



Ashley M. L. Brown. *Sexuality in Role-Playing Games.* N.Y.; L.: Routledge, 2015. 148 p.

Монография Эшли Браун “Sexuality in Role-playing Games” содержит анализ эротического и сексуального поведения игроков и персонажей в словесных и компьютерных ролевых играх. В фокусе внимания автора находятся мотивация игроков к созданию эротических контекстов для своих персонажей во время игры, регламентация внутриигрового сексуального поведения внешними (от создателей игры) и внутренними (от самих игроков) правилами, а также влияние сексуального поведения персонажей на внеигровую, повседневную сексуальность игрока. Основной вывод книги заключается в том, что сексуальное взаимодействие персонажей в первую очередь направлено на развитие ролевой игры и служит для обогащения сюжетной канвы и отношений между персонажами, не являясь для игроков самоцелью или средством физического удовлетворения вне игры. Рецензия также содержит обзор направлений нового междисциплинарного поля *game studies* и рассматривает применимость результатов исследований словесных и компьютерных ролевых игр к ролевым играм живого действия.

Ключевые слова: сексуальность, *game studies*, компьютерные ролевые игры, словесные ролевые игры.

Однажды, играя в ролевую игру со множеством пользователей онлайн, Эшли Браун обнаружила в некоем тайном месте, помимо своего персонажа, еще двух других, действия которых по отношению друг к другу были недвусмысленно сексуальны — по крайней мере, насколько это позволял не приспособленный для этих целей интерфейс. Браун смутилась, словно застав за этим реальных людей, но после задумалась о природе сексуальности в ролевой игре, что стало исходной точкой четырехлетнего исследования.

Тут требуется несколько оговорок, чтобы стало понятнее, о каких играх идет речь в книге. Ролевые игры в целом — это процесс импровизированного взаимодействия игроков через своих персонажей в рамках воображаемого вторичного мира, причем это взаимодействие регулируется правилами, выполнение которых контролируется организатором, и в результате взаимодействия выстраивается некоторая сюжетная линия. Маркус Монтола выделяет три основных типа РИ относительно среды, в которой происходит взаимодействие: настольные / словесные РИ (*tabletop RPG*, *pen'n'paper RPG*), в которых игровой мир

Ольга Владимировна Воробьева
Европейский университет
в Санкт-Петербурге
ovorobyeva@eu.spb.ru

и взаимодействие между персонажами реализуются путем вербальных описаний; компьютерные РИ (virtual RPG), основанные на компьютерной виртуальной реальности, и ролевые игры живого действия (live-action role-playing games, larp), использующие в качестве основы физический мир и физическое взаимодействие между участниками [Montola 2008]. Эшли Браун в своей монографии обращается к словесной и компьютерной ролевым играм, т.е. к тем ее видам, которые не предполагают физического взаимодействия между участниками.

В России словосочетание «ролевые игры» и понятие «ролевик» относятся в первую очередь к ролевым играм живого действия (которые исторически появились раньше остальных типов РИ на постсоветском пространстве), тогда как на Западе role-playing games означают в первую очередь словесные игры, которые появились с выходом первого в своем роде сборника правил Dungeons and Dragons (D'n'D) в 1973 г. Громоздкое для русского уха и редко употребляемое словосочетание «ролевые игры живого действия» (РИЖД) обозначается в английском изящной аббревиатурой larp, которая уже давно стала существительным (а игрок, соответственно, называется larper, в отличие от roleplayer'a, который играет в словесные или компьютерные РИ).

Предмет этой работы Браун определяет в главе 1 следующим образом:

- ЭРИ (эротическая ролевая игра) возникает как эпизод в потоке более общей ролевой игры, не имеющей исключительной сексуальной направленности, ЭРИ должна быть адекватно встроена в нарратив и быть логичной для персонажей (в отличие от, к примеру, БДСМ или собственно сексуальной ролевой игры с переодеванием в «медсестру», «полицейского» и проч., направленной только на эротический контекст);
- главной целью ЭРИ не является сексуальное возбуждение и удовлетворение игроков (в отличие от виртуального секса);
- ЭРИ не подразумевает никакого тактильного контакта между игроками (в отличие от некоторых способов моделирования сексуальных действий в ролевых играх живого действия — например, в *Ars Amandi*, где секс персонажей изображается поглаживанием рук игрока-партнера).

Исследовательский вопрос формулируется так: «Экспериментируют ли игроки в ролевой игре с ненормативной сексуальностью, и если да, то каким образом?» Вопрос этот вписывается в обширную проблематику сексуальности, весьма изменившейся за последние десятилетия с развитием новых технологий и средств. Интернет меняет сам сексуальный этос: появля-

ются новые уровни анонимизации и сознательного конструирования идентичности; расширяются возможности поиска партнера, ускоряется и алгоритмизируется процесс отбора партнера и проч.

Вопрос идентичности персонажа (причем не только сексуальной) в ролевой игре оказывается связан с вопросом идентичности игрока в реальной жизни офлайн и одновременно с образом, конструируемым в интернете вне игрового контекста (например, в социальной сети, на сайте знакомств и т.д.). Сайт знакомств, с одной стороны, имеет «защепку» за жизнь (требует введения персональных данных, номера банковской карты и т.д.), а с другой — позволяет довольно свободно конструировать свой образ примерно тем же способом, как создается персонаж в ролевой игре. С другой стороны, сайты в интернете, направленные на социальное (в т.ч. сексуальное) взаимодействие, все более геймифицируют свой интерфейс (проводят различные конкурсы и другие мероприятия, выдавая за это баллы победителям), вовлекая тем самым участников в игровые формы взаимодействия. Кроме того, сексуальность офлайн, в реальной жизни, также часто принимает игровые формы. Эти примеры демонстрируют прозрачность границ, а точнее — континуум феноменов, в который определенная выше эротическая ролевая игра вписывается в качестве еще одного способа опосредованной сексуальной деятельности. Тем самым тема книги, на первый взгляд кажущаяся довольно узким аспектом конкретного вида деятельности (РИ), оказывается вписана в обширный актуальный контекст.

Глава 2 представляет собой обзор релевантной для исследования литературы о сексуальности и ролевых играх; при этом часть о ролевых играх выглядит более убедительной и более адекватной для интерпретации материала, чем раздел о сексуальности. В библиографии об игре Браун закономерно отталкивается от работ Й. Хейзинги и Р. Кайуа, воспроизводя сложившийся уже канон цитирования в *game studies*, и далее переходит к фрейм-анализу игрового процесса.

В первой этнографической работе о настольных РИ в 1983 г. американец Гэри Алан Файн на основе идей Гоффмана выделяет три основных фрейма, в которых игроки существуют в процессе ролевой игры: третичный диегетический фрейм (в котором взаимодействуют персонажи), вторичный фрейм игрока (взаимодействуют игроки как участники игры) и первичный социальный фрейм (взаимодействуют игроки как члены «большого» социума) [Fine 1983]. Данная классификация является хронологически первой и базовой, от которой в дальнейшем отталкивались или с которой соотносились другие

исследователи в своих расширенных и дополненных классификациях (включая автора этих строк, см.: [Воробьева 2014]), однако Браун нигде не упоминает о существовании других схем.

В кратком разделе о теории сексуальности автор ссылается на М. Фуко и М. Постера, говоря о сексуальности как конструкте и дискурсе, о сети знания и власти, о модерне и постмодерне. В финале главы Браун рассматривает работы, в той или иной степени посвященные сексуальности в различных РИ. Из обзора следует, что исследования в основном касаются доступности «взрослого» контента компьютерных игр несовершеннолетним, а также проблемы гиперсексуализированных женских аватаров при сексуальной нейтральности аналогичных мужских (эта концентрация на компьютерных играх, к слову, вполне отражает современное состояние *game studies*). При этом, по словам автора, нет исследований о том, зачем игроки участвуют в эротической ролевой игре и что выносят из нее.

Глава 3 посвящена выборке, методам исследования и полевой работе; по данным публикаций рассматриваются демографические характеристики игроков как настольных, так и компьютерных РИ. Браун ссылается на данные, полученные от 14 игроков в компьютерные РИ и от трех партнеров по настольной РИ. Это не так мало, однако круг информантов оказывается весьма ограниченным, и отсюда возникает вопрос, насколько валидны будут результаты, если делать выводы вообще про ЭРИ.

Браун задает информантам следующие вопросы : «1) Есть ли у Вас партнер в реальном мире, 2) что он думает о том, что Вы занимаетесь ЭРИ, 3) влияет ли Ваша ЭРИ на Ваши отношения в реальном мире?» Такие вопросы представляются однобокими и ограничивающими поле, поскольку у информанта может быть не постоянный партнер, а случайные партнеры, а может не быть никакого — и тогда такой вопрос сразу отсекает часть возможных информантов; ЭРИ может влиять не только на отношения с партнером, но и на сексуальное поведение вообще (например, на тот самый выбор множества партнеров вместо одного — или наоборот); человек может вести себя с разными партнерами по-разному (экспериментировать со случайными и быть консервативным с постоянным или наоборот) и проч. Возможно, вопрос к информантам стоило формулировать максимально близко к исследовательскому вопросу (типа «Как вы считаете, как сексуальная жизнь вашего персонажа влияет на вашу собственную?») или, по крайней мере, начинать сразу с третьего из предложенных вопросов, чтобы избежать ненужного сужения, поскольку экспериментальное пространство в рамках РИ на самом деле гораздо более широкое.

Что касается опроса компьютерных игроков, то Браун задавала им те же вопросы, что и «настольщикам», с некоторыми дополнениями: для примера она приводит вопрос о самой лучшей истории, связанной с ЭРИ, а также с дискомфортом в процессе ЭРИ и опытом его преодоления. Непонятно, почему она не задала тех же вопросов игрокам настольной РИ, но, возможно, это связано с длительным включенным наблюдением и многочисленными сессиями фокус-группы, в процессе которых интересовавшие ее темы эксплицировались игроками самостоятельно.

Отдельный интерес представляют отрефлексированные исследовательницей ошибки в работе с информантами. Так, для включенного наблюдения в компьютерной РИ Браун создала максимально асексуального женского персонажа (что-то вроде женщины-священника в мире фэнтези), чтобы исключить влияние образа ее персонажа на ответы респондентов. Подобный подход удивителен, особенно в свете того, что автор и ранее участвовала в компьютерных РИ и могла видеть, что нарочито асексуальный женский персонаж в такой игре так же ярко маркирован на шкале сексуальности, как и гиперсексуальный, просто с обратным знаком; адекватным решением в данном случае мог бы быть «стандартно сексуализированный» женский персонаж или даже мужской персонаж (поскольку их больше, а значит, они менее маркированы). Закономерно, что «вопросы об эротической ролевой игре выглядели для участников скорее как католическая исповедь, что могло привести к эффекту, обратному задуманному, — а именно, что респонденты чувствовали, что их осуждают». Также Браун в своих интервью поначалу избегала сама отвечать на какие-либо вопросы информантов о ее собственной жизни и лишь позднее заметила, что информанты охотнее и больше рассказывают в ответ на симметричное предоставление информации.

Важно понимать, что ролевая игра как процесс — довольно затратное мероприятие: игроки посвящают много времени и сил разработке психологии и характера персонажей, чтению соответствующих материалов и т.д. Сами игры также занимают довольно много времени, что приводит к тому, что сексуальность в реальной жизни может замещаться внутриигровой — просто по факту нехватки свободного времени. Также Браун отмечает погружение — важный параметр ролевой игры. В отношении РИЖД о нем написано немало; отсутствие этого параметра в списке Файна, возможно, связано с тем, что идея погружения кристаллизовалась к концу 1990-х, а до этого не была эксплицирована.

Кроме того, упомянут феномен возможного переноса внутриигровых («персонажных») убеждений, паттернов поведения,

симпатий и антипатий в повседневность (так называемый bleed out, см.: [Montola 2010]), однако отмечено, что он описан только для РИЖД (хотя именно он был бы наиболее полезен в данной работе при рассмотрении заимствования сексуальных практик от персонажа к его игроку). В последние годы академическая часть larp-сообщества выработала в дополнение к понятию “bleed” (неконтролируемое перенесение феноменов игрока на персонажа и наоборот) понятие “steer” (контролируемое управление персонажем [Montola, Stenros, Saitta 2015]), которое тоже было бы полезно для данной работы — однако еще не успело появиться к моменту ее выхода.

Отдельной методологической проблемой является онлайн-интервью с информантами, которых исследователь никогда не увидит вживую. Браун утверждает, что функционально онлайн-интервью ничем не отличается от face-to-face, поскольку сказанное офлайн точно так же не проходит вторичной проверки и не является верификацией само по себе (у информанта не спрашивают паспорта, не проверяют в сторонних источниках рассказанную им информацию и проч.), как и в онлайн-интервью; а также что презумпция того, что участники в сети не представляют свою реальную идентичность, является неверной. Здесь стоит задуматься о двух поколениях сетевых пользователей: предыдущий этап характеризовался анонимностью и расцветом фиктивных личностей (примером чего может быть «Живой журнал»), а текущий этап — поколение «Фейсбука», в котором предполагается, что личность в сети напрямую соотносится с личностью офлайн (в идеале равна ей). Однако в случае пользователей компьютерных РИ занятие само по себе провоцирует создание вторичных личностей (персонажей) и сохраняет в определенной степени анонимность (имена информантов могли быть неизвестны даже исследователю, а все личные данные выяснялись только со слов информантов), что делает эту проблему еще более сложной. Кстати, ситуация интервью сама по себе является в каком-то смысле формой ролевой игры, где информант конструирует образ себя.

Некоторые интерпретации слов информантов (в том числе в главе 4) кажутся надуманными и произвольными, а кроме того, их невозможно доказать или опровергнуть, что оставляет ощущение навязчивого психоанализа. Так, к примеру, Браун беседует с гетеросексуальной парой об их сексуальной жизни и задает им вопрос, не пытались ли они взять третьего в сексуальный акт в реальной жизни, как они часто делают это на экране компьютера (отметим особо, что исследовательница задает им этот вопрос не по отдельности, а при общей беседе втроем; нам представляется, что в такой ситуации каждый информант ответил то, чего ожидал от него партнер и что совер-

шенно не обязательно было правдой). Оба отвечают категорическим отказом, причем девушка сводит это к шутке: «Тогда мне сначала придется убрать квартиру», а мужчина — что «любой новый партнер — это потенциальный источник заразы». Браун интерпретирует слова девушки как «символическую репрезентацию дома в качестве презентации себя самой» со ссылкой на Гоффмана, а реплику мужчины — в свете идеи М. Фуко о том, что современный период характеризуется акцентированием сексуальности на чистоте и безопасности для здоровья. Возможно, исследовательнице, обладающей всей полнотой контекста, очевиднее, почему слова информантов стоит интерпретировать именно таким образом, однако со стороны кажется, что эти реплики — просто попытка уйти от неудобной темы, которая угрожает сохранению лица обоих партнеров.

Возникают вопросы и к применению фрейм-анализа, особенно для описания «внеигрового» опыта. Дело в том, что Файн описывал три фрейма применительно к процессу игры: в игре есть персонаж, игрок и социальный фон игрока, тогда как вне контекста игры есть какие-то свои фреймы, но перечисленные три *игровых* фрейма теряют свою актуальность, не существуют вне игры. Если бы Браун исследовала, как игрок привносит что-то из своей повседневности в игру — использование фреймовой системы для объяснения процесса было бы абсолютно оправданным. Однако она подходит с другой стороны: что из опыта персонажа оказывается (или не оказывается) релевантным для игрока в его реальной жизни, пытаясь интерпретировать повседневность при помощи фреймов ролевой игры.

Глава 5 посвящена правилам ролевых игр, установленным их создателями, и взаимодействию игроков с этими правилами. В этом аспекте сопоставление настольных и компьютерных РИ особенно показательное: если в настольных РИ сексуальность персонажей поощряется и одновременно регулируется правилами вплоть до цифрового обчета результатов (к примеру, удалось ли соблазнение или каков итог сексуального акта), то в компьютерных РИ сексуальное взаимодействие полностью запрещено правилами, и желающие воспользоваться этим средством вынуждены вырабатывать собственные правила (как внутригрупповые, например в рамках гильдии, так и индивидуальные), которые, с одной стороны, защищают участников от внимания модераторов (и, как следствие, возможных санкций), а с другой — от возможного сексуального абьюза со стороны партнеров. Так, одна участница устраивает сначала пробную сессию, чтобы обезопасить себя от “one-handed types” — людей, ищущих в ЭРИ в первую очередь сексуально-го возбуждения игрока, а не развития сюжета персонажа.

Говоря о фреймировании правил РИ, Браун использует схему [Vjörk, Holopainen 2003], дополненную [Montola 2008], соотносящуюся с фреймами Файна: диегетическому (внутриигровому, «персонажному») фрейму соответствуют диегетические правила, фрейму игрока — эндогенные, а социальному фрейму — экзогенные. Уточним, однако (споря уже не с Браун, а с предыдущими авторами), что эти категории имеют разную природу. Так, диегетические правила оказываются по сути регулятивными, по Серлю [Серль 1986], т.е. в некотором роде внутриигровым этикетом, который игрокам позволительно нарушать с учетом последствий для персонажей (например, персонаж может украсть или убить, но получить за это внутриигровые последствия). Эндогенные правила относятся к дизайну игры и возможностям, affordances — к конститутивным правилам, обеспечивающим процесс ролевой игры и определяющим устройство игрового мира (персонаж имеет такие-то свойства, выраженные в таких-то числовых характеристиках, и взаимодействовать с ними он может таким-то образом). Экзогенные правила также являются регулятивными, однако имеют другую природу, нежели диегетические: это этикет субкультуры, принятые способы действия внутри конкретной группы игроков.

Основная идея автора в рамках данной главы состоит в том, что эротическое ролевое взаимодействие является частью более крупной ролевой игры и направлено на развитие сюжета и персонажа — а значит, может оцениваться только в контексте ролевой игры и по законам игрового мира. Возможная «ненормативность» сексуальности персонажа может восприниматься таковой только при внешнем взгляде, тогда как внутри игры эта «ненормативность» оказывается внутренней нормой.

Глава 6 разбирает отношения игроков в реальной жизни. Вначале Браун ставит своей целью развенчать стереотип о том, что игроки занимаются ЭРИ для сексуального возбуждения и удовлетворения. Она выделяет несколько других целей (такие как вышеупомянутое развитие сюжета) и останавливается на одном интервью, в котором информант рассказывает об ЭРИ-сессии в рамках компьютерной игры, в которой он и его партнерши подключили голосовой чат с целью сексуального удовлетворения игроков. Почему-то автор считает контраргументом к этой истории тот факт, что информант поставил здесь под сомнение дихотомию «виртуальное — реальное», поскольку произошедшее было им воспринято как полноценный «реальный» сексуальный акт. Эта идея, несомненно, вызывает вопрос о границах реальности, однако, по нашему мнению, никак не опровергает постулата о том, что игроки используют ЭРИ также (пусть и не в основном) с целью сексуального удовлетворения не персонажа, но самого игрока.

Отдельная линия рассуждения Браун — внеигровые отношения участников. Казалось бы, ЭРИ должна порождать романтические отношения между игроками, однако они в основном оказываются дружескими, подкрепленными взаимным обменом дарами, ничем не отличаясь в социальном смысле от любого другого хобби. Длинный раздел о дружбе не имеет прямого отношения к ЭРИ, характеризуя скорее ролевых игроков в целом.

Вообще книгу довольно сложно читать: бросается в глаза многократное дублирование информации. Так, одни и те же идеи выражены сначала в обзоре содержания книги, потом в кратком предисловии к главе, потом развернуто в теле главы, потом в многочисленных выводах, потом в резюме в конце главы. Изложение закольцовано: исследовательский вопрос фактически получил ответ в предпосылках; слишком много текста посвящено довольно небольшой по объему, но разнообразной этнографии маргинальной группы.

Картирование, первичное описание и проблематизация неизвестной территории предполагают, что исследователю будет непросто. Тем не менее монография представляет собой редкий случай исследования одного из аспектов телесности игрока и персонажа в сравнении двух разных типов ролевой игры (это же, кстати, отмечено рецензентом — известным исследователем РИ Дж. Туомасом Харвиайненем — и вынесено в предисловие). Также работу отличают аккуратный, бережный подход к информантам и «эмной» точке зрения, отказ от веры в стереотипы и устоявшиеся дихотомии (например, «виртуальное — реальное», «онлайн — офлайн»). Кроме того, удачными разделами в целом можно считать обзор социологического портрета ролевого игрока онлайн, раздел о мотивации участников сообщества (хотя его, несомненно, стоит дополнить), а также раздел о полевой работе. Несомненно, важными методологическими вопросами являются проблема нахождения информантов для подобного исследования (поскольку трех человек для диссертации со стороны настольных РИ, кажется, недостаточно), вопрос достоверности конструируемого образа в онлайн-интервью, вопрос соотношения виртуального и реального.

В начале 2000-х гг. критической массы достигли исследования новой области — видеоигр, что породило новую междисциплинарную область Game Studies, объединяющую работы по социологии, психологии, антропологии и другим гуманитарным дисциплинам, которая в определенном смысле «перезапустила» прежние направления изучения игры (игра как инструмент, спортивные игры, игра в культуре [Stenros 2015]). Теоретически в область Game Studies должны попадать разнообраз-

ные игровые феномены, однако фактически абсолютное большинство исследований в ней посвящено именно компьютерным играм. Как следствие, если говорить о ролевых играх как отдельном направлении, наибольшее количество исследований сфокусировано на компьютерных ролевых играх (в первую очередь со множеством пользователей — например, игра “World of Warcraft”, которая и стала объектом рецензируемой работы), тогда как другим типам РИ — настольным и живого действия — достается гораздо меньше научного внимания.

Одним из флагманов Game Studies является организация DiGRA (Digital Game Research Association), секретарем которой и является автор рассматриваемой книги.

Что касается исследований ролевой игры живого действия, которыми занимается автор этих строк, на данный момент систематических научных работ о сексуальности (и телесности вообще) в РИЖД еще нет. Представленная книга может дать нам, с одной стороны, освещение вопроса со стороны, отсутствующей в РИЖД (например, как ведут себя игроки при эксплицитном запрете на сексуальное взаимодействие персонажей; как влияет на поведение игроков не-соприсутствие в пространстве), а с другой — методологию работы с информантами на подобную «пикантную» тему и некоторые выводы, которые интересно проверить на аудитории российских РИЖД (например, будут ли так же ограничены чувства и эмоции персонажей по отношению друг к другу для не-партнеров в реальной жизни — поскольку нам известно множество случаев, когда внеигровые романтические отношения участников сообщества начинались с игровых отношений их персонажей; и в целом представляется, что «сцепление» игрока и персонажа в РИЖД в среднем плотнее, хотя для подтверждения этого требуется отдельное исследование). Кроме того, в РИЖД сексуальное взаимодействие персонажей происходит по различным правилам, одни из которых вполне попадают в определение Браун для ЭРИ, а другие предполагают тот или иной физический контакт игроков: представляет интерес, важно ли это противопоставление.

Также необходимо учитывать материал, накопленный РИЖД-исследователями на смежные темы, в первую очередь обширную литературу (как научного, так и эссеистского характера) о погружении в персонажа и игру, мотивации участия в игре (к примеру, [Harviainen 2006]), «просачивании» из игры в жизнь и наоборот — о так называемых эффектах bleed out и bleed in [Montola 2010; Bowman 2013], а также теоретическое осмысление прочности границ игры — работы о magic circle of game (наиболее свежий обзор см.: [Stenros 2014]).

Библиография

- Воробьева О.* Переключения фреймов в ролевой игре живого действия: Магистерская диссертация. Европейский ун-т в Санкт-Петербурге, 2014 (рукопись).
- Серль Дж.Р.* Что такое речевой акт // Новое в зарубежной лингвистике. 1986. Вып. 17. С. 151–169.
- Björk S., Holopainen J.* Describing Games. An Interaction-Centric Structural Framework // Proceedings of Digital Games Research Conference. 2003. <<http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/05150.10348.pdf>>.
- Bowman S.L.* Social Conflict in Role-Playing Communities: An Exploratory Qualitative Study // International Journal of Role-Playing. 2013. No. 4. P. 17–18.
- Fine G.A.* Shared Fantasy. Role-Playing Games as Social Worlds. Chicago: University of Chicago Press, 1983. 283 p.
- Harviainen J.T.* Information, Immersion, Identity: The Interplay of Multiple Selves during Live-action Role-Play // Journal of Interactive Drama. 2006. Vol. 1. No. 2. P. 9–51.
- Montola M.* The Invisible Rules of Role-Playing: A Structural Framework of Role-Playing Process // International Journal of Role-Playing. 2008. Vol. 1. No. 1. P. 22–36.
- Montola M.* The Positive Negative Experience in Extreme Role-Playing // Nordic DiGRA 2010 conference. August 16–17, 2010, Stockholm, Sweden. 2010. <<http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/10343.56524.pdf>>.
- Montola M., Stenros J., Saitta E.* The Art of Steering: Bringing the Player and the Character Back Together // Nielsen C.B., Raasted C. (eds.). The Knudepunkt 2015 Companion Book. Copenhagen: Rollespilsakademiet, 2015. P. 106–117.
- Stenros J.* In Defence of a Magic Circle: The Social, Mental and Cultural Boundaries of Play // Transactions of Digital Games Research Association. 2014. Vol. 1. No. 2. P. 147–185.
- Stenros J.* Playfulness, Play, and Games: A Constructionist Ludology Approach. Doctoral Dissertation. University of Tampere, 2015.

Ольга Воробьева

**Review of Ashley M. L. Brown, *Sexuality in Role-Playing Games*.
New York; London: Routledge, 2015, 148 pp.**

Olga Vorobyova

European University at St Petersburg
3 Gagarinskaya str., St Petersburg, Russia
helga.sparrow@gmail.com

Ashley Brown's monograph *Sexuality in Role-playing Games* is dedicated to the analysis of erotic and sexual behaviour of players and their characters in video and tabletop role-playing games. The author focuses on players' motivation to construct erotic contexts for their characters during the play, on regulation of in-game sexual behaviour with external (made by game designers) and internal (made by the players themselves) rules, and on the influence of characters' sexual behaviour on their players' off-game daily sexuality. The conclusion of the research claims that characters' sexual interaction is used as an integral part of more general plots to enrich the role-playing storyline and the relationships between the characters, rather than to provide off-game sexual satisfaction for the players. Besides the analysis of the book, this review observes the new field of game studies and the application of the results of video and tabletop role-playing to live-action role-playing games.

Keywords: sexuality, game studies, RPG, video role-playing games, tabletop role-playing games.

References

- Björk S., Holopainen J., 'Describing Games. An Interaction-Centric Structural Framework', *Proceedings of Digital Games Research Conference*, 2003. <<http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/05150.10348.pdf>>.
- Bowman S. L., 'Social Conflict in Role-Playing Communities: An Exploratory Qualitative Study', *International Journal of Role-Playing*, 2013, no. 4, pp. 17–18.
- Fine G. A., *Shared Fantasy. Role-Playing Games as Social Worlds*. Chicago: University of Chicago Press, 1983, 283 pp.
- Harviainen J. T., 'Information, Immersion, Identity: The Interplay of Multiple Selves during Live-action Role-Play', *Journal of Interactive Drama*, 2006, vol. 1, no. 2, pp. 9–51.
- Montola M., 'The Invisible Rules of Role-Playing: A Structural Framework of Role-Playing Process', *International Journal of Role-Playing*, 2008, vol. 1, no. 1, pp. 22–36.
- Montola M., 'The Positive Negative Experience in Extreme Role-Playing', *Nordic DiGRA 2010 conference. August 16–17, 2010, Stockholm*,

- Sweden, 2010. <<http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/10343.56524.pdf>>.
- Montola M., Stenros J., Saitta E., 'The Art of Steering: Bringing the Player and the Character Back Together', Nielsen C. B., Raasted C. (eds.), *The Knudepunkt 2015 Companion Book*. Copenhagen: Rollespilsakademiet, 2015, pp. 106–117.
- Searle J. R., *Speech Acts: An Essay in the Philosophy of Language*. Cambridge University Press, 1969, 203 pp.
- Stenros J., 'In Defence of a Magic Circle: The Social, Mental and Cultural Boundaries of Play', *Transactions of Digital Games Research Association*, 2014, vol. 1, no. 2, pp. 147–185.
- Stenros J., *Playfulness, Play, and Games: A Constructionist Ludology Approach*. Doctoral dissertation. University of Tampere, 2015.
- Vorobyeva O., *Pereklyucheniya freymov v rolevoy igre zhivogo deystviya* [Frame Switching in Live-action Role-Playing Games]. Master Thesis. European University at St Petersburg, 2014 (unpublished manuscript). (In Russian).