

## Увлечения

ТВОРЧЕСТВО

ОТКРЫВАЯ  
НОВЫЕ МИРЫ

## Ролевые игры не теряют популярность

Ролевые игры как вид досуга появились в России в 1980-х годах. Сейчас они все чаще привлекают возможностью на время почувствовать себя персонажем выдуманной вселенной, познакомиться с новыми людьми и просто хорошо провести вечер.

Наталья Лопаткина

## Сюжет из холодильника

Создание любой ролевой игры - кропотливый процесс. Все начинается с выбора темы. Что станет основой и источником вдохновения? Вариантов множество: любимая книга, интересный фильм, компьютерная или настольная игра, исторические события. Или же можно придумать полностью оригинальную вселенную.

- Вдохновение часто приходит из бытовых вещей. Многие игры рождаются из чего-то совсем простого, например, ты открыл холодильник и увидел там красиво лежащие продукты. Сюжеты создают творческие люди, которые способны в простой канцелярской ручке заметить что-то необычное, - рассказывает организатор ролевых игр Александр Городецкий.

Далее нужно определиться с продолжительностью игры, от этого зависит проработанность мира. Затем выбирают виды деятельности, благодаря которым участники достигнут цели.

Следующий этап - разработка правил. В них описывается ситуация на момент начала, пере-

чень основных команд с указанием их отношений с другими героями, возможности участников. Наконец, каждый выбирает себе персонажа.

## Место действия

Существует два типа игр: полигонные и кабинетные. В первом случае участники собираются на открытой местности - специально подготовленном пространстве, в лесу или в поле. В пример можно привести исторические реконструкции, игры по произведениям Толкиена и Сапковского. Часто такие события требуют подготовки декораций, реквизита и образов.

Кабинетные игры проходят в закрытых помещениях. Влиться в них гораздо проще - подготовка требует меньше усилий. Основные действия построены на диалогах между участниками, а финал зачастую остается открытым, потому что зависит от самих игроков.

Примером «кабинетки» может послужить «Фабрика роботов», которую проводят в Самаре.

По сюжету, ученые научились создавать идеальных андроидов, похожих на людей внешне. Они предназначены для работы



Фото: Наталья Лопаткина

в больницах, детских садах, где важны искренность и участие. Но эмпатию и доброту нельзя просто «прошить» в память робота. Поэтому перед выпуском команда ученых прогоняет андроидов через серию интенсивных тестов. Задача «роботов» - научиться испытывать эмоции и понять, что такое человеческие взаимоотношения.

## Робот-«ребенок»

В начале игры участники получили роли ученых, педагогов-воспитываемых, роботов, супервизоров и рабочих.

Задача ученого не только проводить тесты с роботами, но и приглядывать за педагогом-воспитываемым. Последний - нарушитель закона, который должен исправиться под влиянием своего наставника. Андроидам нужно учиться испытывать эмоции, понимать друг друга и людей вокруг. Супервизоры контролируют все процессы, а рабочие занимаются упаковкой, распаковкой, перемещением роботов и другими техническими задачами.

Всего ученые провели три теста, андроиды узнали, что такое любовь, искусство, что убийство недопустимо. После экспериментов

фиксируются результаты каждого испытуемого. Они помогли определить, для какой работы пригоден робот - воспитатель, сотрудник секретной службы, дворник, - и можно ли его выпускать с фабрики или стоит отправить на пересборку.

После игры участники ждали рефлексия. Ролевки делились эмоциями, рассказывали, что приобрели опыт импровизации. Также многие открыли для себя, что «Фабрика роботов» на самом деле рассказывает про отношения между родителями и детьми, указывая на недостатки как слишком строгого, так и чересчур мягкого воспитания.

- Сейчас все больше и больше людей «заражаются» ролевым движением, - отмечает организатор игры Таисия Фирсова. - Им нравится ощущать себя на месте какого-то персонажа, выполнять разные задания, переноситься мыслями в другой мир, полный чудес. Одни хотят отдохнуть и отвлечься от бытовых проблем. Другие приходят ради общения и новых знакомств. С ролевками, как и с любым другим хобби, главное - начать. Не бойтесь, если у вас нет опыта игр, вас всему научат.

## РЕЗУЛЬТАТ

## Названы победители конкурса на премию имени Константина Головкина



Фото: Татьяна Гриднева

Татьяна Гриднева

Премию имени Константина Головкина в 2025 году вручат в пятый раз. Ставший традиционным региональный конкурс получил организационную и финансовую поддержку от министерства культуры Самарской области. Главная тема в этом году - «По велению сердца». Жюри рассмотрело 120 заявок. Среди представивших свои работы не только самарские и тольяттинские мастера, но и творцы из Сызрани, Новокуйбышевска, Жигулевска, Отрадного, а также Красноярского и других районов.

5 декабря в Самарском краеведческом музее открылась выставка работ номинантов на премию, были названы имена лучших в традиционном, современном искусстве, дизайне и кураторстве.

Первое место в традиционном искусстве заняла Евгения Тарасова с триптихом «Вертикаль времени на улице В. Чкалова». Этой работой автор открывает серию, посвященную уходящей Самаре. Лучшей в области современного искусства была признана Лилия Файзуллова.

Сразу несколько работ в области дизайна удивили зрителей. Представлены проект самарского винодельческого предприя-

тия, ресторан в стиле XIX века, студия йоги в Тольятти и многое другое. Однако первое место единодушно было присуждено модельеру Светлане Черкашиной из Большой Глушицы за коллекцию детского костюма. Среди выставочных проектов лучшей оказалась работа куратора Рудольфа Голубева «Тыл». В стенах краеведческого музея он воссоздал мир подростка военного времени. Награждение победителей пройдет в день рождения Константина Головкина 17 декабря 2025 года в музее имени Алабина.

Экспозиция работ номинантов и обладателей премии продлится до 1 февраля 2026 года (0+). Вход свободный.