения интервью. Так как в фокусе исследования находится не личность респондента и его биография, а лишь моменты, относящиеся к участию в ГРИ. Причем акцент, по большей части, был смещен с субъективных переживаний, которые имели для изучения предмета периферическое значение, на опыт. Последний предполагает освоение как общих для всех участников практик выстраивания особого пространственно-временного континуума игры, так и частный – вписывания себя в игровой процесс. Интересным полем стали гибкие границы игры и повседневности, они были представлены на двух площадках, в двух ипостасях: внешние (взаимодействие условного мира ГРИ и повседневной жизни города), внутренние (взаимодействие и ротация

идентичностей участника как персонажа, как игрока, как студента, горожанина, представителя определенной профессии и пр.).

Сообразно такой установке, разработанный нами гайд включал в себя несколько модулей, посвященных как непосредственному опыту участников, так и механизмам организации и реализации игрового процесса.

Модули гайда полуструктурированного интервью для участников ГРИ «Дозоры 2010: Верный ход»:

- опыт участников ГРИ;
- город (нас интересовали описание мест проведения, восприятие игроками границ игрового пространства, случаи трансгрессии и реакция на них горожан, техники вписывания игры в физическое и символическое тело города);
- игротехнические моменты (взаимодействие игроков, игроков и ведущего, способы распространение информации, особенности использования технических средств, правила);
- «отыгрыш» (особенно, тех компонентов, которые не могут быть реализованы буквально: магия, смерть, создания нечеловеческой природы и пр. внутренний термин ролевых игр живого действия и словесных ролевых игр, обозначает разыгрывание некоторых игровых эпизодов от лица персонажа);
- выстраивание сюжета;
- ресурсы, которыми приходится пользоваться при создании сюжета и ведении игры (например, литература, исторические факты, городская история).

Многие темы пересекаются.

Для анализа качественных данных использовались методы конверсационного анализа (Sceglloff, Sacks, Antaki), дискурс-анализа (Поттер, 1999; Дейк, 1989), качественного анализа продуктов жизнедеятельности.

В результате представленное выше сочетание методов позволило достаточно полно зафиксировать многообразие проявлений объекта, что впоследствии явилось хорошим материалом для анализа. Дальнейшей, пока еще находящейся в перспективе задачей будет создание теоретической модели изучаемых конструкторов.

ЛИТЕРАТУРА

1. Garfinkel H. *Studies in Ethnomethodology*. – L., 1972.
2. Бергер П., Лукман Т. *Социальное конструирование реальности*. – М.: Медиум, 1995.
3. Девятко И.Ф. *Методы социологического исследования*. – Екатеринбург: Изд-во Урал. ун-та, 1998.
4. Журавлев В.Ф. *Анализ коммуникаций в качественном интервью // Социология*. – 1996. – № 7.

5. Кайуа Р. Игры и люди: статьи и эссе по социологии культуры. – М: ОГИ, 2007.
6. Козина И. CASE STUDY: Некоторые методические проблемы // Рубеж. – 1997. – № 10–11. – С. 177–189.
7. Семенова В. Качественные методы – введение в гуманитарную социологию. – М.: Добросвет, 1998.
8. Ядов В.Я. Стратегия и методы качественного анализа данных // Социология. – 1991. – Т. 1. – № 1.
9. Ярская-Смирнова Е.Р. Нарративный анализ в социологии // Социологический журнал. – 1997. – № 3.