

Роль - персонаж - личность

Анастасия Ворожейкина

06.04.2019

Игра (*Play, Game*)

- воображаемая или реальная деятельность, целенаправленно организуемая с целью отдыха, развлечения и обучения
- вид непродуктивной деятельности, мотив которой заключается не в ее результатах, а в самом процессе
- процесс, в котором участвуют две и более сторон, ведущих борьбу за реализацию своих интересов (экономика, политика)

Ролевая игра (RPGame)

- воспроизведение действий и отношений других людей или персонажей какой-либо истории; идентификация и реальный эмоциональный опыт — *психология*
- задание, выдаваемое актеру-исполнителю - *театр*
- наличие персонажа, чьи характеристики (как физические, так и личностные) влияют на ход игры - *КРПГ, настольные и пр.*
- неопределённость поведения участников, связанная с наличием у каждого из них нескольких вариантов действий; несовпадение интересов участников; наличие правил поведения, известных всем участникам. — *теория игр*

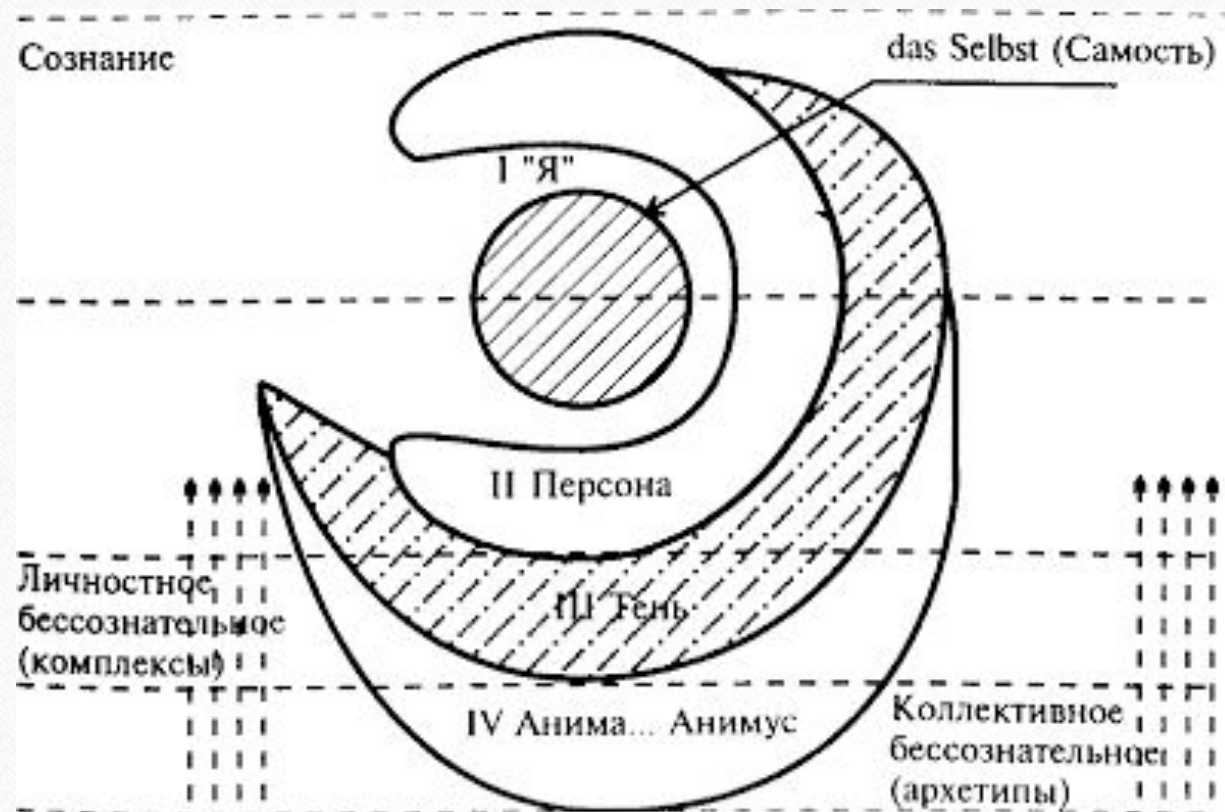
ЛИЧНОСТЬ

- Закон – идентификация (лицо, его права, обязанности)
- Этика – сознание и самосознание
- Социум – индивидуальность на фоне общества и соц. взаимодействия
- Психология – совокупность характеристик, особенностей, опыта
- Философия и гуманистическая психология – воля, разум, чувства

Личность состоит из:

- Самость (selbst)
- Эго (я)
- Персона (маска)
- Тень (подавляемое)
- Анима/анимус

(Юнг)



роль персонаж ЛИЧНОСТЬ



роль персонаж личность

- Роль – маска, часть личности, постоянная / ситуативная / вынужденная
- Персонаж – вымышленная личность. (В книге, театре, игре). Обладает волей, разумом, чувствами – но вымышленными.
- С одной стороны РИ - воспроизведение действий других людей / персонажей
- С другой – действия личности в рамках роли

Кто чувствует все эти чувства?

Чья личность актуализируется в ролевой игре?

(насилие, агрессия, антисоциальные действия)

Генерация персонажа

(в игре нет «победы» и «поражения»; нет «верных» и «неверных» ходов)

- Концепт — одно-два слова
- Внешность и особенности — случайно или произвольно
- Выбор архетипа натуры
- Выбор архетипа маски
- Распределение атрибутов:
 - Приоритетные 7
 - Средние 5
 - Минорные 3



Name: _____

Player: DAS

Chronicle: _____

Court: Winter

Seelie Legacy: Squire

Unseelie Legacy: Riddler

Seeming: Darkling

Kith: Leechfinger

House: Unaffiliated

Attributes

Physical		Social		Mental	
Strength	●●○○○	Charisma	●●○○○	Perception	●●○○○
Dexterity	●●●○○	Manipulation	●●○○○	Intelligence	●●○○○
Stamina	●●●○○	Appearance	●●○○○	Wits	●●○○○

«Дебрифинг»

- Насколько персонаж похож на меня?
- Как бы я себя повел(а) на его месте?
- В какой мере я принимал решение на основании информации, известной мне, и в какой – информации, известной персонажу?
- В какой мере я руководствовался(лась) ценностями и мотивацией персонажа, и в какой – своими?
- Моя самая сильная или самая неожиданная эмоция?
- Что я узнал(а) нового о себе?
- Что я увидел(а) со стороны?

Прикладной эффект

- Сброс эмоционального напряжения
- Тренировка взаимодействия
- Общая психологическая компетентность
- **Коррекция когнитивных искажений**
- **Работа с вытесненными / подавленными переживаниями**
- **Работа со страхом**
- **Работа с самооценкой**
- **Работа с субличностью**