



КАЗАНСКИЙ
ИГРОПРАКТИЧЕСКИЙ
ЦЕНТР

МЗ

Мастер Зилант

конвент создателей игр

сборник материалов

... как источник

смысла

Исторический

4.1

Социальный

4.2

Гуманитарный

4.3

1
... как
предмет

Игра

... как объект
деятельности

2

... как
процесс

3

Игание

3.1

Характери
игрового п

3.2

Игрок

3.3

Казань. Москва. 2017

Применение

Образование

2311

Исторический

Людмила Смеркович

Мастер-Зилант.
Сборник материалов

«Издательские решения»

Смеркович Л.

Мастер-Зилант. Сборник материалов / Л. Смеркович —
«Издательские решения»,

ISBN 978-5-44-853560-4

В сборнике представлены итоги работы XVII Конвента разработчиков игры «Мастер-Зилант», проводившегося в Москве 11—12 марта 2017 г. Публикуются предварительные материалы, использовавшиеся при подготовке и в проведении мероприятия (анонсы, презентации), и тексты, написанные участниками и организаторами по окончании события. Но самое интересное в этой книге — подборка интервью участников Мастер-Зиланта, самые разные взгляды на игры и их создание от мастеров, пользователей и заказчиков.

ISBN 978-5-44-853560-4

© Смеркович Л.
© Издательские решения

Содержание

От редакции	7
Стартовая презентация конвента	9
Поток Игра как самооценность	13
Дискуссия «Сценарий в кинематографе и играх»	13
Интервью с Владимиром Головняком	13
Презентация доклада	16
Стенограмма обсуждения (фрагмент)	20
Мастерская «Перепроектирование РМЛ, как формата»	28
Интервью	28
Лекция с интерактивом «Думаем про будущее через игру»	33
Анонс лекции	33
Интервью с Вячеславом Рожковым	33
Презентация лекции Вячеслава Рожкова	35
Семинар «Свободный движок науки как инструмент образования»	43
Интервью с	43
Круглый стол: «Репутационные потери и другие угрозы для персонажа на РИ»	45
Анонс круглого стола	45
Интервью с Александром Городецким	45
Круглый стол «Коммуникация до игры и на игре: проблемы и решения»	47
Интервью с Юлией Каштановой	47
Игра «Перелом, или кто ты в игровой революции 2017 года»	49
Анонс	49
Интервью с Юрием Некрасовым	49
Практикум «Форпост-style: делаем игровой мир»	51
Интервью с Дмитрием Забириным	51
Анонс практикума	52
Презентация ведущего	53
Поток	58
Круглый стол «Особенности онлайн обучения	58
Интервью с Романом Крыловым	58
Игры на уроке английского языка	61
Анонс	61
Интервью с Еленой Пересадой	61
Презентация доклада «Игры на уроке английского языка»	63
Семинар «Язык игротехники»	71
Интервью с Петром Шиловым	71
Лекция на тему: Проект «STEM-игры»	73
Интервью с Виктором Дёминым	73
Анонс Лекции	74
Презентация проекта «STEM-игры»	74
Мастерская	82
Интервью с Людмилой Смеркович	82
Анонс	85

Поток Стандарты игроделания	86
Тестирование WS-стандарта на мастера прикладной игры	86
Интервью с Алексеем Яцыной	86
Круглый стол «Игропрактика здесь и завтра»	90
Анонс круглого стола	90
Презентация на запуск дискуссии Игропрактика как профессия	90
Круглый стол 11 марта 2017, Москва	91
Дискуссия «Место игры в структуре продукта»	96
Анонс дискуссии	96
Интервью с	96
Круглый стол «Заказчик vs создатель игры»	98
Интервью с Еленой Стасовой	98
Круглый стол «Как работать с заказчиком»	100
Интервью с Анной Климентовой	100
Игротека.PRO	105
Анонс	105
Мастерская «Подбор сеттинга под механику»	106
Интервью с Марией Нозик	106
Настольная игра «Рейдеры Великого недорожья»	108
Интервью с Дмитрием Телери	108
Модель боя для РИ «Ойкумена – Великая Бхарата»	110
Интервью с Ольгой Белоконь	110
Игры по Атласу новых профессий	113
Интервью с разработчиками	113
Образовательная игра по химии «МАРСХИМПРОМ»	115
Описание игры	115
Интервью с Алексеем Фёдоровым	116
Интервью с Павлом Бугаковым	116
Игры компании «Неофит»	118
Интервью с Никитой Васильевым	118
Настольная игра «Король сделки»	120
Интервью с Виталием Шемякиным	120
Описание игры	122
Настольная трансформационная игра «Лакшиа»	123
Интервью с	123
Говорят участники «Мастера-2017»	127
Алексей Боровских	127
Инга Лев (г. Москва)	129
Илья Сергеев (г. Москва)	132
София Бокитько	134
Екатерина Ливанова (г. Уфа)	137

Мастер-Зилант

Сборник материалов

Редактор Людмила Смеркович

Корректор Екатерина Ливанова

Дизайнер обложки Борис Фетисов

Фотограф Вадим Дмитриев

Фотограф Екатерина Ливанова

© Борис Фетисов, дизайн обложки, 2017

© Вадим Дмитриев, фотографии, 2017

© Екатерина Ливанова, фотографии, 2017

ISBN 978-5-4485-3560-4

Создано в интеллектуальной издательской системе Ridero

От редакции

Уважаемый читатель!

Вы открыли первую страницу сборника материалов, собранных по итогам XVII Конвента создателей игры «Мастер-Зилант» (<http://master.konvent.ru>), чему мы, редакция этой книжки, очень рады. И для начала, наверное, надо немного рассказать вам о том, что это за «Мастер» такой, зачем он проводится и чем его «сухой остаток» может вам пригодиться.

Давным-давно, в 2000-м году, у небольшой группы людей, занимавшихся для души ролевыми играми, появилась потребность собраться вместе с себе подобными и обсудить наболевшие проблемы игроделания. Всё, чем мы тогда занимались в области игры, было больше похоже на хобби, но наше отношение к игрищам в свободное от работы время было крайне серьезным. Мы задумывались о том, что по сложности работ, трудозатратам и ответственности это вполне тянет на профессиональную деятельность, вот только профессии такой тогда не было. И было решено собраться не на ролевом фестивале, куда в те годы тысячами съезжались любители поиграть (а также потанцевать, попеть и послушать, побиться на турнирах – ролевые игры порождают массу творческих и спортивных занятий), а в специально отведённом месте-времени. Там, где мы сможем, не отвлекаясь на песни и пляски, поговорить с братьями по цеху, мастерами, то есть с теми, кто делает игры. Так и появился «Мастер-Зилант», дочерний конвент фестиваля «Зиланткон», проходящего в Казани с 1991 года по сей день.

С тех пор очень многое изменилось. Помнится, на первых «Мастер-Зилантах» многие коллеги искренне удивлялись, услышав наши горячие речи о профессионализации: «Вы деньги, что ли играми зарабатываете? Нет? О чём тогда разговор?» Сейчас мало кого удивляет история о том, что солидная корпорация заказывает игру для своих сотрудников, или что крупный молодежный форум игрофицирован. В образовании, где ещё недавно на игру смотрели крайне недоверчиво, теперь требуют проведения интерактивных форматов в обязательном порядке, и педагоги даже готовы проходить курсы повышения квалификации, чтобы научиться игровой премудрости. А мы уверенно пишем в резюме «игротехник» или «разработчик игры», и уже не пытаемся обозвать свою работу тренингом или учебным занятием.

Впрочем, с развитием игровой деятельности и её встраиванием в социум проблем не уменьшилось. Старые ещё не все разрешены – например, у нас до сих пор нет общепринятой профессиональной терминологии и учебных заведений, которые учат по нашей специальности – а ещё прибавилось новых трудностей. Не хватает квалифицированных кадров в больших игровых проектах, только-только начинают создаваться и обкатываться методики подготовки, информационное поле разорвано, и зачастую о том, что делают коллеги по близкой теме, мы узнаём, встретившись случайно где-нибудь на игре или в проекте. А в нашей собственной «кухне» разработки и создания игры вопросов и нерешённых задач хоть отбавляй. Так что нам есть, чем заняться на «Мастер-Зиланте» и о чём поговорить.

Тем более, что каждый год в нашем цеху появляются новые лица – кто-то приходит из образования, кто-то – из бизнеса, а кто-то из смежной игровой области, которой ещё лет десять назад вообще не было. Встречаясь и обсуждая с коллегами из смежных областей, мы начинаем больше понимать и про место игры в современном мире, и про её творческую составляющую, наиболее ценную для большинства из нас. И с этим новым опытом всё равно возвращаемся туда, откуда начинали, – в игры для души, создаваемые не зачем-то, а просто так, потому что мы не можем их не делать. Это тоже традиционное направление работы «Мастер-Зиланта» – самооценная игра, как она есть.

Задумывая наш сборник, мы решили поговорить с наиболее активными участниками «Мастера» и выяснить их мнение по вопросам, касающимся будущего игроделания, и заодно

разузнать, что коллеги думают о себе и своей работе. Игры ведь очень похожи на своих создателей, по портрету мастера можно что-то понять и про его шедевры. И знаете, что? Мы узнали немало нового, хотя с большинством со-участников «Мастер-Зиланта» давно знакомы и со многими часто работаем в одних проектах или обсуждаем игры на Открытом семинаре (<https://vk.com/openkis>, <https://www.facebook.com/groups/301546760222661/>).

И вот этим полученным в результате нашего небольшого опроса срезом современного положения игр, веером самых разных представлений, образов и прогнозов мы хотим поделиться с вами, уважаемый читатель. На следующих страницах вас ждут не только интервью – ещё и презентации докладов, и заметки, написанные после обсуждений наиболее вдумчивыми и сознательными участниками, и фрагмент стенограммы дискуссии, которая нам показалась наиболее важной на этом конвенте. Мы очень надеемся, что среди представленных материалов вы найдете близкие вам подходы, интересные игры и людей, с которыми вам захочется вместе поработать.

Прежде чем переходить к собственно итогам «Мастер-Зиланта-2017», хочется сказать несколько горячих и искренних «спасибо»:

во-первых, всем, кто пришел на этот «Мастер» со своими докладами, идеями, вопросами, проблемами, экспертным мнением и, конечно же, играми;

во-вторых, площадке «Точка кипения» Агентства стратегических инициатив (АСИ), которая уже четвертый год гостеприимно принимает «Мастер-Зилант»;

и в-третьих, тем, кто брал интервью, расшифровывал стенограммы, редактировал, корректировал, верстал, словом, делал всё необходимое, чтобы эта книжка вышла, то есть всем, кто нам помогал.

За сим желаем вам полезного и любопытного чтения!

Редакция сборника,

Казанский игропрактический центр

Стартовая презентация конвента

Мастер-Зилант 2017: Своя Игра

Точка Кипения
11-12 марта 2017

Конвент игроделов

- Ставим интересные вопросы
 - Делимся известным
- Картируем неизведанное
 - Тусуемся и болтаем

Конвент игроделов

- Разработка как внутреннее содержание нашей работы
 - Этапы разработки
- Включение в разработку других
 - Разработка как кооперация позиций

Поток «Игра как
самоценность»

Поток «Игра-
образование»

Поток «Стандарты
игроделания»

Игротека PRO

Фишки МЗ-2017

- Публикация по итогам
- Интервью у заявителей
- Язык игродела - портянка
- Тэг конвента #мастер2017
- Вопрос дня - какие разные позиции игродела вы насчитали за день?

Оргчасть

- Уважаем хозяев и их порядки
- На стены ничего не клеим
- Маркеры - только здешние, пишем только на специально обученных поверхностях
- Наши помещения маркированы логотипом, все остальное - не наше
- По всем оргвопросам спрашиваем Бориса Фетисова

Как движемся?

- Фальшивый «OpenSpace»
- До 10-45 заявляем мероприятия и расставляем в сетке
- 10-45 заявители рассказывают о себе
- 11-00: погнали!

Поток Игра как самоценность

Дискуссия «Сценарий в кинематографе и играх»

Ведущий:

Владимир Головняк

pi2@mail.ru

г. Москва

Интервью с Владимиром Головняком



Владимир, чем вы занимаетесь в связи с играми?

Я работаю в Московской Международной Киношколе. Это такой колледж, где у нас есть школьники с 7 по 9 класс. Есть ещё 3 курса колледжа, где мы готовим по специальности мультипликатора и оператора, есть ещё режиссерская мастерская, она небольшая. Мы связаны, с одной стороны, с кино, с другой стороны – с образованием в области кино и, с третьей стороны, вот я занимаюсь конкретно разработкой и применением игр в образовании. Есть образовательные предметы, типа химии, мы делаем такую игру, которая помогает какие-то вещи про химию понять, что-то запомнить, и применяем её на уроках. Сюда привезли игру, она называется МарсХимПром, она про химию, мы её применяли для того, чтобы обучать химии в рамках общеобразовательной программы. Не целиком на ней, но она была там применена.

С чем вы пришли на конвент, помимо МарсХимПром?

Ну, вот ещё Людмила попросила рассказать немного про сценарий в кинематографе и в играх, поскольку она думает, что я об этом что-то знаю. Но я напрягусь и что-нибудь об этом расскажу. Будет презентация, её можно скачать. Она довольно большая, а если кратко, то попробую пояснить: на мой взгляд, напрямую сценарные дела не переносятся из кинематографа в игру. Было бы странно, если бы они переносились. А что касается того, что можно оттуда взять и использовать в игре, для начала нужно разные драматургические вещи обсуждать: конфликт, завязку, кульминацию. То, что, собственно, и служит предметом размышления сценариста, когда он пишет сценарий для кинематографа и, наверное, может служить предметом размышления мастера ролевой игры, когда он готовит игру.

Знаете, тут интересный вопрос. Потребитель кино один – это зритель, и он как бы ассоциирует себя с героями, проходит завязку, кульминацию, развязку. А потребители у игры живого действия – их ровно столько же, сколько участников игры.

Вот именно это я и собираюсь обсуждать, что синхронизировать ничего не получается, потому что сколько игроков, столько и сценариев. Можно их в группы объединить, можно разными способами эту проблему решать, но собственно проблема понятна – сколько игроков, столько историй. Так, если в кино есть протагонист, антагонист, главный герой, второстепенный... А здесь героев столько, сколько игроков, предполагаемые обстоятельства они создают себе сами, и стратегии они себе выбирают сами, то есть, у каждого своя история, свой сценарий. Собственно, эту проблему я и буду обсуждать, пытаться какие-то вещи перенести из кинематографа.

А актуальность будете объявлять, например, нужна ли нам такая кульминация, как в фильмах, в ролевых играх?

Попробуем поговорить, может, нужна, может, не нужна, посмотрим. Я хочу сделать так, чтобы получилось нечто вроде дискуссии. Может, окажется, что не нужна, может – что нужна, и в разных местах разная. И вообще, поле для обсуждения такое широкое и... туман.

А что вы получили от мероприятия Мастер-Зилант-2017?

Получил возможность обкатать нашу игру МарсХимПром, получил обратную связь от опытных игроделов. Поглядел, кто чем дышит, какие вопросы обсуждаются в топе, встретил знакомых, увидел, кто что сделал за прошедший год. Много важной информации про издание настолок, сколько-чего-почём-где и как лучше это сделать. Очень полезное мероприятие. Для меня всё очень классно, и способ организации такой свободный, свободные дискуссии, люди здесь интересные, живые.

А ещё скажите, кем вы себя ощущаете, когда делаете игру, организовываете? Художником, может быть, мастером-часовщиком, может быть, образ какой-то на себя проецируете, богом...

Да никем я себя не ощущаю, я сижу, придумываю, с ребятами обсуждаю. Никем, нет у меня такого. Не знаю, для меня игра – это, скорее, средство сделать жизнь не очень тоскливой и скучной. Если игра прошла весело – уже хорошо.

При этом вы занимаетесь играми в образовании.

Конечно, для современных студентов урок химии или даже литературы – довольно нудная вещь, и они на нём спят. Они отвыкли от той формы преподавания, когда учитель что-то говорит, а они слушают, и уже учебник не читают. И если ничего не предпринимать, никаких усилий, то они от этой скуки уйдут в другие места, где её нет – в интернет, в ютьюб. Для меня игра – это такое средство, чтобы они не ушли окончательно.

Это достаточно близко к учителю.

Наверное, да

Как вы думаете, какой следующий шаг развития нашего общего дела?

В смысле? Игры?

А вы считаете, какое у нас есть общее дело?

Ну, не знаю... Конвента? Он собирается каждый год, собираются разные люди, интересно послушать, кто чего добился...

А если игры?

Не знаю, не уверен, что у игры есть какое-то общее дело: есть люди, которые занимаются играми, все их применяют разным образом, это большое разнообразие, интересно на это посмотреть. Тем более, могу про игры в образовании сказать, что это достаточно серьёзный тренд, потому что уже даже чиновники поняли, что надо всё менять, они просто не знают, как. И тут мы должны подсуетиться и как-то сказать. Думаю, что это будет только увеличиваться.

Последний вопрос: как, с вашей точки зрения, нужно учить начинающих игроделов создавать игры?

Вот сейчас там обсуждали этот вопрос, у них у нескольких участников обсуждения есть собственные вебинары, там чему-то обучают, даже деньги за это берут.

А вы лично как считаете? Вы же уже наверняка кого-нибудь обучали. Есть какой-нибудь опыт?

Сложно сказать, что обучал, вот есть несколько студентов, которые вместе с нами эту игру делали. И там есть куча проблем. Например, для меня главную проблему составляет то, что не существует каких-то единых методик, и даже понятия не устоялись в этой области, так что для обучения в классическом его варианте это тяжёлый случай. Потому что, чтобы учить, нужно иметь какой-то набор текстов, и знаний, и техник, чтобы их передавать. А в игро-практике это не устоялось ещё. Даже в кино оно за 100 лет отстоялось уже, и есть учебники, есть набор эталонных фильмов – кино, которое надо посмотреть. А здесь этого нет. Поэтому можно, конечно, курсы онлайн объявлять, но это в общем не соответствует тому смыслу, которое обычно вкладывается в образование. Это, скорее, люди, которые делятся опытом. Вот я там спроектировал несколько игр, я могу объявить вебинар, что делюсь опытом. Другой человек будет по-другому это рассказывать, возможно, другими словами, другой терминологией. Поэтому я могу сказать, что я пытаюсь своим опытом делиться со студентами. Что они при этом берут – вопрос сложный.

В кино, в театре, в творческих областях, если вы посмотрите, как там идёт приём в творческие ВУЗы, то там есть мастер, который набирает себе группу и её дальше ведёт. И дальше – если мастера нет, то ничего нет. То есть, онлайн курс – это хорошая вещь, но в тех вещах, которые связаны с искусством и с творчеством, она не работает. Я думаю, что в играх примерно такая же ситуация. Есть мастер, который набирает себе столько учеников, сколько может вести...

То есть, похоже на боевые искусства, где прямая передача знаний, от «сердца к сердцу», от мастера к ученику.

Да, пока получается, что так, потом это всё технологизируется, появятся правильные термины, учебники, всё остальное. Вот сделают коллеги учебник, и будет всё хорошо у нас, как в цивилизованном обществе. А пока только от мастера, знаете, как Конфуций говорил: «У учителя может быть ровно столько учеников, ненависть скольких он может вынести». Собственно, сколько можешь, столько и набирай.

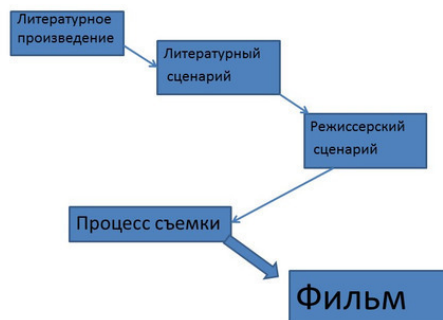
Презентация доклада

Сценарий в кинематографе и в играх.

Что хотелось бы обсудить

- Есть литературное произведение, нужно сделать из него фильм.
-или игру. В обоих случаях используется сценарий. Хочется разобраться, в чем сходство и различие использования сценария в кинематографе и в игростроительстве? Возможны ли здесь какие-то аналогии, переносы и заимствования приемов и способов работы? Больше вопросов, чем ответов.
- Какая позиция при подготовке и проведении игры соответствует кинорежиссеру? Мастер игры? А актеру на съемочной площадке? Игрок? Актер перед съемками репетирует – а как игрок готовится к игре?

Сценарий в кинематографе



Литературный сценарий фильма
"УМНИЦА УИЛЛ ХАНТИНГ"
авторы БЭН АФФЛЕК и МЭТТ ДЭЙМОН

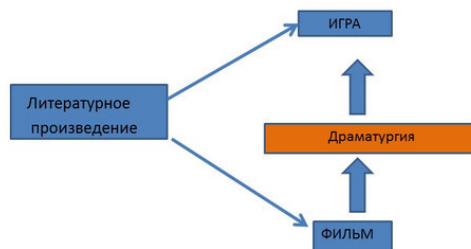
• ИЗ ЗАТЕМНЕНИЙ:
•
• ЭКСТ. ЮЖНЫЙ БОСТОН. ПАРАД В ДЕНЬ СВЯТОГО ПАТРИКА -- ДЕНЬ
•
•
• ПЕРЕХОД:
• ИНТ. БАР ЭЛЬ СТРИТ, ЮЖНЫЙ БОСТОН -- ВЕЧЕР
• Бар грязный, более чем просто неубран. Даже если здесь работает повар, его сейчас нет
• на месте. По мере того, как камера панорамирует поперек нескольких пустых столиков, мы
• почти слышим запах вчерашнего пива и рассыпанной закуски на полу.
•
• ЧАКИ
• О, Боже, у меня для вас ребята просто
• самая офигенная история.
•
• По мере того как камера поднимается, мы находим ЧЕТЫРЕХ МОЛОДЫХ ЛЮДЕЙ, сидящих
• вокруг стола прямо позади барной стойки.
•
• ВСЕ (хором)
• О нет. Опять начинается.
•
•

• Парень, которому предоставлено слово, - ЧАКИ САЛЛИВАН, 20, самый здоровый в компании.
• Он громок, неистов, природный развлекатель. Вслед за ним сидит УИЛЛ ХАНТИНГ, 20,
• симпатичный и уверенный в себе, негласный лидер. Справа от Уилла БИЛЛИ МАКБРАЙД, 22,
• тяжелый, тихий, тот, с кем вы определенно не захотели бы ругаться. И наконец
• МОРГАН ОМАЙЛИ, 19, младше чем остальные. Вытнувшийся и заинтригованный, Морган
• слушает страшилки Чаки с чувством наступающего отвращения.
•
• Все четверо говорят с тяжелым бостонским акцентом. Эти ребята продукт грубого, рабочего
• ирландского класса.
•
• ЧАКИ
• Вы ведь знаете моего кузена Мики
• Салливана?
•
• ВСЕ
• Да.
•
• ЧАКИ
• Ну вы знаете, как он любит животных, так?
• Короче, на прошлой неделе он ехал домой...
• (смеется)
•
• ВСЕ
• Ну! Что?
•

Режиссерский сценарий

№	ДЛН	РАСКЛАДОВКА	ОБЪЕКТ	КРУТИВОСТЬ	ДЕЙСТВИЕ	ЗВУКОВАЯ	РЕЖИССЕР
1	0.6		ПЛА. ИНТ. КОМАНДИР ЗАДАЧА ЗАДАЧА	СРЕДНИЙ (МОН.)	Видит Зетов на нем черную униформу "С.С." на плечах ручей руки показавшая ручей. Зетов показывает лицо. Адаптирует показывает ему лицо.		Видит униформу С.С. униформу С.С. униформу С.С.
2	0.12			ОВЩИЙ ФОРМ СРЕДНИЙ	Командир встает из-за стола и встывает руку в пристегнутой. Зетов показывает его жест с гордым поведением жестом.	КОМАНДИР Моя Ветер. имеет Ветер. имеет Ветер. имеет (Мой друг. имеет Ветер. имеет Ветер. имеет)	Видит униформу С.С. униформу С.С. униформу С.С.
3	0.3			КРУПНЫЙ	Зетов делает шаг в круг света и видит, что шел у него защитная операция. Зетов бегает, который ушел был на руки. Зетов показывает руку в шел. Зетов показывает лицо. Зетов показывает лицо.		

Как осуществить перенос?



1. От романа к драме

- 1. Живое восприятие пьесы – поток наших переживаний. Что управляет этим потоком и вызывает его?
- Джордж Сантаяма: «...если писатель-романист способен увидеть события сквозь призму сознания других людей, то драматург «позволяет нам увидеть сознание других людей сквозь призму событий».
- Если сюжет — здание, то **события**, случаи, эпизоды и происшествия являются теми кирпичиками, из которых складывается это здание.

2. Жажда драматического

- Происшествия и факты сами по себе недраматичны. Что их делает таковыми?
- Увидеть в чем-то драматизм — значит, во-первых, воспринять элементы конфликта и, во-вторых, эмоционально откликнуться на эти элементы конфликта. Эмоциональный отклик состоит в том, что конфликт вас волнует, поражает, потрясает.
- Отождествление с героем — почему? Потому, что мы все желаем быть героями, преодолевать опасности, переживать приключения, спасать друзей и побеждать врагов.
- Желания же являются тем горючим, которое приводит в действие машину, именуемую человеком. У человека есть неутолимая жажда драматического — большие и маленькие драмы происходят с каждым из нас.

3. Многослойность драмы

- Искусство драмы прочно основывается на свойствах человеческой природы, а человеку, между прочим, свойственно **упиваться зрелищем бед и несчастий**. Аристотель пишет, что изображение таких бед и несчастий может доставить удовольствие.
- Томясь бесцветностью существования, мы рады разделить чье-то волнение. Будучи агрессивными по натуре, мы наслаждаемся зрелищем агрессии. Пусть самим нам не приходится попадать в тяжелые передряги, зато мы любим смотреть, как солоно достаётся нашим ближним.
- Драма даже и не скрывает своей связи с грубыми, «нерафинированными» элементами, «безотчетно» интересующими нас, и в этом отношении она представляется менее утонченным жанром, чем лирическая поэзия или, скажем, роман. Последним и объясняется тот общепризнанный факт, что **хорошая пьеса захватывает зрителей с самым различным уровнем художественного развития, причем каждый наслаждается ею в той плоскости, которая доступна его восприятию**.
- Не следует забывать о том, какая плоскость нужнее всего: земля может обойтись и без цветка, а вот цветок без земли жить не может.

4. Фабула и сюжет

- Главный двигатель повествования — напряженное ожидание; его метод — расположение эпизодов в хронологическом порядке (**фабула**).
- **Сюжет — это повествование, с которым «что-то сделано», к которому что-то добавлено. Это «что-то» состоит в перестановке эпизодов в таком порядке, который, по расчету автора, лучше всего способен произвести нужный эффект. В повествование вводится принцип, сообразно с которым эпизоды обретают смысл. Даже принцип случайности способен превратить историю в сюжет.**
- Форстер писал в своей книге «Аспекты романа»: **«Король умер, а потом умерла королева» — это история, но она станет сюжетом, если мы напишем: «Король умер, а потом умерла королева — от горя».**
- Сюжет — вещь авторская, искусственная, связанная с замыслом автора

Свихнувшийся регулировщик

- Если драма — это искусство, изображающее **чрезвычайные ситуации, то сюжет — это средство, с помощью которого драматург вовлекает нас в эти ситуации и (если он того хочет) выводит из них обратно**. Сюжет служит ему способом создать необходимые столкновения, коллизии. Драматург действует, как действовал бы свихнувшийся регулировщик уличного движения, который, вместо того чтобы предотвращать столкновения, направлял бы машины друг на друга. Столкновения возбуждают у зрителей любопытство; при соответствующей расстановке столкновений можно добиться эффекта напряженного ожидания в зрительном зале. Этого достаточно для создания вполне удовлетворительного театрального зрелища.

- А что нужно для создания игры?

Стенограмма обсуждения (фрагмент)



Опознанные участники разговора:

ВГ – Владимир Головняк

ВР – Вячеслав Рожков

ЛС – Людмила Смеркович

ЮК – Юлия Каштанова

ВГ: А теперь у меня к вам вопрос: какой документ, аналогичный режиссерскому сценарию, есть у игродела?

Несколько неразборчивых реплик из зала.

ВГ: Называться этот документ может, как угодно. Вот, например, руководство ведущего. Когда я вопрос задавал, я задавал вопрос по функции. Организационную функцию он выполняет. Режиссёрский сценарий – это инструмент режиссёра. А режиссёр и ведущий, видимо, это какие-то близкие позиции, потому что режиссёр ведёт съёмку на съёмочной площадке, а ведущий ведёт...

ВР: Мастер по АХЧ ведёт это всё!

Несколько неразборчивых реплик из зала.

ВГ: Я двигаюсь дальше. Я тут для упорядочения выписал несколько вещей, которые сравнивают литературное произведение, драму, а потом игру. Игру пока уберём. В литературном произведении всегда есть автор, который хочет передать некоторый смысл, используя для этого в том числе и сюжет. Это я уже говорил. Много взаимосвязанных историй, действие даётся через восприятие героя, преломляясь через его внутренний мир, а самое интересное – что читатель один на один с книгой, может читать в своём темпе, остановиться,

пойти чайку попить, да? В драме и в фильме этого нет. Конечно, можно на паузу поставить, но в кинотеатре этого не предусмотрено.

Теперь – в драме. Я двигаюсь через драматургию, поскольку мне кажется, что если мы хотим что-то понять про игру и понять про сценарий в кино и в драме, то нужно найти некоторый медиатор, в кино и в игре нужно найти медиатор. Медиатором для меня является драма и драматургия. И элементы драматургии, на мой взгляд, позволяют переносить некоторые вещи, которые делаются в кино, и некоторые вещи, которые делаются в игре, и сопоставлять их, поскольку драматургия обладает такой интересной особенностью – она как бы не привязана ни к кино, ни к игре, ни даже к театру, а существует сама по себе. В этом, собственно, мысль моя состоит, я буду рад вперёд двигаться, пытаюсь её как-то развивать. В этом метод движения.

Теперь – в драме тоже есть автор, тоже хочет передать смысл, ему для этого служит сюжет. Выбирается одна линия, одна история, внутренний мир и сознание героя даются через действие, которое зритель может видеть. И самое важное, что противостоит последнему пункту литературного произведения, драма или инсценировка предполагает создание коллективного зрелища. Люди смотрят кино коллективно, и это, кстати, большая разница с тем, чтобы смотреть, сидя у себя на кухне. Потому что когда зал реагирует, ты реагируешь вместе с ним, возникает другой набор эмоций, чем если ты сидишь у себя, ноги в тапке паришь и на плеере это всё смотришь. (Я, кстати, люблю ноги в тапке). Но предназначалось это всё совершенно для других вещей, когда кино начиналось. Потому что кино, так же, как и театр – это такое базарное зрелище для всех. И это важно.

Теперь об игре, скажу, что я понимаю про игру, а вы меня дополните. В игре каждый игрок является автором, который может творить историю, а не рассказывать её. Это первое. Каждый игрок, когда попадает в игру... ну, по крайней мере, я так делаю – я придумываю свою жизнь в игре и дальше её осуществляю, используя для этого всех остальных, включая и мастеров игры. В той мере, в какой они дадут это с собой сделать. Кроме того, естественно, я участвую в чужих историях, вовлекаю других людей в свою, и в этом смысле игра ближе к литературному роману с множеством переплетающихся и перекликающихся сюжетов. Тут мы как бы вернулись назад: не одна линия, а много. Теперь: игровой ход и игровые действия (назовём это пока условно так) являются способом продвигать свою историю и вплетать её в историю другого игрока. И в этом, кстати, игра похожа на драму или фильм, где действие выходит на первый план. Получается, что в игре мы имеем некую комбинацию, потому что, как у нас учат актёров в киношколе, самое главное для актёра что? Актёрское действие. Нет действия – зрителю не за чем смотреть. Для кого актёр действует, на кого он действует? На партнёра. Если он на партнёра не действует, если не возникает столкновения и конфликта, зрителю неинтересно за этим смотреть, он заснёт. То же самое и в игре – если ты не действуешь, и если другие не действуют, и ты не можешь за этим посмотреть и похихикать, то...

ЮК: ...то заснут все. Над книжкой так же заснут, если там движухи нет.

ВГ: Ну, там «Улисса» какого-нибудь почитайте, нормально же.

ЮК: Упаси меня, боже!

Реплика из зала: Очень скучная книга!

ВГ: Книжки-то разные. Но тут возникает первая проблема, с которой приходится сталкиваться. Проблема в следующем: не все игроки могут быть одновременно писателем, сценаристом, режиссёром, актёром и зрителем, одновременно! Поскольку игроку, по сути дела, приходится быть всем этим. Но это сложно, как вы понимаете, поскольку в кино эти профессии разделены, а тут всё на одном бедном игроке. Поэтому игродел должен ему ненавязчиво помочь.

Реплика из зала: Мы и так справляемся отлично!

ЮК: Хороший игрок должен уметь всё!

ВГ: Ну тогда, значит, вам помощь не нужна...

Реплика из зала: Главное, чтоб не мешали!

ВГ: Хорошо, поехали дальше. Мне хочется всё-таки добраться до ответа на вопрос Петра и вот... забыл... Алексея, да? Есть такая книжка, Эрик Бентли, «Жизнь драмы», и подзаголовок – «Драма жизни, сумбурные заметки про драматургию». Интересно: человек родился в 1916 г., до сих пор жив и большой знаток театра, драматургии.

Первый тезис: живое восприятие пьесы – это поток наших переживаний. Что управляет этим потоком? Если писатель-романист способен увидеть события сквозь призму сознания других людей, то драматург позволяет нам увидеть сознание других людей сквозь призму событий. А дальше начинается следующая вещь, очень важное различие двух понятий, которые вообще-то в драматургии изначально различаются: это фабула и сюжет. Наверное, вы знаете... Значит, что такое сюжет? И что такое фабула? Фабулой обычно называется просто последовательность событий, идущих в хронологическом порядке одно за другим.

ЛС: Он пошёл, она сказала...

ВГ: Он пошёл, она сказала, а он ей ответил. А сюжет – это совершенно другая штука. Сюжет – это искусственно придуманная конструкция, вносимая драматургом в произведение для того, чтобы передать зрителю тот смысл, который он хочет передать. Это длинное определение, а вот самый простой пример этому – я не помню, кто сказал, здесь будет этот текст, я забыл фамилию человека... Вот фабула, да? Сначала умер король, потом умерла королева. Два последовательных события, что тут сложного? Добавляем одно слово: сначала умер король, потом умерла королева от горя. Есть, что играть, да? Понятен смысл, что у них была любовь, вот это всё возникло сразу, да? А всего-то навсего добавили одну фразу. И появился сюжет. И смысл появился. Сюжет – это то, что приносит смысл. В отличие от фабулы, которая, в общем-то, нормальная последовательность событий.

Дело в том, что происшествия и факты, с точки зрения Эрика Бентли, не драматичны. А что их делает таковыми, с его точки зрения? Драматизм – это вещь очень ценная. Если есть драматизм – значит, за этим можно смотреть, в этом интересно участвовать, это интересно производить и вообще, ты получаешь переживания и кайф.

Увидеть, в чём драматизм, это – первое – воспринять элементы конфликта, во-вторых – открыть элементы этого конфликта, поэтому двигатель любого сюжета, любого произведения – это конфликт. Это тоже, в общем-то, азы драматургии, если буду куда-то как-то совсем в азы, вы меня останавливайте, хорошо? Потому что куча книжек есть на эту тему. Я почему залез в драму? Я ещё раз напоминаю – поскольку я думаю, что вот эта вот драматургическая материя, она позволяет переносить какие-то вещи из кино в игру и из игры – в кино. Она как бы снимает структуру с одного материала и переносит её на другой материал, потому что у кино один материал, у игры другой материал. А в чём состоит эмоциональный отклик? В том, что конфликт поражает, потрясает. Отождествление с героем, да? Дальше у этого автора есть тезис, который он через всю книгу проводит, он состоит в том, что все мы хотим жить, быть героями, и, собственно, наше желание является тем горючим, которое приводит в действие машину, именуемую «человек».

Значит, желание. Причём желание это, которое возникает у человека, которое является горючим, оно работает, насколько я понимаю, и в кинематографе, когда мы отождествляемся с героем, сидим рядом с симпатичной девушкой, которую он обнимает, или боремся с преступником, который убегает, и в игре, да? Потому что... кто-нибудь видел сериал, он в этом году вышел, «Мир Дикого Запада», американский? Видели, да? Для тех, кто не видел, коротко рассказываю сюжет. Технологии – тут дядя Слава рассказывал про технологии – дошли до такой степени в этом воображаемом мире, что мы можем делать роботов, абсолютно похожих на людей. И компания открыла парк развлечений, это Дикий Запад середины

19 века, куда за большие деньги попадают скучающие богатеи, и там можно ни в чём себе не отказывать: хочешь убивать – убивай, хочешь насилловать – насилуй, все твои желания, которые ты в жизни подавлял, там могут быть реализованы. И дальше там разворачивается интересное – не буду спойлер давать, там дальше интересные события происходят, и, собственно, игра вот эта вот – это же игра, по сути дела, да? Ты попадаешь внутрь некоторой игры. Почему туда едут, и есть там герои, которые и двадцать, и тридцать лет подряд туда ездят, и убивают одних и тех же персонажей двадцатый раз... Кстати, это отдельная интересная история, почему человеку интересно в двадцатый раз одно и то же делать, но по-разному. И желания, которые мы не можем удовлетворить в нашей жизни, они приводят нас в игру, и там мы их удовлетворяем... Желание – это то топливо, на котором работает машина, именуемая «человек».

Поехали дальше. Вот, кстати, тоже тезис, он на Аристотеля ссылается: «человеку, между прочим, свойственно упиваться зрелищем бед и несчастий». И это тоже топливо, на котором основано большинство драматических произведений. Томясь бесцветностью существования, мы рады разделить чьё-то волнение. Будучи агрессивными по натуре, мы наслаждаемся зрелищем агрессии. Поэтому хорошая пьеса захватывает зрителя с самым различным уровнем художественного развития, причём каждый наслаждается ею в той плоскости, которая доступна его восприятию. Разве на игру нельзя привести это?

ЮК: И на литературу можно.

ВГ: И на литературу тоже. Драматургические все штучки, они хороши тем, что позволяют работать на всём этом материале. Но – я не буду дальше продолжать, кому интересно, может эту презентацию скачать, а лучше книжку прочитать. Мысль моя в следующем: если мы различаем фабулу и сюжет (это попытка моего ответа на вопрос Петра про основание, на котором строится сценарий), то сюжет может выстраивать события не в хронологическом порядке, есть даже такие попытки сюжета, когда события в случайном порядке выстраиваются, и зритель за счёт каких-то своих способностей достраивает свою фабулу, и выясняется, что у разных зрителей разная фабула достраивается, это считается не недостатком, а достоинством, и даже есть такой фильм «Расёмон», как вы знаете, да? Где одно и то же событие показано с разных точек зрения три раза, и там оказывается, что происходит всё разное. И это тоже приём, и он специально сделан для этого. Поэтому – смотрите – в кино такое тоже бывает, но в игре, действительно, ситуация в том, что сценариев, фактически, много, у каждого – свой, и вот что с этим делать, друзья, и как это фиксировать, я честно говорю – я не знаю.

Здесь я выдохну воздух – и готов выслушать вопросы, замечания и прочие разные вещи.

Вопрос из зала: Какая разница между кино, снятым для кинозала, и для телевизора (сериалы, например)?

ВГ: Отвечаю: различие, на самом деле, очень простое. И оно там – мне просто неохота листать – в многослойности. «Мыльная опера» – она как фанера, она плоская, и там ты довольствуешься тем, что тебе показали, как девушка изменила с этим парнем, и что будет дальше. Всё. Если же режиссёр и сценарист поработали серьёзно, то, например, выясняется, что она не просто так изменила, за этим стоит большая мировоззренческая проблема поколения, которая затрагивает всех остальных, и она ему не просто изменила, а это была большая любовь, что перевернуло её жизнь, и, вообще-то говоря, надо позволить себе любить, а не поддерживать рутинную жизнь. Я сейчас симпровизировал, но несколько слоёв – личностный, социокультурный, психологический – и каждый зритель вылавливает своё. А если у вас фанера, то там вылавливать нечего.

Вопрос из зала: Дикий Запад, который вы привели в пример – это хорошее кино?

ВГ: У меня не стоит задача образовывать вас в области истории кино и приводить хорошие примеры. У меня совершенно другая здесь задача. Я привёл этот пример на тему желания – что желание является тем топливом, которое двигает машину под названием «человек». Поскольку люди разные – и желания у всех разные, у одного – кого-нибудь убить, а у другого более возвышенное. Ну это, так сказать, люди разные, у всех желания разные.

Реплика из зала: В самом начале вы давали последовательность: литературный сюжет, потом режиссёрский сценарий. Вопрос такой: литературное произведение в себе содержит много линий; вы задачу такую ставите режиссёру – а вот снимите-ка нам, товарищ Федорчук, фильм про Афган. И вот ему надо вытащить из книги про Афган «Девятую роту», какой-то конкретный сюжет. Какие подходы есть в кинематографе по этому поводу – что взять? Вот перед тобой богатство сюжетных линеек. Роберт Маккей, допустим, делит – пять типов, основных типологий. А какие ещё есть подходы, можете просветить? Потому что с точки зрения игропрактики – не разработки игры, а её применения – этот вопрос очень серьёзно стоит. У тебя есть, допустим, эвент, который, не знаю, образовательный, и компетенции там, не знаю, лидерские, и вот тебе нужно из этой игры вытащить, или игру создать под него, сюжет какой-то вытащить, или игру подобрать, и в принципе, было бы интересно послушать, как вы это делаете, как вы из литературы выбираете нужный сюжет под запрос. Под запрос режиссёра.

ВГ: Спасибо. Я отвечу, но, может быть, мой ответ вас не удовлетворит. Дело в том, что ту задачу, которую вы ставите – для этого, в общем-то, не нужно литературное произведение. Эту задачу регулярно решает реклама, пропаганда и прочие разные штуки. Игру можно рассматривать как инструмент – но я пока так не рассматривал, я пока рассматривал игру как художественное произведение, так же, как фильм – художественное произведение. Но в этой же параллели можно рассмотреть и фильм, как средство воздействия на зрителя с определённой целью, как Эйзенштейн теорию аттракционов разрабатывал – что после просмотра фильма зритель должен куда-то пойти, что-то с ним должно произойти. И мы заранее должны сказать, куда он должен пойти и что с ним должно произойти. Дальше все эти наработки ушли в американскую рекламу, потом вернулись к нам.

Реплика из зала: Не просто в рекламу – в Голливуд!

ВГ: В Голливуд, и дальше вернулось всё это к нам в виде последних технологий, которые мы изучаем сейчас на курсах. Поэтому – смотрите – если вы используете кино как инструмент, то там совершенно другие способы работы со сценарием, там работа с целевой аудиторией, с её психологией. Это огромная сфера, это бизнес. Я сейчас могу про это поговорить, но, мне кажется, это не очень интересно.

ЮК: Интересно!

ВГ: Понятна разница, да? Одно дело, вы используете что-то, как инструмент, и к нему одни предназначения. Так и с кино можно, и с игрой так же можно – и это, кстати, мне кажется, надо различать: одно дело игра как инструмент для достижения определённых целей, совсем другое – игра как произведение искусства. Люди приходят туда удовлетворить свои желания и прожить свою историю, и её потом всем рассказывать, перепроживать, получать от этого удовольствие, которого так не хватает в обыденной жизни.

Вопрос из зала: Окей, в вашей, в той парадигме, которую вы задали, как вы будете подбирать для них сюжет? Для игры, для фильма, неважно.

ВГ: Мы сейчас вступаем на почву ещё более зыбкую, но времени осталось мало, и я готов некоторое время там побарахтаться. Давайте я сейчас перелистну немножко. И поговорим вот о чём. С моей точки зрения для проектирования игры – так же, как, кстати, и для создания фильма, и даже литературного произведения, и даже в большей степени, – самым важным понятием является понятие «художественный мир литературного произведения», или «игровой мир», или «мир игры». Что бы вы за этим ни понимали, для меня это прин-

ципиальная вещь, потому что мы влюбляемся в мир определённого литературного произведения, и герои, которые там действуют – они же не оторваны от этого мира, герои могут существовать только в таком мире; если какого-нибудь эльфа в мир Стругацких, «Полдня 22 века», запихнуть, это будет диссонанс когнитивный, да? И наоборот.

Значит, есть мир. И я, когда работаю (я сейчас не обсуждаю его как инструмент, я сейчас обсуждаю его как художественное произведение), я стараюсь – и, собственно, для этого мне нужно литературное произведение, потому что придумать настоящий мир, серьёзно, – это задачка, ну, её с разбегу не возьмешь, а писатель её уже вроде бы как решил, поскольку произведение читают. Вот «Гарри Поттер» – его читают, при всех замечаниях в адрес автора. Поэтому – игровой мир.

Дальше, когда ты берешь игровой мир литературного произведения, начинаешь с ним работать, ты задаёшь разные вопросы, например, как я действую? Я задаю вопрос: что может хотеть игрок в таком мире и какие у него могут вообще возникнуть там желания? Мир, он же провоцирует на некоторые вещи. Вот этот мир Дикого Запада – он специально так сделан, чтобы провоцировать людей на определённые вещи. Другой мир – он провоцирует их на другие вещи.

Дальше: какие в этом мире есть средства для удовлетворения этих желаний? Как конструктор этого мира – писатель или разработчик игры – туда это заложил? И отсюда возникает возможность стратегии игрока и возможность его истории, которую он может проживать в этом мире. Вот из этих двух пунктов.

А дальше я думаю – опять же, у меня подозрение такое – что для того, чтобы удерживать и описывать эти возможные стратегии, удерживать игроков как-то, контролировать, по крайней мере, что с ними происходит, чтобы вразнос всё не шло. Мой опыт показывает, что сложная игра вразнос идёт на раз; она, во-первых, сложно запускается, но уж если она запустилась, то удержать её достаточно долго очень тяжело. Поэтому для удержания я обычно стараюсь использовать такие средства сценирования, то есть, тоже пишу сценарий, тоже такие «если – то...», вот это вот всё мы тоже делаем, но важен какой момент: есть ещё некоторые приёмы, которые в театральной драматургии используются. Есть такое понятие, как партитура – партитура света, партитура звука, может, вы слышали. И там прописано – на этом слове актёра включается удар часов, на этом слове затемнение, или высвечивается актриса, или и то, и другое сразу, и свет и звук создают поддерживающую для актёра атмосферу в зрительном зале. Одно дело играть со светом и звуком в театральном зале, другое дело – на пустой сцене вот с таким освещением. Я вас уверяю: если бы мы сейчас поставили здесь театральное освещение и театральный звук, то всё выглядело бы совершенно иначе, и впечатление было бы совершенно другое. Поэтому я как действую? Я стараюсь использовать вот эти три пункта: что может хотеть, какие есть средства и какие возможны стратегии удовлетворения, и как я могу их подпереть – или, наоборот, их заблокировать в игре, а в качестве уже практических инструментов – разного рода партитуры. В кавычках. Партитуры света, звука, что там ещё на игре может быть – партитуры посылки игротехников на уничтожение отколовшихся игроков?

Вот. Ещё вопросы давайте тогда и, наверное, пора завершать?

ЛС: У меня не вопрос, у меня версия ответа на предыдущий вопрос. Я просто лестничный остряк, я поздно сообразила. Насчёт того, что выполняет эту вот организующую функцию – какой-то документ или набор документов – я просто перечисляла в голове, на что я опираюсь, когда у меня игра идёт, за что зубами всю игру держится мастерская группа. Первое – это описание мира, безусловно. И мы всё время с ним сверяемся: а в этом мире это возможно или нет, игроки что-то отчудили – и мы смотрим: нет, это просто невозможно, это надо гасить к чертям, а это вот они попали прямо в мир...

ВГ: Или они сделали такое открытие, что вообще ах!

ЛС: Да, или мы говорим: мир расширился, но это в логике его движения. Значит, первое – это описание мира, второе – это описание стартовой ситуации, причём одно есть общеизвестное, а второе – оно гораздо более подробное, раскиданное по разным игрокам. Грубо говоря – все знают, что прерваны дипломатические отношения, но только посол знает, почему они прерваны. А кто-то ещё знает, что на самом деле это была провокация спецслужб, и это то, что не знает посол. Вот эти стартовые ситуации – они вроде бы задают те вектора движения игроков, мы им предоставляем возможность построить свои сценарии. И когда оно все ветвится, это, действительно, держать в голове невозможно, никаких поддерживающих документов нет, и если случается какое-то событие, с которым мы не знаем, что делать, мы собираемся и начинаем думать: а вообще с какого чёрта они это сделали, как это могло получиться? Но мы двигаемся вот от этой стартовой ситуации, от тех ситуаций, в которые мы поставили игроков.

ВГ: Маленькое замечание. Я просто для себя как отвечаю: если уж он игровой мир, то у всякого мира есть своя история. То есть, эта стартовая ситуация – она не случайно возникла, она есть результат истории.

ЛС: Конечно, конечно, там есть куча художественных текстов, которые подписывают, как вы говорите, они образ задают. Там есть история, как правило, отдельным документом. Я просто минимум называла.

ЮК: Тут не упомянули, к сожалению, интерактивный театр, наверняка вы про него знаете.

ВГ: Если честно, я не специалист по интерактивному театру, хотя и знаю, что это такое. Второе – я думаю, что если в качестве образовательной задачи обсуждать, то надо наших студентов обычному театру сначала научить, а потом и про интерактивный поговорим. Проблема в том, что и с обычным сложности. Поэтому я с удовольствием пообсуждаю, но пока как-то не готов. Спасибо.

Реплика из зала: Пока говорили, у меня возникла такая аналогия, что если режиссёр в кино и, частично, в театре, его можно сравнить как бы с полководцем, который играет из того, что у него есть – то есть, у него есть актёры, есть место и какие-то обстоятельства, то с точки зрения игротехника он как бы бог, играет из позиции бога, который задаёт правила, задаёт игроков, а дальше игроки живут по своим правилам. Это такой бог, который описан, не знаю там, у Вербера в его книгах, которые там куда-то накидали, а потом смотрят, что с ними получилось. Скажем так, это на уровень немножко выше. Такая вот странная идея у меня возникла.

Спасибо. Значит, я заканчиваю? Хочется сказать одну мысль под конец. Я не помню, кто это сказал: «Монтаж делает с фильмом то же самое, что смерть с жизнью: придаёт ему смысл».

Вопрос из зала: То есть, главное – в постигровых отчётах?

ВГ: Конечно. Как их смонтировать. Смысл сразу появится. Ну так вот, мысль, собственно, вот в чём состоит. Сначала отрицательный тезис. Я думаю, что сценарий в том виде, в каком он применяется в кино, не может служить сборкой в целое. А сборкой в целое может служить что-то типа игрового мира, намёк туда. Но есть такой очень интересный момент, который, мне кажется, опять возвращает нас к сценарию. То, от чего отказались, а потом к этому и вернулись.

Дело в том, что в игре происходит трансформация игрового мира. Если в игре она не происходит, то это неинтересная игра. Потому что герой же должен мир спасти, или, если он антигерой, то его уничтожить, и если он этого не сделал, то он чувствует свою задачу невыполненной. Поэтому трансформация – спасение империи, революция – фактически, если мы задумываем игру, то хорошо бы задумать возможный сюжет трансформации этого игрового мира и как-то его удерживать. И это, наверное, может служить, помимо самого

игрового мира, ещё и вторым способом сборки. Мы держим один или два возможных сюжета трансформации игрового мира и смотрим, какая из игровых групп в какой из них играет. Или в какой-то такой, который мы не учли...

ЛС: Допустим, мы хотим, чтобы у нас случился бунт безжалостный и беспощадный, мы никому про это не говорим, но мы создаём условия, чтобы он возник.

ВГ: Бывает, создаёшь условия, создаёшь, а они... (неразборчиво)

ЛС: Они обнялись и пошли сливаться в экстазе, вместо того, чтобы бунтовать и воевать.

ВГ: Ну хорошо, тогда я всё, что хотел сказать – сказал. Спасибо.

Мастерская «Перепроектирование РМЛ, как формата»

Ведущий:

Алексей Кулаков

facebook.com/kulakov.aleksey

г. Екатеринбург

Интервью с Алексеем Кулаковым



Ланс, представься, пожалуйста, и скажи, чем занимаешься в связи с играми?

Меня зовут Алексей Кулаков, последние лет 15 я занимался прикладными играми. Честно скажу, что я ими никогда не занимался как бизнесом, потому что у меня есть другой бизнес – айтишный. Мне просто было интересно разрабатывать всякие интерактивные окоролорелевые форматы для прикладных нужд. Сейчас мне это немного поднадоело, потому что есть проблематика такая, что короткие форматы – неглубокие, и поэтому в них ничего сильного и глубокого не происходит. Или, может быть, я этого не вижу или не знаю. Мне сейчас снова стало интересно экспериментировать с художественной формой, то есть, для меня маятник качнулся в обратную сторону. Некоторое время мне казалось, что прогресс происходит в рамках прикладных игр, а сейчас я думаю наоборот. Уже несколько лет я не делал художественных игр вне конвентов (на конвентах я всякие малые формы периодически делаю). Сейчас вот я делаю «Американских богов», потому что мне интересно экспериментировать с формой. Ну, и ещё я делаю РМЛ (Ролевой методический лагерь). Он как формат интересный, это прикольная гуманитарная технология, но мне нужно допонять, что это такое, и чем это отличается от просто гейм-джема или просто хакатона.

Новые модные слова...

Они не такие новые; мы, в общем, переизобретаем всякие вещи, которые есть в других областях, мы к ним пришли раньше, чем споткнулись об соседей. И радость совместного

творчества есть не только у ролевиков, наверное, это просто гейм-джет такой вот, с особенностями.

Скажи, с чем ты пришёл на конвент? Что за мероприятие это было? На что ты надеялся?

Я пришёл с мероприятием, на котором я хотел рассказать, как РМЛ устроен, как метод. Почему он такой, какие в нём есть ценности и механики, как он организован, зачем мы это делаем так, под какие цели всё это работает и попробовать с помощью собравшихся спроектировать какие-то альтернативные сборки РМЛ. Потому что мы продолжаем экспериментировать с форматом, и я надеялся, что мне подскажут какие-то идеи, новые оргсхемы. Из этого вышла такая история. То, что предложили группы – это интересные сборки, но это вообще не РМЛ, то есть совсем. Это может означать одно из двух. Первая гипотеза такая, что РМЛ – это специфический формат для той цели, которую мы сформулировали: радость совместного создания игр на переднем крае. Она заточена не под тиражные игры, не под методологию, не под внешний заказ, она заточена под то, что мы делаем экспериментальные игры вместе, и нас от этого прёт. И вот под эту цель это хорошая форма. А под другие цели нужен вообще не РМЛ. А вторая гипотеза, что РМЛ – это формат, который пока что неотторжим от его носителей, и если бы я собирал сборки под другие цели, я бы их сделал РМЛ-подобными, но другие чуваки видят другие способы организации коллективных мероприятий и коллективного думания под эти цели, без РМЛ-специфики, потому что она им кажется лишней.

А если в общем о конвенте, то что ты смог получить?

Если в общем, то у меня есть идея, как применить эту штуку про «Форпост» к своей игре, и я хочу предложить Забирову, как творчески развить его метод изнутри игры – и посмотрим, что будет. Он вроде «за». Из того, что я наговорил, можно написать статью про РМЛ. Я несколько раз посидел в экспертной позиции, было несколько мероприятий, где я планировал что-то узнать, а видимо, что-то узнали от меня, что, наверное, неплохо. Но я хочу не только кормить, но иногда и есть. Юранский скайп-семинар – у меня есть идея, как его делать в сетевом виде и извлекать из этого прикладную пользу. Да и всё, наверное.

Такой вопрос: кем ты себя ощущаешь, когда игру делаешь?

Когда я работаю над прикладной игрой – я инженер. У меня инженерная задача, я занимаюсь экспириенс-дизайном в прямом смысле слова, я проектирую сценарии поведения людей – это инженерная деятельность. Когда я занимаюсь художественной игрой, я ощущаю себя художником. Мастер ролевой игры делает игры так же, как художник рисует картины, композитор – пишет музыку. Художник, который делает ролевую игру, называется мастер. Для меня это акт искусства. У меня есть моё определение искусства: искусство – это диалог между художником и зрителем, такой, который их обоих трансформирует и заполняет собственным содержанием. Я всегда вкладываю некое содержание, чтобы потом сравнить с внутренним содержанием игроков, посмотреть на изменения. Я думаю, что специфика нашего метода, ролевой игры, в том, что ролевая игра – один из нескольких культурных феноменов, который умеет работать с категорией интерактивности.

Категория интерактивности для меня – это ключевое переживание, которое происходит с культурой, при этом большинство людей за неё не врубается, и у них не происходит смена метафоры, и они не пересобирают свою деятельность под специфику взаимодействия. Хороший пример – сериал про мир дикого запада, *Wild west world*. В нём видно, что чуваки, которые придумали сериал про игру, имели представление об игре, как об интерактивном спектакле. Для них это очень жесткая конструкция, просто сильно ветвящаяся, управляемая только игротехниками в очень примитивном сценарном подходе. И это так потому, что в гуманитарном смысле они недалеко ушли от линейного нарратива. И в этом смысле художник ролевой игры работает с категорией интерактивности, и это то, что меня всегда увлекает. История в том, что материал, с которым работает мастер ролевой игры – это свободные

выборы игрока. Мастер его оформляет, придаёт форму этим свободным играм игрока, и ему надо дать свободы максимум, но так, чтобы форма не потерялась.

В этом смысле, если смотреть на Мастер-Зилант, как на игру, я считаю, что его организаторы отдали слишком много контроля, и от этого форма плывет. Идея отдать участникам очень много свободы мне вообще очень импонирует, потому что это специфично для метода, но, по-моему, в данном случае нужно с помощью чего-то свободой управлять. Я вообще считаю, что управлять можно через форму процесса, через форму результата или через прокачку содержания – вот три истории, которые ты оставляешь за собой. Ты должен что-то за собой оставить: ты или оставляешь за собой содержание, или ты навязываешь форму процесса, или ты удерживаешь форму результата. Если ты ничем из этого не управляешь, у тебя получается достаточно аморфно.

Собственно, это моя претензия к Мастер-Зиланту. Тут так, ты либо говоришь: «Чуваки. Делайте что угодно, но на выходе вот такой критерий того, что мне надо». Или ты говоришь: «Ребята, все равно, что будет на выходе, но делаем мы это вот по таким шагам». В некотором смысле Мастер-Зилант так и устроен, какая-то совсем легкая мета-форма есть, но, с моей точки зрения, её недостаточно. Вторая штука – это работа форматом: форматом выхода или форматом поведения. А третий способ – когда ты говоришь, что могут быть любые формы процесса, любые результаты, но я такой мощный культурный транслятор, содержание – моё. И это позиция экстремальной свободы, когда ты два из трех отдаёшь. Обычно отдаётся одно из трех. Содержание такое, формат такой, а формы результата произвольные. Или форма результата такая, формат такой, содержание ваше. На мой взгляд, из этого могут получаться более цельные произведения.

Ты как считаешь, какой будет следующий шаг в нашем общем творчестве, нашем общем деле?

У меня есть в этом смысле несколько мечт, но я не очень в них верю. Я бы хотел, чтобы у нас появились более глубокие форматы. Типическая игра очень быстрая и очень неглубокая. РМЛ – промежуточная форма, он мне нравится соотношением скорости и глубины, у него неплохой баланс в этом плане. Мы насколько-то глубоко можем копнуть зону ближайшего развития, при этом РМЛ – достаточное компактное мероприятие. А если мы хотим копнуть глубже, чем на РМЛ, то уже надо делать не 4 дня, а 4 месяца, но это слишком большие инвестиции для хобби. Когда говорю «глубина», я имею в виду степень небанальности, насколько это инновационно, или личностно глубоко, или небанально для участников, насколько это их развивает или мир развивает. И я вижу для себя одну из ниш (правда, непонятно, как туда лезть) – это более глубокие форматы, но не экстремально длинные. Другая история – это настоящий интерактив, дискретный интерактив, мы его не очень пока умеем, он достаточно ригидный.

Поясни?

Ну, смотри, что нам мешает проводить конвент, не собираясь вместе? Раз в неделю по скайпу?

По факту – ничего.

На самом деле, достаточно много чего. Тот драйв, который нас держит на общем мероприятии, будет отсутствовать, мы не будем вместе, и надо будет это чем-то заменять. Это было чётко видно на мероприятии Юрана – те формы, которые хорошо работают оффлайн, не лезли в онлайн. Их нужно было для онлайн переосмыслить. Мы пытались использовать сетевые инструменты, но заранее об этом не подумали, хотя в целом понятно, как этот смысл деятельности перетащить в онлайн. Мероприятие Юрана можно в онлайн перетащить. Но это оргигра. Художественные игры бывают, форумные там всякие, но в них нерва нет.

Я думаю, что человечество будет создавать новые формы творчества, и старые будут трансформироваться под влиянием технологической среды. В частности, поскольку я на рынке книжек работаю, я понимаю, что будет некоторая следующая версия книги. И я считаю, что книга отличается от других форм повествования тем, что она более захватывающая, потому что она требует от читателя большей внутренней работы, чем, например, кино, и в этом её сила. И главное достоинство книги, на мой взгляд – это её свойство иммерсивности, способность захватывать. Я считаю, что игры, когда они научились быть упакованными (компьютерные игры), как некоторое художественное высказывание, которое, с одной стороны, взаимодействует с человеком, а с другой стороны, отторжимо и живёт вне времени – это, на текущий момент, высшая форма художественного произведения, она наиболее соответствует нерву времени, и поэтому компьютерные игры всё убьют. Они не то, что бы всё окончательно вытеснят, но на самом деле ничего более иммерсионного, чем компьютерная игра, нет. Ничто так сильно не захватывает внимание, ни во что другое человек так сильно не погружается.

А ролевые игры более иммерсионные, но они не умеют жить вне времени. Ролевая игра, конечно, более захватывающая, чем компьютерная, но она не артефакт. А то, что произойдет с микшированной реальностью, вызовет к себе наследников того и другого, и компьютерных, и живых игр. Мы сможем в эти новые игры вложить черты наших жанров, они как-то там выживут, как-то трансформируются в то, что нам придется осваивать примерно через 7 лет. Появятся люди, которые будут придумывать новые художественные произведения в новой интерфейсной среде, в которой реальности действительно смешиваются, когда у тебя нет категории оффлайна и онлайн, а есть некоторый слой восприятия. Это ещё более сложная штука, но она будет обладать качеством артефакта, она очень многое возьмёт из индустрии компьютерных игр, но для нас тоже откроется некоторое окно возможностей, и к этому моменту было бы круто осознавать свой художественный метод, чтобы дать ему шанс.

А те варианты, в которые ты веришь?

Я верю, что мне удастся развить что-нибудь вокруг РМЛа, я хочу поискать формы РМЛа, которые годятся для казуалов. То, что я рассказывал про РМЛ, как проектирование процесса, я хочу попробовать. Если это получится, можно будет пробовать какие-то бизнес-формы. В целом, конечно, прикольно делать онлайн-РМЛ, примерно понятно, что это возможно, надо попробовать. Я думаю, что люди, которые прошли через РМЛ, немножечко меняются, они начинают ценить специфическую РМЛ-движку, можно попробовать сделать РМЛ-большую игру, РМЛ-стайл, в РМЛ-эстетике, игру для таких игроков. Чуть-чуть покрупнее форму сделать, человек на 70. У нас была с Юраном старая-старая идея РМЛ-шаттл, это РМЛ немножечко длиннее, на выходе мы делаем РМБ-БРИГ (большая ролевая игра), человек на 150, мы делаем ряд блоков и в финале собираем из этих блоков игру. Мы неделю колбасимся на РМЛ, с обязательством сделать игру для приехавших на выходные, но при этом, когда они соглашаются приехать на выходные, они ещё не знают, во что будут играть. Я бы вот такое поделал. Такой РМЛ-фест. Я бы на следующий год заявил, что мы делаем РМЛ на майские, например, первомайские делаем, а девятомайские проводим.

И последний вопрос: как, с твоей точки зрения, надо учить начинающих игроделов?

Нужно с ними делать игры. Это очень простой метод. Они быстро учатся. У меня сын Иван умеет проводить сам игры в 17 лет, потому что я им придумал игру, которую они вели три месяца. И теперь они вообще не боятся быть мастерами, потому что у них есть практика ведения. Работа в длинном проекте, по-моему, отличная штука. Я думаю, что РМЛ тоже отличный способ обучения, когда ты работаешь в смешанной группе. Можно делать РМЛ, как образовательный формат, когда ты работаешь в тройке: опытный мастер, менее опытный,

совсем неопытный. Только они должны быть готовы колбасить, тогда – два РМЛ-а, и ты мастер.

Лекция с интерактивом «Думаем про будущее через игру»

Ведущий:

Вячеслав Рожков

vk.com/dslava_rpg

rojkov@icl.ru

г. Москва

Анонс лекции

Небольшая футурологическая лекция с обзором взглядов на будущее. Интерактив – проектируем будущее сами. Обзор идей, сгенерированных на аналогичных сессиях. Рефлексия метода.

Интервью с Вячеславом Рожковым



Представьтесь, пожалуйста, полным именем и скажите, чем вы занимаетесь в связи с ролевыми играми.

Меня зовут Вячеслав Рожков, в тусовке меня зовут Дядя Слава, занимаюсь я играми с 1992 года и никак не могу от этого отвязаться. Я играю и мастерю, причём занимаюсь этим в любительском сегменте, который предназначен для развлечений. Так как многие мои друзья ушли в профессионалы, то я тоже присутствую на Мастер-Зиланте и слушаю то, что они тащат из ролевого сообщества в большой мир, это тоже интересно.

С чем вы пришли на конвент?

Мне сейчас очень нравится тема геймификация философии, я наткнулся на эту тему, когда готовился к конвенту ВолК. Там был религиозный поток, и когда я покопал материалы, то понял, что философия – это крайне играбельная вещь. Во-первых, философские и рели-

гиозные понятия можно разложить на игропрактику, а во-вторых, игра в философию и предсказание будущего это гораздо более интересно, чем традиционный штурм чёрного замка.

И об этом было ваше мероприятие?

Да, моё мероприятие было сегодня посвящено тому, что мы делаем игру по киберпанку под названием DEUS EX («Деус экс машина»), которая пройдёт в августе. И моя лекция была посвящена исследованию будущего, в котором мы собираемся ставить игру. Ну и надо было вывести это дело на игровое обсуждение, я по этому материалу написал статью на Хабрахабр, чтобы это в конце концов реализовалось в нашей действительности.

Я считаю, что игра – это отличный способ организованно думать коллективом, да, и я считаю, что это как раз выход нас, ролевиков, в практику, то есть, мы создаём новую форму группового мышления и социальных экспериментов. Мы немножко подумали, осмыслили своё творчество и получили результат, который можно применить в жизни или наоборот, ужаснуться и не применять это в жизни и предупредить всех о предстоящей опасности. Поэтому игра, как гуманитарный эксперимент – это наше будущее.

Ещё хотелось бы узнать, что вы получили на конвенте, в первую очередь от своего мероприятия.

Я получил очередной достаточно необычный срез того вопроса, который я задавал. Я регулярно задаю некоторые вопросы с игры, которая на самом деле касается будущего, о том, как будет выглядеть общество, в котором реализовано бессмертие несколькими путями, и какие конфликты у нас могут возникать. Вот у меня новый взгляд и на андроидов, и на людей, которые модифицируют себя генетически – это ещё один срез. Будущее многогранно, мы не знаем, как оно будет выглядеть, но посмотреть на него с разных сторон – это полезно.

Теперь такой образный вопрос, кем вы себя ощущаете, когда делаете игру? Богом, художником, папой Карло?

Я ощущаю себя на самом деле человеком, который подносит патроны снайперам. Есть бесконечно талантливые люди, которые дают огромную эмоциональную отдачу и/или интеллектуальную отдачу, а я занимаюсь тем, что помогаю им. Я выстраиваю их быт и реальность, я – человек, который выкатывает на арену интеллектуальные пушки на манёвры. Мне интересно смотреть, как это другие делают.

Скажите, Дядя Слава, а каков будет следующий шаг развития нашего общего дела?

Ну, вот только что мы поговорили про ассоциацию, это уже не первая ассоциация на моей памяти, но этой ассоциацией занимаются люди, которые в этом деле съели собаку. Я верю, что это получится. Я верю, что кризис назрел, да, и понимаю, на кого она будет ориентирована. Это много раз пытались создать разные клубы, назначить самого главного начальника ролевого движения, но вот, например, сейчас я понимаю, как это сделать, чтобы никому не было обидно и чтобы получился результат.

Последний вопрос – как, с вашей точки зрения, стоит учить начинающих игроделов создавать игры?

Сейчас такой момент, что в ролевые игры умеет играть даже котёнок, который бегаёт за бумажкой, поэтому учить ролевым играм надо тех людей, которые хотят их создавать. Они сами очень многое умеют, и когда они наткнутся на первые грабли, попробуют свою первую игру, они начнут учиться сами, это очень высокомотивированное занятие – учиться делать игры. А самый лучший способ их заставить – делать игры, на которые они придут, охренеют от радости и начнут делать своё.

Презентация лекции Вячеслава Рожкова

СИНГУЛЯРНОСТЬ НАШЕ ДОБРОЕ НЕДАЛЁКОЕ БУДУЩЕЕ

Модератор:
Вячеслав Рожков (Москва),
главный инженер МП ОАО ИСЛ КПО ВС.

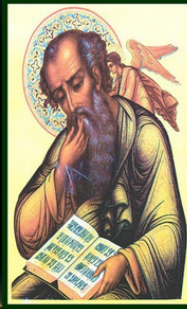
ПРЕДСКАЗАНИЕ БУДУЩЕГО

- Вопрос аудитории : Кто из присутствующих делает будущее?
- Какие современные представления о будущем вы знаете?

ФУТУРОЛОГИЯ И ЕЕ МЕТОДЫ

- Дельфийский оракул
- Озарения и откровения
- Астрология
- Гадание на кофейной гуще
- Социальная футурология, утопизм и марксизм
- Байесова революция

АПОКАЛИПСИС



БУДУЩЕЕ ИЗ ПРОШЛОГО



О КАЧЕСТВЕ ПРЕДСКАЗАНИЙ

- Утверждение о невозможности изобретения самолета было опубликовано за 7 дней до полета братьев Райт.
- Интернет и массовое использование компьютеров не предсказаны
- Покорение Космоса к 2000 году
- Термоядерная энергия к 2000 году
- «Думаю, на мировом рынке существует спрос на пять компьютеров» (Томас Уотсон, директор компании IBM, 1943 год).
- «Все компьютеров в будущем не будет превышать 1,5 тонны». Журнал «Популярная механика», 1949 год.
- «Я пересек эту страну вдоль и поперек и разговаривал с лучшими умами, и я могу вас заверить, что обработка данных — это причуда, о которой забудут уже через год». Редактор издательства Prentice Hall, 1957 год.
- «Вряд ли кому-то придет в голову установить компьютер дома». Кен Олсен, 1977 год.
- «32-битную операционную систему мы не выпустим никогда». Билл Гейтс, 1989 год.

УДАЧНЫЕ ПРЕДСКАЗАНИЯ

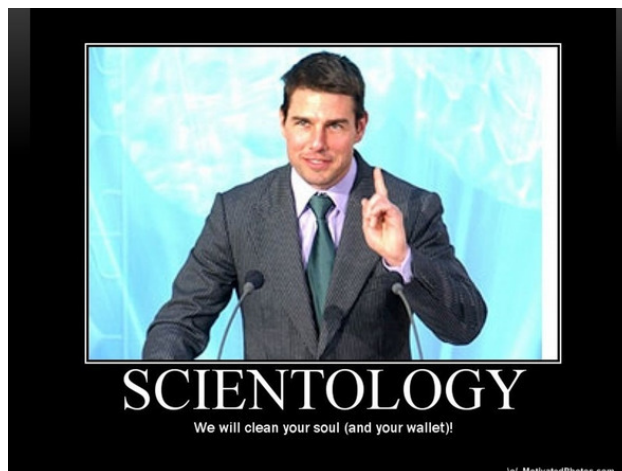


АЗИМОВ 1964

- Утомительная бытовая работа будет сведена к минимуму. Тостеры, автоматические кофеварки, скороварки и т.п. – приготовление еды будет происходить по таймеру. Но небольшая кухня останется – кулинария останется для многих как хобби.
- Роботы не вытеснят людей. Будет много компьютеров с «мозгами» робота, но управлять ими всё равно будет человек.
- Кинофильмы будут трёхмерными, в 3-D формате.
- Техника не будет иметь электрического шнура – она будет работать на долгоживущих батареях и аккумуляторах.

ФАЗОВЫЙ ПЕРЕХОД И ПОСТИНДУСТРИАЛЬНЫЙ БАРЬЕР





ПРОГРЕСС ЖИЗНИ НА ЗЕМЛЕ

- РНК
 - ДНК
 - Половое размножение как ускорение эволюции
- Переход от совершенствования железа к софту
- Навыки
 - Интеллект
 - Искусственный интеллект

СИНГУЛЯРНОСТЬ

Резкое ускорение технического прогресса кардинально изменяющее жизнь человека.

Ожидается в середине 21 века

Возможны

- глобальная катастрофа
- Искусственный интеллект
- Переход человека в новую форму существования, людены
- Симбиоз искусственной и органической форм жизни

ТРАНСГУМАНИСТЫ



СИНГУЛЯРНОСТЬ ПО ТРАНСГУМАНИСТСКИ

- Когно - – полноценная модель работы мозга и стирание границы между мозгом и ИИ
 - Моделирование мозга
 - Подключение к чужому сознанию, чтение и запись мыслей прямо в мозг
 - Аппаратный интерфейс мозг-компьютер
- Био когда можно будет встраивать нужные функции напрямую в живое существо
 - Встраивание произвольного гена в живую клетку
 - Биопринтеры – создание живых существ с заданными свойствами
 - Выращивание органов и пересадка мозга в другое тело
- Нано
 - Задача принципиально разрешима, поскольку органическая жизнь – одно из ее решений
 - Нанороботы и нанофабрики
 - Самореplikация наноконструкций как критерий успеха революции

КОНЕЦ СВЕТА ПО ТРАНСГУМАНИСТСКИ

- Искусственный интеллект, враждебный человеку
- Война искусственных интеллектов
- Нанороботы вырвутся из под контроля и пожрут всю землю на репликацию
- Вирусы, мутации и зомби
- Традиционные катастрофы

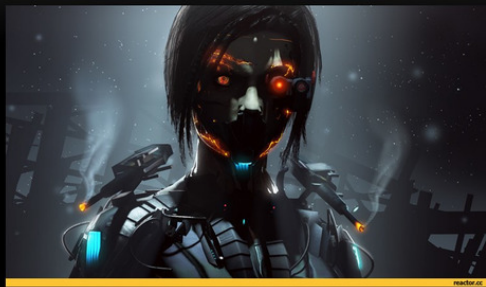


ВЫБИРАЙ, КРАСНАЯ ШАПОЧКА,
СЛИЯНИЕ ИЛИ ПОГЛОЩЕНИЕ?

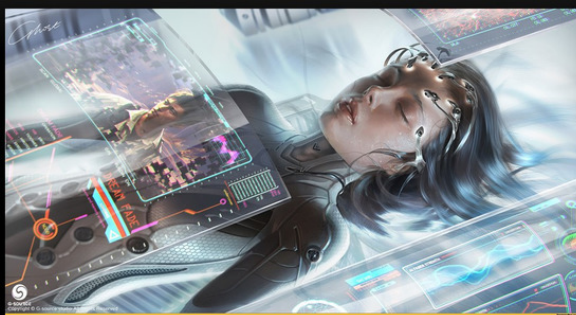
ИСКУССТВЕННЫЙ ИНТЕЛЛЕКТ



КИБОРГИЗАЦИЯ



ВИРТУАЛЬНАЯ И РАСШИРЕННАЯ РЕАЛЬНОСТЬ



АГЕНТСТВО СТРАТЕГИЧЕСКИХ ИНИЦИАТИВ НТИ



ТЕХНОЛОГИИ ГРУППОВОЙ ТВОРЧЕСКОЙ РАБОТЫ



Семинар «Свободный движок науки как инструмент образования»

Ведущий:

Юрий Орлов

orlov_yuri@mail.ru

скайп dzhonsheridan

vk.com/id42214902

г. Москва

Интервью с Юрием Орловым



Скажите, молодой человек, как вас зовут и чем вы занимаетесь в связи с ролевыми играми?

Меня зовут Орлов Юрий. Я делаю ролевые игры, я играю в ролевые игры.

С чем вы, Юрий, пришли на этот конвент?

Я пришёл с семинаром «Свободный движок науки как инструмент образования». В текущем современном образовании есть проблема. Оно задает довольно жёсткие рамки, которые мешают многим людям мыслить самостоятельно, придумывать что-то новое и двигаться в нестандартных направлениях. В принципе, это проблема не то, что бы современная, она возникла очень давно, была ещё в Советском Союзе, и сейчас она тоже есть. Я есть сей-

час, и поэтому я сейчас ищу способов решения. Получилось придумать движок, который позволяет вот что делать – помогает людям научиться думать и придумывать себе области исследования самостоятельно, заставляет людей мыслить научными методами. Учит людей научному мышлению.

Что ты получил от этого конвента в целом и от своего мероприятия в частности?

Свое мероприятие дало правильно заданные вопросы про развитие движка науки для эффективного использования в образовании; новые связи и предложения к применению.

Конвент в целом – так же новых и давно не виденных старых людей, новую информацию

Кем ты себя ощущаешь, когда делаешь игру? Художником, мастером? Папой Карло, Робин Гудом...

Всем понемногу и всегда по-разному. Когда помогаю делать административно-хозяйственную часть, тогда скорее Папой Карло. Можно делать самому игры и чувствовать себя художником, мастером-творцом... Делать что-то своё, что-то принципиально новое – это всегда интереснее.

А как насчёт нашего общего дела? Какой у него следующий шаг развития?

На самом деле здесь у всех всё по-разному, и поэтому я не могу сказать, что оно совсем общее. Есть коммерческие игры, есть игры прикладные, есть игры как искусство, где каждая игра по-своему уникальна. Нельзя сказать, что есть что-то совсем общее. Ролевые игры в целом – это очень большое, аморфное и разнообразное явление, про которое нельзя сказать, что оно всё вместе куда-то движется.

Основное отличие ролевого движения от других сфер человеческой деятельности – это его, на мой взгляд, повышенные альтруистичность и доверие. Это уже давно есть, и я бы не сказал, что это куда-то движется.

А как, с твоей точки зрения, надо учить начинающих игроделов создавать игры?

Личным совместным примером, совместным творчеством вместе с этими игроделами.

Брать и вместе делать игры?

Да.

А как насчёт всяких учебников, семинаров мастерских, типа того, на котором мы сейчас присутствуем?

Есть много учебников и семинаров, но я пока не встречал людей, которые, опираясь только на них, сделали бы хорошую игру.

Круглый стол: «Репутационные потери и другие угрозы для персонажа на РИ»

Ведущий:

Александр Городецкий moonlightdream@mail.ru

г. Самара

Анонс круглого стола

Есть множество медиумов, таких как книги, фильмы, спектакли, которые не могут быть такими же интерактивными как ролевые игры. Но, тем не менее, они часто являются источниками вдохновения для создания ролевых игр. И вот тут появляется различие, которое меня беспокоит. В книгах и фильмах персонажи обеспокоены разными вещами: своей репутацией, сохранением работы (даже если ты Избранный и зовут тебя Нео), болезнями и прочими вещами, которые на ролевых играх зачастую игнорируются. Единственное, что беспокоит персонажей на ролевой игре – это умрут ли они в результате столкновения с альтернативным фактором или нет. Понятным образом, это уменьшает арсенал вещей, которые можно использовать для мотивации персонажей.

Интервью с Александром Городецким



Александр, чем вы занимаетесь в связи с играми?

Я их организую и в них играю, делаю это в любительском сегменте. Игры, в которые я играю и которые делаю – развлекательные. За последние несколько месяцев я постепенно протискиваюсь в коммерческий сегмент, выступая консультантом по игротехнике для квест-румов, которые хотят себе какой-либо сюжет.

С чем вы пришли на этот конвент?

Я пришёл на конвент с вопросом. Можно даже сказать, с проблемой. Моя формулировка длинная и неинтересная, а Забиров прекрасно перефразировал: «Всё, что нас на игре не убивает – нам не интересно». Эта проблема меня сильно волнует, так как на играх я, в основном, моделирую жизнь того или иного сообщества в том временном отрезке, когда выживание уже не является такой проблемой, чтобы быть основным двигателем сюжета. Я пришёл на конвент без прототипа игры или механики, который хотелось бы протестировать, это меня немного печалит. В следующий раз, помимо своих вопросов, обязательно на тест что-нибудь принесу.

Что получили от конвента в целом и от своего мероприятия в частности?

От своего мероприятия я получил массу советов и некоторое понимание, которое позволит взглянуть на проблему с другой стороны. Благодаря горячему обсуждению я изрядно обогатил своё понимание проблемы, за что мои благодарности активным участникам. Я получил именно то, что хотел. Мне Мастер-Зилант видится как огромный мысленный танк (mind tank), который едет по пустыне и ищет цели. И если такую цель дать, поставить перед ним какой-то важный вопрос или сложную тему – этот танк разнесёт её одним выстрелом. И мне очень жаль, если топливо и снаряды будут пропадать просто так, поэтому на каждый МЗ я везу какой-то важный вопрос.

Кем вы себя ощущаете, когда делаете игру?

Многие сравнивают меня с демиургом, но я себя так не ощущаю. Я последнее время стал часто употреблять строительные метафоры в отношении игр, поэтому я думаю, что ощущаю себя архитектором. Этакая гремучая смесь того бородатого парня из матрицы, инженера-прочниста, прораба и дизайнера. В общем, я чётко ощущаю, что сначала мы делаем макет, потом фундамент и так далее. В устройстве игры многое схоже с архитектурой: сначала несущие стены, потом красивые барельефы на фасаде.

Как вы думаете, каков следующий шаг развития нашего общего дела?

Зависит от настроения, сейчас оно у меня хорошее, поэтому я вижу полный выход ролевого движения из тени. Шуточки про ролевые игры в постели становятся старыми и не смешными. Ролевые игры становятся нормой проведения свободного времени во всех слоях общества, расширяя состав игроков. Ролевые игры и ролевики окончательно теряют свой контркультурный и неформальный статус. Игры начинают использоваться в социальном моделировании, возможно, даже становятся обязательным атрибутом контроля системы над индивидом. Когда специальные механики в игре гарантируют победу тем, кто избирает стратегию приверженности определённым идеалам, а потом всё это транслируется в жизнь... Что-то прогноз всё-таки скатился в мрачные тона. Будем считать это шуткой и не воспринимать всерьёз!

Как, с вашей точки зрения, надо учить начинающих игроделов создавать игры?

Как обучали боевым искусствам. Ученик живёт с учителем, во всём ему помогает, перенимает мастерство и основывает свой стиль. Ну не вот прямо так же, но во многом похоже. Я считаю, что только через подражание мастерам можно чему-то научить игроделов. Вдохновлять их своим примером и стремиться быть лучшим в том, что делаешь. С другой стороны – они могут и сами научиться: читать статьи, играть в игры, много думать, пробовать, ошибаться и так далее. Но вопрос же был о том, как научить. Научить – совместными действиями и своим примером.

Круглый стол «Коммуникация до игры и на игре: проблемы и решения»

Ведущая:

Юлия Каштанова

empirewi@yandex.ru

facebook.com/julia.chestnut.5

г. Москва

Интервью с Юлией Каштановой



Чем ты занимаешься в связи с играми?

Я преподаватель, разрабатываю игры для обучения иностранным языкам. Участвую в проекте «Моя вселенная» – создании образовательной компьютерной игры о космосе. И, конечно же, провожу ролевые игры для души.

А можно немного подробнее про эту образовательную игру?

В смысле? Для чего она или что собой представляет?

И то, и другое. Это очень интересно.

Ну, я не главный разработчик. Могу только в общих чертах. Игра для разных возрастов, но основная аудитория – молодежь и школьники. Цель игры – заинтересовать их изучением астрономии, физики, геологии и прочих связанных с космосом наук. Игроку предлагают отправиться создавать колонию на одном из спутников Юпитера. Но для этого

нужно сперва изучить и сам спутник, и солнечную систему, и провести пробную экспедицию на Марсе. Игра построена на комбинации стратегии и квеста, сюжет нелинейный, для получения информации есть помощники в игре, библиотека, а также задания, где без личных знаний и самостоятельного поиска не справиться. А случайные события (от метеоритного дождя до корабельного кота, который дерёт проводку и тырит еду) разнообразят сюжет и учат быстро реагировать и находить нестандартные решения. Наверное, это пока всё. Игра вот-вот появится на бумстартере, и будет альфа-тест.

Здорово. А с чем ты пришла на этот конвент?

Я участвую в Мастер-Зиланте уже несколько лет, мне он интересен в целом. В этом году я планировала посетить доклад по сценаристике и тестировать игры. А также провела короткий круглый стол по проблемам коммуникации на игре.

И что получила от конвента в целом и от своего мероприятия в частности?

Я общалась с коллегами, работающими в смежных сферах, здесь всегда можно почерпнуть новое и полезное, поделиться опытом. Очень интересным и познавательным был доклад по сценариям. Хотя самым увлекательным и интересным, наверное, было обсуждение учебника по Игропрактике. На своем мероприятии я услышала мнения и истории из опыта разных людей из разных сфер деятельности, ответы были порой неожиданными, но все – важными. Можно сказать, я разрешила некоторые проблемы, которым не могла найти удачного решения.

Кем ты себя ощущаешь, когда делаешь игру?

Хм... Наверное, Леонардо да Винчи: с одной стороны – художник, с другой – Папа Карло.

Как ты думаешь, каков следующий шаг развития нашего общего дела?

Думаю, что игропрактике пора обучаться на общей основе, как социологии или педагогике, потому что без неё некоторые сферы деятельности просто неэффективны, а некоторые весьма однобоки. Так что, думаю, количество участников общего дела будет только расти, и будут появляться новые оригинальные проекты.

Как, с твоей точки зрения, следует учить начинающих игроделов создавать игры?

В первую очередь на личном опыте и на практике: сначала участвовать в больших проектах, помогать более опытным «товарищам по цеху» и постепенно переходить на свои собственные.

Игра «Перелом, или кто ты в игровой революции 2017 года»

Ведущий:

Юрий Некрасов +79222256251,

facebook.com/buhrun

г. Екатеринбург

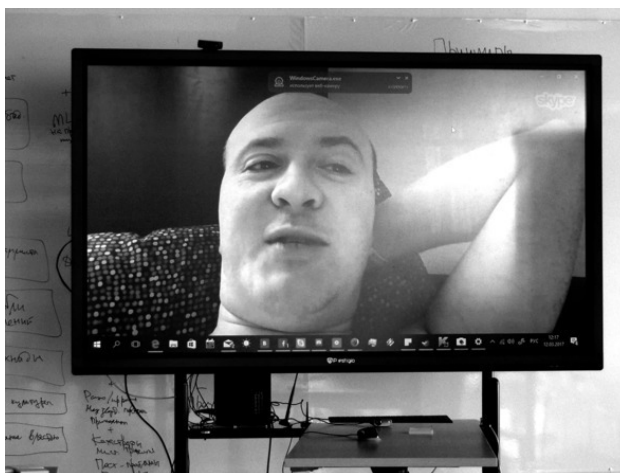
Анонс

Тема: будущее и игры

Подтемы: компетенции игрока, зачем нам игры, куда и зачем мы идём, на что нам-мастерам и органам хватает времени, а на что нет, что стало с прежними форматами коллаборации. Несложная по задумке, но непонятная в исполнении штука. Мне очень понадобится ваша помощь! Давайте попробуем его вместе провести.

(Примечание редакции: игра проводилась в режиме видеотрансляции по скайпу, впервые в истории конвента).

Интервью с Юрием Некрасовым



Юрий, чем вы занимаетесь в связи с играми?

Разработчик самого широкого спектра игровых решений для образования и бизнеса.

Ведущий Форсайт и игропрактических сессий.

Автор обучающего курса по спринт-играм.

Мастер художественных живых игр действия.

Организатор и идеолог Ролевого методического лагеря.

С чем вы пришли на этот конвент?

С онлайн-форматом групповой работы для игропрактиков.

Что получили от конвента в целом и от своего мероприятия в частности?

Любопытный опыт проведения мероприятия в скайпе.

Сложно – коммуникации только видео/аудио, интересно – трактовка заданий от участников, передача нарративных прав.

Кем вы себя ощущаете, когда делаете игру?

Режиссёром коллективного творческого акта.

Как вы думаете, каков следующий шаг развития нашего общего дела?

Большая кастовость. Разрыв с обычными играми по степени профессионализма и желанию погружаться в пучины теории. Деление на тех, кто делает ради фана/денег/изучения.

Появление параллельных описанных теорий игропрактики.

Государственные игропрактики.

Как, с вашей точки зрения, надо учить начинающих игроделов создавать игры?

На уровень «знаю о»:

Мастер-классами и дистанционными курсами.

На уровень «умею»:

Цеховым способом и личным обучением «мастер-подмастерье».

На уровень «постигаю и интерпретирую, достраиваю общее знание о практике»:

Через ролевые монастыри и постоянное взаимодействие с мудрецами из башен слоновой кости.

Практикум «Форпост-style: делаем игровой мир»

Ведущий:

Дмитрий Забиров

zabirov@gametools.pro

г. Казань

Интервью с Дмитрием Забировым



Дмитрий, чем вы занимаетесь в связи с играми?

В связи с играми у меня аж три разных позиции. Во-первых, я профессиональный игро-практик, иными словами, я зарабатываю на жизнь разработкой и проведением игр и образовательных проектов с игровыми элементами. Во-вторых, я руковожу организацией конвента игроделов «Мастер-Зилант», места, на котором мы встретились – для того, чтобы нам было, где встречаться. И в-третьих, как говорят англичане, last but not least, я игрок, стараюсь играть много, играть в разное, играть в интересное.

С чем вы пришли на этот конвент?

Помимо скучных организационных задач, я пришел с мероприятием, посвященным игре «Форпост», которую мы провели в 2016, вернее, даже не самой игре, а подходу, способу, которым мы её сделали. Для нас это был эксперимент чистой воды – сделать такую площадку, на которой игроки сами для себя разработают игру, игровой мир со своей историей, мифологией, конфликтами, законы, по которым этот игровой мир будет жить, сюжеты и даже игротехнику, правила, устройство полигона – всё. А дальше проект вызвал большой интерес, нас просили рассказать, рассказать, рассказать... А рассказывать не так интересно, как вместе делать. Вот мы с коллегами и попробовали выделить подход создания таких игр, основу, которая позволяет раскрыть содержание такого вот «форпост-стиля» даже за полтора часа мероприятия на конвенте. После короткого рассказа об игре мы поделились на группы и в режиме мастерской прошли несколько технических заданий, по итогам которых получили с нуля, практически без подготовки набросок, заготовку игрового мира, по которому можно делать игру – со своими конфликтами, историями, возможностями. Пусть схематичную – но рабочую.

Что получили от конвента в целом и от своего мероприятия в частности?

Конвент неизменно заряжает меня энергией и верой в осмысленность нашего общего дела. Общение с коллегами – не болтовня, не бесконечные чатики, а разговор по делу, с раз-

личными основаниями, со ссылками на разный, подчас не сводимый друг к другу опыт, иногда острый, но неизменно уважительный – главная ценность конвента для меня. И этот не стал исключением, хотя, к сожалению, я смог быть не на всех мероприятиях. От своего мероприятия я ожидал, в первую очередь, проверки гипотезы о возможности применять «форпост-стиль» в различных сборках и вариантах с неизменным приращением результата.

Методика срабатывает раз за разом, технические задания на мастерскую становятся конкретнее, при этом игровой характер разработки, когда конфликты игрового мира напрямую вытекают из столкновения различных точек зрения и идей разных групп. Также результатом было обсуждение формата и возможных способов его применения. Важным полем применения подобной методики участники назвали обучение игротехников, когда в миниатюре можно пройти несколько этапов жизненного цикла построения игры.

Кем вы себя ощущаете, когда делаете игру?

Немного архитектором, которому надо разработать дом, причем не просто коробку, а место для жизни людей. Только дом этот временный, и продлится его существование от получаса до нескольких дней, и потом должен быть свёрнут. А жизнь в нём развернётся вполне нешуточная – с поисками, конфликтами, опасностями и вызовами, так что подготовиться надо основательно – чтобы в нём было, что делать, и чтобы все в нём было достаточно подготовлено для этого действия. Ещё немного чувствую себя алхимиком, оживляющим Голема. Если не сделать чего-то важного, не написать правильного слова, груды глины (в нашем случае – карточек, распечаток, фишек...) не оживёт, если написать неправильное слово, Голем убьёт тебя (сам надеюсь, что это шутка). Ну и под самый конец, для пущего веселья – как главный герой песни Сергея Калугина «Скульптор лепит автопортрет», но это совсем редко, к счастью.

Как вы думаете, каков следующий шаг развития нашего общего дела?

Наше дело пойдет двумя, казалось бы, не связанными путями (на самом деле связанными). Первое – игра станет сильно более массовой, из развлечения юных и неизбежного зла для молодых она проникнет и, если так можно сказать, «легализуется» в значимо более широких кругах.

Одновременно с этим игры «для души», «для своих», «индивидуализм», «творческие игры» (можно навесить любой ярлык, суть не изменится – игры как вид искусства, средство самовыражения, если хотите) станут гораздо более сложными, будут подниматься вопросы, которые, может быть, не под силу ни одному из существующих видов искусства. На переходе одних игр в другие и на пути каждого из типов игры будет много интересных, порой драматических вызовов, неизбежных и, надеюсь, преодолимых для игроделов настоящего и будущего. И – значительная автоматизация и цифровизация процессов, которая поставит перед нами вопрос – что живого обязательного должно остаться в играх живого действия?

Как, с вашей точки зрения, надо учить начинающих игроделов создавать игры?

Играючи. Серьезно. Опираясь на действительное образование с одной стороны и бесшабашный свободный опыт игры, с другой. Протащить по всем виражам игрового опыта, окунуть в горнило делающейся игры, без предупреждения свалить на них ответственность за готовящуюся игру, менять установки в процессе подготовки, благодарить за ошибки и праздновать успехи. Одним словом, славно поиграть в игроделов – не забыв переварить опыт и выделить инструменты и подходы работы после каждого такого «фестиваля».

Анонс практикума

В 2016 году состоялась игра «Форпост» – игра, полностью созданная и проведенная игроками. Мы начинали разработку этой игры на Мастер-Зиланте-2016, и было бы логично рассказать об итогах на нём же.

Просто рассказывать нам скучно (расскажем, но в начале и коротко), лучше давайте применим на практике кое-какие из наработанных инструментов и попробуем прямо на месте сварить игральный игровой мир из подручных ингредиентов.

Презентация ведущего

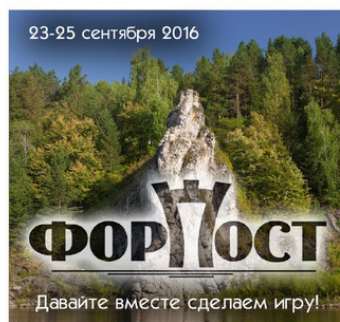
Форпост-style

делаем игровой мир

Мастер-Зилант
2017

Что и зачем

- Обзор формата игры «Форпост»
- Принципы совместной разработки
- Эксперимент - усеченная проба инструмента
- Палки и камни



РИ «Форпост 2016»
16-18 сентября
Полигон - Марий Эл/Нижегородская обл.

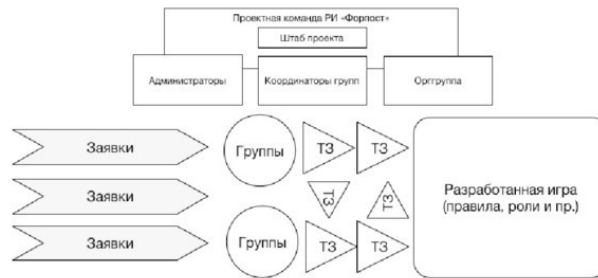
Книга, НЕ ПО КОТОРОЙ мы делаем игру -
А. Иванов «Золото бунта»
Из нее мы взяли и три темы:
• Суровая земля, суровые люди
• У каждого своя вера
• Здесь бываю Нехорошие Места

У нас есть состав фракций - набор пустых мест, но нет сюжета и игрового мира - мы будем делать его с игроками, выполняя набор ТЗ.
Игроки разрабатывают свои фракции, потом усложняют жизнь друг другу, потом мы собираем игровой полигон, правила, загрузки и едем в это играть.

Фракции:
1. Форпост Империи, оплот цивилизации
2. Каторга, исправляет людей, добывает руду
3. Поселенцы, покорители природы
4. Болотники, коренные племена
5. Лихие люди, живущие за гранью закона
6. Обитатели Руин, про которых ничего неизвестно

Давайте сделаем игру

Мечта о простоте



Фактическая схема



Принципы параллельной разработки

- Каждая группа разработчиков равна другим и вклад её равноважен. Каждая группа вносит содержание «из себя», сама являясь мерилom важности и содержательности.
- Итоговый продукт общей работы - предмет в первую очередь договоренности. Начальства нет, гениального визионера нет. Договоренность фиксируется в сборке, технология сборки - главный know-how проекта.
- Основной драйвер разработки - конструктивный конфликт.

Области применения

- Эксперимент по реализации указанных рамок
- Когда игру сделать важнее, чем реализовать свой креатив
- Отторжимый инструмент
- Напитаться идеями
- Инкубатор, обучение (как игроделанию, так и совместной работе)

Области применения (версия разработчиков)

- Игра с мультизамыслом
- User-generated глубина проработки
- Разработка как практика кооперации с Другим

Попробуем

- Берем «семечко» и жанр/стиль
- Разбиваемся на группы
- Делаем ТЗ
- Обсуждаем
- Собираем

ТЗ-1

- Какой смысл зацепил?
- Что для этого должно быть в игровом мире?
Какая сущность?
- Чем оно должно являться? Чем точно не является?

ТЗ-2

- Укажите, что из разработок другой группы вам кажется годным, подходящим для реализации вашей группы
- Укажите, что из разработок другой группы противоречит вашей идее, вызывает жесткое неприятие
- Возьмите один элемент, противоречащий вашей идее и установите его в любую ячейку правой части таблицы
- Группа, элемент которой вы установили, берет любой ваш тезис и устанавливает его в любую ячейку левой части таблицы

ТЗ-2 таблица

Во власти	Далеко
В знании/науке	Давным-давно
В сердце народном	В мечтах и верованиях
НЕТ	В светлом будущем

Идеи

- Необязательно расставлять сразу все тезисы, интереснее расставлять
- Когда тебе подвинули тезис, надо давать подвинутой группе некий «бонус» - возможность ввести в игру некую сущность (предмет, роль и пр.), конкретно воплощающую подвинутый тезис
- Если семечко сформулировано абстрактно, нужно еще добавить стиль или жанр - метафорические рамки.
- Как не терять фокус? Варианты: итеративно возвращаться в фокус, воплощать фокус в своей локации, периодически переобсуждать фокус, отказаться от общего фокуса.

Вопросы

- Как не убивать людей, когда их идеи режутся?
- Как сделать стартовое формирование идеи, не уходя в дизайн игры?
- На каком этапе было бы круто разобраться и прийти к единому пониманию фокуса?
- Как сделать, чтобы разработка не проседала при переходе к конвертике, механике...
- Можно ли сделать так, чтобы один элемент находился одновременно в разных ячейках таблицы?
- Как работать не с ярлыками, а со всеми смыслами, вложенными группой в короткую формулировку? Как не терять самое креативное?
- Как сделать переход к конкретике в режиме конвентного практикума?

Рефлексивные итоги

- Замена «белого слайда» - семечко (seed) из Микроскопа. Его функция - задавать стартовый смысл.
- Если семечко сформулировано абстрактно, нужно еще добавить стиль или жанр - метафорические рамки.

Поток Игра – образование

Круглый стол «Особенности онлайн обучения искусству создания игр»

Цель: генерация идей для онлайн обучения игроделов.

Методы: мозговой штурм, workshop

Модератор:

Крылов Роман,

автор и ведущий онлайн-курса «Технология создания игр для бизнеса» dragon-fox@list.ru

facebook.com/krylov. r dragon-fox.ru

г. Москва

Интервью с Романом Крыловым



Роман, чем Вы занимаетесь в связи с играми?

Я разработчик игр для бизнеса, то есть, я управляющий партнер, главный разработчик группы Dragonfox. Мы позиционируемся как компания-объединение разработчиков, которая делает игры под задачи крупного бизнеса России и ближайшего зарубежья. Я главный разработчик, моя работа последние полтора года заключается в том, что я делаю игры. Последние мои клиенты – Российские Железные Дороги, РосАтом, ФольксвагенГруп, Ростелеком. Последние шесть игр, которые я сделал.

С чем Вы пришли на конвент?

Знаете, я ролевыми играми увлекаюсь с девяносто четвертого года, и Мастер-Зилант – для меня это главный конвент, где я не показываю, «какой я классный парень» и «сколько я

всего наделал, купите меня, пожалуйста», а где, в основном, я напитываюсь идеями от коллег, от таких же разработчиков. То есть, я сюда пришёл сюда с, так скажем, совершенно циничной идеей – набрать идей для того, чтобы потом их продавать, использовать. Я таким образом использую наш конвент, Мастер-Зилант, уже не первый раз и горжусь тем, что есть место, где я могу просто пообщаться с людьми, которые думают, делают, живут в той же параллели что и я.

Что Вы получили на конвенте?

Вот сейчас, на своём мероприятии, я внезапно пришёл и, ни от кого не скрывая, сказал: «Ребят, я хочу, чтобы вы мне накидали идей, потому что одна голова хорошо, а вы тут такие умные, желательно бесплатно». Что я получил? Я получил охапку классных идей, которые частично я воплощу уже завтра, в понедельник; частично я воплощу их на следующем курсе, который, я уверен, будет, и будет гораздо более многолюдным. Мы говорим об онлайн-овом курсе, это первый курс для разработчиков игр, такого у нас пока никто не делал, потому что никто не знал, как подойти к этому вопросу. Я рискнул, и сейчас вот мне сообщество накидало ещё идей, как сделать это гораздо лучше, и я рискну ещё раз, я убежден. С этими идеями курс станет гораздо лучше. То есть, с начала конвента прошло всего полтора часа, и я уже что-то получил.

Кем Вы себя ощущаете, когда делаете игру?

Знаете, у меня есть такой хитрый вопрос, который я всегда задаю людям, которые себя позиционируют как разработчики. Вопрос такой – в Советском Союзе был снят мегапопулярным режиссером мегапопулярный фильм. Если вам больше двадцати лет, вы гарантированно его смотрели. Это фильм про разработчика игр и про игру, им разработанную, причём разработчик игр в этом фильме выступает в главной роли. И такой хулиганский вопрос: назовите, пожалуйста, название этого фильма. Вы гарантированно его смотрели, и вы гарантированно его знаете. Название этого фильма – это, фактически, ответ на ваш вопрос.

Этот фильм – «Обыкновенное чудо». Фильм про человека, который создал игру, создал персонажей, и один персонаж – один из его игроков – восстал против создателя игры. Именно поэтому это не сказка, не история, не приключение. Когда мы видим другое кино – там, «Трасса-60» буржуйская или, не знаю, «Приключения итальянцев в России» – мы видим сценарий, кем-то написанный. А в фильме «Обыкновенное чудо» один из игроков восстал против игродела и сказал: «Я по твоим правилам играть не буду». То есть, мы имеем дело с игрой.

Я воспринимаю себя волшебником, как он себя называет в этом фильме. Хотя, конечно же, этот фильм – про игродела. Это единственный пока снятый у нас фильм про нашу профессию.

Как Вы думаете, какой следующий шаг развития нашего общего дела?

Нас признают. То есть, нас признают на государственном уровне, как профессию. Понимаете, в чем дело: в России, по грубым подсчетам, живёт 140 миллионов человек. Из них где-то 120 миллионов дееспособных (то есть, мы откидываем совсем маленьких детей и совсем глубоких стариков). Теперь содрогнитесь: 80 миллионов из этих 120 играет в игру, хоть в какую-то. Как минимум, раз-два-три в неделю. Это может быть на смартфоне, планшете, дома на компьютере, на игровых автоматах, каким-то ещё образом. Они собирают мили, участвуют в какой-то геймификации в магазине: собирают фишки и наклеивают их в буклетики. 80 миллионов из 120, живущих в этой стране, играют в какие-то игры. Кто-то должен эти игры разрабатывать для них. Я знаю, и в самом начале сегодняшнего выступления я сказал, что, по моему глубокому ощущению, этой стране в ближайшие 2—3 года понадобится не менее пяти сотен квалифицированных новых игроделов. То есть, не вот эти вот несколько десятков человек, собравшихся здесь, а ещё сотни, сотни людей. Потребность в риэлторах, в таксистах, в изготовителях грампластинок – она падает, а потребность в игро-

делах чудовищно растет. Страшно растет. Именно поэтому нас обязаны признать, и это то, к чему мы должны стремиться. Мы должны выставить стандарты нашей профессии, мы не должны пустить в неё людей, которые захотели срубить бабла и сделать что попало, то есть – испортить рынок. Следующий шаг – это признание, что сделать игру для этих 80 миллионов человек – это работа, это бизнес, и у этой профессии есть свои требования, стандарты качества. Это следующий шаг.

Как, с Вашей точки зрения, надо учить начинающих игроделов создавать игры?

Средневековый опыт обучения – «смотри на мастера, пытайся повторять» – он не работает у нас; к сожалению или к счастью, но он не работает. «Делай свою игру, а человек с большим опытом будет стоять и тебя поправлять из-за плеча...» – это долго и дороговато, потому что нанять, допустим, меня, чтобы я стоял у кого-то за плечом и смотрел, как человек делает игры, это уже недешёвое удовольствие, мало кто способен так выложить деньги для будущей профессии. Я как раз пытаюсь найти, нащупать онлайн-формат, через очень практичную теорию – только то, что нужно, минимум того, что нужно, чтобы разрабатывать игры для бизнеса, после чего практика и обеспечение обратной связи... И все равно, от этого никуда не уйдем, все равно – доведение своего ученика до первой самостоятельной игры. Причем до игры, которую ты, как его руководитель, принял, ты поиграл в это, ты на это посмотрел и понял, что это изделие сделано хотя бы без косяков. Ну а, вспоминая снова Средневековье, – чтобы стать мастером, нужно изготовить шедевр; пока шедевра нет – ты не мастер, ты стремишься. У меня свой шедевр уже есть. Я им искренне горжусь, но все равно хочу сделать ещё лучше.

Игры на уроке английского языка

Анонс

Avatar

A wicked genius, Alex, kidnaps people. A few accessories and an avatar are left after their disappearance. Brave secret agents follow Alex and find themselves inside computer games.

Minimum time required – 8 academic hours.

Grammar: Fashion and accessories

Vocabulary: Adjectives, degrees of comparison

Level: A2.

Age: 12+

Ведущая:

Елена Пересада

peressada@gmail.com

facebook.com/peressada

г. Лобня

Интервью с Еленой Пересадой



Елена, чем Вы занимаетесь в связи с играми?

Я из компании StudyCraft. Мы придумываем образовательные игры для использования на уроках английского языка и учим учителей играть в игры и геймифицировать свой учебный процесс.

С чем Вы пришли на конвент?

Так как я нахожусь по другую сторону баррикад, я больше со стороны педагогов, мне очень интересно было послушать мнение о том, что мы делаем, мнение профессионалов, которые разрабатывают игры. Потому что есть эта вечная проблема, когда геймдизайнеры разрабатывают игру – она очень интересная, хорошая, но как бы с довольно низким педагогическим выхлопом. Когда разрабатывают игру учителя – она с хорошим педагогическим выхлопом, но довольно скучная. И нужно постоянно всё это совмещать и общаться. То есть, образование и геймдизайнеры должны очень-очень плотно друг с другом общаться, чтобы делать хорошие продукты.

Что Вы получили на конвенте?

Ну, во-первых – это контакты и, возможно, проекты, которые совместно удастся сделать. Два – фидбэк по моей игре, что можно улучшить, что можно изменить, вообще по подходам, в которых мы это делаем. Ну и на эмоциональном, наверное, уровне: я обычно играю либо с детьми, со студентами, либо с педагогами, которые к играм отношения не имеют, но они просто смотрят – как это можно использовать на уроках. И очень интересно, когда именно игроделы играют, я вижу другие эмоции, в других местах.

Кем Вы себя ощущаете, когда делаете игру?

Властелином мира. Потому что у тебя куча каких-то кусочков, которые ты видишь, в голове, да? И их нужно свести в стройную систему. Я часто думала, что вещи, которые больше всего удовольствия мне предоставляют в профессиональной жизни – это процесс, когда ты делаешь игру; и лучше, что бы ты вообще делал её один или с одним каким-то напарником, чтобы полностью погрузиться и какой-то эмоциональный кайф словить.

Как Вы думаете, каков следующий шаг развития нашего общего дела?

Я считаю, что все игропрактики должны идти ближе к узконаправленным профессионалам, и нам нужны рабочие группы, я про образование... учителя химии и игропрактики, учителя английского и игропрактики. Игра для бизнеса – это очень общее, народ, как мне кажется, хочет конкретики. Если я буду просто об игровых методах рассказывать своим коллегам, они всё время меня спрашивают: «А мы, как мы в нашей конкретной ситуации вот это будем использовать?». Прикладного назначения нет.

Как, с Вашей точки зрения, надо учить начинающих игроделов делать игры?

Я же как раз со стороны студентов смотрю, на самом деле. Я так поняла, что главное – заставить начинающих игроделов очень много играть, потому что вся теория, которую рассказывают, пока ты не поиграл во все эти игры вживую, с людьми – бесполезна. Как сегодня говорили – игровая интуиция нарабатывается от того, что ты сам наиграл, только практика. Я без практики вообще не представляю, как это всё работает.

Презентация доклада «Игры на уроке английского языка»



How to gamfy your English class

Elena Peresada





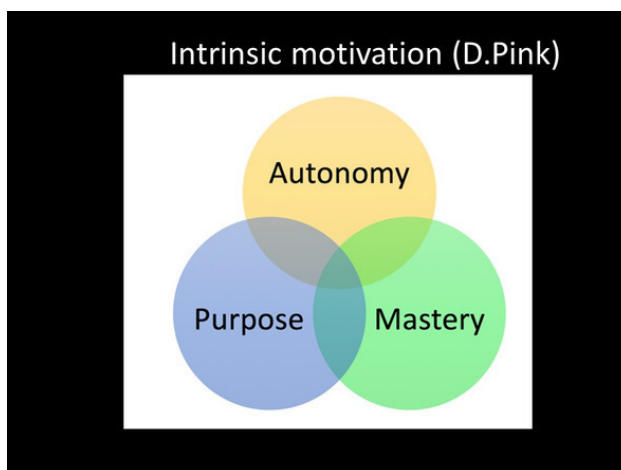
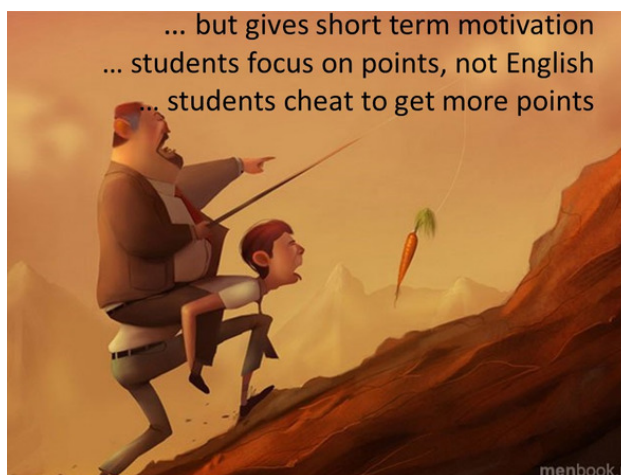
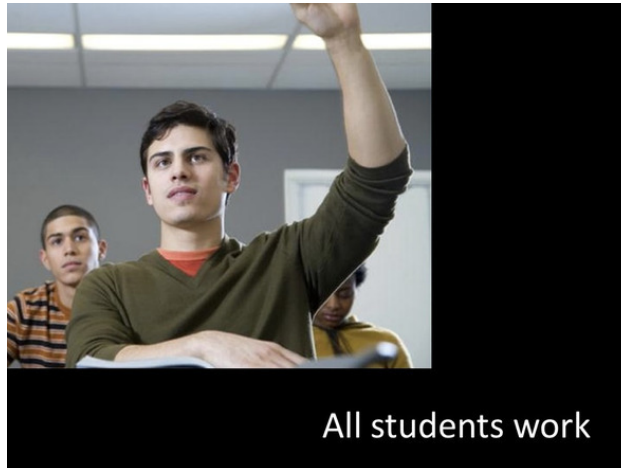
IS IT A GAME?

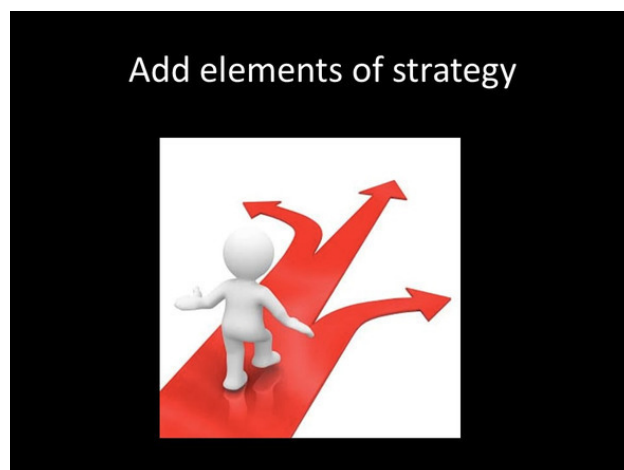
Games at ELT

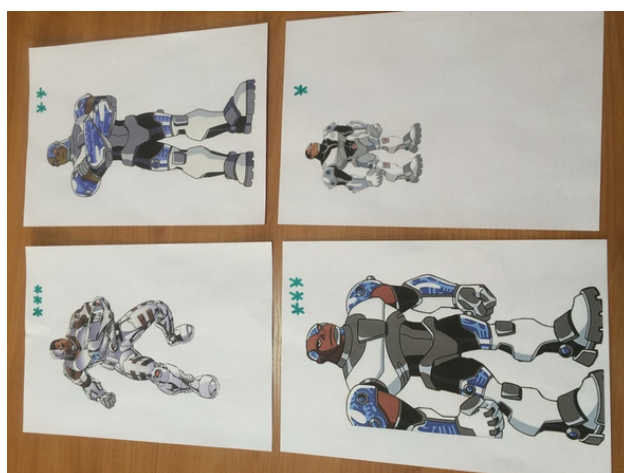
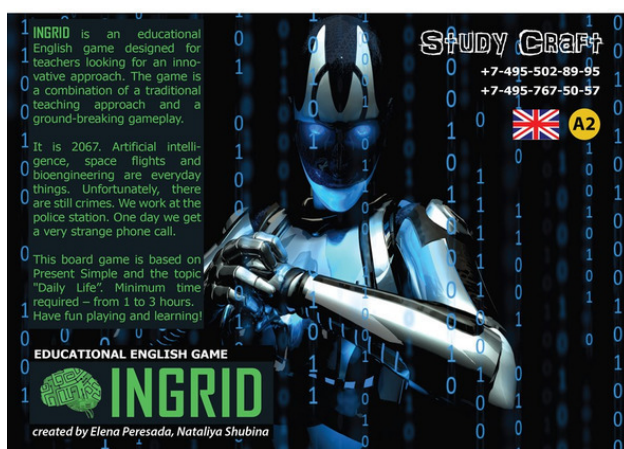
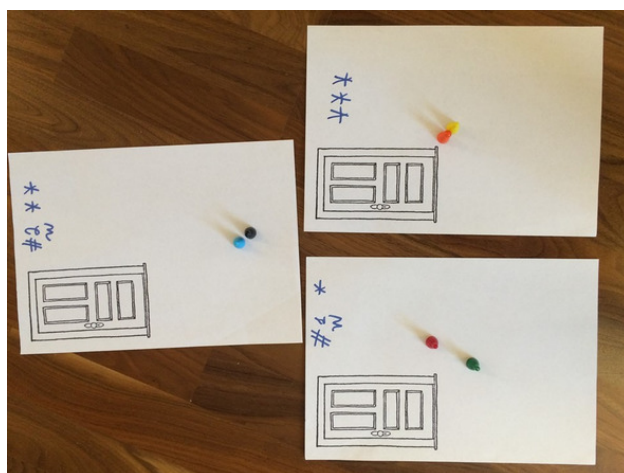


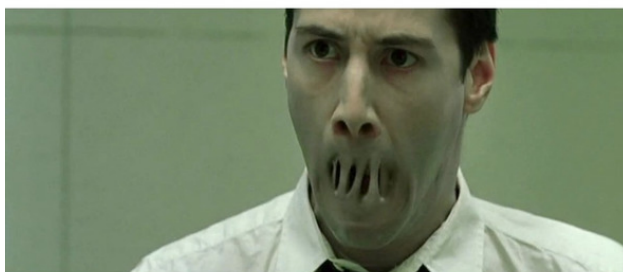
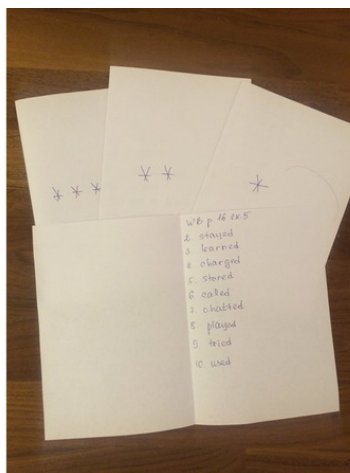
Develop a PBL framework for your students.











**Role
play
game**



RPGs Benefits

- Real use of the language
- Emotionally charged
- Positive effect on student socialization skills



<http://interactivedramas.info/papers/phillipsrpgclass.pdf>

Trendy English Games
April, 15

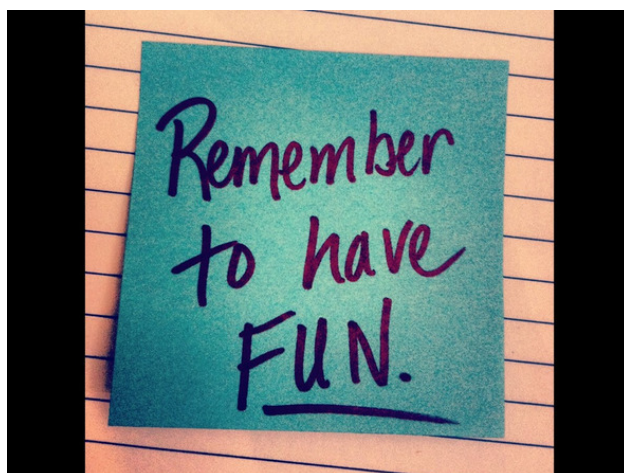
Share your experience

studycraft.ru
trendyenglish.ru

peressada@gmail.com



Elena Peresada



Семинар «Язык игротехники»

Мы используем много слов, заимствованных, новоизобретенных и жаргонных, чтобы обозначить разные элементы своей работы и важные вещи для всех, кто делает и играет в игры. Как можно сопоставить разные языки, возможен ли перевод и как можно понять друг друга представителям разных школ и традиций. Кроме того, мы тут сделали небольшой «подход к штанге» словаря игротехнических терминов и были бы очень благодарны вашей критике и помощи.

Ведущий:

Петр Шилов oursroux1@gmail.com

г. Казань

Интервью с Петром Шиловым



Петр, чем вы занимаетесь в связи с играми?

Очень много чем. Разработкой игр, например, их проведением, а еще – их осмыслением. Но если выделять общий вектор всех занятий: формированием игроделания как деятельности, то есть, складыванием профессии «игропрактик». Этим в настоящий момент занимаюсь не я один. Все мы это делаем, кто играми занимается.

С чем вы пришли на этот конвент?

В моем случае этот вопрос звучит так: зачем вы это проводили; поскольку я в каком-то смысле организатор этого безобразия – на него и буду отвечать. Во-первых, в силу традиции, так сложилось. Во-вторых, я читал в книжках, что для складывания профессии требуется пространство профессиональной коммуникации. В-третьих, хотелось поговорить об играх вообще, без их приложения к сложившейся актуальности и прочей злобе дня.

Что получили от конвента?

Из самого важного – только полный негатив, к сожалению. Наша профессиональная (точнее и по-умному: квазипрофессиональная) коммуникация не удерживается внутри сообщества, постоянно привлекаются разные внешние контексты, типа «заказчик». Для примера, у архитекторов принято, что заказчик по определению «чужак» (как правило, со сменой пер-

вой буквы в этом слове), и вопрос, что с ним делать, не обсуждается всерьез, так, чисто за бутылкой рассказывают: «мой заказчик такое...», «да ладно, у меня заказчик ещё и...». А у нас разговоры уже 20 лет вертятся до сих пор вокруг заказчиков, да что им надо, да как с ними работать. Будто больше поговорить не о чем. Хотя вроде бы собрались своим профессиональным цехом, без посторонних, можно обсудить, как мы работаем на самом деле. Мне интересно, как наша работа внутри устроена. Может, придумаем, как поговорить на эту тему на следующем Мастере.

Кем вы себя ощущаете, когда делаете игру?

Древним алхимиком, который все время сталкивается с тем, что его концепты постоянно расходятся с действительностью. Но зато когда не расходятся, получается такая «Эврика!», что голый Архимед на людной улице – просто образец сдержанности.

Как вы думаете, каков следующий шаг развития нашего общего дела?

Общее дело... Не нравится мне этот термин. Что-то вроде *causa nostra*. А следующий шаг нашей практики: игротехническое и игропрактическое образование. Причем не фрагментарное – курсы здесь, семинары там, а регулярное – экзамены, зачеты, дипломы.

Как, с вашей точки зрения, надо учить начинающих игроделов создавать игры?

Не знаю, ещё никто не придумал. В настоящий момент кто как умеет, так и учит. Главное здесь, с моей точки зрения – особая учебная практика и схемы её обсуждения, рефлексии.

Лекция на тему: Проект «STEM-игры»

Ведущий:

*Виктор Дёмин, лидер проекта «STEM-игры» v-i-k@mail.ru
www.stemgames.ru*

г. Москва

Интервью с Виктором Дёминым



Виктор, чем Вы занимаетесь в связи с играми?

Я делаю игры, я разрабатываю игры, я провожу игры. Образовательные. Школьники, студенты – целевая аудитория. В основном игры про физику, химию, инженерное дело и всё с этим связанное.

С чем Вы пришли на конвент?

С презентацией. Я подумал – ко мне приехали такие хорошие люди, из такой хорошей Казани, я их столько времени не видел, неужели я приду с пустыми руками? С презентацией нашей системы поддержки обучения студентов-первокурсников инженерных и естественнонаучных специальностей.

Что Вы получили на конвенте?

Я в первый раз попробовал рассказать внешней аудитории о том, чем же мы занимались последние три года. Собрать всё-всё-всё не по отдельным кусочкам, а в целом. Какой-то фидбэк получен. В основном я получил чувство глубочайшего разочарования, я рассказал двадцать процентов от того, что можно было бы рассказать. Просто структура лекции такая.

Кем Вы себя ощущаете, когда делаете игру?

Думаю, что в моменты, когда всё получается – я ощущаю себя архитектором, а в остальном – волком, который ловит в корзину падающие куриные яйца (была такая старая игрушка).

Как Вы думаете, какой следующий шаг развития нашего общего дела?

Это будет большой шаг, смелый и серьезный шаг в будущее. Это будет охарактеризовано решительными действиями сообщества, смелыми и однозначными.

Как нужно учить начинающих игроделов создавать игры?

Приковывать к батарее, и пускай делают. Пока не сделают хорошо, не отпускать. На самом деле – делать игры, читать книжки, делать игры, читать книжки. Стажировка в компании и параллельное чтение чего-то. Формат «мы прослушаем теорию, сделаем игру и поймем, как делать игры» мне кажется странным.

Анонс Лекции

В проекте разрабатываются инженерные соревнования и игры для студентов и школьников старших классов. Миссией проекта стало преодоление разрыва между учебными дисциплинами и реальностью, а также погружение учащихся в деятельность, характерную для разных специальностей. Мы регулярно проводим подобные мероприятия – турнир «Инженерный старт» для Московского Политеха (экс-МАМИ), турнир «Инженерный кластер» для СФУ, хакатоны для ГК Росатом и т. д. В этом году мы делаем очередной шаг и объединяем уже отработанные методики в целостную систему поддержки обучения первокурсников естественно-научных и инженерных направлений подготовки. Это выступление – краткий рассказ о результатах работы нашей команды за 2014—2016 годы и анонс мероприятий на 2017/2018 учебный год.

Презентация проекта «STEM-игры»

Межвузовская система поддержки
обучения студентов-первокурсников
инженерных и естественно-научных
направлений подготовки

Виктор Демин
STEM-игры
v-i-k@mail.ru

Проблема

- Существенный разрыв между требованиями работодателя и подготовкой выпускников: «теоретичность» подготовки, отсутствие навыков командной работы и привычки работать «на результат»

Требования

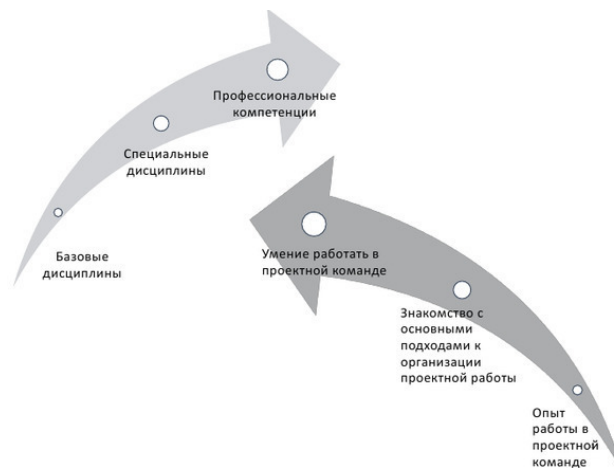


Реальность



Ключевые факторы

- На первом году обучения фактически отсутствует потребность применять получаемые знания для решения реальных проблем
- Отсутствие у студентов опыта работы
- Преподаватели в вузах зачастую оторваны от реальных задач своей отрасли и сильно загружены (ставка – 14 пар в неделю)
- Разработка учебных мероприятий, связанных с погружением в реальную деятельность, требует привлечение разнопрофильных специалистов



Предлагаемое решение

- Межвузовская система поддержки обучения студентов-первокурсников



Особенности системы

- Онлайн-симулятор «Инженерный кластер»
- Инженерные хакатоны и соревнования
- Быстрая и объективная обратная связь
- Геймификация
- Принципы стартапов
- Сбор статистики
- Модульность
- Масштабируемость

Решаемые задачи

- Формирование устойчивых связей между изучаемыми дисциплинами и проблемами реальной деятельности
- Повышение мотивации к изучению базовых дисциплин и качества их освоения
- Формирование инженерного контекста
- Формирование навыков
 - работы в команде над общим проектом
 - взаимодействия с заказчиком
 - анализа и проектирования сложных систем
 - работы в ходе всего проекта, а не только перед дедлайном
 - работы «на результат»
- Автоматический сбор и обработка информации об учебной активности студентов и успешности выполнения заданий

Планируемые результаты

Студенты

повышение мотивации к обучению, выше предметные знания, про обучение виден прогресс, формирование компетенций, связанных с командной и проектной работой, погружение в современный инженерный контекст, автоматическое формирование портфолио

Преподаватели

более мотивированные студенты, автоматизация части работы, качественные учебные материалы, система мониторинга учебных достижений и активностей студентов

Вузы

лучше обученные студенты, студенты и преподаватели погружаются в конкурентную среду, система мониторинга учебных достижений и активностей студентов

Компании

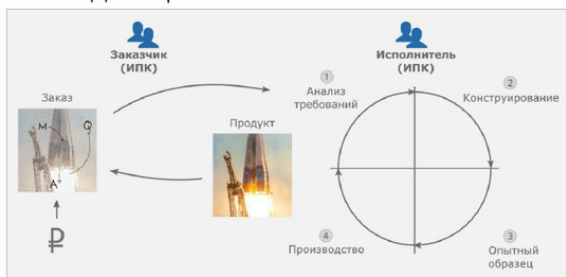
лучше подготовленные молодые специалисты с достоверным портфолио

Онлайн-симулятор «Инженерный кластер»



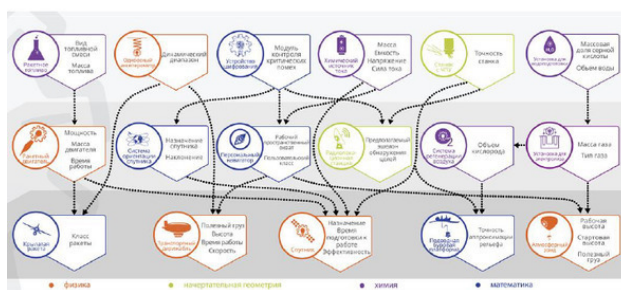
1. В основе онлайн-симулятора лежит набор моделей, позволяющих задать исходные параметры. Например в модели «установка для электролиза» задается сила тока, материал электродов и состав раствора.
2. Введенные параметры обрабатываются и производится расчет параметров полученного изделия. Для упомянутой «установки» итоговыми параметрами будет состав и масса полученных газов.
3. Изделия бывают 1-ого, 2-ого и 3-его уровня. Изделия 1-2-ого уровней могут быть использованы для создания изделий 3-его уровня или для продажи другим участникам (в режиме свободного рынка). В основном режиме игры участники получают параметры изделия третьего уровня и исходя из них формулируют требования к изделиям младших уровней.
4. Наличие элементов случайности в моделях позволяет использовать игру в качестве банка «домашних заданий».
5. Возможно добавление экономической составляющей. В этом случае начиная с 4-5 недели игры каждый студент выступает в роли самостоятельной экономической единицы. Студентам приходится бороться за заказы, стремиться снизить себестоимость производства и, даже, платить налоги.

Свободный рынок



На этапе свободного рынка команды конкурируют друг с другом за размещаемые на рынке заказы.

Полная схема связи моделей инженерно-экономической игры (осень 2016 года)



Пример задания инженерного хакатона

Задание «Подъемник»

Создать устройство, способное используя силу ветра поднимать груз на высоту 1 м

Время на выполнение задания – 6 часов.

Команда 3-5 человек



Материалы – блоки, нити, брус, фанера, пластик, фурнитура, проволока и т.п. Приобретаются за игровые деньги на «складе».

Критерии оценки:

- Максимальная поднимаемая масса
- Стоимость установки
- Компактность

Турнир «Инженерный старт»

- 5-6 заданий
- Продолжительность 4-6 недель
- Задание – ТЗ на работающее изделие (машинку, источник света, плав. средство и т.д.)
- Учебная группа = команда
- Команда представляет решения всех заданий
- Преподаватели помогают и контролируют
- Проходят мастер-классы,
- Доступны мастерские (в т.ч. 3d-печать и лазерная резка)

Задание «Гравитация»

- Устройство, для нетравматического спуска куриного яйца с высоты пятого этажа
- Можно использовать: любые конструкционные материалы, электронику, батарейки, химические вещества, инструменты.

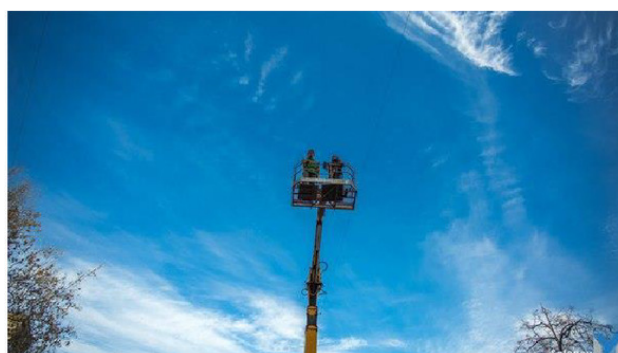
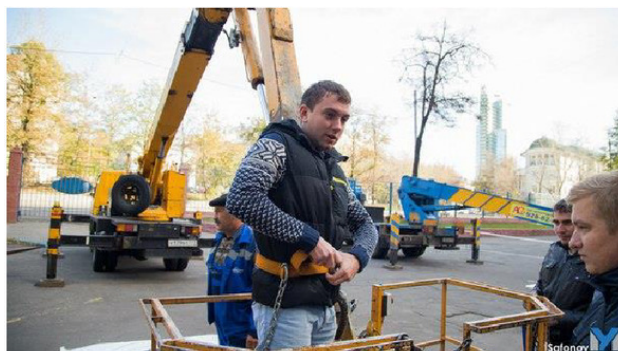
Гравитация: ограничения на выполнение задания

- после запуска устройства его нельзя касаться руками
- нельзя оборудовать посадочную площадку
- устройство в процессе испытания может разрушаться, но не должно при этом создавать грязи в месте посадки (разбрызгивать содержимое, пачкать окружающих).

Педагогические задачи

- Литературный поиск
- Мотивация (фан)
- Утешение и мотивация (легкое)







Требования к задачам

- несколько принципиально разных путей решения
- участники достаточно подготовлены, чтобы понять и реализовать хоть часть решений
- безопасны
- возможна прозрачная и объективная оценка

«Свет во тьме»

- Создать мобильный источник света
- Нельзя использовать подключение к электросети и готовые химические источники тока

«Свет ...» (решения)

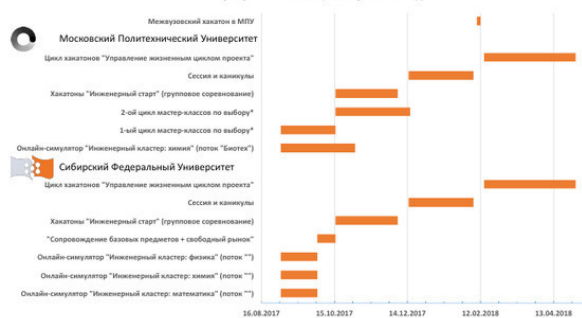
- Самодельный химический источник тока
- Люминисценция
- Динамо-машина
- Элемент «Пельте»

Методическая основа была апробирована в рамках
следующих мероприятий

Название мероприятия	Год проведения	Регион, место проведения	Число участников
«Инженерный старт 2016»	2016	Москва, МПУ	≈800
Инженерное испытание в рамках «Дней карьеры Росатома»	2016	Проводились в 7 городах: Волгоград, Иваново, Томск, Екатеринбург, Челябинск, Нижний Новгород, Москва	≈220
«Инженерный кластер»	2016	Красноярский край, СФУ	≈80
Турнир молодых профессионалов «ТемП-2016» (финал)	2016	Москва, НИИ им. Духова	≈80
«Инженерный кластер 2016»	2016	Всероссийский, 33 региона, участники из более чем 50 ВУЗов Финал проводился в МАМИ (Москва)	≈1000
«Всероссийский инженерный конкурс 2015» (финал)	2015	Москва, МИФИ	≈50
«Инженерный кластер»	2015	Красноярский край, СФУ	≈80
«Инженерный старт 2015»	2015	Москва, МАМИ	≈1000
«Инженерный кластер: Арктика»	2015	Всероссийский, не менее 10 регионов Финал проводился в МАМИ (Москва)	≈500
«Инженерный кластер»	2015	Москва, МАМИ	≈100
«Инженерный кластер»	2014	Москва, МАМИ	≈200
«Инженерный старт»	2014	Москва, МАМИ	≈600

27

Мероприятия на 2017/2018 учебный год



* (3-й моделирование, программирование микроконтроллеров Arduino, введение в электротехнику, основы сварочной работы, основы слесарной работы)

Мастерская «Учебник по игропрактике: упаковываем и применяем»

Ведущая:

Людмила Смеркович

vagant.vega@gmail.com

г. Казань

Интервью с Людмилой Смеркович



Людмила, чем вы занимаетесь в связи с играми?

Так вышло, что первые игры, которые меня зацепили – это были ролевые начала 90-х. Мы начинали в них играть в Клубе любителей фантастики, придумывая истории в продолжение любимых произведений Стругацких, про каких-то вампиров, ну и, конечно, по миру Дж. Р. Р. Толкина – с него для нас тогдашних игры и начинались. С тех пор много чего случилось и изменилось. Через некоторое время я попала в компанию, которая занималась играми применительно к образованию, и с удивлением узнала, что игры бывают не только ролевые, а ещё, например, оргдеятельностные. Потом свой опыт использования игр в образовании мы стали переносить в консалтинг, бизнес-обучение, кадровую работу, спектр игровых инструментов расширялся дальше – деловые игры, настольные, лин-игры...

Самое смешное, что до сих пор самое важное для меня случается в тех самых сюжетно-ролевых играх «для души». Наверное, потому что сюжет – самая близкая для меня часть

игры, в отличие от механики, организации пространства игры и других по-своему замечательных элементов деятельности игродела. Там, где сюжет играет второстепенную роль или отсутствует, я не слишком эффективна, как игротехник, а игромеханик из меня всегда был так себе. Поэтому в прикладных играх я чаще всего занимаю место организатора, того, кто обеспечивает игровой проект, а не саму игру. Долгое время организационная работа была для меня чем-то второстепенным, тем, что поневоле пришлось освоить, – я просто очень не люблю бардака в любых работах, – а потом выяснилось, что это очень практичное хобби.

С чем вы пришли на этот конвент?

Во-первых, я пришла, как организатор потока «Игра и образование», это для меня давняя и важная тема. Тех, кто всерьёз занимается применением игр в этой области, не так и много, хотя в последнее время ситуация переменялась, и игра потихоньку становится массовой практикой в некоторых учебных заведениях. Но все равно, по моим наблюдениям, площадки, на которых обсуждается связь игры и образования, в дефиците, они довольно часто возникают, но недолго живут. На Мастер-Зиланте вопрос о связи игр с образованием поднимался с самого начала создания конвента, и терять эту тему не хочется, хотя она и не самая популярная в среде игроделов.

А во-вторых, я пришла, как член команды Казанского игротехнического семинара, и так или иначе участвовала в подготовке и проведении нескольких обсуждений, которые мы хотели запустить – это и мастерская в жанре «Форпост-стайл» (её вел Дима Забиров), и обсуждение языка игродела под предводительством Петра Шилова. Мне досталось вести обсуждение учебника по игропрактике, раз уж я в нём являюсь кем-то наподобие главного редактора (наподобие – это потому, что работа коллективная, и в ней сложно распределять формальные должности). Учебник к моменту проведения Мастера-2017 был написан где-то на три четверти, и очень хотелось показать его коллегам, получить критику и посоветоваться, как с этим текстом быть дальше – как оформлять, кому адресовать.

Что получили от конвента в целом и от своего мероприятия в частности?

От своего мероприятия я получила ровно то, чего хотела – подборку мнений о применимости нашего учебника (или, как нас справедливо поправил коллега Боровских – скорее, справочника) и материалы обсуждения, из которых можно сделать техническое задание на иллюстрации и стиль оформления книги. Это был тот кусок работы, который мы были не в состоянии сделать той командой, которой мы писали учебник – среди нас, к сожалению, нет художников. Если наша книжка будет в итоге прилично и одновременно забавно выглядеть – в этом, безусловно, будет заслуга всех коллег, кто на Мастере взялся нам помочь в этом вопросе.

От всего конвента в целом – я неожиданно поняла, что на Мастер-Зиланте надо очередной раз всё менять. Это вовсе не логическое умозаключение, а какое-то ощущение, которое повисло в воздухе. Какая-то неуместная для игротехнических разговоров стабильность и привычность. Вот мы собрались снова в «Точке кипения» (за что ей очень признательны, уже 4-й год), вот мы сделали расписание из листов А4 и меняем его несколько раз в день, вот игротека, где обкатывают игры, и ей все очень довольны, хвалят формат, плодотворность работы, а вот площадка обсуждений... Это всё не плохо, это здорово. Но в первый год, когда мы сказали, что расписание будем делать на коленке – это был такой прикол. Когда мы предложили приносить не доклады, а игры – в этом был вызов и для нас, и для тех, кто привык на конвентах поговорить, а не поиграть. Когда мы ругались из-за применимости сырой недоделанной игры – в аудитории ощущался драйв. Но на четвёртый раз любая шутка приедается. Не знаю пока, каким должен быть следующий Мастер, но точно не таким, как в этом году.

Кем вы себя ощущаете, когда делаете игру?

Если делаю сюжет, то кем-то наподобие О. Ж. Гранта из «Трассы-60». Игроки загадывают свои желания, а я их тщательно исполняю, но только потом, чур, не жаловаться. Глав-

ный выигрыш – если мы с игроками что-нибудь новое поймём или про себя, или про мир вокруг нас, или про ту историю, которая с нами случилась. «Ведь что бы там ни было, истории всё равно лучше».

А если обеспечиваю организационный контур игры – меня коллеги иногда в шутку называют «начштаба». Мне, разумеется, не приходилось никогда в жизни сталкиваться с функционирующим штабом воюющей армии, но судя по военным мемуарам, есть что-то схожее в том, что я делаю, со штабной работой. Довольно увлекательной, доложу вам, хотя на любителя.

Как вы думаете, каков следующий шаг развития нашего общего дела?

Хм... Предвидение никогда не было моей сильной стороной... Скажем так, я вижу картину довольно безрадостной, если ничего не делать. Игры будут завоёвывать все новые горизонты досуга и развлечений, плодить новых игроголиков и чем дальше, тем больше дискредитировать свой образовательный и развивающий смысл. Хороших игроделов будет становиться всё меньше, они или вымрут, или уйдут в другие сферы деятельности, а нахватавшихся по верхам дилетантов, уверенных в том, что они великие мастера – больше и больше. Из содержательных сфер игры постепенно уйдут вместе со своими создателями, хотя, конечно, отдельные сумасшедшие останутся, но их деятельность просочится куда-то на кухни, на периферию. Ну и клубный смысл игры сохранится всегда, и некоторая жизнь вокруг игры так или иначе будет, особенно вокруг хорошо сделанной игры. Если всё пойдёт дальше именно так, то мне придётся переквалифицироваться в управдомы. Но я всё-таки надеюсь, что мы успеем сделать что-то, что эту ситуацию если не переломит, то сместит в более перспективную сторону. Наш учебник, например, это история про закрепление игроделания в тексте, попытка снять свои компетенции, перенести их в схемы, понятия и учебные задачи. Для того, чтобы тот, кто хочет научиться делать хорошие игры со смыслом (а такие люди всегда будут, я уверена), имел возможность пройти этот путь самостоятельно. Легче им всё равно не будет, но может, они будут более удачливы, что ли?

Как, с вашей точки зрения, надо учить начинающих игроделов создавать игры?

Тут вопрос в том, кого считать игроделом. Если мы говорим о человеке, который умеет проводить несколько готовых коробочных игр и их разбирать с поигравшим коллективом в заданных рамках, то подготовить такого специалиста довольно легко. Надо, чтобы он поиграл в эти игры сам, провёл их под патронажем старшего товарища в более-менее тепличных условиях – с дружественным коллективом, например, и потом безжалостно разобрал все допущенные ошибки. А потом один-два проекта, где всё уже по-взрослому, и можно отпускать коллегу со стопкой коробок в свободное плавание.

Если брать более высокий уровень, когда человек уже видит игру, может выделить в ней значимые и незначимые элементы, пробует их менять под поставленную задачу, в идеале ищет новые решения – эта подготовка уже сложнее. Курс игропрактики, который делают Лена Стасова, Толя Казаков, Юра Некрасов и другие наши коллеги – это способ решить задачу такой подготовки, но это уже учебные занятия, несколько дней в режиме интенсива, последовательность ступеней обучения, сочетание теории и практики. У Андрея Комиссарова есть аналогичные курсы, Михаил Кожаринов тоже готовит игропрактиков уже много лет. Словом, эта задача на настоящий момент принципиально решена несколькими способами, и результаты вроде бы неплохие.

А как выучить самостоятельного игродела, который может собрать команду, поставить задачу, коллективно найти красивое игровое решение, обеспечить его механикой, а потом реализовать проект, я боюсь, пока не знает никто. Ну, может быть, зарубежные гейм-дизайнеры компьютерных игр уже вышли на подобное образование, но я про это очень мало знаю, к сожалению. Например, мне было бы интересно узнать, какой процент из прошедших обучение остаётся работать в индустрии компьютерных игр, сколько человек из них добивается

успеха. У нашей команды было несколько подходов к этой штанге – выучить игротехников с нуля и до самостоятельных уникальных проектов – все они, признаться, плохо кончились. Создать учебный курс, который действительно бы давал игротехническое и игропрактическое образование – это для меня ещё непокорённая высота. Поэтому очень манящая.

Анонс

Ровно год назад на Мастер-Зиланте 2016 мы вместе обсуждали, как писать учебник для начинающего игродела. С тех пор дело сдвинулось – коллективом авторов, собравшимся на том самом обсуждении, написано больше половины текстов учебника. Это ещё не готовая книга, а черновик. Его уже можно читать, но ещё не поздно внести критичные поправки. В нём ещё нет иллюстраций, и уже пора составить ТЗ на оформление. А ещё было бы здорово понять, как использовать эту штуку, которую мы почти дописали. Приглашаем вас в соавторы, коллеги.

Поток Стандарты игроделания

Тестирование WS-стандарта на мастера прикладной игры

Ведущий:

Алексей Яцына

facebook.com/a. yatsyna

г. Москва

Интервью с Алексеем Яцыной



Алексей, чем вы занимаетесь в связи с играми?

На текущий момент я уже перестал заниматься играми как играми, в том числе и ролевыми полевыми играми для души. Я, наверное, даже перестал заниматься играми под какие-то задачи. А вопрос, который действительно меня интересует, это даже не общественное признание — оно рано или поздно придёт — а акселерация той деятельности, которая нам нравится и приносит нам удовольствие. В том смысле, чтобы она была общественно признаваемой, адекватно вознаграждаемой, за этим следуют определенные рабочие места, создание цепочек добавленной полезности, куда мы встраиваемся и можем приносить реальную пользу. Это работа по продвижению деятельности.

Правильно нам задают вопросы: а что такое игра? Для какого рынка мы работаем? Это всё вопросы хорошие, но меня интересуют немного другие, на шаг в платформу: а есть ли

реальная необходимость выделять это как деятельность, а не как дополнительную способность маркетолога, управленца? Приносит ли эта деятельность дополнительную полезность, а если приносит, то у неё должна быть история общественного признания. Причем я уверен, что рано или поздно мы этот путь пройдем естественным путем. Мы же прошли путь от маргиналов до главного тренда современности – «геймификация», о которой сейчас только ленивый не говорит. А я хочу это сделать на несколько лет быстрее.

С чем вы пришли на конвент?

С предложением о профессиональной Ассоциации игропрактиков. Я вижу в ней инструмент, позволяющий заниматься институционализацией. Мы, каждый в своих бизнесах или фрилансах, так или иначе занимаемся продвижением. Потому что когда ты приходишь к клиенту и говоришь: «Мы для решения вашей проблемы сделаем игру», то сначала у него глаза по пять копеек: «А что это?! Ты бы мне продал софт какой-нибудь – это понятная штука – или, там, тренинг». Или ты приходишь в образование и говоришь: «Без игропрактического подхода и проектной деятельности ваше образование никуда не годится, знанцевый подход умер», – и в ответ тебе опять глаза по пять копеек: «Как?!» И ты начинаешь объяснять, и каждый раз, объясняя, ты популяризируешь, ты приобретаешь или информированного пользователя, или сторонника.

А Ассоциация или профсообщество позволит не объяснять каждый раз каждому клиенту, а бить по площадям. Чем больше мы бьем по площадям, тем больше людей уже про это знают. И когда у них возникнет запрос, они легче будут воспринимать слово «игра», они его уже вспомнят на подсознательном уровне. И тем меньше времени и сил затратит каждый бизнесмен, продавая свою коробку, своё игровое решение или ещё что-нибудь игровое. Так что я вижу самое главное – в информировании, популяризации, просвещении. А ещё – в плане этического стандарта, поскольку мы работаем в поле гуманитарных технологий. Очевидно же, что любую технологию можно использовать в первую очередь для войны. Для того, чтобы клиент не отвратился вообще от этого, нам нужен какой-то стандарт качества. И этим тоже надо заниматься.

Нам надо научиться упаковывать свои знания и опыт в какие-то простые, понятные, легко отторгаемые и быстро передаваемые формы. Это непреложный закон развития любой деятельности. Когда-то переписывание книг считалось очень сложным делом, а потом появился университет, потом церковно-приходская школа, и они начали штамповать грамотных людей тысячами, потом сотнями тысяч. А сейчас чтение и письмо – общераспространенный навык. А когда-то жрецы скрывали ото всех свой навык выбивания клинышком знаков на глиняной табличке, это было сверхзапредельное знание!

Но, в конце концов, люди научились быстро обучать вообще чему-то. Программирование, например – сейчас уже пятилетние дети за 12-часовой курс осваивают навык какую-то свою программку на простейшем языке собрать. И мы тоже никуда не денемся. Многие говорят: «То, что мы делаем – это сложно...» – ну да, сложно, но если ты эту сложность не можешь упаковать просто, значит, сам с ней не справляешься.

Что вы получили на конвенте? В первую очередь от своего мероприятия.

Я вышел с конвента с двумя вопросами. Первый: а вот то, что у меня в голове – нужно ли оно ещё кому-то? Потому что если это нужно только мне, то, значит, рано. Или поздно. А второй: если это ещё кому-то нужно, то кто готов вместе со мной что-то делать? Это и были основные вопросы обсуждения, а остальное – это вопрос представления.

От своего мероприятия я получил подтверждение первоначальных гипотез – что кто-то скажет, что это не нужно, кто-то скажет: «Ну вот, придумали сделать на нас молотилку денег», или: «Пацаны придумали заниматься неизвестно чем, у нас нет поля единого, метода, общих задач, языка, понятий». С другой стороны, появились люди, которые сказали: «Да, у нас есть запрос, есть задачи на защиту, на лоббирование, на обучающие штуки, на попу-

ляризацию. У нас есть вопросы, которые мы хотим с помощью этой ассоциации решать». В этом смысле я получил полный пул заявившихся, вместе с которыми можно что-то делать. Так что я получил, что хотел, от своего мероприятия, оно не совсем моё собственное – я выступил хэдлайнером от Стасовой, от Виталия Шемякина, ещё от пары человек.

Такой образный вопрос: кем вы себя ощущаете, когда делаете игру?

Я плохо понимаю про всякое творчество-шморчество, я по подходу, скорее, моделист-конструктор, который делает мир, в котором можно что-то для себя сделать. Я прочитал недавно пару книжек, и у меня сложился образ и понимание для себя, что такое игра. Это не определение, а набор признаков, совокупность которых дает нам игру. Там присутствует следующее: искусственно сконструированная ситуация, выделенное пространство и время, добровольность участия, свободное поведение участников внутри заданного пространства и времени, и, что важно – добровольность соблюдения правил этого искусственного пространства. Совокупность этих признаков делает для меня игру игрой.

И в этом смысле я считаю себя моделистом-конструктором, который ограничивает время, пространство, искусственно создает эту среду и правила существования в ней и позволяет её населить персонажами-участниками, которые делают уже всё остальное: свободно действуют, имеют свободную волю входить или выходить и соблюдать правила. А творчество, всякие личности и всё такое прочее меня мало интересуют. Я, например, не пишу личных вводных – вот вам мир, вот его правила, и делайте в нём, что хотите. У тебя есть персонаж с вот такими ограничениями – вперед! Почему я тебе должен придумывать какую-то вводную, мотивацию? Зачем? Игры, которые я делаю, имеют свои недостатки – там мало богатства сюжета, эмоциональных переживаний, но они у меня добротные, в них можно разворачивать своё действие.

Как вы думаете, каков следующий шаг развития нашего общего дела?

Про развитие нашего общего дела и был как раз мой доклад – куда мы развиваемся. Мы рано или поздно – скорее, рано – придём к тому, что у нас сложится целый пул профессий, отвечающих за коммуникацию людей. Я сейчас имею в виду всех модераторов, медиаторов, фасилитаторов, игропрактиков, ведущих согласительных комиссий и так далее. Я слышал, что в США подобные функции выполняет полицейский на районе – его задача создавать коммуникативную среду между жителями, а не регистрировать, кто кому лобовое стекло разбил. Это такой медиатор, задача которого в поддержании коммуникативной среды, а не в фиксации правонарушений. Это же относится к гуманитарным профессиям про коммуникацию. Мы движемся туда, мы когда-то туда придём. Мне хочется, чтобы это случилось побыстрее. Это то, что я считаю нашим делом. Из того, что я последнее прочел и очень всем рекомендую – Мария Тендрякова, «Игровые миры».

Как, с вашей точки зрения, надо учить начинающих игроделов создавать игры?

Я, так или иначе, приложил ручки к курсу игропрактики, который у Стасовой развивался, и которым сейчас занимается Анатолий. И для меня эта история очень проста. Это сочетание готовых инструментов, готовых библиотек таких инструментов, с нарабатыванием практики. Раньше эта практика нарабатывалась только практикой, поэтому это было медленно. А сейчас есть уже доступ к набору готовых решений – библиотека механик, библиотека сюжетов, и с ними можно работать под руководством наставника. Раньше путь от «решил в первый раз сделать игру» до «что-то получилось» занимал годы, а теперь он проходит за три занятия. Потом практика, разбор, ещё раз практика и разбор.

Причем, чем шире круг тех, с кем ты разбираешь свои и чужие игры, инструменты, тем лучше. В этом смысле ни один курс игропрактики не может быть монокурсом. Лучше, когда есть несколько мастеров, и ещё лучше, если у них кардинально отличаются подходы – по языку, по представлению о том, что такое игра. И надо больше создавать, ломать и пересобирать. И этот подход работает, он позволяет довольно быстро достичь квалификации игро-

техника, т.е. специалиста, который может работать по заданному шаблону с любой игрой, в которой он поучаствовал.

Следующий уровень, «игротехник-два» – он может изменять игру под свои задачи, по численности участников, например. Уровень три – это уже умение сделать самому простое интерактивное упражнение, это ещё доигровой уровень, но человек уже делает что-то сам. И уровень четыре – это делать свои собственные игры в определённом коллективе. Этот уровень сложнее достигается, но и это уже решаемо. Подход всё тот же – коллективная работа, много разных мастеров, много практики, много разборов, много ломок, использование библиотек.

Круглый стол «Игропрактика здесь и завтра»

Ведущий:

Алексей Яцына (Москва)

Анонс круглого стола

Игропрактика во всех её формах стремительно вторгается и обогащает всё больше сфер деятельности в нашей стране, растет запрос на интернационализацию и международную кооперацию. Раньше мы просто занимались любимым делом, и никакие оргформы были не нужны. Сегодня и завтра сформулирован запрос на стандарты качества, уровни мастерства, формируется рынок подготовки по компетенции игротехники, игроделанию. Предлагается коротко обсудить развитие и будущее игро-разного, форматы и практики деятельности, которые будут возникать в этом будущем, чего мы хотим для себя, какие задачи потребуются решить, и то, зачем нам для этого может потребоваться профсообщество.

Презентация на запуск дискуссии Игропрактика как профессия

Игропрактика как деятельность

История вопроса
Вектор развития
Ближайшие перспективы
Профессиональное сообщество – зачем это надо?





Круглый стол 11 марта 2017, Москва Отчет ведущего (Алексея Яцыны)

Адресат данного документа

- Участники круглого стола Игропрактика как профессия — фиксация результатов обсуждения, сохранение позиций и аргументов сторон дискуссии, чтобы не повторяться.
- Занимающиеся играми (разработчики и ведущие игр, игропрактики) — для ознакомления с обсуждавшимся вопросом и возможности присоединения к одной из позиций.

Предпосылки

В среде тех, кто занимается играми (в первую очередь полевыми ролевыми играми — наиболее близкая нам среда) разговоры про разного рода ассоциации шли с заметной регулярностью. Но все они заканчивались на том, что для текущей деятельности никаких ассоциаций не требуется, и так всё хорошо получается уже имеющимися инструментами.

Вместе с тем, в мире потихоньку происходили изменения, и игра стала или скоро станет одним из основополагающих факторов во многих областях: образовании, взаимодействии сообществ, работы с персоналом в организациях.

Более того, мы, те, кто вчера воспринимал игру как хобби, постепенно сделали из него свой род занятий, и стали не только предлагать заказчикам решение их задач с помощью игр, но и даже (достаточно массово и системно) учить делать игры.

И вот тут мы уже ощутимо уперлись в необходимость разяснять довольно широким кругам — а что же такое специалист, умеющий делать игры, адаптировать игры, вести игры? Почему его необходимо привлекать для решения задач? Какую пользу он принесет? Или, как минимум, чем представители одной и той же профессии, но владеющие навыком делать игры и не владеющие таковым, качественно отличаются друг от друга?

Итак, чтобы активно и продуктивно взаимодействовать с миром, нам (практикующим игры) необходимо четко объяснять, кто мы, что мы, и в чём польза.

Делать это проще, дешевле, быстрее коллективно.

А значит, нам необходимо профсообщество.

Цели мероприятия

1. Найти соратников – представить соображения по жизненному циклу развития профессий, текущему месту игропрактики на этом жизненном цикле и определить, кто ещё разделяет этот взгляд

2. Определить задачи и границы деятельности – из высказываний за и против собрать представления о том, в чем профсообщество (гильдия) может принести дополнительную пользу каждому участнику, какие существуют угрозы для организации (чем она не должна заниматься, чем не должна быть, как должна управляться и т.д.)

Ход мероприятия

Вводный доклад Алексея Яцыны – жизненный цикл профессий, место игропрактики на этом жизненном цикле и очевидный следующий шаг – создание профсообщества (гильдии), которая будет сознательно заниматься формированием профессии (профессиональный стандарт, образовательный стандарт, институционализация в штатных расписаниях и т.д.)

Доклад Виталия Шемякина – основания для защиты авторского права.

Свободные высказывания участников круглого стола по заявленной теме (отношение к поставленным вопросам):

Резюме дискуссии в виде самоопределения:

- Согласия/не согласия, что профорганизация необходима;
- Готовности участвовать в такой профорганизации;
- Готовности выделять время на работу в профорганизации.

Результаты

С одной стороны, высказываемые тезисы были предсказуемы и в целом закрыли весь спектр мнений от: «надо было ещё вчера, я уже страдаю от...», до «нет рынка и запроса», «не надо светиться перед государством», «это очень сложная штука, уникальное знание/навык», «рано, не дозрели», а также «было уже десяток попыток, и все они закончились ничем/ и вот уже есть десятки подобных организаций».

С другой стороны, позитивные высказывания позволили выявить необходимые направления деятельности (то, что не решается в одиночку), а критические высказывания позволили сформулировать круг задач для будущей гильдии.

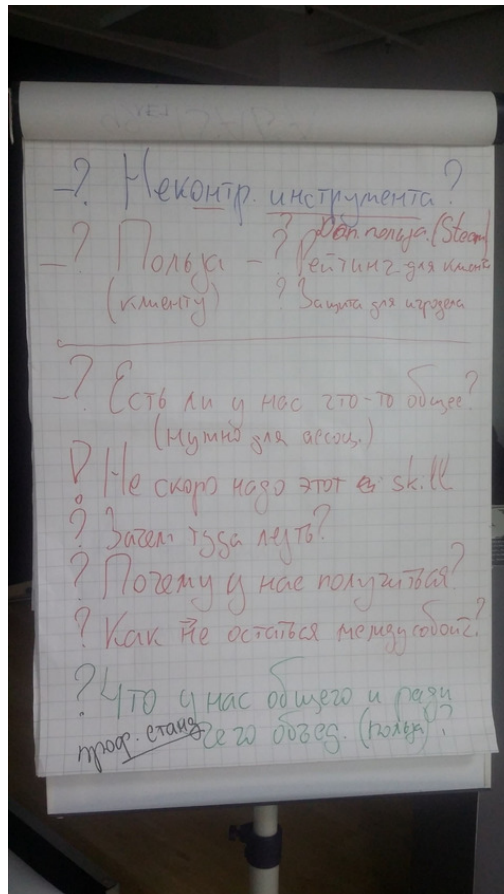


Рисунок 1. Вопросы и комментарии выступающих 1

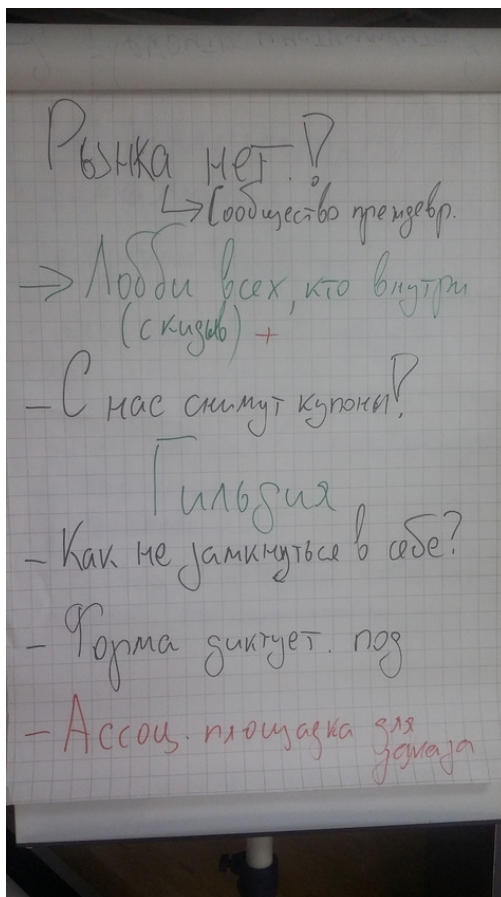


Рисунок 2. Вопросы и комментарии выступающих 2

Лейтмотив многих выступлений – и тех, кто за, и тех, кто против – будущая Гильдия должна приносить дополнительную пользу и «внешней» среде, и тем, кто занимается «игро-практикой», а не становится прокладкой/посредником между заказчиком и поставщиком.

Таковой пользы было сформулировано:

- Лоббирование на всех уровнях игропрактики как деятельности и инструмента решения задач (в органах государственной власти, для корпораций и других сообществ) – расширение рынка для всех участников
- Защита прав разработчиков игры (авторство игры, передача за отчисления и т.п.)
- Рейтинг разработчиков и ведущих игр – как инструмент индивидуального продвижения и как
- Коллективное продвижение – каждый индивидуально получает дополнительную пользу от продвижения по сравнению с теми, кто продвигает себя только самостоятельно
- Представление рынку стандарта качества (и соблюдение его внутри для самих себя) – соответственно, обращение рынка в свою сторону

Были предложены аналогии – формы организации, которые можно брать за образец: Ассоциация разработчиков ПО (вкладывают деньги в совместные проекты), Steam (пользователь перестал взламывать ПО, потому что steam – это общение, обновления, скидки и дополнительные сервисы)

Возражения критиков можно оформить как задачи на проработку в Уставе, в организации деятельности, тактики и стратегии развития организации:

- Как не стать «междусобойчиком» тех, кто был на круглом столе?

о Есть международные ассоциации, которые существуют десятки лет, задача – искать с ними контакты и входить в партнерство

о В стране несколько тысяч тех, кто занимается играми, задача – найти их и предложить участие (в т.ч. предложить им нечто, что будет им интересно)

- Прозрачность управления и организации

о Как не стать в глазах рядовых участников организацией, которая «собирает взносы, на которые жирует правление»?

о Как учитывать интересы отдельных участников и малых групп (прямая демократия хорошо, но не достаточно)?

о Как сочетать горизонтальность, обсуждение вопросов и скорость принятия решений/достижения консенсуса?

о Как правильно взаимодействовать с государством, предлагать ему решения и не создавать проблем?

- Как не подпасть под «диктат» формы – и правильно взаимодействовать с внешней средой? Что за «месседж» мы несем, какой продукт и на какой рынок продвигаем?

о В том числе определить, что у нас общего? Кого объединяем?

Ну, и самый важный вопрос – почему у нас должно получиться, раз у других не получилось?

Дискуссия «Место игры в структуре продукта»

Ведущий:

Борис Фетисов boris@gametools.pro

г. Казань

Анонс дискуссии

Мы всё чаще задаемся вопросами: что такое продукт нашей игропрактической работы? Как он устроен? Каково место игры в структуре этого самого продукта? Есть ли однозначные ответы на эти вопросы, или каждый раз, в каждой ситуации продажи, надо отвечать на них с чистого листа?

Предлагаем поговорить об этом.

Интервью с Борисом Фетисовым



Борис, чем вы занимаетесь в связи с играми?

В связи с играми меня интересуют три направления.

Первое – образование. Образование сейчас требует практичности, теоретические знания в эпоху гугла и википедии не позволяют строить эффективный образовательный процесс. А игра может и становится инструментом выстраивания такого процесса, создавая возможность применить знания здесь и сейчас.

Второе – работа с коллективными представлениями. Этокое образование для коллективных субъектов. Область, в которой игровая практика – единственный формат практической учебной работы.

Третье – саморазвитие, самообразование. При подготовке к игре, а особенно при разработке игры, необходимо прокопать немало информации, освоить новые инструменты. Очень полезное и интересное занятие.

С чем вы пришли на этот конвент?

Я пришел с одним вопросом и одной задачей.

Вопрос заключался в том, возможно ли как-то стандартизовать «оболочку» игры? Поясню. Игры сейчас делаются для множества разных аудиторий, под совершенно разные задачи. В таких играх материал и тема определяются с участием внешних фигур, не имеющих никакого отношения к практике разработки игр. И говорить с ними про игру очень сложно, особенно если этот разговор не подкреплён историей успешного сотрудничества. А если подкреплён – то репутационная ставка в такой игре выше. Как такой разговор строить, как трансформировать «хотелку» заказчика в ТЗ для разработчика? Можно ли сформировать стандартные механизмы такой трансформации?

Подчеркну особо – речь идет не о том, как стандартизовать разработку и проведение: эти «штуки» индивидуальны, это творчество, это свобода создания. Речь идет о том, как стандартизовать внешний интерфейс игрового проекта.

Задача была в том, чтобы конвент состоялся. Я считаю важным для себя и постараюсь делать всё, чтобы события, связанные с темой игр, их разработки и применения, продолжались.

Что получили от конвента в целом и от своего мероприятия в частности?

Ну, конвент случился. В этом смысле задачу свою я решил (смеется).

А про вопрос – пока всё сложно. Разговор по теме разбился на две части. В первой пытались выделять какие-то общие вещи для разных разработчиков, а во второй – обсуждали оргформу, что-то типа профессиональной ассоциации.

Кем вы себя ощущаете, когда делаете игру?

Первопроходцем.

Как вы думаете, каков следующий шаг развития нашего общего дела?

Сложный вопрос. Мне кажется, что должно случиться отторжение нашей практики от носителей и её оформление в виде живого текста. Пусть он меняется, пусть дописывается или переписывается. Но пусть он будет.

Как, с вашей точки зрения, надо учить начинающих игроделов создавать игры?

Через практику. Через сложные задачи, требующие освоения новых знаний. Через интерес.

Круглый стол «Заказчик vs создатель игры»

Ведущая:

Елена Стасова [facebook.com/stasrea](https://www.facebook.com/stasrea)

г. Москва

Интервью с Еленой Стасовой



Елена, чем вы занимаетесь в связи с играми?

Я лидер Клуба Игропрактиков и Модераторов (КИМ), который появился как продолжение Форсайт-школы 2015 г. Он объединяет очень разных людей: мастеров с многолетним стажем, имеющих в своем багаже огромный опыт ролевых игр и умеющих использовать этот опыт в самых разных сферах: от бизнес- и образовательных задач до игрового воплощения художественных замыслов. Новичков, познакомившихся с игровыми инструментами совсем недавно и начинающих внедрять их в ту деятельность, где они являются специалистами: педагоги, тренеры, коучи, маркетологи и т.п., и все те, кто находится между ними: уже что-то умеющие, что-то попробовавшие. Но все они готовы пробовать новое, обсуждать полученный опыт, делиться выводами и наработками.

С чем вы пришли на этот конвент?

В этот раз с вопросом о профессиональном союзе/ассоциации, т.к. сообщество существует уже много лет. Нужно ли оно игропрактикам? И если да – то в каком качестве и какие задачи должно выполнять?

Что получили от конвента в целом и от своего мероприятия в частности?

Пообщались с коллегами, обсудили задачи и границы профессионального союза и условия, при которых он будет приносить пользу и поддерживаться всеми участниками. Нашлись примеры и кейсы аналогичных союзов, на чей опыт можно опираться.

Кем вы себя ощущаете, когда делаете игру?

Я очень редко бываю тем, кто делает игру, к сожалению. Чаще всего я тот, кто заказывает, организовывает или в лучшем случае – проводит. Но в любом случае – сопричастность к этому процессу вдохновляет и мотивирует. Ибо при всем наборе инструментов и методов – этот процесс волшебный!

Как вы думаете, каков следующий шаг развития нашего общего дела?

Я убеждена, что ещё год-два, и игропрактик, «менеджер по игрофикации» станет такой же профессией, как HR или маркетолог. И мы создадим тот формат обучения, который позволит «выращивать Мастеров Игры» уже не за 15—20, а хотя бы за 3—5 лет. Но это точно будет не стандартное ВУЗовское образование.

Как, с вашей точки зрения, надо учить начинающих игроделов создавать игры?

Схема очень простая: играть – разбирать (декомпозировать) игру, рефлексировать свой опыт игрока. Проводить игру – разбирать (декомпозировать) игру, рефлексировать свой опыт ведущего. Между делом изучать методические описания инструментов, механик, движков и т. п. Пересобирать известные игры под новые задачи – проводить игру – разбирать (декомпозировать) игру, рефлексировать свой опыт ведущего и заказчика. Создавать свои игры – проводить игру – разбирать (декомпозировать) игру, рефлексировать свой опыт ведущего и игродела. Обсуждать и описывать методически полученный опыт, набор экспериментов и результаты!

Круглый стол «Как работать с заказчиком»

Ведущая:

Анна Климентова

psyklimentova@gmail.com/klimentova vk.com

8—903—565—75—57

г. Москва

Интервью с Анной Климентовой



Здравствуйте, коллега Рысь! Как ваши фамилия и имя?

Меня зовут Аня, фамилия Климентова, так как она длинная – лучше Рысь, так проще.

Отлично. И вот у меня к вам, коллега, такой серьёзный вопрос: с чем вы пришли на этот конвент?

Честно говоря, вопрос такой, что хочется ответить – с булочкой. Но вообще я пришла даже с конкретной задачей. Я пришла за контактами тех, кто ещё жив и при этом дёргается, причём дёргается структурированно. И этих людей очень мало, потому что есть люди, которые занимаются делом, но когда начинаешь их спрашивать, например, а есть ли где-то списочек, описание [их деятельности] – очень мало кто может дать. Та же Казань мне пока не далась. Тот же Яцына тоже мне не дался. Нет этого у ролевиков. Но при этом все молодцы, все занимаются, у всех есть проекты. Так что я пришла сюда с таким интересом.

Я чувствую, что мне трудно понимать ответ на этот вопрос, потому что я пропустила один важный пункт. А чем ты, собственно, занимаешься в связи с играми?

Хочется сразу выдать такую текстовку: «Здравствуйте. Аня. Я ролевик». Я ролевик, я игротехник, я обученный игротехник МГГУ имени Шолохова, потому что у меня направле-

ние – психология творчества. Защищалась я по играм, естественно. А по первому образованию я вообще программист. Мне помогает. Собственно говоря, я создаю игры, я создавала игры и планирую их создавать.

А какие игры?

Это ролевые игры живого действия, начиная от кабинеток и ХИ-шек (одних из), это всякие деловые игры – так, я имею корочку бизнес-тренера, компьютерные игры – так, я делала игру для Касперского, онлайн, в Крокус-сити, но при этом увлекаюсь именно ролевыми играми живого действия – я их структурирую. А это уже к вопросу, зачем я сюда пришла. Как раз вот за этим. Потому что у меня появилось некоторое количество заказчиков, недавно ко мне пришли и сказали: «Мы хотим, дайте нам маркетинг-кейс, дайте нам маркетинговое предложение», – я пошла к мастерам, а у них его нет. И у меня его нет. И я поняла, что это – сложное место, назовём его так. Более того – естественно, у меня, как у любого человека, есть некоторое количество вопросов в профессиональной сфере, с одним из них связан наш круглый стол «Как говорить с Заказчиком?»

И сейчас мы к нему плавно перейдём. И что же вы, коллега, получили на конвенте, и в первую очередь от своего мероприятия?

В первую очередь, своё мероприятие. Я ещё вчера думала, какое мероприятие заявить, ведь это прекрасная возможность Мастер-Зиланта – заявление мероприятия уже на мероприятии. Мы заявили; там был замечательный человек, я не знаю, почему я толком не работала с ним раньше. Представился он как Волт, хотя написано было «Виталий». И мы с ним тоже говорили по поводу того, что с заказчиками говорить иногда бывает сложно, в плане согласования – и так далее. Он говорил, что ролевики – вообще несколько другого мышления. И мы на эту тему заявили мероприятие. И мы его собрали!

Как оно называлось?

«Как говорить с Заказчиком». Круглый стол. Было замечательно, даже был заказчик реальный. Мы сначала написали свою боль – у кого какая на эту тему есть, потом написали боль заказчика. Потом взяли его кейс, запрос – он нам его дал. Мы расписали главную его цель, мы расписали, что из чего вытекает, разделились на несколько групп, сделали ему три предложения.

А он?

Ему вроде бы понравилось, но когда мы начали потом разбирать, выпал самый классный момент – оказывается, у него были ещё достаточно жёсткие ограничения, о которых мы не узнали. А это тоже к вопросу о том, как говорить с заказчиком.

И, собственно говоря, финальным штрихом у нас получился список, что нужно читать и узнать тому, кто говорит с заказчиком, чтобы делать это грамотно. Там было четыре пункта, я их все наизусть не скажу, но они записаны. Если ты разработчик, и ты хочешь общаться с заказчиком нормально, вот тебе четыре пункта, вбиваешь их в Википедию, там пара книг, читаешь – и ты уже можешь грамотно с ним общаться.

Мы впишем эти четыре пункта в текст интервью!

Пояснения от ведущего к итогам круглого стола «Как говорить с Заказчиком»

Для правильного построения грамотного, а главное, продуктивного диалога, конечным результатом которого будет ясное понимание ТЗ (технического задания) заказчика, полезно использовать следующие четыре элемента.

1. Глубинное интервью.

Представляет собой личную (один на один), зачастую неформальную, беседу по заранее намеченному самим интервьюером плану. Вопросы в подобном интервью должны побудить заказчика обстоятельно

рассуждать на интересующие вас темы и выстроены так, чтобы на них предполагались развернутые ответы, исключая однозначные «да» или «нет». Очень важно в ходе интервью не сбить заказчика с его мысли и построить диалог таким образом, чтобы в итоге можно было собрать все необходимые детали воедино. Методики и материалы по проведению такого рода интервью можно легко и просто найти в интернете.

2. Найти инсайдера из группы заказчика.

Инсайдер – это член группы заказчика, обладающий информацией «из первых рук», секретной, скрытой, конфиденциальной, недоступной широкой публике. Найти или определить такого человека важно, т.к. он может дать вам объёмные ответы на возникающие вопросы, разъяснить «подводные камни» компании и сократить недопонимание с заказчиком, сводя потенциальное его недовольство к минимуму или исключая таковое.

3. Ясный маркетинг-кит.

«Маркетинг-кит» – материалы, в которых собрана ваша история, каталог-презентация, дающая представление – в чём заключается ваше отличие от конкурентов и ваши преимущества. Маркетинг-кит должен быть ясным, доступным и дающим исчерпывающую информацию о предоставляемых вами товарах, услугах, а также о ваших свежих достижениях. Вы демонстрируете его во время встреч с клиентами, заказчиками и т. д. или просто рассылаете им в электронном виде. Он поможет вам не только продать ваш продукт, но и построить качественные отношения с заказчиком.

4. Полипозиционная карта заказчика.

Ежедневно на рынок выходят новые товары и услуги, тысячи аналогичных товаров бок о бок конкурируют друг с другом. Карта позиционирования (или, как по-другому её называют, карта восприятия) – это метод схематического, визуального отображения восприятия потенциальными клиентами вашего продукта/услуги по отношению к конкурирующим продуктам/услугам. Она подчеркнет ключевые преимущества вашего продукта для конкретной целевой аудитории.

Понятно. А что ты получила помимо своего мероприятия?

Я нашла тех, с кем буду, возможно, вести ближайшие проекты. Я, возможно, нашла даже пару заказчиков. Я нашла себе пару людей, которых, возможно, возьму к себе в команду и пару команд, где я, возможно, сама впишусь.

Прекрасный результат, я считаю! А на какие проекты или мероприятия ты обратила внимание на этом конвенте?

Для меня всегда проходит мимо направление «Игротека ПРО», мне очень жалко, но получить лично мне актуальную информацию иногда бывает полезнее, чем посидеть на разборе чужой игры. Я посидела, конечно, у Тари на игре, я высказалась, но больше я на лекциях сидела. Я слышала, что на этом Мастер-Зиланте у многих... человека четыре-пять сказали, что им не хватило на Мастер-Зиланте семинаров по мастерению ролевых игр. На конвенте по мастерению ролевых игр практически не было мероприятий по мастерению ролевых игр. Было про будущее, про заказчиков, про клиентов, про сообщество – но про мастерение ролевых игр – не было! На самом деле, был семинар у Кая...

И мероприятие Забирова про «Форпост» – это чисто про мастерение ролевых игр. Но это не много, я согласна.

А теперь переходим ко всяким художествам. Например, образный вопрос – кем ты себя ощущаешь, когда делаешь игру? Мне тут уже давали такие душераздирающие ответы, как, например, Сизиф... рабочая лошадка...

У меня это всё делится на две части. Когда я делаю игру до игры – и когда я делаю игру в процессе игры. Когда я делаю игру до игры, то легко, нормально и спокойно, потому что я конструктор. Я конструирую, исходя из того, что я хочу играть. На последней игре мне было интересно обыграть следствие, я построила всю игру вокруг модели дознания, и я дала людям творчество. В пытки так и не поиграли, но все были довольны. Ну, просто людям оказалось морально сложно пытаться...

Поиграли при этом достаточно классно, всё замечательно. Я прописала мир, игроки по персонажам делали свои варианты, потому что я сказала – не буду прописывать завязки. В конечном счете, когда я записала те завязки, которые они сказали мне сами, у меня вышло сто сорок завязок на десять человек. Причём это такие игровые завязки, которые они сами создавали! Мы просто создали такой мир играбельный, и всё было отлично. Пять постов по половинке от А4. И всё. Всё играбельно.

В зависимости от того, чего хочу, я и создаю конкретные игры. Хочу конкретных людей играть – беру конкретных людей и выстраиваю вокруг них. Хочу сюжет – беру сюжет, всё остальное достраиваю.

А когда прямо в игре?

Это замечательный момент! Я была в разных мастерских группах, даже в какой-то момент специально скакала по разным МГ – «Большая Черепаха», «Айвер», «Октайдер», МГ по ХИ-шкам. Я поняла, что самое идеальное место для меня в мастерской группе – это мастер по звездецу. Мастер по критическим ситуациям.

В каком смысле – это тот, кто их создаёт, или тот, кто их разруливает?

Тот, кто разруливает. Но, при необходимости, и создаёт. Когда сложности где-то в сюжете или в АХЧ... Или вот недавно на полигон к нам приехал наркоман-водитель, и мы полигон от него «очищали». Тоже критическая ситуация. Он был неадекватный и с лопаткой. Это было стрёмненько.

Кризис-менеджер?

Да, да. Бывает такое, что игрок приходит и говорит – я не знаю, что мне делать... ну, вот как-то здесь скучненько... Я говорю – хочешь таблеточку? Это было на последнем «Доме...», я там играла врача, а «таблеточка» – по игре препарат, который позволяет персонажу совершать что-то, чего он не стал бы делать в здравом уме. И за ночь он такого насOVERшает, что ему после очень весело играть, и всё отличненько. Для меня эта роль была – прямо инструмент рабочий. Плюс мне отлично ночью работать – я могу не спать, а в мастерской группе такой человек бывает крайне полезен.

Я поняла: во время игры ты себя чувствуешь кризисом.

Я не знаю, кем я себя чувствую – я не успеваю об этом думать.

Кстати, о подумать. Как ты думаешь, какой следующий шаг развития нашего общего дела?

Я могу лишь загадать и надеяться, что что-то исполнится... Я очень надеюсь, что появятся такие же – как ты их правильно назвала? – кризис-менеджеры, которые посмотрят, – сейчас скажу страшное, – что существуют наши «мастодонты», которые очень умные, которых надо пинать, их распинают, и они сделают и учебник, и некие курсы, и что-то ещё... а чтоб они появились, надо народу пояснять, что они нужны, и что делать. Также хорошо было бы научить «новое поколение» несколько в большей степени проектному подходу и как стать более понятными «социуму». По крайней мере, либо это произойдёт, либо сообщество развалится.

А как, с твоей точки зрения, надо учить начинающих игроделов создавать игры?

Засовывать их головой в игру. Для начала. Потому что пока мы не актуализируем у них потребность этому учиться, и в чём конкретно учиться, они учиться особо и не будут. Поэтому надо их запихнуть в игру, дать прочувствовать и сыграть... Просто современные ролевики... Я сейчас нахожусь среди ролевиков, которые молодое поколение даже по сравнению со мной. Они не ездят на полигоны. Они очень много играют в кабинетки – по пять-шесть игр в месяц. Они не знают ни о Зиланте, ни о каких-то Дяде Славе и Коровке, которые, наоборот, на конвентах очень «популярное слово». Но при этом ребята действительно готовы очень много вкалывать и делать, и они делают. Вот и надо как-то до них донести, что здесь хорошо, и присоединить их.

Так что, всех на игру!

Игротека.PRO

Анонс

Традицией Мастер-Зиланта стала мастерская по «допилке» игр. У вас есть «сырая» игра, но постоянно чего-то не хватает, чтобы довести её до рабочего варианта? Вы сделали прототип игры и хотели бы проверить его на прочность, прежде чем звать игроков или показывать заказчику? Приносите ваши разработки, вместе поиграем в них и обсудим, как вашу игру можно допилить.

Мастерская «Подбор сеттинга под механику»

Ведущая:

Мария Нозик

maria.nozik@gmail.com

vk.com/nestgamelab

г. Москва

Интервью с Марией Нозик



Чем Вы занимаетесь в связи с играми?

Я в связи с играми живу. По большому счёту, мне не понадобилось приходить в игроделие, я из него не уходила. Как начала придумывать игры в детстве, так жизнь упорно, круг за кругом, мне это занятие подсовывала, пока я не плюнула на попытки заняться чем-то ещё. Но если в деталях, то в 10-м классе школы я попала в плохую компанию, и мы этой компанией делали и издавали настольные ролевые игры. «Мечник, маг и менестрель» (ТриМ) я до сих пор иногда встречаю в частных коллекциях российского игродельческого курьёза. Позже, на 3-м курсе, меня пригласили разрабатывать настольную ролевую игру – психологический тренинг. Потом было несколько лет работы с «Квесторией», участие в проектах КИЦ, несколько частных заказов, ещё я в связи с играми проводила семинары о том, как их делать.

С чем Вы пришли на конвент?

Я пришла просто так, за вдохновением. Рабочая атмосфера, истории коллег о том, что у них происходит, прототипы игр – это всё очень заряжает. И лечит от синдрома самозванца. Между делом я шулки ради показала коллегам один свой заказ с задачей придумать новый сеттинг на вот такую механику. С оригинальным сеттингом, под который эта игра делалась, она не продаётся.

Что Вы получили на конвенте?

Накидали вариантов. Буду думать. Самым ценным для меня лично, наверно, было предложение переоформить продукт, а не переделывать игру, изменить соус, под которым её продают. Я как-то резко поняла, что я разработчик, оторванный от мира продаж. А продаётся-то не игра, продаётся продукт. Об этом, кстати, много было на этом Мастере, но я ни на один разговор не попала.

А вышла я с Мастера с зарядом делать образовательный проект в сфере игроделия, тем более, что у меня материал уже наработан. Проект Лаборатория Нестандартных игр. В апреле буду запускать. <https://vk.com/nestgamelab>, приглашаю.

Кем Вы себя ощущаете, когда делаете игру?

Инженером. Я потомственный инженер. У меня родители-инженеры, дед... просто у нас материал разный. А так – я решаю те же инженерные задачи. Есть штука, надо чтоб работала и делала так, так и вот так. Есть принципы, по которым работают штуки такого рода. Они не очень похожи на сопромат и классическую механику по точности, но инженерия всегда опережает науку, это ок. Люди научились строить лодки до того, как разобрались с законами о плавучести. Иногда, когда накатывает, я чувствую себя человеком с удавшейся жизнью. Моя жизнь ровно такая, как я хотела. Свободная, наполненная классным креативом, интересными задачами, отличными коллегами. В нашей отрасли почему-то собираются очень классные люди. Не знаю, почему, может они только для меня классные.

Как Вы думаете, какой следующий шаг развития нашего общего дела?

Следующий шаг? Мне кажется, что игроделие должно стать базовой компетенцией, как чтение, письмо, программирование. Может быть, не до того, чтобы ликвидировать профессиональный гейм-дизайн... Но вот сейчас я вижу потуги всех, кого не лень, делать игры. Мне каждый раз неловко, что люди не понимают про игры элементарного, базового. Зовут меня тут недавно «поиграть в образовательный квест», а на проверку это старая добрая система последовательно выдаваемых заданий, не игра. Взрослые девочки, 30 лет, не могут сами придумать игровой приём для решения конкретной проблемы со своим дитём-первоклашкой, ну позор же. В профессиональном игроделии мне хочется видеть нормальную инженерную базу. И следующий шаг должен быть туда, в практическую инженерию, в эмпирически проверенные закономерности и рецепты. Надо выстраивать адекватные мосты с наукой, как это сделано в машинной инженерии, развивать свою прикладную философию. И всё это на системной основе.

Как, с Вашей точки зрения, надо учить начинающих игроделов создавать игры?

Чтобы научиться делать игры, сейчас надо делать игры. Хорошо бы иметь комплексное гуманитарное образование, как базу: психология, социология с политологией и маркетингом (поведение людей сейчас всё больше там изучают), литература, сценаристика, что-то из области изобразительных искусств, математика хотя бы в объёме школьного курса и простого теорвера с мат. статистикой, обширная эрудиция. Людям с техническими бэкграундами в игроделии сложнее. Не разучившийся считать гуманитарий сделает художественно более целостную игру, чем технарь с воображением. И с этого бэкграунда дальше можно давать практику – игры для, игры про, игры с... – как любой прикладной специальности, игроделию за партой не научишься, надо пробовать, ошибаться, учиться анализировать ошибки и снова пробовать. Я говорила уже про Лабораторию нестандартных игр. В каком-то смысле, это мой ответ. Это игра в игроделие. Для меня игры, в первую очередь, естественная форма научения, поэтому мне кажется, что игра в игроделие должна помогать стать игроделом или как-то в этом продвинуться. У меня там нет ни грамма геймификации, никаких квестов-ачивок. Есть довольно нестандартная процедура работы, заведомо отвязная задачка, азарт, озорство сделать что-то эдакое, и никакого риска реальным кошельком или репутацией – всё остаётся в волшебном кругу: это игра, а лекции и задания с ачивками – это не игра, а имитация.

Настольная игра «Рейдеры Великого недорожья»

Разработчик:

Дмитрий Телери

(vk.com/rhinewolf),

г. Москва

Краудфандинг игры:

crowdpublic.ru/project/1008399

Группа игры:

vk.com/the_arsenal

Интервью с Дмитрием Телери



Дмитрий, чем Вы занимаетесь в связи с играми?

Игры когда-то были моим хобби, а сейчас это стало моей работой. Если в двух словах, я когда-то в детстве мечтал быть связанным с играми, но в игропром так просто не попадёшь, поэтому я попал в журнал «Лучшие Компьютерные Игры». И стал писать там статьи. Хотя как-то к играм прикоснулся, стал игрожурналистом. Потом я стал редактором, потом ушел работать в другое место, после того как ЛКИ закрыли, и в итоге понял потом в какой-то момент, что я свою жизнь трачу на какую-то ерунду, которая мне не интересна, я тогда работал в Рамблере, в Живом Журнале... И вот после того, как я год пытался устроиться в игропром, я стал работать дизайнером в мобильном проекте «Метро 2033 Ворс» и уже 2 года там работаю. Это по поводу компьютерных и мобильных игр. А по поводу настольных, я ими увлёкся лет 7 назад, мне всегда хотелось что-нибудь придумать своё. У меня очень много задумок, и их очень сложно довести до финала. Это нужно очень-очень много усидчивости и много упорности. Игру, которую я сегодня показывал, я задумал 10 лет назад. В течение 10 лет она очень медленно и нудно, с большими забрасываниями, перепадами выходит на финишную прямую. У меня издано сейчас уже 3 настольных игры, определённый опыт есть, но ещё есть очень много куда расти. Можно просто написать про меня: гейм-дизайнер, издал пару игр (смеётся).

С чем Вы пришли на конвент?

Я пришел на конвент показать мою настольную игру, которой много-много лет, и которая всячески мутировала за это время. Это колодостроительная игра, которую я тщательно и старательно упрощал всё это время, потому что она изначально была очень сложной. Я

собираюсь запустить краудфандинговый сбор на её издание примерно месяца через полтора. Я пришел с игрой «Рейдеры Великого недорожья».

Что Вы получили на конвенте?

Я показал игру некоторому количеству игроков, получил обратную связь, и мне сделали пару хороших предложений по дизайну. Одно название предложили поменять, сделали несколько указаний на то, что необходимо доработать. Всё очень по делу. И что очень приятно, пара человек специально пришла поиграть в мою игру. Что я получил ещё от конвента? Повидал своих друзей, завёл несколько знакомств и послушал интересный доклад, так как я, в общем-то, с ролевыми играми связан с 12 лет, уже почти 20 лет. Жалко, не всё смог посетить, потому что сидел со своей игрой.

Кем Вы себя ощущаете, когда делаете игру?

Какую игру? Мобильные игры делаются сложнее, настольные – проще. Иногда бывает, что ты слушаешь музыку и поймал какое-то настроение, и ты начинаешь набрасывать какие-то вещи, ты их набрасываешь, набрасываешь, получается какой-то довольно сырой материал большой. А потом иногда ты начинаешь пытаться это критически осматривать, сделать из этого такой слепок. Потом этот слепок пытаешься превратить в карточки, как-то этими карточками играть. Потом понимаешь, что всё плохо, меняешь этот слепок, меняешь-меняешь... В общем, у меня так это получается: в начале ты как писатель накидываешь какие-то образы, которые ты хочешь получить, а потом ты эти образы пытаешься применять на практике, уже скорее как инженер. И уже оценивать, что вот эти компоненты будут слишком дорогими, а вот здесь оно иначе не разворачивается. Если коротко, это в двух итерациях: в первой ты как при брэйн-шторме или написании рассказов – всё подряд, а на втором этапе уже как инженер пытаешься из этих набросков сконструировать что-то, похожее на механизм. Сначала писатель, потом инженер, если в двух словах.

Как Вы думаете, какой следующий шаг развития нашего общего дела?

Следующий шаг... я надеюсь, он где-нибудь в образовании появится наконец, потому что у нас система образования не меняется чуть ли не веками, десятилетиями. И как-нибудь, я надеюсь, он прорвётся в форме игры. Все мы знаем такие слова как геймификация, игрофикация – любые процессы в виде игры проходят веселее. У меня, например, есть друзья, у них есть летний лагерь для детей, в этом летнем лагере у детей есть уровни, они качаются, они что-то делают. Например, посетил мастер-класс по труду, сделал меч (или что-то, что связано с ролевой игрой, которая у них будет) – получил уровень. И они уже меряются друг с другом, кто-то качается в одного – кто-то в другого. Им интересно этим заниматься. Игофикация образования – это важно. А что будет дальше с настольными играми? Они, скорее всего, будут больше с планшетами объединяться. А с ролевыми играми, как я вижу, всё уходит в сторону большего профессионализма и дороговизны, а с мобильными играми я не знаю, что будет дальше.

Как, с Вашей точки зрения, надо учить начинающих игроделов создавать игры?

Игроделом может стать любой. Игра – это нечто такое, что находится в нашей сути. Это как любовь или война, поэтому, чтобы учиться на игродела, надо людям, которые хотят этим заниматься, зарабатывать как можно больше опыта. Нужно смотреть самые разные игры, играть в самые разные игры и не стесняться конструировать. А когда ты что-то конструируешь, нужно очень много это тестировать и постоянно с людьми это делать. И очень важно принимать критику и не стесняться, и не бояться сделанное ломать до основания и строить заново, потому что сразу ничего хорошего, скорее всего, не получится. Скорее всего то, что ты нарисуешь себе в голове, на практике не получится. В общем, нужно очень-очень много смотреть вокруг, расширять эрудицию. Второе – нужно много тестировать и третье – не бояться менять до основ и опять строить. И надо экспериментировать.

Модель боя для РИ «Ойкумена – Великая Бхарата»

Разработчик:

Ольга Белоконь

pelegrinito.1973@gmail.com,

<https://vk.com/id382999260>

г. Москва

Группа игры

vk.com/event136196124

Интервью с Ольгой Белоконь



Чем вы занимаетесь в связи с играми, Ольга?

Во-первых, я работаю в компании, которая делает коммерческие игры. Во-вторых, я занимаюсь ролевыми играми по зову души уже двадцать три года.

А какой-то сопутствующей деятельностью в связи с играми ты занимаешься?

Что значит «сопутствующая деятельность»?

Например, организация фестивалей, каких-то мероприятий игровых или с игровой тематикой?

Организацией мероприятий, кроме игр, я не занимаюсь.

С чем ты пришла на этот конвент?

Я придумала схему боёвки на игру, пришла обкатать.

А что за боёвка? В двух словах? Я видела в расписании строчку «на кубиках».

Она сочетает в тебе тактику и поединок. Тактика – это на кубиках, а поединок – это обыкновенное толкание ладошками, ладошки отрываете – человек оступается, если оступился – всё, хит пропал. Сочетание этих элементов – тактического и поединочного – я хочу опробовать, как оно вообще зайдёт.

Отличная тема, я считаю. А теперь образный вопрос: кем ты себя ощущаешь, когда делаешь игру?

Когда кем. В разные моменты – разным. Иногда – Сизифом.

Ого. А ещё какие-нибудь варианты есть?

Лошадкой, в основном.

Неужели всё так тяжело? Либо сизифов труд, либо вот так...

Лошадка эта очень позитивная, она обязательно свою тележку доведёт. Это очень упорная лошадка.

Потому что у неё есть морковка?

Нет, она поставила себе цель довести эту тележку из пункта А в пункт Б. И она её доведёт, что бы по пути ни случилось.

Неужели никакого удовольствия от процесса?

Нет, ну есть, конечно же... разное, конечно, удовольствие...

Как ты думаешь, каков следующий шаг развития нашего общего дела?

Какого нашего общего дела?

Куда следуют наши с вами ролевые игры?

Куда ваши ролевые игры следуют, я понятия не имею.

Ах, у нас, значит, разные ролевые игры?

Я вообще себя в коллективе плохо мыслю.

А как же собратья по жанру?

Ну, смотри: я делаю игру; если я делаю игру некоммерческую, за которую фирма мне не платит, я её делаю, конечно, среди своих знакомых, для своих знакомых и заточенную под моих знакомых, это правда. С другими мастерами поговорить, какие-то идеи обсудить – это, правда, есть. Но я обращаюсь не к сообществу, а к конкретным людям, которые, как мне кажется, что-то умное могут сказать по той теме, которая меня волнует. Что такое сообщество – я не очень хорошо себе представляю. Я в своё время сказала, что я всё, завязываю с ролевым сообществом, потому что просто уже не могу.

То есть, ты в принципе не рассматриваешь ролевые игры как какую-то сферу? Это просто набор занятий, случайно сошедшийся где-то как-то?

Нет, это субкультура, конечно.

Субкультура – это люди, а ролевые игры – это занятие. То есть, как занятие ты это не рассматриваешь? Есть театр, есть живопись...

Ролевые игры не такое занятие, как театр или живопись. Потому что те институализированы, а ролевые игры нет. Это хобби, хобби это.

Для меня ролевая игра – это немножечко образ жизни. Я так уже родилась, я так уже живу. Для моих детей ролевые игры – это нечто иное. Это я вижу просто.

То есть, с твоей точки зрения, бесполезно рассуждать о том, куда движутся ролевые игры, какими они были, какими они будут?

А какая связь между тем, что я сказала и таким выводом? Я её не вижу просто. Понимаешь, ролевые игры – мы их в каком контексте рассматриваем? Мы рассматриваем ролевые игры как что? Вот у нас есть сайт «Когдаигра», и там разные ролевые игры мастера ставят. Мы можем взять «Когдаигра» тупо – и посмотреть, какие люди игру делают, как они её делают, сравнить с теми же методами, которые были в таком же списке в 1990-х годах. Посмотреть, куда ушло ролевое движение в этом плане, какие общие тенденции. Вопрос – зачем мы это делаем? Если для того, чтобы взять эти тенденции и сообразить, как бы включить их в свои будущие игры – это я понимаю. Проблема в том здесь для меня лично, что я Баба-Яга, которая против. Если есть тенденции и они хорошо заметны, я сделаю то, что немножечко сбоку, для меня, потому что для меня это оригинально, а не в общих трендах.

Тренды отдельно, ты отдельно?

Да.

Отличный ответ, я считаю. Ну и последний вопрос, точнее – предпоследний, последний я смогу задать не раньше, чем сегодня вечером, твоё же мероприятие ещё не прошло. Как, с твоей точки зрения, надо учить начинающих игроделов создавать игры?

Начинающие игроделы – это мои дети.

Как ты учишь их делать игры?

Я их не учу делать игры, я беру их на свои игры играть и игротехами. Между прочим, моя дочка сделала неплохую кабинетку и сейчас делает вторую. И уже взяла в соавторы своего брата.

Сколько ей сейчас лет?

Ей девятнадцать. Уже большая совсем. А на игры они ездят с возраста шести лет.

Если бы у тебя была задача обучить кого-то ещё, ты использовала бы тот же метод?

Да.

Что ты получила от этого конвента в целом и от своего мероприятия в частности?

От конвента – общение, от мероприятия – мы проверили модель и поняли, что и как там поправить, чтобы оно ехало нормально.

Игры по Атласу новых профессий

Разработчики:

Дмитрий Судаков

dmitry.sudakov@gmail.com

Екатерина Брагина,

Нина Левина,

Анна Солопова,

Наталия Аристархова,

г. Москва

<http://atlas100.ru/>

Интервью с разработчиками



Расскажите, чем Вы занимаетесь в связи с играми?

Дмитрий Судаков: Пусть девушки рассказывают.

Катя: Год назад попала в движение «молодые профессионалы» и всё, что с ними связано, АСИ после форсайт-школы, закончила 2 дана игропрактики и после этого участвую в различных командах по разработке, тестированию и проведению игр как настольных, так и ролевых.

Нина: +1

Аня: Я в ролевое движение попала значительно раньше, давненько это было. В последнее время я тоже прослушала 2 дана игропрактики, чтобы понимать, как называется всё то, что я делаю уже на протяжении лет 10 к тому моменту. И всё, что выше сказали, ко мне тоже относится.

С чем Вы пришли на конвент?

Мы пришли с играми по Атласу новых профессий (<http://atlas100.ru/>) с целью их протестировать и получить компетентную оценку нашего детища, посмотреть – заходит, не заходит. Если в играх есть дыры, то пусть нам на них укажут.

Что Вы получили на конвенте?

Мне кажется, нам нужно какое-то время чтобы собрать то, что мы получили, в кучу. Мы протестировали за короткий временной промежуток 2 игры, поскольку команда позволяет нам проводить 2 игры одновременно. И мы собрали достаточно ценную и качественную обратную связь. Теперь есть задача в кратчайшие сроки полученное структурировать

и применить к прототипам игр, допилить игры. И это мы собираемся сделать в ближайшие 2 недели.

Кем Вы себя ощущаете, когда делаете игру?

Судаков: Богом (смеётся).

Девочки: Если богом у нас ощущает себя Судаков, то мы первые после бога – архангелы, демиурги, всадники апокалипсиса. В процессе разработки встречались такие определения как риск-менеджер, антикризисный менеджер, пессимист, оптимист, раздолбай, критик. В общем, мы в разные позиции вставали в процессе разработки.

Как Вы думаете, какой следующий шаг развития нашего общего дела?

Катя: Может быть, это слишком практично, но мне кажется, нам пора делать шаг в большой бизнес. В Америке на всех играх, неважно, это разработка компьютерных игр, это разработка образовательных игр, настольных, делаются достаточно большие деньги, и есть ощущение какой-то досады лёгкой, потому что в российском сообществе этого пока не происходит.

Судаков: Да, деньги делаются, но мне всё равно кажется: то, что Катя сказала – это не большой шаг. Что на Западе научились делать хорошо, так это то, что они научились игры монетизировать. Это потому, что у них нормально с деньгами. И Россия тоже начинает двигаться в эту сторону. Но это ни разу не Big deal (большое дело). Big deal будет, когда ход получат такие истории: в декабре месяце мы делали сессию в Первоуральске. Первоуральский Новотрубный завод разговаривал про будущие профессии и куда они двигаются. И у них у самих не было ни одного заряженного играми человека, среди модераторов не было ни одного игропрактика. И они сами себе получили, что для того, чтобы работать с этим, нужна игра масштабов завода. Это когда человек приходит играть на завод, когда тяжелая деятельность начинает получать игровой дизайн, когда начинается происходить Смешанная действительность, как «Игра Эндера». Только в «Игре Эндера» всё построено на виртуальности, люди не знают, что они делают настоящее дело. А здесь они знают, что делают настоящее дело, но оформлено оно в игре. И в этой истории я вижу, что вот этот самый бизнес созрел. Это не игродельческий бизнес, который умеет создавать коммерческую игру и зарабатывать десятки тысяч долларов, это история про то, что большой бизнес созрел, серьёзные люди, которые делают трубы. Вот это может быть реально большим шагом в развитии.

Как, с Вашей точки зрения, надо учить начинающих игроделов создавать игры?

Судаков: Бить (смеётся). Я считаю, что через вовлечение в опыт. Нельзя просто прочесть учебник и пойти делать игры. Во-первых, нужен действительно большой опыт, нужно во многое поиграть, чтобы вариативность выбора иметь, и что-то делать. Молодых игроделов нужно включать в команды более опытных, если мы хотим неофитов учить. Через наставничество.

Я считаю, что это нужно делать чем раньше, тем лучше. Толя Казаков, когда приезжал к нам на смену в августе, делал классическое упражнение, когда дети игру рисовали. Это была классическая пошаговая игра. И насколько разные у них получились игры, и насколько они раскрывались в этом! Если давать человеку вот это пространство фантазии, пространство развития, пространство игры, они будут более эффективными в нашем будущем.

Катя: Было бы здорово, если бы в каком-то будущем это вошло в школьные предметы, хотя бы как внеклассное или дополнительное образование. Потому что я, например, пришла к этому в 30 лет, и чёрт возьми, я бы пришла лет на 10 раньше, если бы знала куда.

Образовательная игра по химии «МАРСХИМПРОМ»

Разработчики:

Павел Бугаков

Bugakoveldy@gmail.com

Алексей Фёдоров

fdr-kom@mail.ru

г. Москва

Группа игры

vk.com/public134740486

Описание игры

Тестирование и отладка образовательной настольной игры по химии. В недалеком будущем в альтернативной вселенной, где Советский Союз не распался, человечество начало колонизацию Марса. Предприятие оказалось слишком затратным, и частные американские и европейские компании, с энтузиазмом взявшиеся за дело в надежде на высокую прибыль, не выдержали и разорились. В марсианской пустыне от них остались только заброшенные базы и засыпанные песком марсоходы. Только СССР и КНР упорно продолжают начатую работу. Трест МАРСХИМПРОМ создал большую базу и ведет добычу полезных ископаемых, на основе которых построен полный химический цикл, обеспечивающий международную марсианскую колонию всеми необходимыми веществами. Добровольцы (или авантюристы), как советские, так и иностранные, верящие в то, что «на Марсе будут яблони цвести», регулярно прилетают с Земли, вдохновленные марсианской романтикой (и возможностью быстро разбогатеть). Каждый доброволец, прошедший специальную подготовку, получает от треста комбайн-атомоход, с помощью которого он добывает минералы, скрытые под поверхностью Красной планеты. Ещё он получает скафандр, снаряжение для работы на Марсе и немного плутония для первой заправки атомного реактора на комбайне. Его дальнейшее благосостояние зависит от того, как ему повезет с добычей, и насколько быстро он освоит азы химической технологии.

Интервью с Алексеем Фёдоровым



Алексей, а Вы чем занимаетесь в связи с играми?

Я не игродел, я учитель химии и так вообще-то инженер на заводе: на обычном человеческом заводе, обычный человеческий инженер. В игроделание меня очень странно занесло: я работаю в школе, где применяются нестандартные технологии. Ну и с химией там меня не любят почему-то, и я решил пойти нестандартным путём, попробовать как-то изменить отношение к себе.

С чем Вы пришли на конвент?

Я пришел представить игру МарсХимПром.

Что Вы получили на конвенте?

Я получил кучу отзывов. Например, мы с коллегой постоянно устраиваем холивары на тему «надо плутоний – не надо плутоний, надо сё, не надо сё», вот я получил подтверждение некоторых своих мыслей.

Ещё Павел свой вариант доделывает, их можно будет скрестить, тоже интересно получится.

Кем Вы себя ощущаете, когда делаете игру?

Я, в первую очередь, инженер, этого из меня не вытравить. 8 часов в день каждый день всю рабочую неделю. Как все чёрные люди.

И когда вы разрабатываете игру, вы тоже чувствуете себя инженером?

Увы. Иногда хочется про это забыть, но про это нельзя забыть.

Как Вы думаете, какой следующий шаг развития нашего общего дела?

Я так в будущее далеко не заглядываю.

Как, с Вашей точки зрения, надо учить начинающих игроделов создавать игры?

Меня самого никто не учил, и кто его знает, как их надо учить. Я всё-таки учитель химии, а не учитель игроделания.

Интервью с Павлом Бугаковым

Павел, чем Вы занимаетесь в связи с играми?

Я игрок, с небольшим стажем. В игроделии это мой первый опыт – игра, с которой я работал, МарсХимПром. Я, в основном, пытаюсь несколько улучшить её механику.

С чем Вы пришли на конвент?

Со своей версией игры. Ничего не ожидал и не вчитывался в программу. Пришел с тем, что принёс сам.

Что Вы получили на конвенте?

Я каюсь – я, в основном, доказывал коллегам, что стоит дать людям поиграть в 2 версии игры, и был увлечён в основном этим.

Кем Вы себя ощущаете, когда делаете игру?

Знакомы ли вы с книгой «Сильмариллион», когда целый оркестр играет музыку, а потом всё это выливается в ничто и становится чем-то? Вот я, наверно, какой-то один из этих музыкантов, который пытается играть свою мелодию и реализовать конечный продукт.

Как Вы думаете, какой следующий шаг развития нашего общего дела?

Сложный вопрос.

Как, с Вашей точки зрения, надо учить начинающих игроделов создавать игры?

Наверное, стоит посоветовать всем игроделам поиграть в хорошие игры. Выбрать хотя бы штук пять самых значимых, или в зависимости от того, что он хочет реализовать, посоветовать уже конкретные игры, в которые ему стоит поиграть. В дальнейшем обсудить базовые механики, чтобы он не изобретал велосипед, пытаясь что-то изобрести, когда есть уже целое название или куча названий этой механики. Объяснить человеку, что, скорее всего, важна именно механика игры, а не её оформление; рассказывать, что оформление может меняться в процессе создания игры. Много игроделов появляется, и они не знают какой-то базовой теории; я уверен, что я многого не знаю о теории. И полезно больше о механиках знать, о каких-то мелочах важных.

Игры компании «Неофит»

Ведущий:

Никита Васильев

(pr-директор компании Неофит, www.neofit-lab.ru, 8—915—078—75—96),

г. Москва

Группа компании

vk.com/neofit2007

youtube.com/channel/UCNh2xI7yMNnTeOmF9rCARDg

Интервью с Никитой Васильевым



Чем Вы занимаетесь в связи с играми?

Компания «Неофит» – это лаборатория игр. Мы создаем разные игровые форматы: и образовательные игры, и бизнес-игры и, собственно говоря, занимаемся настолками, в том числе и развлекательного характера. Сейчас на рынке представлено 5 наших настолок. Их в каком-то количестве магазинов можно найти. Сейчас у нас сетевое партнёрство начинает только развиваться. Мы с февраля только вышли на рынок, а так вообще с 2009 года работаем над всевозможными образовательными форматами игровыми.

С чем Вы пришли на конвент?

На конвент пришли, во-первых, на игротеку, показать свои продукты. Показали, вроде игрокам понравилось. И ещё мы сейчас работаем над новой универсальной схемой, которую

можно брать как инструмент создания игры от замысла до производства продукта, ну то есть, расписанную со всеми процессами. Вот сейчас, в данный момент, наши ребята как раз её представляют всевозможным экспертам этого конвента, делятся с ними, получают обратную связь и вместе разрабатывают эту схему.

Что Вы получили на конвенте?

Получили... ну, во-первых, самые положительные впечатления. Было интересно показать свои игры людям, которые здесь находятся. Было очень приятно встретить старых знакомых, с которыми мы много лет знакомы, поделиться своим опытом, получить опыт коллег. Интересным был круглый стол Алексея Яцыны по поводу создания ассоциации игротехников – тоже очень интересная вещь, из которой мы для себя многое почерпнули. Будем продолжать работать.

Кем Вы себя ощущаете, когда делаете игру?

Не знаю, как мои коллеги, лично я чувствую себя, наверное, неким градостроителем. Даже не градостроителем, а просто строителем какого-то здания, который это здание строит, подбирает всякие кирпичики. Во-первых, чтобы это здание функционировало. И не просто чтобы оно функционировало, чтобы оно ещё и приносило какую-то пользу тем людям, которые будут в этом здании находиться или работать.

Как Вы думаете, какой следующий шаг развития нашего общего дела?

Ну, во-первых, я считаю, что Запад нас сильно обогнал. И в ближайшие 5 лет будет сильный скачок развития как в бизнесе, так и в образовании, потому что на Запад всё приходит, до нас доходит чуть позже, наконец-то до нас-таки это дошло. Запрос на игры в бизнесе есть, и он очень высокий. В образовании чуть пониже, но он тоже есть. И просто настолки сейчас становятся популярными – и в каждом антикафе, и в других заведениях люди собираются всё чаще играть в настольные игры. Другой вопрос, правда, что не всегда в хорошие, но тем не менее. Поэтому я думаю, что следующим этапом будет глобальное развитие и, наверно, сотрудничество. Если пару лет назад были какие-то гранды на рынке, которые производили настольные игры, они держали этот рынок – они продолжают его держать, но, тем не менее, сейчас собираются в коалицию и т. д. и т. п. И появляется очень много российских авторов игр, это очень хорошо. Я думаю, что это тоже даст определённый толчок развития всего нашего дела в целом. Ну и очень надеюсь, что в ближайшее время наши российские разработчики выйдут так же на западный рынок, чтобы не только мы локализовывали игры, но и нас локализовывали в других странах.

Как, с Вашей точки зрения, надо учить начинающих игроделов создавать игры?

Я считаю, что учить нужно непосредственно на практике, это прямо реально крещение огнём и мечом. Берём молодого игротехника, что-то ему объясняем, а потом просто берём с собой в проект, чтобы он учился в реальном процессе. Нужна не имитация чего-то, а реальный процесс, в котором стоит определённая ответственность, есть заказчик. Так получилось именно со мной, меня в какой-то момент просто бросили на амбразуру, и так я начал заниматься этим делом. Я, конечно, считаю, что теоретические знания – это всё хорошо, но нужно на практике и прямо на практике суровой, сразу в проект.

Настольная игра «Король сделки»

Разработчик:

Виталий Шемякин, партнёр компании ГлавКом

fb.com/vito.shemyakin

телефон 89163500016

rusvito@gmail.com

г. Москва

Интервью с Виталием Шемякиным



Виталий, чем Вы занимаетесь в связи с играми?

Занимаюсь разработкой обучающих бизнес-игр.

С чем Вы пришли на конвент?

Я обучался на курсе, который провёл КИМ (Клуб игротехников и модераторов), и мы с курса выпустили несколько игр, которые попали во всякие отчёты: космические шашки, например, игра про планирование на выработку навыка среднего горизонта планирования, от 1 года до 3-х. Я игры делать люблю, мне это нравится, не сказать, что бы я в этом деле был большой специалист, но мне хочется развиваться, поэтому я пришел поговорить с мастерами, получить то, что Алексей Кулаков, по-моему, называл «шаг в области ближайшего развития» и, может, быть кому-то полезным в плане идеи метафоры сеттинга, потому что метафоричность мира – это моя сильная сторона как члена команды разработчиков.

Что Вы получили на конвенте?

Я получил решение по той игре, которую притащил на Игротеку Про. Что я получил ещё? Со вчерашнего дня я набрал много достаточно мелких инсайтов. С открытого стола по работе с заказчиком мы вытащили инструменты глубокого интервью и ещё 2 или 3 инструмента, которые помогают тебе понять заказчика, что он на самом деле хочет, потому что это общая проблема. Когда заказчик вербализует тебе свою идею, любое слово изреченное есть ложь, он говорит тебе не то, что думает, это нормально. Но тебе-то нужно с его лжи

перевести на свою правду, и этот процесс должен быть определённым образом технологизован, иначе будет эпик-фэйл. Человек от тебя чего-то хочет, а ты ему говоришь совсем не то. Он тебе говорит, дай мне, пожалуйста, поесть. Ты ему приносишь вишнёвый пирог, который тебе очень нравится, он тебе говорит: «А где каша?» – глупый разговор получается. А мы вытащили как раз инструменты, которыми можно приблизиться к пониманию заказчика в своей голове.

Кем Вы себя ощущаете, когда делаете игру?

«Вам нужны творцы? – Я сказал криэйторы, мать вашу» (В. Пелевин, Generation P). У меня аналогия такая. Меня когда спрашивают, что ты делаешь, я говорю: я игры разрабатываю. Мне говорят: а это что такое? Я говорю: ну представьте себе, есть режиссёр, он ставит спектакль и может отладить игру каждого из актёров и её регулировать. А игропрактик – это такой режиссёр, который театр построил, создал актёров, что-то им такое рассказал и ушёл из театра. Вот если он вернулся обратно и все довольны, что-то происходит и полный кайф – значит, он хороший игропрактик. А если он приходит и все к чёртовой матери подрались, сцена в крови и все бухают в углу – плохой игропрактик. Мы – режиссёры с ограниченным правом управления. Мы не боги, у нас, наоборот, достаточно трудная, но интересная задача: согнать всех и создать такие правила, чтобы они между собой самостоятельно взаимодействовали без твоего влияния. Потому что любой дурак может сделать игру с ведущим: взял, повесил все баги на ведущего – если что, мастер игры всё отрегулирует. Это игра, конечно, но не тот уровень. По мне игра – это когда ты запустил процесс, вышел, а у них что-то происходит, они взаимодействуют и от этого ловят кайф. Но вот как это назвать? Метарежиссёр, наверно.

Как Вы думаете, какой следующий шаг развития нашего общего дела?

Игропрактика пойдёт в 3-х направлениях. Первое – это игрофикация систем мотивации персонала, потому что приходит поколение, которое не так сильно заточено на материальный результат, в силу изменения экономической парадигмы, как ни смешно это звучит. И мотивировать их чисто деньгами уже недостаточно, их нужно вовлекать. Геймификация войдёт в управление персоналом – это точно, она уже входит, есть положительные кейсы. Во-вторых, мне кажется, что будет медленно, но уверенно развиваться формат настольных и ролевых игр, потому что компьютеризация вытаскивает нас из человеческого общения, а депривация остаётся, с компьютером ты не поговоришь, а общаться надо. Социальные ритуалы кончились: у нас закончились социальные ритуалы 19 века, закончились модификации их же 20-го столетия, в 21-м веке социальных ритуалов нет. Создаваться они могут сейчас, и самый удобный формат – это через игры. Почему сейчас возникают ролёвки на 5000 человек, на 10 000 человек? Потому что там компенсируется вот этот дефицит человеческого общения. Третье направление развития – это научение. Потому что сейчас скорость обучения должна быть очень высокой, то есть – ты что-нибудь делаешь сегодня, а через год это уже не нужно. И как раньше, 5 лет, учиться нереально. Значит, ты должен быстренько что-то освоить и перевести это в навык. А как ты переведёшь это в навык без эксперимента? А безопасный элемент возможен только в игре. Прочитать книжку – да, пожалуйста, но пока ты не поставишь эксперимент, ты не научишься. И как мы будем обучать операторов атомных станций? Ну, прочёл он инструкцию. Ты же не посадишь его за рычаги с наставником типа «давай, подёргай, посмотрим, что будет» – нехороший вариант. Нам нужен имитатор атомных станций. Ну, и почему развивается «ворлдскиллз» – именно по этой причине, потому что нужно быстро переучить в безопасной среде. Нет возможности стучать долго в кузне под наставником. Нужно быстро, вчера. И потом, стоимость этого стучания сегодня такая, что если он по станку с ЧПУ как-то не так постучал, то миллион долларов ушел в пространство, поэтому дешевле построить модель из папье-маше и там в игровом формате это сделать.

Поэтому вот три направления, в которых игропрактика будет развиваться точно и без вариантов, потому что других вариантов не существует.

Как, с Вашей точки зрения, надо учить начинающих игроделов создавать игры?

Начинающих игроделов нужно учить поступательным режимом. Берём закрытый и простой сеттинг типа «путь героя», к пути героя вешается куча смыслов типа карточек, которые он открывает, заданий, которые он решает. Главное, что потом, за время пути героя, люди набирают различный объём игровых баллов. Дальше цикл «простой пример – рассказ – самостоятельное изготовление». И это первый уровень изготовления. Они должны научиться делать самостоятельные образцы. Маленькие, как табуретки. Ты взял человека, говоришь, вот дерево, вот шурупы, вот отвёртка, вот молоток, вот табуретка. Вот я тебе показываю, как её собрать – собирай сам. Быстрое обучение. У человека, который научился собирать «путь героя», может голова зачесаться, он может куда-нибудь пойти – в квесты, ещё куда-то, и на этом уровне уже можно давать теорию с технологией. Поэтому через простые закрытые примитивные сеттинги я бы учил начинающих игроделов.

Описание игры

Формат: настольная коммуникационная конкурентная игра на развитие переговорных навыков.

Целевая аудитория: работающие в бизнесе, предприниматели, занятые в сфере услуг, индивидуальные предприниматели, специалисты продаж, самостоятельные консультанты, коучи, тренеры.

Цель/задачи: Игра для всех, кто хочет добиваться большего от своей деловой активности, и верит, что результат зависит от усилий. Развивает деловую хватку, умение видеть выгоду, договариваться о результате, искать варианты взаимовыгодных компромиссов.

Ключевые преимущества этой игры

Дайджест: действие игры проходит во время Голландской тюльпановой лихорадки. Мода на тюльпаны поразила мир, и объёмы торговли достигли таких высот, что организовалась биржа для торговли тюльпанами. Игроки участвуют в биржевой торговле, заключая сделки между собой и с биржей. Цены и условия сделок все время меняются – это же биржа – и выиграет тот, кто лучше всех умеет договариваться с другими и умеет быстрее считать варианты. Условия биржевых сделок жестко закреплены, но внебиржевые сделки могут заключаться, как угодно игрокам. Иногда на бирже происходит обвал, вот тогда и становится ясно, кто на самом деле Король Сделки!

Предыстория: игра разработана на основе многолетнего опыта ведения и обучения переговорам, проводится впервые.

Настольная трансформационная игра «Лакшиа»

Разработчик:

Ольга Черкашина

olgach68@gmail.com

facebook.com/olga.a.cherkashina

г. Москва

Интервью с Ольгой Черкашиной



Здравствуй, Оля Черкашина, фамилию и имя я у тебя спрашивать не буду, а сразу спрошу – чем ты занимаешься в связи с ролевыми играми?

Именно с ролевыми?

Можно не с ролевыми. А с ролевыми никак?

К ролевым играм я сейчас имею отношение ровно в той мере, в которой я частично сотрудничаю с проектом станции «Марс», которая в Планетарии, и то я там выступаю скорее экспертом по научной достоверности и по связям с экспертами из научного сообщества. Созданием ролевых игр внутри я уже не занимаюсь. Я иногда посматриваю, что делают коллеги в своих моделях, и когда вижу, что там где-то совсем зашкаливает фантазия, я начинаю топтать ногами и кричать: «Это недостоверно, это недостоверно! У нас научная популяр-

зация!» И мы ищем точку между фантазией и более-менее приближительностью к замыслу сделать эту историю научно-популярной и хоть капельку исторически достоверной.

А с неролевыми играми?

А с неролевыми играми – у меня много практик, связанных с разными форматами игровых технологий. Начиная от того, что мы сейчас с коллегами из Самары сделали настолку, «коробку», в так называемом секторе трансформационных игр, психологических... буквально из серии – вот такой сектор игр развивается, давайте попробуем туда сделать, собрались – и сделали. Надо сказать, что получилась игра лучше, чем мы про неё думали, когда замыслили.

Это игра, которая была сделана не так, что мы в неё упёрлись и сделали, но она получилась добротным, хорошим работающим инструментом. Когда мы посмотрели на неё глазами мастера, мы сказали, что она, наверное, на три с плюсом. Но когда мы начали её тестить в практике, оказалось, что эта штука работает, и вообще её оценивают на четыре с плюсом. И это было немножко удивлением для нас, потому что мы про себя думали – что мы бы сделали, конечно, лучше и проще; но эта штука работает! А для прикладной игры в том секторе рынка, на который мы хотим её вывести, требования таковы, чтоб инструмент работал. Инструмент получился хороший, добротный – тренинговый, коучинговый, психотерапевтический инструмент.

Вы будете продолжать это направление?

У нас сейчас в замысле ещё пара игр, которые нацелены на прикладное использование.

А с чем ты пришла на этот конвент?

На этот конвент я пришла пощупать ещё раз свою игру, она свежая. Коллеги сказали, что да, хороший инструмент, работает. Поскольку никакого фана в эту историю не закладывалось, она и делалась как хороший прикладной инструмент, то в этом плане я убедилась, что да – это хороший прикладной инструмент. У меня было небольшое опасение, что сейчас всё это разнесут и скажут, что надо делать иначе, в ней нету фана, и карточки у вас не те, и всё остальное, но вышло, что мы большими перфекционистами оказались по отношению к этой игре, чем люди, которые попробовали её на себе.

А ещё с какими вопросами, запросами, кроме этой игры?

Мне интересна та история, которую сейчас Коровка инициировал – точнее, мне интересна история, которая сейчас звучит в разных пространствах как запуск больших прикладных проектов, коллаборационные процессы, какая-то возможность собраться под большую историю, которая меняет не только состояние нашего внутреннего мира, но и имеет возможность что-то сделать в мире внешнем. Я как-то тоже в эти процессы включилась, выходя в пространство, с одной стороны, трансформационных игр, а это отдельная большая ассоциация, много людей, делают трансформационные игры, их пекут сейчас, как пирожки, качество того, что они пекут – оно, в общем, разное. Но к этому есть огромный интерес, как к инструменту вынесенной психотерапии – это очень интересно, люди берут – и свои психологические знания перекладывают в настольные механики, и получается большое многообразие всяких продуктов разного качества воздействия на психику.

Круто. А экспертиза какая-то у таких игр существует?

Пока только есть такой фестиваль «Большая игра», он будет 1—2 апреля. Буквально неделю назад эта история была в Ставрополе, фестивали бизнес-игр тоже проводятся сейчас везде и всюду, у эйчаров тоже есть интерес к этому инструменту, потому что тренинги уже перестали удовлетворять какие-то запросы бизнеса в условиях неопределённости... в общем, у нас есть смежные истории, которые сейчас бурно развиваются. Это, с одной стороны, трансформационные игры, и там очень много психологов, которые начинают делать игры, и есть запрос на то, чтобы их научили делать игры, у них есть большой к этому делу интерес. Есть огромный пласт настольщиков, и это отдельные свои сообщества, которые

делают игры, тестируют игры, проверяют игры... отдельный большой мир. Есть компьютерные игры, и это тоже отдельная огромная индустрия со своими описаниями механик, описанием сеттингов, с описанием технологий делания.

Это геймификация, которая сейчас очень модно стала – игровая механика, работающая на мотивацию – тоже встраивается сейчас в бизнес-процессы, потому что есть ощущение, что если человеку нравится его работа, то он будет работать лучше... Вот как сделать так, чтобы бессмысленное действие нравилось? Давайте на одно бессмысленное действие добавим другое бессмысленное действие, и это тоже забавная такая история, которая тоже востребована: на бессмысленное действие «стояние на конвейере» мы добавляем бессмысленное действие «бэйджики за моё стояние на конвейере», я начинаю копить бэйджики, и моё стояние на конвейере становится менее бессмысленным... и вот как ни смешно, это востребовано и работает.

И есть поле бизнес-игр, прикладные игры в интересах бизнеса, которые приходят на смену тренингам и какого-то другого типа командообразовательным мероприятиям. Ещё игры в образовании – большое поле. Я вижу, что игры в смежных областях бурно развиваются, а люди, которые двадцать лет делают игры, до сих пор не технологизированы и не являются экспертами во всех этих историях, в этом есть некая загадочность и некий вызов, наверное. Потому что я понимаю, что если мы будем пребывать в таком расслабленном состоянии, то все эти истории – они нас сейчас окружают, и они начинают разрастаться, а мы где-то в сердце, но они так разрастутся, что нас покроют, и мы останемся незаметными...

«Я умру непознанным в тени своих детей»...

Именно! И в этом плане, когда Яцына говорит, что нам надо вот это делать сейчас, я с ним согласна, что нам надо учиться делать что-то вместе, мне очень отзывается сам посыл, который даёт Коровка. А как этот посыл реализуется в деятельности – будем посмотреть. По крайней мере, мне интересно в этом посочаствовать. Я не очень понимаю про деятельность, но мне очень нравится флаг, который выбросил Коровка.

У меня есть «образный вопрос». Кем ты себя ощущаешь, когда делаешь игры? Художник, мастер-часовщик, Папа Карло, Робин Гуд, Сизиф?

Сизифом я себя чувствую не в делании ролевых игр.

А в играх как?

Скорее каким-то творцом, не демиургом... Вот – игра прорастает через тебя, у игры есть какая-то своя внутренняя динамика, ты можешь думать, что ты её делаешь, а на самом деле игра делается тобой, через тебя. И вот это сотворчество с замыслом игры – когда у игры есть её живое, собственное рвущееся, которое не подчиняется твоему замыслу, но с которым ты можешь сотрудничать... сотрудничество с замыслом, где есть вот эта сердцевина, которая начинает воплощаться... Такой со-творец с игрой.

Какой крутой образ!

Это на «Марсе» хорошо видно. Это история, которая за пять лет – видно, как она сама прорастает.

А как ты думаешь, каков следующий шаг развития нашего общего дела? Если есть такая версия?

У меня есть версия, что это будет всё-таки какая-то технологизация и дифференциация. Появится своя система разделения труда внутри игродельческого сообщества. На это есть запрос, это уже сейчас начинает происходить, у нас уже есть более-менее понимание, кто в чём силен, и поскольку я сейчас начинаю нарабатывать внешний заказ, осваивая пространство бизнес-игр, присматриваюсь к внешнему заказу, я с другой стороны на подкорку мотаю – кого и на какой заказ я бы звала для того, чтобы... И опять же, та история, в которой говорится, что у нас у всех есть какие-то замыслы, и замыслы, в том числе выходящие во внешнее пространство, и нам надо понимать, как мы сможем скооперироваться – это

туда же, это те истории, которые ты в одиночку не потянешь, потому что они сомасштабны сообществам. Ну, и внутреннее разделение труда будет дальше оформляться.

А как, с твоей точки зрения, надо учить начинающих игроделов создавать игры?

Я думаю, что то, с чего надо начинать – это, всё-таки, мастерские. Начинаящий игродел должен делать игры. В делании игр он будет приобретать опыт, но опытные товарищи должны рукой мастера поправлять неуверенные мазки. Теорией ты не научишь делать игру. Игра делается только деланием самой игры, игр бывает много, разных, и это хорошо.

Говорят участники «Мастера-2017»

Алексей Боровских
(г. Москва)



Алексей, чем вы занимаетесь в связи с играми?

Я занимаюсь педагогикой, имею безумное намерение немножко повлиять на её состояние. Проблему вижу в том, что эта наука находится в состоянии феноменологического кризиса: она описывает наблюдаемые феномены (используя различные средства из других наук и сфер деятельности, как и полагается в феноменологии, в основном метафорически), но никак не может перейти к построению воспроизводимого опыта («опыт» в естественно-научном, а не экзистенциально-гуманитарном смысле), формулируемого в терминах «условие-действие-результат». Фокус тут в том, что педагогическое действие, будучи всегда ситуативным, в принципе невоспроизводимо. И это – тупик, из которого педагогическая наука пока выбраться не может. Ход, который мне представляется возможным и необходимым (и я его де факто реализую на практике) состоит в том, чтобы строить «воспроизводимый опыт» не на педагогическом действии, а на педагогическом мышлении. То есть «в таких-то условиях надо ДУМАТЬ так-то, и тогда построенное вами педагогическое действие даст такой-то результат». Причём здесь игры? Я рассматриваю игру как внешнюю, «социальную» форму человеческого мышления и, может быть, психической деятельности вообще, и поэтому меня интересуют её возможности именно для развития мышления

(в контексте выготскианской традиции создания педагогических условий для интериоризации действия, перехода его из внешней формы во внутреннюю).

С чем вы пришли на этот конвент?

Пришёл, во-первых, со своими проблемами, которые перечислил выше, а во-вторых, с запросом на некую игру для аспирантов, которая стимулировала бы у них развитие научной самостоятельности. Пока этот запрос медленно трансформировался в замысел, но встреча после «Форпоста» с Юрой Орловым резко изменила ситуацию, поскольку он, во-первых, имеет некую модельную игру такого типа, а во-вторых (и это – самое главное!) готов попробовать такую игру сделать.

Что получили от конвента?

Ну, во-первых, наша с Юрой презентация замысла дала хорошую пищу для размышлений.

Во-вторых, я как-то осознал свою исключительную полезность для игротехнического сообщества в качестве рефлексирующего заказчика.

И, в-третьих, я, медленно, но верно начинаю кое-что про игры понимать настолько, чтобы это можно было ясно и чётко изъяснять непосвящённому человеку.

Кем вы себя ощущаете, когда делаете игру?

Как обычно, когда я берусь делать то, что совершенно не умею делать – авантюристом.

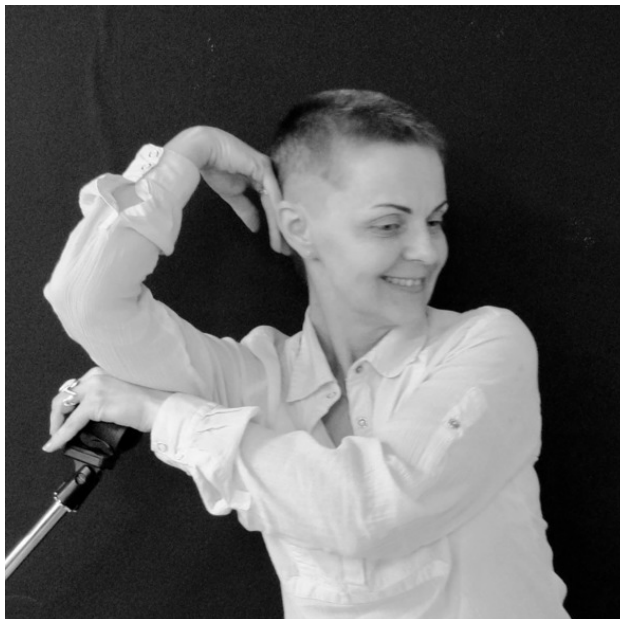
Как вы думаете, каков следующий шаг развития нашего общего дела?

Мне кажется, что следующий шаг – это уже не шаг, а определённая эпоха, когда игра начинает, с воплями, соплями, руганью и истериками, взаимодействовать с реальной деятельностью не как способ развлечения, а как средство для развития. Мне почему-то кажется, что основная проблема здесь будет в свободе. Она, действительно, является одним из специфических атрибутов игры, но пока что она имеет некий «натуральный» характер (типа формулы ЧНЗТР – «что не запрещено, то разрешено»), а вопрос стоит ведь о свободе культурной – о свободе преодоления ограничений с помощью культурных средств.

Как, с вашей точки зрения, надо учить начинающих игроделов создавать игры?

С умом и терпением. На самом деле мне очень понравился практикум по разработке игровых этюдов, который провели у нас в прошлую субботу Тор, Декарт и Ра. Мне кажется, что этюдная форма – очень удачна для обучения элементарным вещам.

Инга Лев (г. Москва)



Чем вы занимаетесь в связи с играми?

Квестами познавательно-развлекательными, городскими квестами. Город, музеи, парки, улицы и все, связанное с жизнью и с историей города. Как я обычно говорю участникам перед началом игры: «Если вы когда-то ходили в Третьяковку, в начальной школе, вы, конечно, стояли перед Суриковым, а на вас рычала Марья Ивановна: «Куда пошёл?! Я еще про Сурикова не всё рассказала!». В этом месте дети начинают смеяться, взрослые тоже. На квесте вы узнаете всё сами, на вас никто не будет давить, ваша задача правильно понимать задание, то есть – это всё полная ваша ответственность, и вы сами узнаете город, обнаруживаете новые места, узнаете то, что вы бы пропустили в учебнике или прочитали когда-то и забыли. Вот сейчас вспомните, узнаете, найдёте, откроете, обнаружите, достроите, дорисуете, увяжете не увязанное и так далее. Это такая самостоятельная работа, которая позволяет людям без навязанного давления, но в выложенной последовательности узнать что-то самим про место своей жизни, либо, если они приехали, про этот город.

С чем вы пришли на этот конвент?

Про «Мастер-Зилант» я узнала в прошлом году в первый раз и была на нем оба дня. Когда о «Мастере» объявили в этом году, я поняла, что в прошлом году я была стихийно, а в этом году я пойду осознанно. Но у меня, к сожалению, до появления точных дат образовались дела на первый день, и я была в этом году только второй день. Посмотрела все фотоотчёты по первому дню, но ещё буду их изучать, потому что не успела сегодня ночью. В чём моя собственная осознанность проявляется в этом году: я хорошо понимаю, кто будет, опыт этих людей, и чего мне недостаёт, что я хочу взять, с кем я хочу поговорить и где-то, может быть, надеюсь, могу быть полезной и чем могу поделиться.

Что получили от конвента в целом?

К сожалению, я пропустила в первом дне то, что я хотела. Сегодня очень было полезно про «Учебник игропрактики», про «Взаимодействие с клиентами», и я очень рада, что появились какие-то люди, которые не игроделы, а пришли со стороны заказчика. Они очень чудесные, нам добавили нотки и кейсы, но вот здесь я убедилась, что у меня, на самом деле, нет особых проблем в работе с заказчиками. Я хорошо понимаю, что они говорят, и реагирую

адекватно. Но я увидела, как внезапны могут быть люди, которые плохо понимают заказчика, и как они положительно внезапны могут быть в предложениях, которые они делают, не имея тех бизнес-ограничений, которые, например, есть у меня в бэкграунде. Этот творческий полёт – то, чему мне надо учиться у людей, потому что я много знаю про бизнес-жизнь, про городскую жизнь, про муниципально-законодательные вещи, про то, с чем я сталкиваюсь в своем опыте. А когда люди, все в игре, или в гораздо большей степени, чем я, в игре, начинают выдвигать предложения, это то, что вызывает у меня зависть и желание у них учиться. И это на «Мастер-Зиланте» как раз и происходит. Люди же выходят с концентрированным предложением, когда заявлена своя тема, свой круглый стол, с обсуждением, когда человек приходит со своим наболевшим, выстраданным, либо с решением, либо с проблемой, и вот здесь важно открыть глаза и смотреть, открыть уши и слушать. Я очень люблю, когда такое случается, а на «Мастер-Зиланте» это как раз хорошо проявлено. Сюда приезжают люди, которых я уже видела, как педагогов – и на форсайт-обучении, и на игропрактике, я видела этих людей в работе, я видела их в преподавании. Я видела их на прошлом «Мастер-Зиланте», я здесь уже точно понимаю, что я возьму у Стасовой: системность, бизнес-тренерскую педагогичность, но обрاملенную в игровую деятельность. Что я возьму у Яцыны: World Skills, это прекрасно – то, что мы посмотрели, это даёт новый взгляд на то, как профессия дальше будет развиваться, на то, какие навыки нужны, на то, как люди реагируют.

Но мы все люди, и неважно, насколько глубоко ты в профессии, у тебя все равно другая реакция, отличная от твоего коллеги. И ты смотришь, как двигаются люди. Кто готов разработать игру? Кто готов сразу, кто нет? Кто встаёт в экспертную позицию, кто в наблюдательскую? Сразу ясно, с кем и о чём можно дальше сотрудничать и говорить, и это такая безоценочная оценка. Ты видишь профессиональное проявление людей и их интересы, и тебе не надо, быть может, даже разговаривать, чтобы понять, что будет такой запрос, что вот этому человеку это интересно. Я точно знаю, что это он активно делает и хочет, а вот это ему не интересно, он может быть полезен в другой роли. Это как любая профессиональная конференция – быстрый съём информации, особенно про людей, которых ты видишь не в первый раз, подтверждение или опровержение, либо наблюдение, кто как развивается, кто что сделал, кто чем готов делиться. И тебе тоже хочется им что-нибудь полезное отдать.

Кем вы себя ощущаете, когда делаете игру?

Очень по-разному. Часто ребёнком. Я это к тому, что, когда я про «инопланетянина» придумала для игры, это из меня вылезло недожитое детство. Я никогда не думала, что у меня такая бурная фантазия может разыграться. Почему я себя и не воспринимаю, может быть, очень игровым человеком. Но когда я придумала, когда он у меня родился, я себя почувствовала ребёнком, и я в состоянии этого ребёнка ходила по локации, которую я себе присмотрела для проведения этого квеста, мне даже показалось, что я ростом меньше стала. Это я выдумывала, исходя из детского состояния, как лучше играть – когда я ходила, осваивала локацию, придумав персонажа, который не основной в действии, а которого надо спасать. Его может вообще не быть как персонажа живого, он может быть чисто умозрительным, его можно ввести как персонаж, а можно не вводить, но я его придумала – и это ключик, на который все село, и мы идём его спасать. Я начала это как ребёнок, и я поняла, что мне это очень часто помогает.

Но в основном я, конечно, чувствую себя техником, инженером или конструктором, который конструирует. Складывает, прикладывает, а потом приходит Инга-психолог и начинает анализировать: кто как будет реагировать, а сработает ли это на цель, а какие возможны конфликты? То есть, меня всегда много. В общем, это такая шизофрения.

Как вы думаете, каков следующий шаг развития нашего общего дела?

Я думаю, что сейчас, поскольку играют все, это массовое явление, которое становится модным, и в этом опасность происходящего, потому что в игры идут все. Это любимый вопрос Алексея Яцыны: «Нужна ли вам здесь игра? А зачем вам здесь игра?» И вот это вопрос целей, мой любимый вопрос к заказчикам – сегодня все начинают играть во всё, во всех сферах, от государственной власти до последнего дворника, и это уже переходит в стадию бессмысленности в массовом сегменте. В этом опасность девальвации профессии и дела как такового, как консалтинг и коучинг уничтожила массовизация. У меня есть опасения, что игра и игровые подходы, игроделание и геймификация могут быть уничтожены за счёт избыточной массовости. Не знаю, проскочим мы эту опасность или нет, или воткнёмся в неё со всего разбега, но в любом случае появится спектр разных специалистов в области игроделания.

Потому что геймификация и HR-процессы – это совсем не то же самое, что ролевые игры или познавательно-развлекательные городские квесты, это совсем не то же самое, что какой-нибудь зомби-апокалипсис в отдельно взятом помещении. Все равно пойдет специализация, даже если вонзимся вот в это, в массовость, которая погубит игру в массовом сознании для клиентов. Но специализация людей, которые игры делают и разрабатывают, будет обязательно. Выделится класс консультантов, которые будут учить – к кому пойти, где учиться, выделится класс, который будет учить. Всегда будут люди, которые это совмещают, но специализация, как в любой профессии, у нас начнется обязательно, а самое главное, что вне зависимости от того, случится ли девальвация понятия, будет очень большая польза в социальном плане. Если без избыточной игровитости, то очень многие игровые элементы могут помогать вовлечению старшего поколения в жизнь. В быстро меняющуюся жизнь, и в гаджеты, и в юридически, административно, нормативно и организационно изменяющийся мегаполис. Если официальный блок властей возьмет игровые методы на вооружение, то это очень может помочь в развитии городской инфраструктуры и социализации людей, налаживанию взаимоотношений людей. В бизнесе, конечно, тоже да, но я категорический противник повальной геймификации в бизнесе.

Как, с вашей точки зрения, надо учить начинающих игроделов создавать игры?

Понятия не имею, все люди разные. Если бы я сейчас начинала, и ты сейчас начинала, то нас учить надо было бы совершенно по-разному. Тут надо учитывать, во-первых, цель. Во-вторых, желание. Или, наоборот, во-первых, желание, во-вторых – цель. Для чего человеку это надо? Если это библиотекаря несчастная, которую будут учить, потому что это для неё последний шанс остаться в библиотеке и не потерять любимую профессию (она любит быть библиотекарем) – это одно. Если это какой-нибудь пацан, который хочет быть первым на районе, и вот сейчас он нашел фишку и один он сейчас первый, то это другое. Кому-то нужно давать методику, схему, шаги, последовательность, кому-то нет.

Но если человеку надо, то он воспримет любой тип обучения. Если он активен, то он сам скорректирует обучающего. Если он не любит взаимодействовать с людьми, если он интроверт, если ему это навязали, то это другой вариант. Я за персонализацию, но не радикальную, а по типам: цель, желание, ну и психологический тип людей, конечно.

Вариантов педагогических или технически-конструкторских море. Я в жизни не могла подумать, что я буду играть, причем не головой, а целиком играть. Но вот эти ребята как-то это со мной сделали, и я немножко поиграла. Но когда нас водили на «стрелялки», я убедилась, что мне не надо было туда ходить. Надо было по курсу, и я, как человек ответственный и любопытный, пошла и постреляла. Меня убили очень быстро, это не моё. Но я это прошла, и я теперь знаю, что это не моё. Учить меня делать стрелялки бессмысленно, я их не люблю, у меня отторжение, я не буду их делать, не надо меня учить их делать. А вот того, кто любит, надо учить делать. Но вот как именно? Знает он оружие или не знает? Как у него с ориентацией топографической? Словом, опять персонализация.

Илья Сергеев (г. Москва)



Чем вы занимаетесь в связи с играми?

В связи с играми... я делаю игры. Создаю концепт, пишу правила, тексты, сюжет, работаю с игроками, устраиваю встречи и многое другое. Пре-продакшн, продакшн и постпродакшн.

С чем вы пришли на этот конвент?

У меня не было отдельного своего мероприятия, лишь желание увеличить информационный обмен и узнать о чужом опыте

Что получили от конвента в целом и от своего мероприятия в частности?

От конвента в целом я получил главное – понимание, что мне приносит удовольствие просто делать игры и разбирать, и анализировать их, равно как и играть. Сильно больше, чем от теоретических вопросов. И, собственно, что грамотный путь развития профессиональных навыков заключается не в безоглядной гонке, а в гармоничном сочетании прогрессивной (непонятной) и знакомой (приятной) областей.

Кем вы себя ощущаете, когда делаете игру?

Творцом, демиургом. Это приносит большое удовольствие, когда ты находишь (или придумываешь) и встраиваешь в игру инструмент, который лучше всего отражает цели и задачи игры. Наверно, так чувствовал себя Да Винчи, первый раз нанёсший на холст новый, недавно созданный им оттенок синего, или Коперник, когда расчёты по небесной механике сошлись. Ну, может, чуть послабее.

Как вы думаете, каков следующий шаг развития нашего общего дела?

Смотря куда мы хотим двигаться. В любом случае, дело развивается, когда больше людей обмениваются опытом. Значит, нужно создавать более благоприятную среду, находить новых или потерянных людей, узнавать чужие подходы и принципы.

Как, с вашей точки зрения, надо учить начинающих игроделов создавать игры?

Лучше всего – на практике, под руководством нескольких опытных игроделов последовательно. Если такой возможности нет – то грамотная методичка, да. Просто получится ли включить в неё всё?

София Бокитько (г. Москва)



Чем вы занимаетесь в связи с играми?

Играла, вывозила команды на ролевые игры, организовала «кабаки» (питание на игре). Мастерила на полевых ролевых играх «мертвятники», регионы, «магию», даже АХЧ. Была организатором и игротехником. Делала форумные игры и с удовольствием в них играла. Самый хардкор – быть главным мастером игры. Ты одновременно творческий вдохновитель, автор идеи, критик, творец, счетовод, организатор, сюжетник, мастер по связям с общественностью, мастер по заявкам и дизайнер.

Чтобы сделать игру, нужно знать так много, что постоянно обновляешь свои базы данных. Сейчас игровые технологии проникли в повседневный быт сотен миллионов людей. Мы находимся на гребне волны игровых идей, очень важно их успевать фиксировать и опробовать в наших задачах. Стараюсь следить за всем происходящим в мире и не упускать шанса заняться чем-либо новым, это удобно делать в процессе подготовки к играм.

С чем вы пришли на этот конвент?

У меня есть игра, которую я довольно давно хочу поставить. Это далеко не первый мой мастерский проект, однако я сталкиваюсь с довольно неожиданными сложностями. Хотелось посмотреть, послушать, какие есть современные технологии. Одну методику на Мастер-Зиланте даже нашла, попробую с ней поработать. Много про Мастер-Зилант слышала, а шла впервые.

Было желание увидеть тех, кто находится в современном потоке. У кого горят глаза. Где, в конце концов, на этом конвенте «Галактика»?

Что получили от конвента в целом?

Очень хорошо получился запуск обновления контактов.

Люди нашли друг друга: у кого какие-то игры, у кого – проекты, кто-то даже бизнесом занимается. Была «подпольная» часть мероприятий – например, камерная презентация игры на уютной, по-домашнему наполненной ролевыми куклами кухне. Вот и «Галактика» конвента!

А ещё мне кто-то подарил воздушный шарик на семинаре: привязал к рюкзаку, пока я отвернулась. Где бы мы ни собирались, мы всегда будем говорить о самом главном: об играх. А конвент – это легитимный способ сделать вид, что мы серьёзными вещами занимаемся (ну, и попутно ими позаниматься).

Мастер-Зилант идеален своим форматом в центре Москвы, и я получила огромный фидбек от всех участников. Там оказались те, кто по-настоящему горит идеей. Это очень воодушевляет!

Кем вы себя ощущаете, когда делаете игру?

Я себя в разных архетипах узнаю, когда мастерю – то бог-творец, то разрушитель, то прокажённый, то благодетель.

Но по большей части я ощущаю себя сама собой. Это очень ценная возможность: проявить собственный замысел, сплетая с фантазией сомастеров и игроков. К тому же ты проживаешь какую-то эпоху или историю.

Самое невероятное моё ощущение в жизни было, когда я главмастерила «5 минут до Рождества». Это была зимняя игра на базе по мотивам Бёртона и с вплетением Пратчетта. Мы два года работали над деталями костюмов, делали ролики, значки, лепили из пластилина изображения для сайта и визиток! Когда я стояла уже в деревянном домике, я увидела, как люди привезли именно замысленные костюмы и с удовольствием их носили, привнесли много своих фишек и идей, о которых мы даже и не думали – люди привезли драпировки, гирлянды, аксессуары. Мир вокруг меня на глазах превращался в совершенно другое пространство: с рождественскими эльфами, сказочниками, ведьмами – и это всё было результатом сотворчества и долгих месяцев тщательной разработки мира и сюжета, когда они уже приходят во снах. И тут – ты словно оказываешься в этом сне, но уже наяву. И это ощущение, думаю, практически ни с чем не сравнимо – возможно, разве что в кино есть подобная магия.

Как вы думаете, каков следующий шаг развития нашего общего дела?

Развитие техники ведет в сторону виртуализации пространства. Это значит, мы сейчас как никогда востребованы – мы создаём игры. У нас есть огромное количество наработок самого разного плана, их важно сводить в некоем интернет-пространстве. Всё это не должно потеряться!

Существует великое множество околообразовательных программ, которые делают ролевые. Невероятно интересно было бы послушать людей, чем они занимаются, как всё устроено в образовании и науке.

Сейчас за ролевыми технологиями будущее.

Как, с вашей точки зрения, надо учить начинающих игроделов создавать игры?

В 2007 году был мой первый Зиланткон в Казани. Тогда Декор продвигал идеи образования новых мастеров, передачи знаний новому поколению – АРИС. За час личной беседы в рамках мероприятия Лора смогла передать свой подход к сюжетостроению, а ещё за полчаса я написала историю для абстрактного фэнтези-тысячника со множеством государств и их армий. Получился довольно внятный сюжет. История запомнилась потому, что по прочтении сюжета меня спросили, на сколько это томов, и заплотировали. А весь секрет был в том, что всё строилось по мотивам истории «подвесок» Дюма.

В то же время, если бы я к этому моменту уже не мастерила игру на тысячу человек – я бы не могла оценить масштаб, в котором надо работать.

Самый простой и работающий метод чему-то научиться – найти себе мастерскую группу и взяться делать посильное. В 2005 году меня никто не знал, но когда я попросилась

работать, меня сразу пригласили региональщиком – люди, которые готовы что-то делать, нужны всегда. Работаем по гильдийному принципу.

Есть вариант посещать конвенты и мастер-классы, есть множество сайтов, но пока что не создано каких-то действительно серьёзных обучающих программ «как быть мастером».

За всё время, пока висит в воздухе тема обучения мастеров, я увидела только одну по-настоящему работающую схему: ищутся близкие по духу – и состоится сотворчество.

Потому что пока никто на моей памяти не отказывался рассказать, как он делает игры.

Екатерина Ливанова (г. Уфа)



Чем вы занимаетесь в связи с играми?

В связи с играми я занимаюсь, собственно, играми. Мой профиль – это игра, как коллективное художественное произведение. Скажем, у писателя есть свой художественный способ говорить о важном для него – литература. У режиссёра – это спектакль или фильм. Мой способ – игра, практические истории и пути людей, которые попадают в такие обстоятельства, что им приходится задумываться о важных для них вещах – как персонажам и как игрокам, приходится принимать решения, действовать, искать ответы на вопросы, соизмерять себя с какими-то вещами, большими, чем сам человек, понимать – что я могу сделать, на что способен? Игры о смысле жизни, в общем.

Случаи инструментального использования игровых методов в моей практике тоже есть, но реже.

С чем вы пришли на этот конвент?

Честно скажу: именно на этот Мастер-Зилант я пришла, чтобы не отстать от жизни. В силу некоторых житейских обстоятельств я сейчас не очень интенсивно занимаюсь созданием игр, но выпадать из обоймы не собираюсь, участвую в семинарах, и мне важно знать – чем занимаются коллеги, что происходит в мире игр, какие вопросы обсуждаются. Мастер-Зилант в этом плане всегда на фронтире. Так что я слушаю, думаю, складываю в сундучок и делаю фоточки.

Что получили от конвента?

Порядочный кусок кругозора. Особенно учитывая, что нынешний конвент, так сложилось, оказался посвящён в большей степени именно инструментальному использованию игр – то есть, той сфере, с которой я соприкасаюсь в меньшей степени. И мне, конечно же, это интересно.

Главной находкой для меня лично оказался доклад-дискуссия Владимира Головняка «Сценарий в кинематографе и играх». Во-первых, меня в целом интересует место игры, как художественного произведения, в пространстве, где существуют другие жанры и практики –

театр, литература. Очень интересно сравнивать методы и особенности. Во-вторых, некоторые услышанные мною вещи помогли мне осмыслить ряд моментов из моего предыдущего опыта. Например, предположение о том, что сюжет об изменении мира может послужить способом сборки игры. Я делала игру, в которой так и было, но я не думала об этом в таких чётких формулировках и категориях. Можно сказать, новый для меня поворот мысли. Ну, и ещё ряд более мелких моментов, в том числе и касательно слабых мест в моей собственной практике.

Кем вы себя ощущаете, когда делаете игру?

Наверное, сказочником. В широком смысле слова. Это немного больше, чем просто рассказчик историй. Сказочник – он же говорит о том, чего в мире ещё нет, не было, могло быть – но не сложилось, или этого просто до сих пор никто не замечал. Он создаёт вторичный мир, а не просто воспроизводит какую-то повесть. Вторичный – но не отдельный, а наш мир, преломлённый и осмысленный немного иначе.

Как вы думаете, каков следующий шаг развития нашего общего дела?

Ну, мне кажется, что, во-первых, нас ожидает сшивание лоскутного пространства разных игровых практик. Сшивание – и взаимопроникновение, взаимное обогащение. Ожидает – потому что мы сами это делаем. И рождение на этой почве новых игровых методов, каких раньше ещё не было.

Во-вторых, хотя, может быть, не прямо вот следующим же шагом – дальнейшая жанровая кристаллизация ролевой игры как комплексной практики с элементами практик, уже считающихся традиционными: литературы, спорта, театра, мистерий, психопрактик, тренингов... Это процесс, который идёт, и действие, длительное такое, которое вполне целенаправленно совершают коллеги-игроделы.

Как, с вашей точки зрения, надо учить начинающих игроделов создавать игры?

Есть такая популярная точка зрения, и она на этом конвенте не раз прозвучала, что учить делать игры можно только на практике, как подмастерье – ремеслу: смотри и делай, как я. Потому что, мол, пока человек игры не видел, ему не на что опираться, и никакая теория ему не поможет.

А почему, собственно, не на что опираться-то? У большинства из нас есть практика игры ещё с детства. И я не про «дочки-матери» и «казаки – разбойники», я про то, когда дети разыгрывают сюжеты и истории из мультиков, фильмов, книг, или то, что сами придумали и сочинили. Мне кажется, большинству знакома ситуация, когда тебе очень хочется попасть в любимый фильм или книгу, и ты осуществляешь в игре такое путешествие в другую реальность. Я сама так играла в детстве, с толпой детей из нашего двора. Мы сами создавали эти игры.

То, что может быть написано, например, в учебнике или методичке по созданию ролевых игр, человек вполне способен соотнести и со своим детским опытом игранья, и эти буквы вовсе не будут для него оторванной от практики китайской грамотой. Особенно, если учебник целенаправленно наводит его на такое соотнесение.

Конечно, чем больше практики – тем лучше. Но я не считаю, что без сенсея начать ну никак нельзя.