

4. Голованов, В. П. Развитие полисферности дополнительного образования детей / В. П. Голованов. – Йошкар-Ола, 2006. – 340 с.
5. Тетерский, С. В. Воспитание кадров современной России. Настольная книга : науч.-метод. пособие для родителей, педагогов, депутатов и специалистов по работе с молодежью / С. В. Тетерский. – М., 2017. – 205 с.

УДК 316.614.5

АСОБАФАРМУЮЧЫ ПАТЭНЦЫЯЛ АНАЛАГАВЫХ ГУЛЬНЯЎ: СТАН ДАСЛЕДВАННЯЎ У ПЕРШАЙ ПАЛОВЕ 20-Х ГАДОЎ XXI СТАГОДДЗЯ

А. А. Ражкоў

Варшаўскі ўніверсітэт, Польшча

Навуковы кіраўнік Michał Janocha

Гульні, як было паказана на прыкладзе шматлікіх прац псіхолагаў, філосафаў і багасловаў, з'яўляюцца моцным сродкам фармавання асобы. У літаратуры яшчэ з XIX ст. падкрэсліваўся факт таго, што ігры могуць фармаваць розныя формы ідэнтычнасці: рэлігійную, нацыянальную, культурную і інш. З улікам росту папулярнасці новых паджанак гульняў (не кажучы ўжо пра відэагульні), існуе патрэба вывучэння асобафармуючага патэнцыялу гульняў на падставе новых дадзеных. Прадстаўлены матэрыял прадаманструе актуальны стан даследвання асобафармуючага патэнцыялу аналагавых гульняў.

Ключавыя словы: гульні, аналагавыя гульні, ідэнтычнасць, асобафармуючы патэнцыял, «я».

THE IDENTITY-FORMING POTENTIAL OF ANALOG GAMES: THE STATE OF RESEARCH IN THE FIRST HALF OF THE 2020S

A. A. Razhkov

Uniwersytet warszawski, wydział “Artes Liberales”, Polska

Scientific supervisor Michał Janocha

As shown through numerous works by psychologists, philosophers, and theologians, games serve as a powerful tool for shaping personality. Since the 19th century, scholarly literature has emphasized the fact that games can form various types of identity: religious, national, cultural, and others. With the growing popularity of new subgenres of games (not to mention video games), there is an increasing need to study the identity-forming potential of games based on updated data. The presented material will demonstrate the current state of research on the identity-forming potential of analog games.

Keywords: games, analog games, identity, identity-forming potential, “self”.

Пачынаючы кароткі агляд актуальных даследванняў асобафармуючага патэнцыяла гульняў, адзначым, што мы звярнем увагу на дзве найбольш значныя калектыўныя манаграфіі: “The Routledge Handbook of Role-Playing Game Studies” і “Transformative Role-playing Game Design” [1, 2].

У межах першай манаграфіі аўтары спрабавалі асэнсаваць феномен ролевых гульняў з розных перспектыв: гісторыі, сацыялогіі, культуралогіі, псіхалогіі і г. д. Аднак калі закранаць пытанне таго, як гульні ўплываюць на нашу ідэнтычнасць, трэба адзначыць, што аўтары ўспрымаюць гульню як інтэрактыўнае асяроддзе

кагнітыўнай гульні з формай. Гэта збліжае гульні з мастацтвам і ўплывае на іх адаптыўнасць. Гэтае сваяцтва тлумачыцца тым, што гульні, як і мастацтва, а таксама рэлігійны рытуал, маюць агульнае паходжанне ў “Sacer Ludus” [1], якая з’яўляецца вытокаам усіх астатніх формаў «прадстаўленняў», што фармуюць асаблівы досвед дзякуючы сваёй унікальнасці і непаўсядзённасці; сасійнасці; інтэрактыўнаму сэнсавытвору; пэўнай рытуалізаванасці; здольнасці ўзнаўляць асаблівы парадак. У прасторы гульні калектыўна фармуюцца значэнні вакол ролі, якія праз эмацыйнае перажыванне становяцца часткай чалавечага «я», чаму спрыяе порыстасць гульнявога хронатопа.

Акрамя гэтага, асяроддзе гульні з’яўляецца бяспечным, у якім «я» можа атрымліваць досвед розных ідэнтычнасцяў у залежнасці ад таго, якую функцыянальную ролю мы выконваем у гульні і ў якой сітуацыі, а таксама з якой пазіцыі гулец успрымае гэтыя структурныя часткі. Ідэнтычнасць разумеецца імі як феномен гульнівай культуры, а значыць на яе ўплываюць інтэракцыі і з боку іншых гульцоў, і распрацоўшчыкаў, і ўсіх тых, хто датычны да «кантэксту гульні». Менавіта таму ідэнтычнасць у гульнявой прасторы – гэта «аб’ект перамоваў», на які можна глядзець з розных перспектыв (улічваючы канфігурацыю базавых паняццёвых установак удзельнікаў, «сістэмы поглядаў» іх персанажаў, а таксама ўяўленні аб поглядах «іншых») [1].

Вынік гэтых перамоваў можа фармаваць досвед т. зв. «пагружэння» толькі ў выпадку яго «прыняцця» разам з прадпісаннямі пра свет і мэты, што параўноўваецца з «прытворствам веры» паводле крытэру сілы ўздзеяння гульнівага досведу. «Пагружэнне» апісваецца метафарычна як «іранічнае ўяўленне з 2 кадраў без дысанансу», што забяспечваецца паняццем «гульнявога алібі» як грамадскай канвенцыі, а таксама карэктнай арганізацыяй гульнівай прасторы. «Алібі» дазваляе ўспрымаць персанажа як асобную істоту, якую наша звычайнае «я» ўспрымае як аб’ект інтэракцыі, г. зн. дазваляе здзяйсняць працэс дысасацыяцыі. [1].

Гульні таксама разглядаюцца аўтарамі як «вокны да множных я», якія кантралююцца «Эга-мэнэджарам» [1], што кіруе «другаснымі ідэнтычнасцямі». Аднак падкрэсліваецца, што перажыванне спецыфічнага досведу «не-я», які можа паўплываць на наша «я», магчыма толькі пры адпаведным успрымання персанажа. Такое ўздзеянне характарызуецца паняццем «Ego bleed», якое можна апісаць як форму індывідуальнай праз рэканструкцыю пачуцця «я» ў персанажа. Адзначаецца, што ўздзеянне «Ego bleed» можа быць як пазітыўным, так і негатыўным.

Цяпер звернем увагу на другую манаграфію, у якой абгрунтоўваецца тэзіс пра «трансфармацыйнае ўздзеянне» гульніў. Гэтае ўздзеянне заключаецца ў пашырэнні чалавечага досведу праз інтэграцыю «новага» (гульнівага) досведу ў паўсядзённасць [2]. Працэс такой інтэграцыі залежыць ад «праектавання» з боку распрацоўшчыкаў, якія павінны стварыць асяроддзе, што будзе: бяспечнае; мець дастатковы рэсурс для ўзаемадзеяння; мець вобраз жаданага выніку гульнівай дзейнасці (ён павінен быць зразумелым гульцу).

Акрамя пашырэння досведу, аўтары сцвярджаюць, што гульні ўплываюць на ідэнтычнасць, хаця прызнаюць, што гэты ўплыў нарастае паступова, бо гульня выступае хутчэй каталізатарам унутраных пераўтварэнняў суб’екта. Факт такога ўплыву становіцца магчымым дзякуючы прастаце гульніў і іх «зразумеласці», але найважнейшым фактарам называецца эмацыйнае асэнсаванне з боку самога гульца, што надае ўплыву гульні дынаміку. Таксама на дынамічнасць гэтага ўплыву ўплывае факт таго, што вынікі гульні павінны быць «адрэфлексаваныя», што адбываецца не заўсёды. Можна дадаць таксама аргумент, што менавіта ў ралявых гульнях «роль»

гульця — гэта створаны ім персанаж, які выступаў у мадэлю «ідэальнага я», што прымушае чалавека ў гульні адпавядаць уласнаруч сканструяванаму ідэалу [2].

Улічваючы гэтыя разважанні, удзел у гульнях можа быць параўнаны з удзелам у магічных рытуалах, з агаворкай, што гульні не ўспрымаюцца як элемент рэлігійнага дыскурсу, хаця і механізм трансфармацыі прызнаецца аўтарамі аднолькавым: свет і яго часткі (у тым ліку і наша «я») могуць змяняцца пры калектыўным прызнанні магчымасці гэтага змянення (у гульнях гэта прызнанне «прытворнае»).

Але як гэты механізм выглядае, калі адкінуць параўнанні з рытуальным дыскурсам? Лічыцца, што для ўдзелу ў гульні ў чалавека фармуецца «гульнівае алібі», якое дазваляе падтрымліваць дыстанцыю паміж «я» і «гульнівым я», а таксама паспяхова змяняць свае ролі паміж рознымі гульнямі. «Гульнівае алібі» дазваляе стварыць інтэрпрэтацыйныя ўмовы, якія дазваляюць чалавеку дзейнічаць у гульні без страху асуджэння. Падкрэсліваецца, што «гульнівае алібі» неабходнае для таго, каб гульні функцыянавалі, аднак калі звесці яго прысутнасць да мінімуму, досвед будзе ўспрымацца як «дзейсны» [2].

Далей неабходна адзначыць, што сама гульня (у межах сацыяльнага кантэксту, дзе яна адбываецца) уяўляе сабой «трансфармацыйны кантэйнер» — спецыфічную прастору, у якой гулец атрымлівае досвед, здольны ўплываць на яго ідэнтычнасць і ўяўленні. Уваход у гэты «кантэйнер» апісваецца праз паняцце “bleed in” — уваход у прастору гульні, пасля якога сіла атрыманага досведу ўзрастае, а таксама змяншаецца агульная «пільнасць» — здольнасць чалавека да ідэнтыфікацыі падзей як «фіктыўных». Гэта забяспечвае імерсіўнасць гульнівага працэсу. “Bleed in” звязваецца з працэсам уваходу не столькі ў персанажа, колькі ў сваё «альтэрнатыўнае я», якое толькі пры выхадзе з гульні пачынае ўспрымацца як «персанаж». Уваход таксама прадугледжвае набыццё згаданага вышэй «гульнівага алібі» [2].

Выход з прасторы гульні — “Bleed out” — наадварот, звязаны са змяншэннем уздзеяння новага досведу на чалавека, але з вяртаннем былога ўзроўню «пільнасці». «Гульнівае алібі» здымаецца, тым самым захоўваючы дзеянні гульні дзеяннямі гэтага прасторы, якое характарызуецца як «порысты магічны круг» (з’яўляецца вынікам канвенцыі) [2]. Менавіта гэтая порыстасць дазваляе гульням «існаваць у кантэксце», а таксама, што важна, пераносіць досвед з гульні ў рэальнае жыццё.

У далейшым гэты досвед павінен быць адрэфлексаваны, што адбываецца праз супастаўленне гульнівага досведу з «жыццязначнай гісторыяй», г. зн. нашым нарматыўным успрыманням свайго жыцця і ролі «я» ў ім. Аднак пры такім супастаўленні досведу, які фармальна перажыты двума «я» (гульнівым і паўсядзённым), дасягаецца т. зв. «эфект Пратэя», паводле якога такое двайное перажыванне дазваляе глыбей інтэграваць новы досвед. Таксама гэты досвед мацней засвойваецца дзякуючы «кантэксту», напрыклад, кам’юніці гульні, якое можа падтрымліваць чалавека нават пасля заканчэння гульнівай сесіі. Упамянутае «рэфлексія» досведу можа прымаць формы: інтэлектуальнага аналізу, творчасці, міжасабовых абмеркаванняў, стварэння супольнасцяў і інш.

Такім чынам, можна казаць, што гульні (прынамсі ў іх аналагавым вымярэнні) уплываюць на фармаванне нацыянальнай ідэнтычнасці праз калектыўнае перажыванне рэальных сцэнараў, у якіх удзельнікі асвойваюць культурныя коды, міфы і каштоўнасці, уласцівыя сваёй нацыі. Праз гульнівае «алібі» і механізмы «пагрузжэння» гульцы часова ўжываюцца ў ідэальныя вобразы — у тым ліку нацыянальныя — што спрыяе эмацыйнаму засваенню і асабістаму перажыванню

прыналежнасці да пэўнай культурнай супольнасці. У выніку гульня можа стаць прасторай, якая можа даць досвед «чалыца» нацыянальнай супольнасці, які пры наступным «рэфлексаванні» можа быць замацаваны на ўзроўні ўсяго чалавечага «я».

Літаратура

1. The Routledge handbook of role-playing game studies / ed.: J. P. Zagal, S. Deterding. – New York : Routledge, 2024. – 524 p.
2. Transformative role-playing game design / ed.: S. L. Bowman, E. Diakolambrianou, S. Brind. – Uppsala : Uppsala University Library, 2025. – 317 p.

УДК 343.97

СОСТОЯНИЕ И ДИНАМИКА НАРКОПРЕСТУПНОСТИ В РЕСПУБЛИКЕ БЕЛАРУСЬ

Д. С. Давыдик

*Учреждение образования «Гродненский государственный
университет имени Янки Купалы», Республика Беларусь*

Научный руководитель И. А. Моисеева

Проблема наркотиков имеет исторические корни. За последние годы число преступлений, связанных с незаконным оборотом наркотиков значительно увеличилось, тем самым есть необходимость в изучении социальных факторов, которые способствуют появлению наркопреступности в Республике Беларусь.

Ключевые слова: общественная опасность, наркопреступность, преступление.

STATE AND DYNAMICS OF DRUG-RELATED CRIME IN THE REPUBLIC OF BELARUS

D. S. Davydik

Yanka Kupala State University of Grodno, Republic of Belarus

Scientific supervisor I. A. Maisyeva

The drug problem has historical roots. In recent years, the number of crimes related to drug trafficking has increased significantly, thus there is a need to study the social factors that contribute to the emergence of drug crime in the Republic of Belarus.

Keywords: public danger, drug crime, crime.

Проблема наркомании является чрезвычайно актуальной не только для Беларуси, но и практически для всех стран мира. В связи с этим социально-практическую значимость имеют научные исследования уровня и факторов распространенности наркомании, а также разработка инновационных теоретических и прикладных подходов деятельности по предупреждению и противодействию наркомании. Наркомания и связанная с ней преступность – проблема в основном молодежная и в этом ее наибольшая опасность. Вызывает тревогу, прежде всего, то, что наркотики становятся все более и более доступными молодежи, что на белорусский рынок во все возрастающем объеме выбрасываются новые наркотические вещества, в том числе мощного разрушающего действия. В Республике Беларусь наиболее заметный рост преступлений, связанных с незаконным оборотом наркотиков пришелся на 2014 г. Если в 2007 г. в республике зарегистрировано 4152 преступления, связанных с неза-