

*УДК 008:79:304.2*

## **РОЛЕВЫЕ ИГРЫ ЖИВОГО ДЕЙСТВИЯ КАК СПОСОБ АКТУАЛИЗАЦИИ СОЦИАЛЬНО-ПОЛИТИЧЕСКИХ ПРОБЛЕМ СОВРЕМЕННОСТИ**

*Тяглова М. А.*

*Крымский федеральный университет им. В. И. Вернадского, г. Симферополь, Российская Федерация*

*E-mail: tyamar@rambler.ru*

В XX веке игра остается одной из важнейших составляющих культурного поведения. Одним из проявлений популярности игры можно считать распространение ролевых игр, традиции которых сформировались в России и в зарубежных странах в конце XX века. Будучи формой досуга, ролевые игры могут также служить образовательным целям, быть инструментом познания мира. Кроме того, игры становятся площадкой для политической и исторической рефлексии, способны поднимать различные социокультурные проблемы. При этом в игре транслируются поведенческие модели, которые могут как позитивно, так и негативно проявляться в реальной жизни.

**Ключевые слова:** ролевые игры живого действия, игры в образовании, политический активизм.

Известный историк культуры Й. Хейзинга полагал, что источник всех культурных институтов находится в игре. Рассматривая игровые проявления в различных сферах культуры, он полагал, что в XX веке игра исчезнет как таковая и будет вытеснена пуэрилизмом (этим термином Хейзинга обозначал не возврат к детской непосредственности, а деградацию к инфантильности), останется её имитация, даже фальсификация. Однако, несмотря на такие прогнозы, в наши дни игра становится одной из наиболее заметных форм поведенческой культуры, игрофикации постепенно подвергаются практически все сферы человеческой деятельности. Если еще до недавнего времени игра воспринималась, как нечто несерьезное, относящееся только к ювенильным формам поведения, то на данное время игры популярны как в молодежной среде, так и у людей старшего поколения. Во многом это связано с всеохватывающей распространённостью компьютерных игр и мобильных приложений, которые признаются обычной и уже практически общепринятой формой досуга. Игровые технологии внедряются в учебный и рабочий процессы, используются в информационных и маркетинговых проектах.

Игры способны формировать досуговые общности, что наиболее ярко проявилось в возникновении ролевого движения в России и зарубежных странах. Вокруг увлечения ролевыми играми живого действия (LARP или LARPG – Live action Role-playing game в зарубежной терминологии) сформировалась целая отдельная субкультура.

В России ролевые игры известны с конца 80-х годов XX века. Первые крупные игры проводились по произведениям Дж. Р. Р. Толкина, но впоследствии их тематика стала гораздо шире. На данное время источниками являются литературные произведения, фильмы и сериалы, компьютерные игры, реальные исторические события и так далее.

В России, однако, их осмысление и использование связано с более ранними традициями отечественной педагогики, издавна учитывающей их огромное образовательное значение. И до сих пор в России действуют организации и объединения, развивающие обучающий потенциал ролевой игры – например, Всероссийская ассоциация по играм в образовании (Russian Association for Games in Education, RAGE). Ассоциация до 2015 года ставила задачи по формированию сообщества ролевых игр в России, осуществляла коммуникационную и издательскую деятельность – в том числе проведение конференций и издание сборников публикаций, посвящённых использованию игровых форм в образовании. Кроме того, ассоциация занималась подготовкой кадров в сфере игротехники и исследовала философские и социокультурные аспекты игры.

Существуют также объединения, занимающиеся разработкой социальных тренажеров, что может быть использовано в обучающих программах в качестве способа развития социальных и профессиональных навыков. Ролевые игры внедряются в образовательный процесс, в частности, в Центре интерактивных образовательных технологий МГУ им. М. В. Ломоносова. Это игры, проводимые как в рамках университетских занятий, так и в летних школах, профориентационные игры в детских домах.

Ролевые игры могут превращаться в научно-образовательные проекты в сфере политики и применяться для моделирования политической ситуации в различных странах. Подобные игры проводились при содействии Центра интерактивных образовательных технологий МГУ им. М. В. Ломоносова, например: «Украина-2010» (2008), моделировавшая избирательную кампанию президентских выборов в Украине; «Чили: 1970–73» (2009), основанная на событиях в Чили, начавшихся с избрания президента С. Альенде и закончившихся диктатурой А. Пиночета; игра «Римский сенат» (2011), целью которой было ознакомление студентов-политологов с особенностями политического процесса.

Одновременно значительно вырос уровень теоретической рефлексии участников. С 90-х годов в России проводятся ролевые конвенты, тренинги и семинары, участники которых обсуждают теоретические и практические проблемы в сфере ролевых игр.

Примерно с середины нулевых годов происходит социализация ролевого сообщества, что выражается в его большей открытости, улучшении информационной составляющей, появлении ряда новых мероприятий, где затрагиваются проблемы, связанные непосредственно с психологией и социологией игрового взаимодействия (например, психотравма на ролевых играх, вопросы гендерной проблематики, проигрывание ролевой модели в реальности и т. д.). Из хобби, популярной формы досуга ролевые игры в наши дни превращаются в площадку для обсуждения актуальных проблем современности.

В то же время представители российского ролевого сообщества устанавливают контакты с представителями ролевого сообщества в зарубежных странах, посещая иностранные конвенты. Наиболее известным ролевым конвентом Европы считается «Knutpunkt», который проводится в североευропейских странах с конца 90-х годов. Представители ролевого движения северной Европы образуют сообщество, называемое «Nordic LARP», которое имеет свою собственную игровую культуру и игровые традиции. Если в России долгое время идет дискуссия об определении ролевых игр, считать их искусством многим не позволяет их невоспроизводимость, то в европейских странах исследователи называют ролевые игры формой перформативного искусства (performance-art). В европейских странах также признается образовательный потенциал ролевых игр, кроме того, они видятся инструментом политических и социальных преобразований.

Европейские ролевые конвенты рассматривают вопросы, касающиеся самой разнообразной тематики. По результатам конвента издаются альманахи и сборники статей. В данных сборниках изучается игровая механика, проблемы написания сценариев для игр, психологические аспекты игрового взаимодействия и многие другие вопросы, касающиеся практической и теоретической сторон создания игр. Некоторые темы представленных статей (2013–2016 гг.) на момент их написания отражают актуальную социально-политическую обстановку в Европе. Это проблемы, связанные с проявлением неонацизма, ксенофобии, с проблемой отношения к беженцам, гендерной проблематикой и так далее. Это вопросы как отражения политики в ролевых играх, так и собственно политики внутри них, личного отношения игроков и мастеров к этим проблемам и того, как это может влиять на сами игры.

Игры формируют определенные поведенческие модели, механизмы принятия решений и морально-этического выбора. Сам сюжет игры может быть построен таким образом, чтобы стимулировать возникновение и трансляцию таких моделей.

Например, итальянские игры «Local Fair of St. Martino 1939» (2014, 2015) и «The Rebels of the Mountain» (2015) были посвящены теме фашизма. Первая игра воспроизвела жизнь маленькой итальянской деревушки, где приход к власти фашистов воспринимался как нечто отдаленное и даже полумифическое. При этом сюжет фокусировался не на глобальных событиях, а на повседневной рутине, обычной жизни, протекающей на фоне судьбоносных исторических катаклизмов. Сюжет второй игры вращался вокруг итальянского движения сопротивления и во многом отразил проблемы конкретного морально-этического выбора. Организаторы игр посвятили эти проекты 70-летию победы над фашизмом и постарались вызвать у игроков размышления о личном выборе и личной ответственности не только в рамках игры, но и применительно к событиям реальной жизни. Игра «The Rebels of the Mountain» явилась последней в серии из трёх игр, посвященных анализу авторитаризма и механизмов угнетения, применяемых властью [3]. В игре «Inside Hamlet» (2015) по шекспировской трагедии «Гамлет» действие переносится в 1939 год. Акценты в структуре игры переводят проблему столкновения морали и власти из области личной трагедии в политический план [11].

Многие ролевые игры, согласно авторскому замыслу, призваны активизировать историческую и политическую рефлексию. Так, ролевая «Игра-поэма 1905» (Москва, 2015 г.) освещала события русской революции 1905 года, русско-японской войны, обеспечивая погружение в предреволюционную эпоху. Одной из целей игры, провозглашенной мастерской группой, была историческая рефлексия, к которой приходили игроки после завершения игры, что явилось попыткой не только осмыслить события в связи с историческими коллизиями начала XX века, но также увидеть события начала прошлого века через призму проблем, актуальных в наши дни [9].

Ролевые игры не только моделируют социальные отношения, но и создают их, способны оказывать влияние на них и в реальном мире. Игры могут быть способом политического действия, видом политического акционизма. Традиционно они включают игровое погружение всех участников, там нет зрителей, однако в качестве политической акции они могут разыгрываться публично, в рамках общественного пространства, (например, в парках и на площадях). Акции-игры могут сопровождаться мультимедийными инсталляциями, что приближает их к политическому искусству и затрагивают обычно актуальные социальные и политические проблемы, позволяя привлечь к ним внимание, вызвать общественную дискуссию, дебаты. Это, например, игры «System Danmarc» (2005), «Books of Just a Little Lovin'» (2011) и некоторые другие [10]. Многие из них направлены на рассмотрение того, как политика влияет на частную жизнь индивида, и стремятся вызвать определенные эмоции, погружение в ситуацию, её проживание.

Ролевые игры затрагивают проблемы не только политические. Например, серия игр «Baltic Warriors», прошедшая в странах Балтийского бассейна (2014–2015), была посвящена экологической тематике, в частности загрязнению Балтийского моря промышленными отходами. Этот игровой проект совместно с освещением темы в прессе должен был привлечь к проблеме внимание международной общественности. Ролевые игры здесь стали частью целой кампании, проводившейся в семи странах Балтийского бассейна при поддержке и финансировании со стороны Гёте-Института Финляндии. Сюжет игры строился на политической сатире и вращался вокруг квази-дебатов касательно участи Балтийского моря, которые, в случае долгой затянутости, прерывались атаками зомби-викингов, поднявшихся из «мертвых» зон моря. Для победы над ними участники дебатов должны были объединить силы, что являлось аллегорией решения экологической проблемы. В то же время при проведении игр в разных странах моделировались ситуации, в которых изучался процесс принятия политических решений и того, как на него могли повлиять различные группы. С другой стороны, игра должна была объединить участников общей целью улучшения экологической обстановки. Кроме того, игры сопровождались лекциями и выступлениями реальных ученых, политиков и экспертов, что также увеличивало масштаб мероприятия и вызывало к нему большой интерес [8].

Отдельные игры в Европе затрагивают гендерную проблематику. Некоторые участники игр видят в требованиях к внешнему облику и реальному полу персонажа формы угнетения и дискриминации, вызванные укоренившимися в обществе

стандартами красоты и полоролевыми стереотипами. Участники могут отсеиваться на кастингах ввиду неподходящей физической формы, наличия излишнего веса, не подходящего к роли цвета кожи и так далее. Зачастую выбор персонажей для женщин ограничивается небольшим перечнем, заимствованным из массовой культуры. Нередко этот перечень включает такие роли как целительница, жена главного мужского персонажа, «дама в беде» и куртизанка. Выходом из такой ситуации видится система слепых кастингов, где персонажи создаются гендерно-нейтральными, а их роли и характеристики в игре не определяются полом. Эта проблема инициирует исследования, где изучается роль женщины в политике и общественных отношениях в разные исторические эпохи. Также подобную проблему может решить создание выпуклых и разносторонних женских персонажей. Примером игры, где эта проблема была учтена, можно назвать «Completorium» (2012), действие которой было помещено в XIII век, в монастырскую обитель сестер-цистерянок. Игра детально воспроизвела атмосферу и уклад жизни средневекового монастыря с его обычными занятиями – часами молитв и трудов. Согласно монастырской иерархии, монахини подчинялись аббатисе, которая воплощала для них власть не только духовную, но и светскую. В сюжете игры присутствовали и мужские персонажи – священники, паломники и папские посланники, но их роли не были центральными [4].

Другой игрой, где было множество женских персонажей, можно назвать игру «Viena 1918: tovereit ajaheim ov eljiä» (2014), которая была посвящена окончанию Первой мировой войны и гражданским войнам в России и Финляндии. Силы Красной Армии на этой игре в основном были представлены женскими персонажами, поскольку, по замыслу мастеров, там главенствовала идея равенства. Также женскими персонажами были в основном представлены жители сельской Карелии. Роли крестьянок были более традиционными, но в целом игра предоставляла возможность выбора разных ролей. Данные игры проводились финской мастерской группой, и сама забота о разносторонности женских персонажей объясняется тем, что в ролевом движении Финляндии соотношение женщин и мужчин составляет 70 и 30 процентов соответственно [там же].

Ролевая игра может быть средством для воспитания культуры гостеприимства и принятия «другого», что в особенности касается проблемы притока беженцев в страны центральной и северной Европы. Некоторые мастерские группы занимаются организацией игр, которые имеют социальную направленность и способствуют возрастанию эмпатии и сострадания по отношению к беженцам.

Мастерские группы в Норвегии поддерживают международные программы, в частности проекты по построению гражданского общества в недемократических странах, например, в Палестине и Сирии. Норвежские ролевики устанавливают контакты с заинтересованной молодежью данных стран и проводят игры на нейтральных площадках, постепенно вплетая в сюжеты игр социально-политическую проблематику. В то же время такие программы могут стать инструментом культурной и политической экспансии, способом экспорта «оранжевых революций», по ироничному замечанию одного из участников ролевого движения России [1, с. 80].

Игра, таким образом, может расцениваться как способ управления общественным мнением и общественным поведением и одновременно как социальный эксперимент. Если отвлечься от темы сюжетных ролевых игр, любопытным примером служит ныне очень популярная игра – мобильное приложение «Pokemon Go», созданная по мотивам одноименного аниме-сериала. Покемоны (от англ. pocket monster), размещаемые в реальных локациях, становятся объектом охоты игроков. Роль охотника, принимаемая каждым её участником, пробуждает древние охотничьи инстинкты, унаследованные от далёких предков. Редкий покемон, размещенный в сентябре 2016 г. на острове Одайба в Японии, привлек игроков со всей страны. Люди отпрашивались с работы и уходили с учебных занятий, чтобы добраться до редкого экземпляра. Ловцы покемонов парализовали движение транспорта и хаотически перемещались по проезжей части. Для того, чтобы наладить движение, потребовалось вмешательство полиции, которая выступила с официальной просьбой к разработчикам игры убрать покемона из этой локации [2]. Таким образом, перемещение большой массы людей контролировалось с помощью игры.

Ролевые игры рассматриваются также не только как хобби, а как труд, форма занятости, куда включаются проектирование, менеджмент и логистика, поскольку мастерская группа отвечает за множество нюансов во время проведения игр: организация игры, техническое обеспечение, питание и размещение игроков и, в случае необходимости, оказание медицинской помощи. Существует категория участников ролевых игр, которую в Великобритании называют «monsters». Так характеризуют добровольцев, которые помогают в организации и проведении игр. Часто такие добровольцы также исполняют игротехнические роли монстров (отсюда и название), отрицательных персонажей, посланников богов, и другие роли, позволяющие повернуть течение игры в нужном по общему сюжетному замыслу направлении. На некоторых играх эти добровольцы получают определенную реальную плату. Многие побывавшие в роли монстров участники игр отмечают, что это не только интересный опыт преображения, но в то же время и способ исследования границ дозволенного и недозволенного, морального измерения личности [7]. В российских играх существуют так называемые игротехнические роли, которые исполняют сами мастера или приглашенные ими игроки. Они же занимаются и приготовлениями к игре.

Некоторые игроки и в России, и в Европе, решив сыграть роль, близкую к их реальной профессиональной деятельности, оказываются в ситуации, когда им приходится включаться не только в игру в рамках своей роли, но использовать настоящие профессиональные навыки, что мешает эмоциональному погружению в игру, однако предоставляет новый опыт для личностной рефлексии. В тоже время становится профессией само создание и проведение игр. Они используются не только в рамках развлекательных мероприятий, но и для организации тренингов, образовательных интерактивных занятий. В Дании и Швейцарии ролевые игры имеют государственную поддержку и считаются частью образовательного процесса для детей.

Ролевые игры направлены на получение опыта самопознания и изучение человеческого взаимодействия. В рамках игрового взаимодействия игроки пытаются найти для себя ответы на вопросы, чем являются такие феномены человеческого бытия, как «любовь», «ненависть», «дружба» и сама игра. Одной из черт «Nordic LARP» называют «иллюзию 360°» – полного погружения в игру, проживания судьбы персонажа, что предусматривает воссоздание целого игрового мира, а также ситуационный, эмоциональный и физический реализм [6]. При этом возникает проблема границы между личностями игрока и персонажа игры. Каждый игрок привносит в игру свою систему ценностей, которую проецирует на поведение персонажа. Это как представления о добре и зле, так и понимание причинно-следственной связи между выбором, действием и его последствиями. Игры, таким образом, становятся способом исследования этической проблематики – вопросов свободной (а также злой и доброй) воли и, что является немаловажным, воспитывают эмпатию, позволяют появиться взаимопониманию, что облегчает коммуникацию в реальной жизни.

Итак, на данное время ролевые игры – это актуальный феномен культуры не только в России, но и в европейских странах. Имея ряд отличий, российские и европейские ролевые игры имеют и важное сходство: они направлены на познание современной действительности и современного человека через игровое взаимодействие.

Проблематика проводимых в России и Европе ролевых игр очень обширна. Ролевые игры могут выступать во множестве аспектов: как хобби, способ обучения, труд, искусство, форма политического и экологического активизма. Огромный потенциал ролевых игр в моделировании и прогнозировании структурных изменений в социокультурных процессах, а также кризисных состояний социальных систем, поскольку это экспериментальная площадка, где могут воплощаться как практики современного искусства, так и различные научные междисциплинарные подходы в изучении человека и общества. Ролевые игры могут быть инструментом политических и социальных изменений, способствовать консолидации общества для решения конкретных проблем.

Ролевые игры – это социально направленная деятельность, способная преобразовывать социокультурную среду и поведенческие модели индивидов. В то же время существует некоторая опасность – воспринимаемые в игре модели поведения, ценностные матрицы, которыми может руководствоваться индивид, в реальной жизни могут нести деструктивный характер, игра может становиться способом манипуляции сознанием и поведением людей.

#### Список литературы

1. Рожков В. We are the world! / В. Рожков // Ролевые игры. Глядим назад, следов не видя там: сборник статей / под. ред. А. И. Федосеева. – М., МАКС Пресс, 2013. – с. 70–82.
2. Толпы игроков в Pokemon Go устроили в Токио сущий хаос. URL: <http://searchnews.info/pokemon-go/186317-tolpy-igrokov-pokemon-go-ustroili-v-tokio-suschiy-haos.html>
3. Amantini A. A Trilogy of Power and Oppression / A. Amantini, M. Miceli / Larp Politics: Systems, Theory, and Genderin Action / ed.: K. Kangar, M. Lopenen, M. Sarkijarvi. – Solmukohta: Ropeconry, 2016. – P. 28–33.

4. Heimola M. Gender and Historical Larps: Two Case Studies of Women's Roles in Historical Settings / M. Heimola // *Larp Politics: Systems, Theory, and Gender in Action* / ed.: K. Kangar, M. Lopenen, M. Sarkijarvi. – Solmukohta: Ropeconry, 2016. – P. 158–169.
5. Kasper L. Playing Stress, Guilt and Identity – This Ain't Politics, This Is Syria / L. Kasper, T. Leipoldt // *Larp Politics: Systems, Theory, and Gender in Action* / ed.: K. Kangar, M. Lopenen, M. Sarkijarvi. – Solmukohta: Ropeconry, 2016. – P. 59–64.
6. Koljonen J. Eye-Witness to the Illusion / J. Koljonen // *The Foundation Stone of Nordic Larp: Official book of Knutpunkt 2014* / ed.: E. Saitta, M. Holm-Andersen, J. Back. – Denmark: ToptrykGrafisk, 2014. – P. 89–103.
7. Mitchell L. Beauty or the Beast? / L. Mitchell // *Crossing theoretical borders: the official book series of Knutpunkt 2013* / ed.: K. Jacobsen Meland, K. Øverlie Svela. – Norway: Fantasi for bundet, 2013. – P. 37–45.
8. Pettersson J. Saving the Baltic Sea with Larp / J. Pettersson // *Larp Politics: Systems, Theory, and Gender in Action* / ed.: K. Kangar, M. Lopenen, M. Sarkijarvi. – Solmukohta: Ropeconry, 2016. – P. 43–49.
9. Pihl E. Larp-poem 1905: re-writing Russian History / E. Pihl // *Larp Politics: Systems, Theory, and Gender in Action* / ed.: K. Kangar, M. Lopenen, M. Sarkijarvi. – Solmukohta: Ropeconry, 2016. – P. 17–27.
10. Rantanen T. Larp as a Form of Political Action: Some Insights from the Theories of Political Science Political Larps: Two Audiences / T. Rantanen // *Larp Politics: Systems, Theory, and Gender in Action* / ed.: K. Kangar, M. Lopenen, M. Sarkijarvi. – Solmukohta: Ropeconry, 2016. – P. 111–118.
11. Räsänen S. «These but the trappings and the suits of woe»: Tragedy and Politics in Inside Hamlet / Räsänen S // *Larp Politics: Systems, Theory, and Gender in Action* / ed.: K. Kangar, M. Lopenen, M. Sarkijarvi. – Solmukohta: Ropeconry, 2016. – P. 12–16.
12. Steinbach D. Refugees Are Welcome: Larp as a Method for Creating a Culture of Welcoming and Acceptance / D. Steinbach // *Larp Politics: Systems, Theory, and Gender in Action* / ed.: K. Kangar, M. Lopenen, M. Sarkijarvi. – Solmukohta: Ropeconry, 2016. – P. 52–58.

**Tyaglova M. A. Live Action Role-Playing Game as a Method of Actualization of social and political problems of the present** // *Scientific Notes of V. I. Vernadsky Crimean Federal University. Philosophy. Political science. Culturology*. – 2016. – Vol. 2 (68). – № 4. – P. 98–106

In 20th century game remains one of the predominants of civilized behavior. One of manifestations of the game popularity is emerge of subculture of live action role-playing games which formed in Russia and foreign countries in the end of 20th century. Being of the kind of leisure role-playing can be transformed into scientific and educational projects. Furthermore role-playing becoming a tool of political and historical reflection could raise different sociocultural issues. In that time, behavior models transmitted at the game could be both positive and negative.

**Keywords:** live action role-playing games, playing in the education, political activism

### References

1. Rozhkov V. We are the world! Rolevyie igry. Glyadim nazad, sledov ne vidya tam: sbornik statey [We Are the World! Role-Playing Games. Looking Back, Seeing No Traces There: A Collection Of Articles]. Moscow, 2013, P. 70–82.
2. Tolpy igrokov v Pokemon Go ustroili v Tokio sushchiy kaos [Crowds of Pokemon Go Players Arranged Chaos in Tokyo. URL: [//searchnews.info/pokemon-go/186317-tolpy-igrokov-pokemon-go-ustroili-v-tokio-suschiy-haos.html](https://searchnews.info/pokemon-go/186317-tolpy-igrokov-pokemon-go-ustroili-v-tokio-suschiy-haos.html)]
3. Amantini A. A. Trilogy of Power and Oppression. Solmukohta, Ropeconry, 2016, P. 28–33.
4. Heimola M. Gender and Historical Larps: Two Case Studies of Women's Roles in Historical Settings. Systems, Theory, and Gender in Action. Solmukohta, Ropeconry, 2016, P. 158–169.
5. Kasper L. Playing Stress, Guilt and Identity. This Ain't Politics, This Is Syria. Larp Politics: Systems, Theory, and Gender in Action. Solmukohta, Ropeconry, 2016, P. 59–64.



6. Koljonen J. Eye-Witness to the Illusion. The Foundation Stone of Nordic Larp: Official book of Knutpunkt 2014. Denmark, Toptryk Grafisk, 2014, P. 89–103.
7. Mitchell L. Beauty or the Beast? Crossing theoretical borders: the official book series of Knutepunkt 2013. Norway, Fantasiforbundet, 2013, P. 37–45.
8. Pettersson J. Saving the Baltic Sea with Larp. Larp Politics: Systems, Theory, and Gender in Action. Solmukohta, Ropeconry, 2016, P. 43–49.
9. Pihl E. Larp-poem 1905: re-writing Russian History. Larp Politics: Systems, Theory, and Gender in Action. Solmukohta, Ropeconry, 2016, P. 17–27.
10. Rantanen T. Larp as a Form of Political Action: Some Insights from the Theories of Political Science Political Larps: Two Audiences. Larp Politics: Systems, Theory, and Gender in Action. Solmukohta, Ropeconry, 2016, P. 111–118.
11. Räsänen S. «These but the trappings and the suits of woe»: Tragedy and Politics in Inside Hamlet. Larp Politics: Systems, Theory, and Gender in Action. Solmukohta, Ropeconry, 2016, P. 12–16.
12. Steinbach D. Refugees Are Welcome: Larp as a Method for Creating a Culture of Welcoming and Acceptance. Larp Politics: Systems, Theory, and Gender in Action. Solmukohta, Ropeconry, 2016, P. 52–58.