

# *Ролевики - субкультура*

Выполнил ученик 10 класса:  
Бомбин Андрей

# Движение Ролевых Игр (ДРИ)

## Ролевое движение

**(Ролевики)** —неформальная общность людей, играющих в различные ролевые игры, в первую очередь ролевые игры живого действия.

Родственными ролевому являются движения исторических реконструкторов, толкинистов, хардболистов, страйкболистов и пейнтболистов.



- Ролевое движение выделяют и как хобби, и как субкультуру, для которой характерен свой жаргон, своя музыка, своя литература (в основном фэнтези) и другие характерные элементы единой культуры.





# Ролевое движение в России и СССР

- Ролевое движение в России и СССР возникло в 80-е годы на базе Клубов Любителей Фантастики.
- Кроме ролевых игр, ролевики собираются на **Ролевые Конвенты** — кратковременные собрания, посвящённые информированию игроков об играх будущего сезона, обсуждению прошедших игр, неформальному общению. На конвентах проходят турниры по историческому фехтованию, фото и художественные выставки, концерты авторов-исполнителей игровой песни, театральные постановки, видеопокказы.



В настоящее время существуют критики данного термина. Исходя из того, что слово **«движение»** в данном контексте понимается как общность людей, имеющих некоторую цель, они говорят о том, что данный термин приносит неверный смысл в понимание ролевых игр общественностью, так как оные являются самоцелью и не преследуют каких-либо политических, социальных или иных целей.

# Распространённые ролевые игры в России:



**Мафия**

**Монополия**

**Колонизатор(ы)**

**Дневник Авантюриста**

**Уникум**

**ТриМ**

**World of Darkness**

**7<sup>th</sup> Sea**

**Фиаско**

# Мафия (игра)



- **«Ма́фия»** — салонная командная психологическая пошаговая ролевая игра с детективным сюжетом, моделирующая борьбу информированных друг о друге членов организованного меньшинства с неорганизованным большинством.

- ***Завязка сюжета:***

*Жители города, обессилевшие от разгула мафии, выносят решение пересажать в тюрьму всех мафиози до единого. В ответ мафия объявляет войну до полного уничтожения всех порядочных горожан.*

## *Кратко (классическая игра)*

- Ведущий раздаёт участникам игры карты рубашкой вверх. Каждый получает только одну.*
- Те, кому достались красные, составляют команду незнакомых друг с другом «честных жителей города» (также распространены название «мирные жители» и сокращения «чж», «мж» или «гр»). Один из «честных жителей», получивший красного туза, особый игрок — «комиссар».*
- Игроки с чёрными картами — команда «мафии».*





- **Игровой процесс разделён на две фазы — «день» и «ночь».**
- Когда ведущий объявляет в городе фазу ночи, игроки закрывают глаза — **«спят»**. В первую ночь ведущий позволяет игрокам с чёрными картами — **«мафии»** — открыть глаза и запомнить своих соратников — **«познакомиться»**. После чего мафия **«засыпает»**, а ведущий требует проснуться комиссара. Таким образом ведущему становится известен расклад (он узнает, кто есть кто).
- По объявлении фазы дня просыпаются все жители. Днём игроки обсуждают, кто из них может быть **«нечестен»** — причастен к мафии. В конце обсуждения ведущим объявляется открытое голосование за посадку в тюрьму (в различных версиях игры этот процесс называют судом Линча, повешением, убийством). Самый подозрительный житель, набравший большее число голосов — отправляется за решётку (выходит из игры), а ведущий вскрывает его карту и объявляет игровой статус.



- Затем наступает фаза «ночи» . Ночью просыпается мафия, беззвучно (жестами) **«совещается»** и убивает одного из оставшихся в живых горожан, показывая ведущему кого именно. Мафия засыпает. Просыпается комиссар и указывает на одного из жителей, которого желает **«проверить»** на причастность к мафии. Ведущий всё также беззвучно, **«на пальцах»**, показывает комиссару статус проверяемого.
- Днём ведущий объявляет, кто был убит ночью. Этот игрок выходит из игры, его карта (**«статус»**) показывается всем жителям.
- Информация о произошедших событиях используется оставшимися в живых игроками для обсуждения и очередного **«осуждения»** ... Игра продолжается до полной победы одной из команд, когда соперники полностью или посажены или убиты...

# Правила игры

## Число игроков

- **Возможное:** от 2 человек.
- **Оптимальное:** 8-16 человек.
- При малом количестве игроков игра быстро заканчивается, при большом из-за общего шума и разбиения на кучки обсуждающих теряет смысл.
- Формула для расчета количества членов мафии:  $M = N/k$ , где  $M$  — число мафиози,  $N$  — общее число игроков,  $k$  — расчётный коэффициент.
- **Для игры «вживую»** — в салонах (вне сети, в «реале»), в IRC и чатах  $k$  варьирует в пределах от 3 до 4. То есть примерно  $k = 3,5$ .
- В сетевых играх с отсрочкой хода — **РВЕМ** и форумный варианты, игры в блогах и социальных сетях — обычно принимается повышенное значение для  $k$ .

# Роли

- С каждым годом у игры появляется всё больше вариаций. Особенно щедры на изменения геймплея и нововведения интернет-версии Мафии. Путей развития игры немного, и они поддаются классификации.

## Некоторые основные роли





# *Список интернет сайтовресурсов и литературы:*

- Воробьева Э. Homo sapiens: человек играющий или человек тусующийся? // Крылатый вестник -2001. — №2 — С. 34
- Воронина Е.Ю. Белоколь О.Л. Ролевые игры — что это такое: Методическое пособие. -М.: Мос.Гор.Сюн, 1997. — 60 с.
- За что я не люблю ролевиков// Крылатый вестник. — 2002 -№1
- Как прослыть плохим игроком// Крылатый Вестник.- 2002.-№1
- Куприянов Б. В. Павлова О.А.Характеристика неформальных объединений молодежи на примере клубов ролевых игр //Психологическое сопровождение процессов модернизации образования и профессионализации кадров.- Ч. I.- М; Кострома: КГУ им. Н.А. Некрасова, 2002.
- Немирова А. Ролевые игры: параллельная реальность и социальная адаптация // Крылатый вестник — 2001 — №3
- Частный сайт Лоры Богаровой.
- <http://ru.wikipedia.org>
- <http://www.scout.org.ru/archives/exchange/>
- <http://www.kulichki.com/tolkien/podshivka/000400.htm>