

# 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

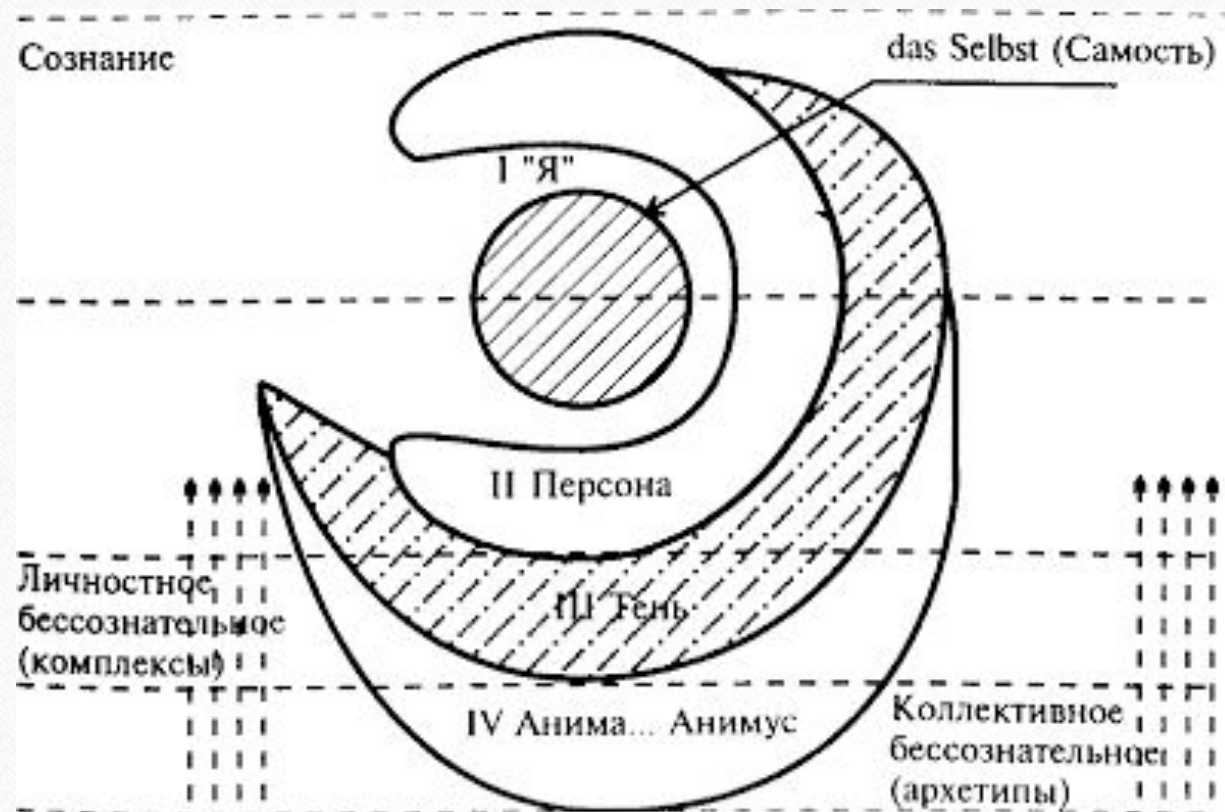
---

- 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**