

Казанский
игротехнический
семинар



Игра мечты

НОВЫЙ ВЗГЛЯД
на ролевые игры

Зиланткон - 2016

Коллектив авторов

**Игра мечты. Новый
взгляд на ролевые игры**

«Издательские решения»

авторов К.

Игра мечты. Новый взгляд на ролевые игры / К. авторы —
«Издательские решения»,

ISBN 978-5-44-835026-9

Игра мечты: новый взгляд на ролевые игры. В сборнике собраны итоги работы площадки «Игра мечты», проводившейся на фестивале «Зиланткон» 4—5 ноября 2016 года. Представлены как предварительные тексты, использовавшиеся при подготовке и в проведении площадки (анонсы, презентации, раздаточные материалы), так и практический результат, полученный на выходе: расшифровки конспектов на флипчартах, стенограммы, статьи, написанные участниками и организаторами по следам события.

ISBN 978-5-44-835026-9

© авторы К.
© Издательские решения

Содержание

От редакции	8
Сентябрьские тезисы	10
Тезис 1	10
Тезис 2	11
Тезис 3	12
Час ролевого суда	13
Анонс	13
Слово ведущего	14
Предварительные материалы	16
Протокол суда от 4.11.2016 г.	24
Дело №1. Мастер-Ретроград	25
Дело №2. Мастер-вампир	26
Дело №3. Игрок-Гоблин	27
Дело №4. Игрок – Потребитель	28
Дело №5. Игрок Девочка – Дивный-цветок	29
Дело №76. Игрок – Торгаш	31
Дело №7. Заигравшийся мастер	32
Разборочно-сборочный цех	33
Анонс	33
Слово ведущего	34
Установочная презентация №1	36
Итоги первого такта работы	41
Рабочие	42
Участок загрузов и сценариев	42
Деталь №1: Развернутая персональная начитка по сюжету и первоисточнику	42
Деталь №2: Персональный сборник вводных	43
Деталь №3: Анкетирование игрока в его персональных предпочтениях до выбора роли	43
Деталь №4: Развернутая анкета персонажа	43
Деталь №5: Прием экзаменов у игроков мастерской группой	44
Деталь №6: Автовводные	44
Деталь №7: Предварительная ситуационная игра	44
Деталь №8: Погружение в мир методом художественного текста	45
Деталь №9: «Бездна»	45
Деталь №10: Игровой мертвятник	45
Деталь №11: Проблематизирующий перезагруз игрока, выходящего из мертвятника	46
Участок правил и моделей	47
Деталь №1: Концепция женской игры	47
Деталь №2: Правила астрономии и навигации	47
Деталь №3: «Ленточная» система боевки	47
Деталь №4: Модель магии/религии	48
Деталь №5: Боевая модель корпус-конечность	48

Деталь №6: Модель экономики с товарно-сырьевой биржей	49
Деталь №7: Модель женской игры	49
Деталь №8: Модель магических исследований	49
Деталь №9: Ночная боевка	50
Деталь №10: Модель алхимии	50
Деталь №11: Модель медицины	50
Участок миров и сюжетов	51
Деталь №1: Аутсорсинг сюжета/мира	51
Деталь №2: Прописанные вводные	51
Деталь №3: Смена контекста	51
Деталь №4: Реперные точки источника	51
Деталь №5: Онлайн-офлайн сессии	51
Деталь №6: Сыгровки на принципы мира	52
Деталь №7: Генезис/микроскоп	52
Деталь №8: Система стресса	52
Деталь №9: Якоря	53
Деталь №10: Макроскоп	53
Деталь №11: Игровой мертвятник	53
Деталь №12: Анализ квент на точки пересечения	53
Инженеры	54
Дирекция	58
Техническое Задание №1	58
Техническое Задание №2	59
Техническое Задание №3	59
Техническое Задание №4	59
Техническое Задание №5	59
Установочная презентация №2	61
Итоги второго такта работы	63
Игра по Риму	63
Техногенная игра	64
Игра по Викторианской эпохе	64
Итоги работы разборочно-сборочного цеха	66
Open Space	67
Анонс	67
Слово ведущего	68
Итоги работы Open Space	70
Слот 1, Нора 5	70
Слот 1, Нора 1	75
Слот 2, Нора 2	75
Слот 2, Нора 4	76
Слот 3—4, Нора 4	77
Слот 3, Нора 1	79
Слот 3, Нора 5	80
Слот 4, Нора 2	81
Слот 4, Нора 3	82
Мастерская «Сюжетный пресс: выжимаем смыслы в замысел»	83
Анонс	83
Стенограмма	84

Несколько слов по итогам	108
Краткие выводы или что стало понятно	110
Игроки	110
Модели (игромеханика)	111
Мир	111

Игра мечты

Новый взгляд на ролевые игры

Главный редактор Дмитрий Забиров

Выпускающий редактор Людмила Смеркович

Дизайнер обложки Борис Фетисов

ISBN 978-5-4483-5026-9

Создано в интеллектуальной издательской системе Ridero

От редакции

Когда мы придумывали название проекта «Игра мечты», нам на самом деле хотелось поискать новый фронтир ролевой игротехники. Так что это была еще не тема, логически обоснованная и жестко сформулированная, а лишь образ ее, эскиз, история поиска. И началась эта история с того, что мы собрались Казанским игротехническим семинаром и написали текст под названием «Сентябрьские тезисы». Под этот текст мы стали созывать команду, потом – все вместе набрасывать контуры мероприятий, и собирать из них единую обойму. Теперь, когда эта обойма выстрелила, мы представляем вашему вниманию отчет с испытаний, лабораторный журнал, дневник путешественников – одним словом, материалы площадки «Игра мечты», прошедшей на конвенте «Зиланткон-2016».

«Мы все прекрасно знаем, как не надо делать игры. Мы примерно представляем, как вообще сделать игру. Но как часто нам удается приблизить к идеалу, о котором мечталось в самом начале разработки? Умеем ли мы не растерять самое важное в процессе реализации? Как исхитриться и сделать игру мечты – вот тема этого года. Иначе, право, какой смысл собираться.

Мы ждем и тех, кто точно знает, как делать игры мечты и готов поделиться с другими, и тех, у кого есть вопросы и кому интересно с ними поразбираться. А если кто-то прямо сейчас в процессе делания игры своей мечты и хочет об этом поговорить – то вам точно сюда!»

С таким, или примерно таким объявлением мы появились на Международном конвенте фантастики, толкинистики и ролевых игр «Зиланткон». Мы – это мастера и игротехники из Казани, Самары, Нижнего Новгорода и Йошкар-Олы – организаторы, авторы, ведущие и модераторы мероприятий, составивших костяк этой тематической площадки.

Многие из нас уже раньше делали площадки по ролевым играм и игротехнике на разных конвентах и фестивалях. И, наученные горьким опытом, мы поклялись страшной клятвой больше не делать РИ-блоков «за вообще», без определенной темы, куда сливается все, в чем есть хоть капля игры или чего-то ролевого. Решено было на этот раз сделать тематическую площадку, куда безжалостно не брали все, что не подходило под выбранную рамку. Под «сделать» мы имеем в виду «спроектировать от начала до конца», как единое целое, где каждый элемент, каждый шаг продолжал бы и развивал тему предыдущего.

На площадке прошло пять мероприятий: Народный ролевой суд, Разборочно-сборочный цех, ток-шоу «Кульминация», Опен-спейс, мастерская «Инструмент работы со смыслами». Все они были про разное, но выполняли в общем замысле свои задачи.

На **Суде** мы обсуждали ценности разработчика. Разыгрывая судебный процесс над «пороками» сообщества, мы все вместе формулировали, что в игре допустимо, а что нет. Это, конечно же, была только игра, а не социологическое исследование, зато мы собравшимся коллективом договорились между собой, что для большинства из нас является совсем неприемлемым.

В **Цеху** мы решали две задачи: сначала инвентаризация лучших практик, выработанных за годы создания игр, потом попытка собрать детали этих практик в новую игру. Это имитировало жизненный цикл мастерской группы – наработанных приемов много, и под новый замысел мы начинаем рыться в старых разработках и будем их использовать, даже если они не подходят – потому что они точно работают.

Ток-шоу – хороший повод поделиться историями о важных моментах в разработке. Про что мы рассказываем, когда вспоминаем кульминацию в разработке? У кого на что замы-

кает? На работу с игроками? На обсуждение с коллегами? На чистое, одинокое размышление о замысле?

Опен-спейс задумывался как площадка чистого креатива, надо было подвигаться, вместе что-то поделывать руками. Делали мы, конечно, игры наших мечт.

Мастерская, завершающее мероприятие площадки было дерзкой попыткой выйти на игротехнический инструмент нового поколения и ответить на вопросы: бывают ли еще инструменты, кроме игроков и правил, являющиеся идеальными объектами работы мастера? Как положить в качестве объекта игровой мир?

Тематические площадки – это новый для нас формат, единая машинка, которая дает приращение содержания в теме. Без публикации результатов, их обсуждения и использования никакое продвижение по теме невозможно, поэтому мы очень рады, что сегодня вы читаете этот сборник.

Огромное спасибо всем, кто помогал нам в проведении площадки и подготовке этого сборника, а главное – тем, кто вместе с нами играл, обсуждал, спорил и проектировал. Вы – лучшие попутчики для нелегкой, но очень интересной дороги, которой идут те, кому интересно, как устроена игра мечты и способы ее делать. Отдельная благодарность Алексею «Лансу» Кулакову и коллективу Ridero за помощь в подготовке и печати сборника и Борису Фетисову и всей команде конвента «Зиланткон» – за гостеприимство.

*С уважением и надеждой на скорую встречу на новых играх и обсуждениях,
команда площадки «Игра мечты»*

Александр «Кай» Городецкий

Дмитрий «Дятел» Забиров

Майя «Томка Инь» Колеганова

Юрий «Юрай» Майсов

Людмила «Скади» Смеркович

Сергей «Файбер» Трошков

Елизавета «Дафна» Трошкова

Петр Шилов

Сентябрьские тезисы

Тезис 1

Ролевые игры, что появились четверть века назад в СССР, опирались на две фундаментальных вещи. Во-первых, это была оппозиция. Причем оппозиция гражданская, в духе Ганди и Неру, без мордобоя. Время было такое, что большинство выбрасывало советские знамена на помойку и дружно становилось под какие-то другие. У тех, кто предпочел ролевые игры, отвращение было не к каким бы то ни было знаменам, а к самой процедуре становления под знамена. (Ср. «Но под конунговы стяги встать не слишком тороплюсь») Ролевые игры стали тогда выбором, сделать который было не так уж легко, а затем – личным и собственным делом для тех, кто играми занялся всерьез. Во-вторых, ролевые игры в своем младенчестве опирались на представления писателей, стремившихся не просто потешить читателя занимательными историями, а осмыслить происходящее вокруг в форме занимательных историй. Мы имеем в виду в первую очередь Дж. Р. Р. Толкина и А. и Б. Стругацких. Можно предположить, что первые ролевые игры были попыткой развернуть размышления, дискурсы этих великих писателей в игровое пространство, в игровое действие. Эта странное сочетание текстов отражалось даже в игровом стебе. (Ср. «Фродо миновал девятую и последнюю на этой дороге могилу Турина Туранбара...» «Дурак, сопляк», – машинально перевел Фродо»).

Но времена меняются, эпоха перемен закончилась, и вместе с ней закончилась не только жутковатая не-определенность, но некоторые важные вещи, вроде тогдашних ролевых игр. Ролевые игры в настоящий момент вполне легитимная и цивилизованная часть нынешнего общества. Хотя воспоминания о том времени вызывают приступ сожалений о несбывшемся даже у практичных и деятельных людей.

Тезис 2

Итак, ролевые игры успешно и надолго интегрированы в общество, а в обществе, если в нем жить осмысленно, надо выделить важное для себя противоречие. Для нас важным представляется противоречие двух подходов: социального и гуманитарного.

Социальный подход предполагает первостепенную значимость обобщенных характеристик людей, вещей, событий: целевая аудитория, наши клиенты и т. п. Гуманитарный подход ставит во главу угла индивидуальные характеристики и свойства людей, вещей, событий. При этом оценки «хорошо-плохо» здесь не уместны, ибо без социального подхода нет никакого воспроизводства, а без гуманитарного никакого развития. Победа одной из сторон, если бы она была возможна, привела бы либо к неуправляемому хаосу (победа гуманитарного), либо к уничтожению человеческой жизни как феномена (победа социального).

В ролевых играх это противоречие конкретизируется как противоречие уникальной метафоры и технологичной игромеханики. С одной стороны, мир, сюжет, вхождение в роль, индивидуальный загруз, с другой – боевка, экономика, магия и правила по ним. И с этим противоречием нам приходится иметь дело каждую игру. Установить, «кто на ком стоял», и что важнее – невозможно. Все вопросы типа: «Что лучше – глубокий ОБВМ или каток быдло-пехоты?» – замечательны лишь для обсуждения в социальных сетях, как, впрочем, и поиск золотой середины. Гораздо интереснее обсудить, как создать правила, обслуживающие выбранный создателями игры сюжет, и как вплести в ткань игры ситуации, порождаемые собственной логикой механики.

Тезис 3

Очевидно, что прекрасные 90-е уже не вернутся – год у нас 2016-й, и в мире слишком многое изменилось (от технологий до социальных отношений). Ждать, что появится новый великий и напишет про «героя нашего времени», в принципе, можно и, наверное, даже нужно, но вопрос ведь в том, а нам-то что делать, пока бессмертный текст еще не опубликован?

С нашей точки зрения, все усилия, весь креатив необходимо направить не на вопрос: во что бы еще сыграть? – а на формирование новых или вообще иных способов разработки и проведения ролевой игры, включая пересмотр или отмену таких «фундаментальных» понятий как «игрок», «мастер», «роль». Главное, что сейчас необходимо – это выделить и зафиксировать формы и средства разработки и проведения ролевой игры, а также способы и возможности изменения и создания этих форм и средств.

Практически все организационные формы создания ролевых игр являются заимствованиями из других областей деятельности, а потому представляют собой эклектику, удивительное сочетание несовместимых вещей. В этом наша слабость, и одновременно – наша возможность. Мы предлагаем ее использовать всем, кому надоело делать игры, как обычно, так же, как и нам. Для этого мы объявляем о проведении на Зилантконе-2016 площадки на тему «Игра мечты».

Казанский игротехнический семинар



Презентация «Игры мечты» на открытии Зиланткона-2016. Фото Михаила Захарова

Час ролевого суда

Анонс

Кто виноват? Что делать? Два важных вопроса, на которые все ищут ответ. Если второй вопрос часто раскрывают на семинарах и круглых столах, то первый – политкорректно замалчивают. Мы же все тут друзья, верно? И чем старше мы становимся, чем в БОЛЬШЕЕ количество игр погружаемся, чем больше трэша видим – тем БОЛЬШЕ вещей нам приходится замалчивать.

У вас есть уникальная возможность больше не сдерживаться и высказать всё наболевшее, не боясь никого обидеть. Более того, вы сможете на время побыть в шкуре того, кто портил вам жизнь и игры, а затем вы можете переквалифицироваться в прокурора-бичевателя или выступить свидетелем, рассказав историю из своего опыта.

Изюминка данной игры заключается в том, что она позволяет говорить о серьёзных вещах с лёгкостью и без напряжения.

Слово ведущего



Фото Михаила Захарова

Изначальная идея такого мероприятия появилась с полгода назад при подготовке нашего Самарского конвента. Хотелось устроить разговор, который смог бы воздействовать на ролевую среду, и предполагалось, что речь пойдет о проблематизации и присвоении общих для всего ролевого сообщества проблем. То, что я подготовил тогда, никуда не годилось. Простого обсуждения было недостаточно, чтобы каждый из участников игры хоть на секунду примерил на себя проблемы сообщества всерьез. Тогда накануне уже заявленного мероприятия мы переговорили со Скади (Людмилой Смеркович), и она предложила переделать формат в сатирическую игру со смешинками на манер какого-нибудь телевизионного шоу. Я пришёл домой и всю ночь печатал тексты, и утром шоу «Казнить нельзя помиловать» прошло довольно задорно, а после этого оно было немного обработано напильником и привезено на Зилант. Так родилась пародия на судебные шоу: Час ролевого суда.

Суть мероприятия в том, чтобы в ненапряжной форме обсуждать серьёзные проблемы. Смех позволял обходить коммуникационные барьеры, а обобщённая форма высказывания – присущую ролевому обществу толерантность («я не буду говорить плохо про Васю-Петю, нам ещё в одном регионе играть...»). Таким образом, формат сподвигал рассуждать о серьёзных вещах, не боясь задеть ничьё эго. А благодаря тому, что все участники так или иначе примеряют на себе роли «грехов» ролевого сообщества, то можно говорить о переосмыслении своей роли в нём. Ну и не последнее по значению – это игра, и она получилась достаточно весёлая.

Второй прогон показал, что необходима дальнейшая модернизация формата. Я надеюсь, что у нас с профессиональным адвокатом/ролевиком это дело получится, и дальше по конвентам я буду ездить в роли прокурора. После каждого прогона поступают новые заявки от игроков, все предлагают новые типажи, которых можно было бы засудить – формат расширяется, и меня как одного из создателей это радует. На втором прогоне очень пора-

довали исполнители ролей прокурора и адвоката, Пётр Шилов и Сергей (Маузер) Лебедев были превосходны, а их риторика глубока и завлекательна, полна неожиданных и правдивых аналогий. Обвиняемые тоже вживались в роли, чем изрядно радовали публику. На этом прогоне использовалась музыка, это добавляло атмосферы и делало игру больше похожей на ТВ-шоу. В качестве зон роста хочется отметить антураж и интерактивность формата – и с этим мы точно поработаем.

Я хочу сказать, что подобные игровые форматы на Зиланте вполне заменили собой семинарский блок. Я считаю, что это вполне закономерное явление. Мы ролевики, мы должны играть в ролевые игры. А практический опыт лучше всего передаётся через совместную деятельность и озарения, которые во время этой деятельности происходят. Я очень рад, что мне посчастливилось поучаствовать в работе на площадке «Игра мечты».

Александр Кай Городецкий

Предварительные материалы Час Ролевого Суда – что это такое?



Фото Людмилы Смеркович

Это сатирическая игра, пародирующая телевизионные передачи («Встать, суд идёт», «Час суда» и т.д.). В тех шоу разбирали одно запутанное дело, после чего оглашался приговор. Судили вполне конкретного человека с привлечением свидетелей и полной инсценировкой судебной процедуры. Отличие этой игры в том, что судебная процедура здесь будет моделироваться очень-очень отдалённо из-за специфики рассматриваемых дел. Обвиняться будут не конкретные люди, а карикатурные яркие образы каких-то аспектов ролевого движения. Например, судить будут не Васю Пупкина, а некоего мастера, который любит менять правила по 10 раз за игру, не предупреждая об этом заранее. То есть присяжные по игре будут выносить своё суждение не по конкретным лицам и поступкам, а по общим и абстрактным ситуациям. Доказано ли что мастер 10 раз изменяющий правила без предупреждения испортил нам игру?

Вследствие специфики игры в качестве доказательств запрещается обращаться к фактам (называть конкретные имена людей или названия игр), все утверждения должны использоваться в обобщённом виде. Если адвокат или прокурор заметят обращение к фактам – они могут заявить протест судье.

Какова процедура игры?



Фото Юрия Майсова

Играющие собираются в помещении, где получают буклеты с базовыми ролями. Затем объявляется первое заседание ролевого суда

Процедура суда

Слово обвиняемого (2 минуты). У обвиняемого персонажа персонажа есть 2 минуты, чтобы представиться и попытаться убедить зал в том, что явление, которое он собой представляет гораздо сложнее, чем выглядит с первого взгляда. Попытаться показать свои позитивные или выгодные для сидящих в зале стороны.

Свидетельские показания (4 x 1минута). Когда 2 минуты обвиняемого закончились, вызываются из зала 4 свидетеля. 2 свидетеля защиты и 2 свидетеля обвинения. Каждый из них имеет одну минуту чтобы свидетельствовать. Каждый из свидетелей по очереди отвечает на один вопрос защиты и один вопрос обвинения.

Вопрос обвинения.

Вопрос защиты. Затем обвиняемый отвечает на 1 вопрос от защиты и 1 вопрос от обвинения.

Слово обвинения (2 минуты)

Слово защиты (2 минуты) Потом обвинитель и защитник выступают по очереди, у каждого есть 2 минуты, чтобы убедить зал в виновности или невиновности персонажа.

Голосование. После этого объявляется голосование среди присяжных, которыми считаются все, кто не принимал участия в процессе (не был свидетелем, не был адвокатом, судьёй, прокурором или обвиняемым)

Оглашение приговора. В зависимости от решения присяжных, обвиняемый освобождается или приговаривается к казни, которую озвучивает судья. Звучат аплодисменты, желающие поменяться ролями делают это, например, адвокат и прокурор захотят поменяться или

на место судьи захочет прийти другой человек. Вызывается следующий обвиняемый и всё повторяется.

Если кому-то не хватило персонажа – им предлагается подумать, что в ролевом движении им больше всего не нравится и проассоциировать себя с этим явлением, после чего говорить и судить в рамках этого персонажа.

После игры во время разбора все представляют кто какого персонажа себе придумал, рассказывают о нём и проводят короткий полевой суд общим голосованием. Озвучивший свою роль сам придумывает наказание своему персонажу.

Какие есть роли?



Фото Людмилы Смеркович

Судья – следит за регламентом и последовательностью выступлений, в зависимости от решения присяжных может озвучить приговор и придумать остроумную и максимально адекватную казнь для явления или персонажа.

Обвиняемый – это карикатура на группу людей или какое-то явление, его задача убедить присяжных, что оно им нужно, что его неправильно поняли и он на самом деле хороший, без него вообще нельзя никак.

Адвокат – выступает в защиту обвиняемого, его задача задавать каверзные вопросы свидетелям обвинения, заставляя их говорить в защиту обвиняемого и вытаскивать из свидетелей защиты самые цепляющие за живое истории, чтобы оправдать обвиняемого.



Фото Михаила Захарова

Прокурор – то же самое что адвокат, но наоборот, его задача доказать вину обвиняемого.



Фото Михаила Захарова

Свидетель – в зависимости от выбранной стороны, обвинения или защиты, свидетельствовать, стараться максимально эмоционально отвечать на вопросы.

Присяжный – принять во внимание всё услышанное и проголосовать за представленную позицию, наиболее близкую его убеждениям.



Фото Людмилы Смеркович

Какие есть персонажи?



Фото Людмилы Смеркович

Судья, Адвокат и Прокурор – они имеют скорее функцию и могут не иметь какого-то своего характера, являющегося отсылкой к какому-то типу или явлению. Все остальные участники процесса – имеют ярковыраженный типаж, в рамках которого они высказываются.

Случай первый. Мастер-Ретроград

Делает игру по старым разработкам, использует старые материалы с других игр, задирает взнос повыше, складывает деньги в карман.

Обвиняется: в отсутствии роста и разнообразия, нецелевом использовании взносов, присвоении игровых взносов, вместо того, чтобы вложить деньги в игру.

Загруз на обвиняемого (выдаётся каждому обвиняемому вместе с ролью):

Вводная: Вы лично не считаете себя плохим человеком. Возможно, кому-то кажется, что вы делаете плохие вещи, но вы делаете их не просто так, а потому что у вас есть на то СЕРЬЁЗНЫЕ причины. На самом деле вы непонятый герой, вы делали то что делали потому что считаете это правильным и полезным. Ваша задача – раскрыть вашу позицию максимально полно, найти такие слова, которые убедят присутствующих, что за вами стоит некая очень важная правда, убеждение, которое они сами могли бы разделить и согласиться с ним.

Случай второй. Мастер-Вампир.

Привлекает игроков к сотворчеству, а по факту заимствует их творческие находки, экономит силы на разработке, раскручивается за счёт этого, получает одобрение и обрастает контактами, использует интеллектуальную собственность других людей, а славу и прибыль присваивает себе.

Обвиняется: в эксплуатации игроков, присвоении их творчества, раскрутке себя за счёт игроков, нечестном распределении прибыли.

Загруз на обвиняемого (выдаётся каждому обвиняемому вместе с ролью):

Вводная: Вы лично не считаете себя плохим человеком. Возможно, кому-то кажется, что вы делаете плохие вещи, но вы делаете их не просто так, а потому что у вас есть на то СЕРЬЁЗНЫЕ причины. На самом деле вы непонятый герой, вы делали то что делали потому что считаете это правильным и полезным. Ваша задача – раскрыть вашу позицию максимально полно, найти такие слова, которые убедят присутствующих, что за вами стоит некая очень важная правда, убеждение, которое они сами могли бы разделить и согласиться с ним.

Случай третий. Игрок-Торгаш

Требуется плюшки с мастера, мы же платим взнос. Требуется плюшек с мастера, иначе грозитесь слить конфликт и запороть игру или уехать с полигона.

Обвиняется: в шантаже, жадности, разрушении игрового баланса, краже мастерского времени у других игроков.

Загруз на обвиняемого (выдаётся каждому обвиняемому вместе с ролью):

Вводная: Вы лично не считаете себя плохим человеком. Возможно, кому-то кажется, что вы делаете плохие вещи, но вы делаете их не просто так, а потому что у вас есть на то СЕРЬЁЗНЫЕ причины. На самом деле вы непонятый герой, вы делали то что делали потому что считаете это правильным и полезным. Ваша задача – раскрыть вашу позицию максимально полно, найти такие слова, которые убедят присутствующих, что за вами стоит некая очень важная правда, убеждение, которое они сами могли бы разделить и согласиться с ним.

Случай четвёртый. Игрок-Потребитель

Сам ничего делать не хочет, писать квесту не хочет, хочет квестов с готовыми решениями, супер АХЧ и чтобы ему сделали красиво. Хочет быть в центре событий, и чтобы его развлекали, это должны ему обеспечить, естественно, мастера.

Обвиняется: в лени, в перекладывании ответственности, растрате чужих ресурсов

Загруз на обвиняемого (выдаётся каждому обвиняемому вместе с ролью):

Вводная: Вы лично не считаете себя плохим человеком. Возможно, кому-то кажется, что вы делаете плохие вещи, но вы делаете их не просто так, а потому что у вас есть на то СЕРЬЁЗНЫЕ причины. На самом деле вы непонятый герой, вы делали то что делали потому что считаете это правильным и полезным. Ваша задача – раскрыть вашу позицию максимально полно, найти такие слова, которые убедят присутствующих, что за вами стоит некая очень важная правда, убеждение, которое они сами могли бы разделить и согласиться с ним.

Случай пятый. Игрок-Гоблин

К игре не готовится, правила и группу не читает, на игру берёт старый прикид, читает правила по боёвке в темноте на полигоне, берёт меч и идёт играть. Играет что привык, а не что требуется. Имеет стойкое убеждение, что мастера не очень-то стараются, следовательно, игра будет так себе, вот и какой смысл вкладываться и готовиться?

Обвиняется: плохой подготовке к игре, пренебрежении знанием источника, подаче плохого примера для других игроков.

Загруз на обвиняемого (выдаётся каждому обвиняемому вместе с ролью):

Вводная: Вы лично не считаете себя плохим человеком. Возможно, кому-то кажется, что вы делаете плохие вещи, но вы делаете их не просто так, а потому что у вас есть на то СЕРЬЁЗНЫЕ причины. На самом деле вы непонятый герой, вы делали то что делали потому что считаете это правильным и полезным. Ваша задача – раскрыть вашу позицию максимально полно, найти такие слова, которые убедят присутствующих, что за вами стоит некая очень важная правда, убеждение, которое они сами могли бы разделить и согласиться с ним.

Случай шестой. Игрок-Девочка-дивный-цветок

Долго спорит с мастерами, почему девочки в средневековье не может играть в политику и просит «серьезную роль», а если не дают – обвиняет в дискриминации. Расстраивается, что нельзя выгулять кринолин на игре по средневековью. На самой игре вне зависимости от вводной собирает женскую инквизицию или движение за права женщин

Обвиняется: в разрушении атмосферы эпохи, помехе мастерскому замыслу, игнорировании прогнуса.

Загруз на обвиняемого (выдаётся каждому обвиняемому вместе с ролью):

Вводная: Вы лично не считаете себя плохим человеком. Возможно, кому-то кажется, что вы делаете плохие вещи, но вы делаете их не просто так, а потому что у вас есть на то СЕРЬЁЗНЫЕ причины. На самом деле вы непонятый герой, вы делали то что делали потому что считаете это правильным и полезным. Ваша задача – раскрыть вашу позицию максимально полно, найти такие слова, которые убедят присутствующих, что за вами стоит некая очень важная правда, убеждение, которое они сами могли бы разделить и согласиться с ним.

Случай седьмой. Заигравшийся мастер

Делает ролевую игру, прописывает себе там самую крутую роль, обладающую максимальным количеством фишек и сил воздействия, играет, самоутверждается за счёт более слабых персонажей. Радует, что выиграл ролевую игру.

Обвиняется: в самоутверждении за счёт других, очернении имиджа других мастеров

Загруз на обвиняемого (выдаётся каждому обвиняемому вместе с ролью):

Вводная: Вы лично не считаете себя плохим человеком. Возможно, кому-то кажется, что вы делаете плохие вещи, но вы делаете их не просто так, а потому что у вас есть на то СЕРЬЁЗНЫЕ причины. На самом деле вы непонятый герой, вы делали то что делали потому что считаете это правильным и полезным. Ваша задача – раскрыть вашу позицию максимально полно, найти такие слова, которые убедят присутствующих, что за вами стоит некая очень важная правда, убеждение, которое они сами могли бы разделить и согласиться с ним.

Случай восьмой. Игрок-читер

Трактует правила всегда в свою пользу, а иногда, когда никто не видит, или с всеобщего молчаливого согласия ими пренебрегает.

Обвиняется: в разрушении игровой механики, подрыве игровых систем, нечестной игре, получении игровых преимуществ путями, идущими вразрез с общими документами игры, с которыми все участники игры согласились.

Вводная: Вы лично не считаете себя плохим человеком. Возможно, кому-то кажется, что вы делаете плохие вещи, но вы делаете их не просто так, а потому что у вас есть на то **СЕРЬЁЗНЫЕ** причины. На самом деле вы непонятый герой, вы делали то что делали потому что считаете это правильным и полезным. Ваша задача – раскрыть вашу позицию максимально полно, найти такие слова, которые убедят присутствующих, что за вами стоит некая очень важная правда, убеждение, которое они сами могли бы разделить и согласиться с ним.

Протокол суда от 4.11.2016 г.

Заслушано 8 дел. Из них 3 против мастеров и 5 против игроков. Было вынесено 3 обвинительных и 5 оправдательных приговоров.

Заслушанные дела

1. Мастер – Ретроград (Оправдан)
2. Мастер – Вампир (Виновен)
3. Игрок – Гоблин (Оправдан при равенстве голосов)
4. Игрок – Потребитель (Виновен)
5. Девочка – Цветочек (Оправдан)
6. Игрок – Читер (Виновен)
7. Игрок – Торгаш (Оправдан)
8. Заигравшийся Мастер (Оправдан)

Дело №1. Мастер-Ретроград



Фото Людмилы Смеркович

Суть Обвинения: Отсутствие роста и разнообразие. Присвоение взносов при катании одного и того же контента.

Слово обвинения: Нет волшебства на лохматых играх, сыгранных несколько раз.

Слово защиты: Новое – это просто хорошо забытое старое. Мы против, когда нам указывают, на какие игры надо ехать.

Слово подсудимого: Мы уже пятнадцать лет вместе и будем так дальше.

Суд присяжных: Виновен: **3** Не виновен: **6**.

Заключение суда: Обвиняемый освобождается в зале суда.

Дело №2. Мастер-вампир



Фото Людмилы Смеркович

Суть Обвинения: Эксплуатация игроков. Воровство идей у соратников, присвоение чужой славы.

Слово обвинения: Мы – люди интеллектуального труда. Разработчики остаются в так называемых «Звёздочках на фюзеляже».

Слово защиты: Все мы дети. Игра – она для других людей, а не для мастерской группы. Любые средства хороши для создания качественной игры.

Слово подсудимого: Я собираю конструктор! Один человек не сделает всей игры, а только её часть. Только я делаю всю игру.

Комментарий в процессе суда: «За что вы платите взносы? – За кабак!»

Суд присяжных: Виновен: **12** Не виновен: **2**.

Заключение суда: Вечное забвение.

Дело №3. Игрок-Гоблин



Фото Людмилы Смеркович

Суть Обвинения: Плохая подготовка к игре, незнание источника, подача плохого примера.

Слово обвинения: «Плюёт» на остальных игроков. Ломает игру. Оставляет осадок у других. Является, по сути, только пушечным мясом

Слово защиты: Их большинство – с кем вы будете играть?

Слово подсудимого: Без нас на игре может быть только ОБВМ

Суд присяжных: Виновен: 6 Не виновен: 6.

Заключение суда: Оправдан при равенстве голосов. Обвиняемый освобождается в зале суда.

Дело №4. Игрок – Потребитель



Фото Людмилы Смеркович

Суть Обвинения: Не хочет ничего делать, не готовится толком к игре, а хочет квестов с готовыми решениями и чтобы ему делали хорошо

Слово обвинения: Этот человек мешает играть. Тварь дрожащая = взнос – гарант качества. Жрёт время мастера

Слово защиты: Мастера делали бы игру для себя и забыли про игроков. Он просто умеет пользоваться своими возможностями.

Слово подсудимого: Мы требуем, а они развиваются.

Суд присяжных: Виновен: 7 Не виновен: 5.

Заключение суда: Вечное посещение игр Мастера-Ретрограда. Ничего не ориентированно на игрока. Всё придётся делать самим.

Дело №5. Игрок Девочка – Дивный-цветок



Фото Людмилы Смеркович

Суть Обвинения: разрушение атмосферы эпохи, игнорирование прогруза, нарушение замысла мастеров.

Слово обвинения: Гендер не причём. Он хотел играть в одно, а приехал на другое. Дали игрока – приняты правила игры.

Слово защиты: Красота должна спасти мир! Вокруг только мужики, вот почему все так.

Слово подсудимого: А кто не использует игры для самореализации?

Суд присяжных: Виновен: **3** Не виновен: **8**.

Заключение суда: Обвиняемый освобождается в зале суда.

Дело №6. Игрок – читер



Фото Людмилы Смеркович

Суть Обвинения: Разрушение механик, подрыв игры. Трактовка правил в свою пользу.

Слово обвинения: Читерство – это обман! Кто главнее —я или игра? Возможно ли читерство для всех? – Нет! Именно этому игроку нужно быть для себя самым главным. Нам не нужны такие люди.

Слово защиты: Всегда приводятся одни и те же аргументы. 20 лет. И если такие игроки есть, значит они нужны, иначе бы уже давно вымерли.

Слово подсудимого: Читер может спасти вам жизнь.

Суд присяжных: Виновен: **6** Не виновен: **2**.

Заключение суда: Обвиняемый приговаривается к вечной игре в нарративные игры, где нет правил, которые он бы смог повернуть в свою пользу.

Дело №76. Игрок – Торгаш



Фото Михаила Захарова

Суть Обвинения: разрушение баланса игры. Запугивание мастеров.

Слово обвинения: Хочет комфорта для своих действий. Боится рискнуть и не хочет думать. Такой игрок приехал не туда.

Слово защиты: Такой игрок останавливает произвол мастеров.

Слово подсудимого: Я двигаю игру благодаря плюшкам мастеров.

Суд присяжных: Виновен: **3** Не виновен: **4**.

Заключение суда: Обвиняемый освобождается в зале суда.

Дело №7. Заигравшийся мастер



Фото Михаила Захарова

Суть Обвинения: самоутверждается за счёт игроков и мастеров. Очерняет их.

Слово обвинения: Он ломает возможность создания героя. Делает из игроков «аквариум с рыбками».

Слово защиты: Он двигает сюжет. Он делает игру. И он её развивает.

Слово подсудимого: Надо показать, как играть «рыбкам», иначе появляются предыдущие типы игроков.

Суд присяжных: Виновен: **4** Не виновен: **5**.

Заключение суда: Обвиняемый освобождается в зале суда.

Разборочно-сборочный цех

Анонс

Повторяющиеся похожие друг на друга игры заставляют представить некий конвейер, на котором их штампуют. Тем интереснее оригинальные, непохожие игры, игры с изюминкой, которых все еще немало в нашем с вами багаже. Возникает вопрос: «А что у них внутри?» Давайте посмотрим, какие детали делают игры неповторимыми. В разборочном цеху стоят пока четыре коробки для деталей: мир, сюжет, правила и модели, работа с игроками. Можно добавить еще сколько угодно интересных вам коробок или выкинуть ту, которая не найдет своих демонстражников. Все полученные в ходе разборки детали будут тщательно промаркированы, кратко описаны и предложены к использованию всем, кто готов собрать из них что-то новое.

Слово ведущего



Фото Алексея Боровских

В процессе подготовки к мероприятию нам стало совершенно ясно, что необходима чёткая тактовость процесса. Хочется разобрать побольше игр, побольше интересных вещей и деталей положить по коробочкам. Ну, то есть работать по-стахановски, как это делали на заводах в Советском... Минуточку... Хм... Так вот же она – прекрасная метафора для данного конкретного мероприятия – Советский завод!

Причём не просто советский завод, а именно та самая, любимая по старым фильмам картинка («Весна на Заречной улице» и др.), описанная многими писателями – проходная, столовая, несколько цехов, начальники, а также в обязательном порядке план.

Мероприятие обрело свою форму буквально на ходу. Кто работает на заводе – простые рабочие вытачивают детали (в нашей метафоре это обычные мастера, которые прописывают отдельные модельки), инженеры, которые изобретают (в нашем случае это мастера направлений, мастера сюжетники, которые думают про общую схему игры) и самые главные персонажи – директора, те, которые устанавливают план (для нас таким мастером стал ГМ, который, начиная игру, по сути выдаёт и формирует свой запрос в форме некоего ТЗ).

Также, конечно, подобралась стилистика – пятиминутные перекуры, для того, чтобы поменяться местами и сходить в другой цех или на другую должность, а также 20-минутные смены, в течении которых получился достаточно движняковый темп работы, а значит – задор! Ну и конечно оглушительная заводская сирена, которая разделяла перекуры от работы, добавляла своего колорита.



Фото Юрия Майсова

Результатом работы мы видели препарирование процесса игроделания в следующем разрезе: директора формируют ТЗ на игру, инженеры ваяют общую схему игры, а «простые» работяги делятся своими успешными наработками, которые уже применялись в жизни и доказали свою эффективность. Все результаты вывешивались там же в цехах, чтобы каждый мог оценить масштабы бедствия и размах трагедии...

Сергей Файбер Трошков

Установочная презентация №1

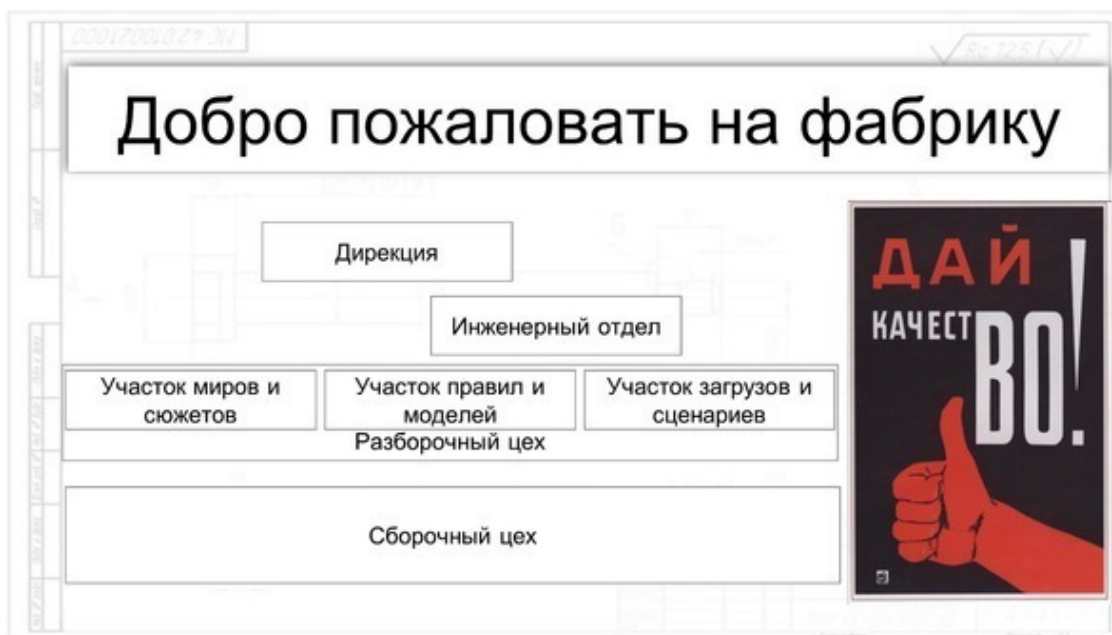


0001200027.XM

✓ R=125 [✓]

Поиграем в завод

- Разберем успешные игры по винтикам
- Поставим амбициозные цели
- Попытаемся скроить ежа из ужа



Инженеры

- Мастера и главмастера
- Предмет работы - принципиальное устройство игры мечты
- Форма фиксации: схема или образ устройства Игры



Работяги

- Мастера блоков и игротехники
- Предмет работы - удачные приемы из хороших игр
- Форма фиксации: схема детали



Расписание разборочного цеха

- 10 мин - распределение по цехам
- 20 минут - I смена
- 5 минут - перекур
- 20 минут - II смена
- 5 минут - перекур
- 20 минут - III смена
- 5 минут - перекур.

Переходить можно только во время перекура





Итоги первого такта работы

Рабочие



Фото юрия майсова

Участок загрузов и сценариев

Деталь №1: Развернутая персональная начитка по сюжету и первоисточнику Применялась: игры Алины Немировой

Устройство:

Мастер уединяется с игроком или малой группой и рассказывает истории из первоисточника и культурных контекстов. Подробно отвечает на вопросы игроков об их ролях. Минус: очень затратно, требует высочайшей квалификации. Плюс: чудовищно эффективно.

Назначение:

Эмоциональное, культурное и атмосферное погружение игрока в мир будущей игры.

Деталь №2: Персональный сборник вводных Применялась: кабинетка «О правилах ношения головных уборов»

Устройство:

- 1) вводная по миру и общему сюжету
- 2) подробная вводная по персонажу игрока (цели, задачи)
- 3) персональные игротехнические/игромеханические ограничения

Назначение:

Для быстрого, компактного, надежного введения игрока в мир игры, практически без участия мастера.

Деталь №3: Анкетирование игрока в его персональных предпочтениях до выбора роли Применялась: игры Кэт Бильбо (цикл Остров)

Устройство:

- 1) вопросы о том, во что вы хотите играть (интриги, тайная борьба, открытая борьба, атмосфера, отношения и пр).
- 2) предпочитаемая социальная роль – играть в группе/одиночкой, ведущий/ведомый и тд.
- 3) желаемая глубина знакомства с первоисточником
- 4) предпочтения о собственном месте в игре.

Назначение:

Подбор наиболее адекватной и интересной человеку роли. Диагностика интересов, предпочтений, возможностей игрока. Коррекция сетки ролей.

Деталь №4: Развернутая анкета персонажа Применялась: игры Кэт Бильбо, «Последний Союз» (первый) и пр.

Устройство:

Вопросы к игроку про его персонажа: формальные данные, отношения с другими людьми (семья, друзья, враги), собственные ценности и сверхценности персонажа, вера и/или мировоззрение персонажа, законы и правила, которые соблюдает персонаж, случаи из жизни и тд.

Назначение:

Создание роли игроком в играх со свободной разработкой персонажей

Деталь №5: Прием экзаменов у игроков мастерской группой Применялась: «Игра Престолов» (Киев, 2010 г, численность 600 чел)

Устройство:

Мастера экзаменуют всех без исключения игроков. Билеты состоят из нескольких вопросов. Группы вопросов:

- 1) знание источника
- 2) общее знание правил
- 3) боевые правила.

В зависимости от ответственности роли кол-во вопросов варьируется. Не сдавшие экзамена возвращаются в конец очереди.

Назначение:

Для обеспечения знания правил игроками. Завязывание общей коммуникации между игроками. Игроки помогают друг другу сориентироваться в мире. Плюс: много эффективнее, чем парад команд.

Деталь №6: Автовводные Применялась: игра «Конец парада» (РМЛ-2015)

Устройство:

Ответ игрока из позиции персонажа на заготовленный набор вопросов, формирующих его прошлое. Форма – продолжи предложение, например, «Мне было плохо, когда...», «Как только я вырос, я...» и тп.

Назначение:

Игрок самостоятельно и объемно формирует прошлое своего персонажа. Помогает мастеру в работе с сюжетом для создания завязок и инструментов влияния на игрока, а также сюжетных микроходов на полигоне.

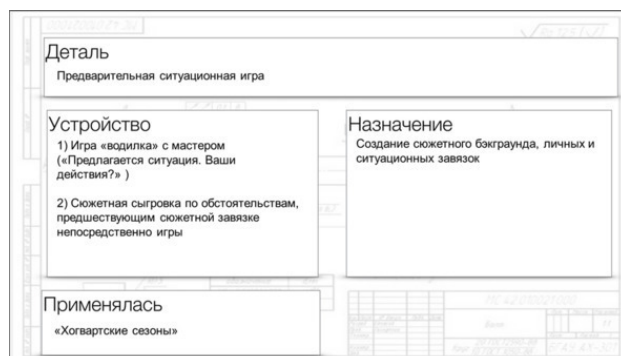
Деталь №7: Предварительная ситуационная игра Применялась: «Хогвартские сезоны»

Устройство:

- 1) игра «водилка» с мастером («Предлагается ситуация. Ваши действия?»)
- 2) сюжетная сыгровка по обстоятельствам, предшествующим сюжетной завязке непосредственно игры

Назначение:

Создание сюжетного бэкграунда, личных и ситуационных завязок



**Деталь №8: Погружение в мир
методом художественного текста
Применялась: «На пороге неба» (НН, 2016 г)**

Устройство:

Художественный текст по миру игры описывает различные ситуации из жизни обитателей мира

Назначение:

Глубокое погружение в мир игры с помощью эмоционального воздействия на игрока и создания целостной картины мира.

**Деталь №9: «Бездна»
Применялась: игры Ксинга, «На пороге неба» (НН, 2016 г)**

Устройство:

Отдельная игротехническая локация с заранее заготовленными «аттракционами» (местами воздействия на игрока через чувства, ощущения, психологическое давление, элементы психотренинга и пр). Задания и сообщения игроку от необычных персонажей и сущностей.

Назначение:

Моделирование необычных, нестандартных (сверхъестественных, необычных и пр) переживаний, телесные психопрактики.

**Деталь №10: Игровой мертвятник
Применялась: «Новая Тень» (1—2, игры КИСа)**

Устройство:

Зона выхода из действия убитого или умершего персонажа представляет собой часть мира игры, либо иную, но также игровую реальность. Игроку помогают мастерские персонажи.

Назначение:

Рефлексия игроком своего сюжета и событий игры без выхода из роли, с позиций персонажа.

**Деталь №11: Проблематизирующий перезагруз
игрока, выходящего из мертвятника
Применялась: «Стражи Северных Границ»**

Устройство:

Мастерский персонаж разбирает с игроком/персонажем произошедшее в игре, доводя это до состояния проблемы, и предлагает выйти персонажем, решающим эту проблему

Назначение:

Принятие роли игроком, мотивация игрока, самоопределение, осмысленные дальнейшие действия игрока.

Участок правил и моделей

Деталь №1: Концепция женской игры

Применялась: Игра на 500+ человек, Умереть в Иерусалиме

Устройство:

- 1) 4 обязательных завязки
- 2) Женщин плотно включить в эти завязки

Назначение:

Максимальное включение в игру женских персонажей

Деталь №2: Правила астрономии и навигации

Применялась: Игра 1000, Игра престолов под Калугой

Устройство:

- 1) Астрономические данные раскиданы по разным библиотекам
- 2) Данные были зашифрованы, часть шифров знали астрономы
- 3) Знание астрономических данных давало преимущество в логистике и как следствие в экономике

Назначение:

1. Наука давала сильный бонус в политике
- 2) В игре было место для игрового «интеллекта» (игрок, который любит много знать)

Деталь №3: «Ленточная» система боевки

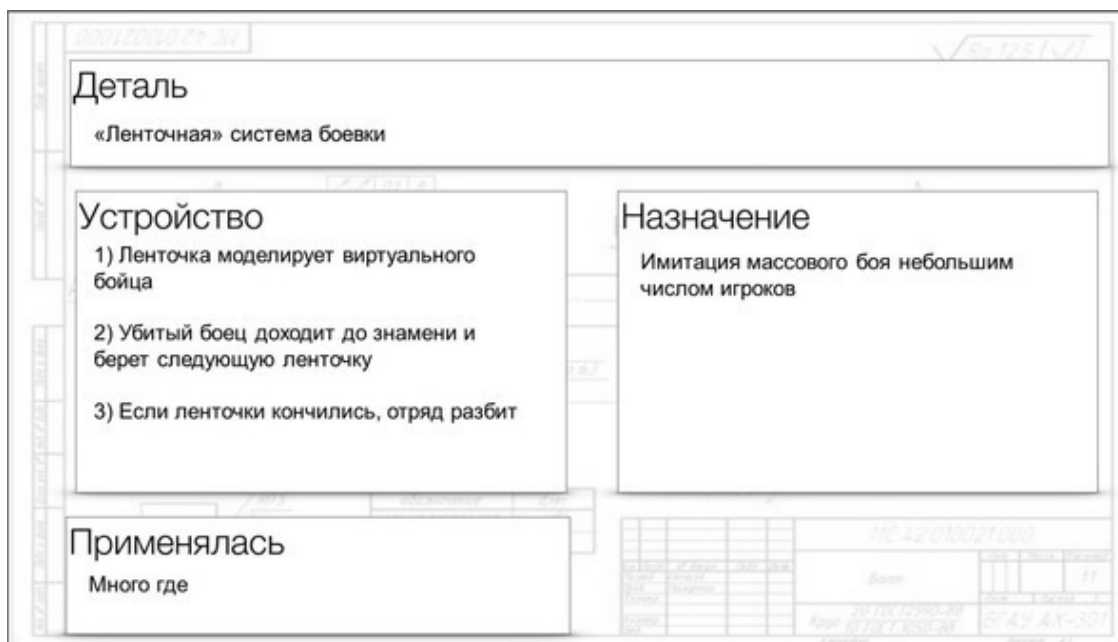
Применялась: Много где

Устройство:

- 1) Ленточка моделирует виртуального Бойца
- 2) Убитый боец доходит до знамени и берет следующую ленточку
- 3) Если ленточки кончились, отряд разбит

Назначение:

Имитация массового боя небольшим числом игроков



Деталь №4: Модель магии/религии
Применялась: Игра на примерно
100 человека, Королева Марго, Екатеринбург

Устройство:

- 1) Бусины отыгрывали волю
- 2) Маг вкладывал N единиц воли, а тот, кто защищался от магии M единиц) Вскрывались одновременно, у кого больше, тот победит) Маги могли оказывать дистанционное воздействие через игротехника
- 3) Воля постепенно восстанавливалась через исповеди (выдавали священники)

Назначение:

- 1) Религия была обеспечена механикой
- 2) Простая и бесспорная модель мистических взаимодействий между магией и религией

Деталь №5: Боевая модель корпус-конечность
Применялась: Много где

Устройство:

Вместо хитов попадания в часть тела – в корпус тяжелое ранение, в конечность – легкое

Назначение:

Минимум споров

Деталь №6: Модель экономики с товарно-сырьевой биржей Применялась: Игра 100 чел, Седьмое море, Самара

Устройство:

- 1) «Безликий» товар, про который владелий сам определяет на торгах, к какому из 4 типов он относится
- 2) Провоз товара через локации увеличивает ценность товара (отмечается в карточке по прохождению локации, если хозяин локации не против)
- 3) Ограничения по логистике (не везде можно пройти)
- 4) На экономические отношения влияет политика (я могу не поставить штамп своим недругам)
- 5) Раз в какое-то время проводятся торги, делаются ставки на товары, которые выставляют торговцы, деньги получают за сыгравшие ставки, а не за товар

Назначение:

- 1) Потенциальный движок игры
- 2) Обеспечение политических сюжетов
- 3) Элемент риска
- 4) Можно сделать гадость ближнему на экономическом поле

Деталь №7: Модель женской игры Применялась: Игра на 130 чел, «Рим», Москва

Устройство:

Женский институт решал вопросы, важные для локации. Некоторые вопросы решались только женщинами, причем механизм принятия этих решений был для мужчин непрозрачен

Назначение:

- 1) Зависимость политики от женских персонажей
- 2) Женщин включили в игру по сильно патриархальному миру

Деталь №8: Модель магических исследований Применялась: Игра на 100 человек, «Трансильвания» по Миру Тьмы

Устройство:

- 1) Рецепты, проявлявшиеся при нагревании бумаги
- 2) Ритуальные предметы класса «меч предателя» (надо найти в игре какого-нибудь предателя и добыть его меч)

Назначение:

- 1) Кинестетические правила – надо руками нагреть бумажку и не сжечь
- 2) Провокация событий на игре (например, предательства, если мне нужен меч предателя)

Деталь №9: Ночная боевка **Применялась: Техногенная игра** **по Фоллауту, на 100 человек**

Устройство:

- 1) Ночью нет боестолкновений из-за ТБ
- 2) За 1,5 часа до остановки боев вводилась «ночная боевка» ларп без огнестрела

Назначение:

- 1) Дали возможность победить людей с приводами
- 2) Взаимодействие страйкболистов и ролевиков
- 3)!! Много конфликтов

Деталь №10: Модель алхимии **Применялась: Игра на 150 человек, «Ливень» Самара**

Устройство:

- 1) Создание эликсиров
- 2) Изучение с проверкой экспериментов
- 3) Очистка веществ, побочные эффекты от применения грязных веществ
- 4) Пока не выпьешь новое зелье, не узнаешь эффект
- 5) Разные названия веществ у разных алхимиков

Назначение:

- 1) Втащить исследование в игру
- 2) Создание неожиданных рисков

Деталь №11: Модель медицины **Применялась: Игра на 150 человек, Аркхэм, Самара**

Устройство:

- 1) Полный цикл работы больницы (от закупок до постоянного наблюдения приписанных больных)
- 2) Операции моделировались системой трубок с водой (надо пересобрать систему, не пролив воду)
- 3) Игротехнические санитары

Назначение:

- 1) Вывод ресурсов из города (лечение дорогое)
- 2) Отдельный Диснейлэнд в больнице

Участок миров и сюжетов

Деталь №1: Аутсорсинг сюжета/мира Применялась: Форпост

Устройство:

Игроки по заказу мг пишут помимо квесты часть мира и сюжета

Назначение:

Повышение интереса к игре, привязанности.

Деталь №2: Прописанные вводные Применялась: Молот ведьм 2016 Марий Эл 200 чел.

Устройство:

Игрок подбирается под конкретную написанную роль.

Назначение:

Красивая достоверная картина мира, логичное развитие игры.

Деталь №3: Смена контекста Применялась: Системный Объект

Устройство:

Предметы и события из источника перемещаются в другой контекст.

Назначение:

Известные события представляются в новом свете.

Деталь №4: Реперные точки источника Применялась: Игра престолов 2014 1000+ калуга

Устройство:

Контент-анализ источника и выделение реперных точек и предметов.

Назначение:

Высокое соответствие духу книги.

Деталь №5: Онлайн-офлайн сессии Применялась: Доминион

Устройство:

Сбор заявок на игровые действия и реакции на них до во время и после игры.

Назначение:

Большой вклад и активное участие игроков.

Деталь №6: Сыгровки на принципы мира Применялась: Башня восхождения Москва 2016 60чел

Устройство:

По результатам сыгровок фиксируются история и ценностные особенности персонажей, групп и т. д.

Назначение:

Пропись авторского мира, игроки разделяют мастерский замысел

Деталь №7: Генезис/микроскоп Применялась: Лиделон 30 чел. Удмуртия.

Устройство:

В хронологическом порядке придумывается последовательность событий

Назначение:

Даёт бэкстори, логичный и внутренне непротиворечивый мир

Деталь Генезис/микроскоп	
Устройство В хронологическом порядке придумывается последовательность событий	Назначение Даёт бэкстори логичный и внутренне непротиворечивый мир
Применялась Лиделон (Удмуртия) 30 чел.	

Деталь №8: Система стресса Применялась: Аркхем 2016 70чел Самара

Устройство:

Получить стресс легко, потерять сложно, нужна движуха для снятия

Назначение:

Дало много микросюжетов, большую связность игры

Деталь №9: Якоря **Применялась: Рим 2015 130 Москва**

Устройство:

3—5 ярких особенностей или ценностей для каждой группы спускаются сверху мастерами вместе с подобранными по совокупности этих якорей поведенческими паттернами, рекомендациями к отыгрышу.

Назначение:

Самоидентификация групп

Деталь №10: Макроскоп **Применялась** **Не применялась, требует тестирования**

Устройство:

Из одной детали мелкой выводится мир её окружающий.

Назначение:

Даёт внимание к мелочам, мир уточняется с каждой итерацией, мир декорация не мешает играть

Деталь №11: Игровой мертвятник **Применялась: Королёва Марго** **Екатеринбург 100+, много где еще**

Устройство:

После смерти тебя забирает мастер и разыгрывается что-то вроде страшного суда или исповеди.

Назначение:

Переосмысление, законченность сюжета, возможность продолжения игры в зависимости от исхода общения

Деталь №12: Анализ квент на точки пересечения **Применялась: 7 море Самара 80чел**

Устройство:

Читать квенты, искать точки пересечения, сводить вместе близкое по смыслу.

Назначение:

Даёт: детально построенные конфликты, взаимодействие персонажей, учёт игроцких хотелок

Инженеры

Инженеры, как им и положено, создавали чертежи конструкций. Точнее, схемы игры. А еще точнее, рисовали комиксы про то, как надо делать игру – чтобы простым рабочим было понятнее. Получилось три вполне наглядных схемы, правда, при всей красоте использовать их оказалось довольно трудно – но кто же сказал, что работать будет легко.



Фото Людмилы Смеркович

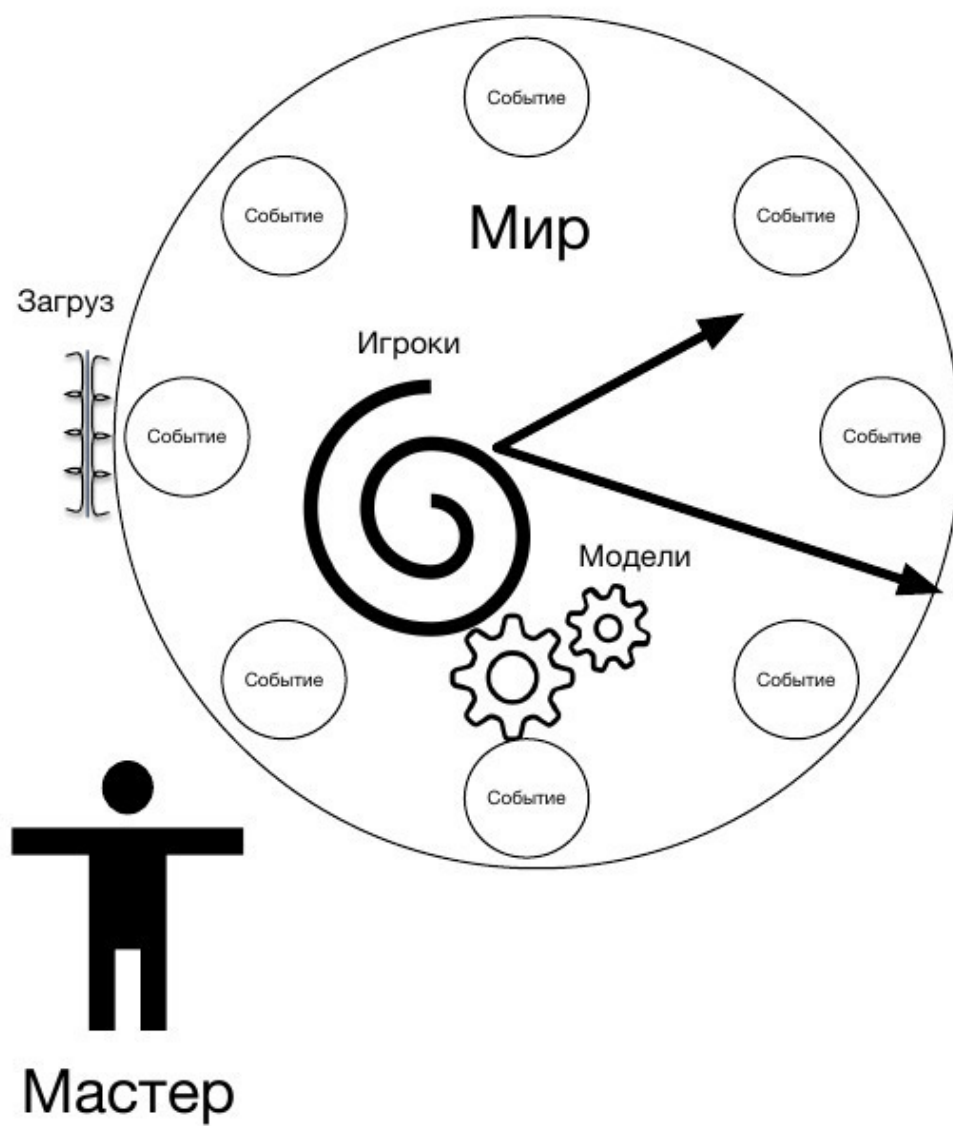


Схема №1

Конвейер по производству пружин (персонажей из хороших игроков)

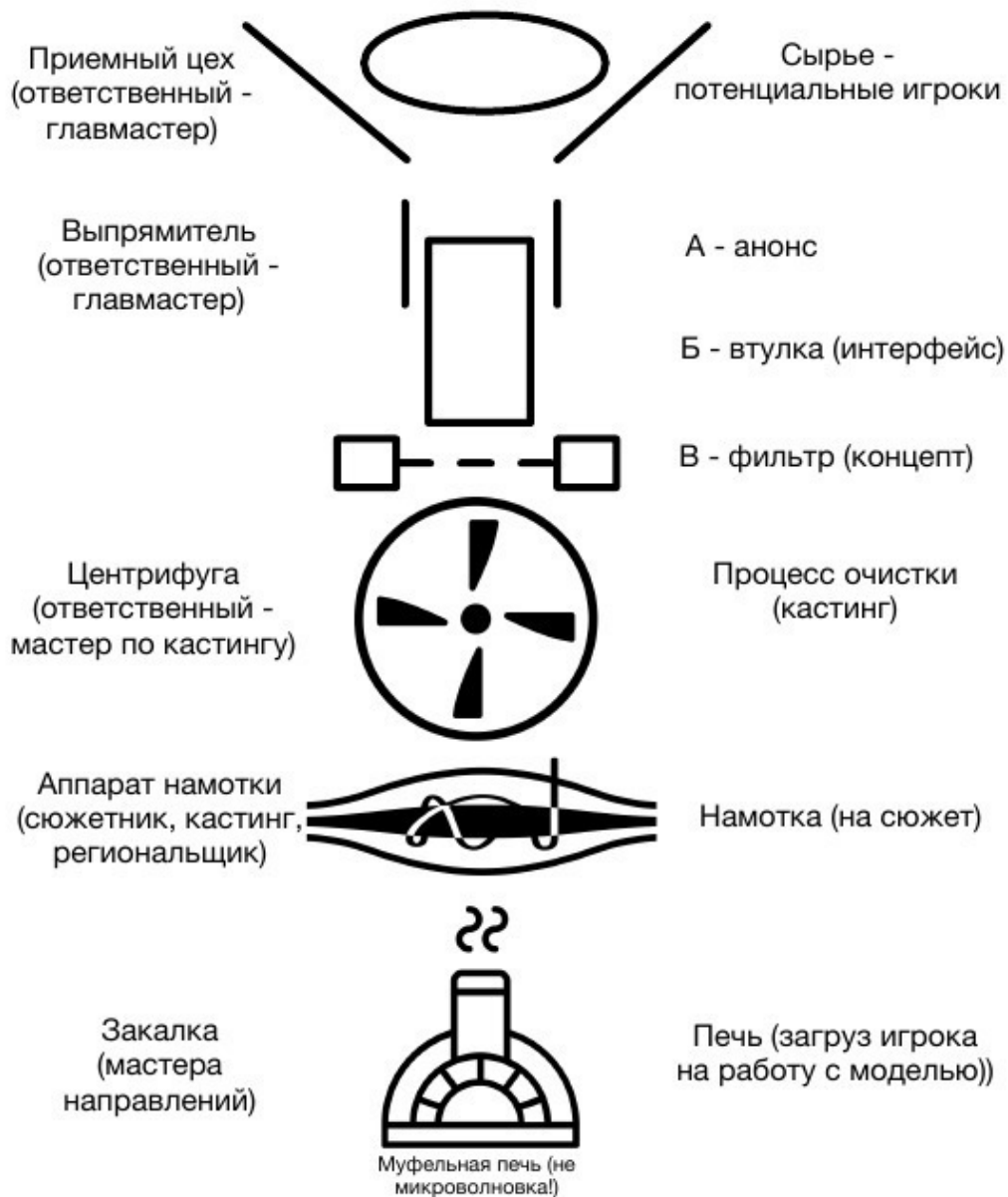


Схема №2

Процесс выточки шестеренки (игровой механики)

Проектирование
(ответственный -
главмастер)



ТЗ

Выточка
(ответственный -
мастер направления)



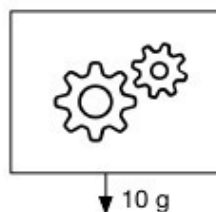
Написание модели

Подгонка
(ответственные -
все мастера направлений)



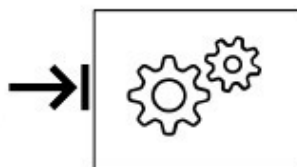
Проверка взаимодействия
с другими моделями

Испытания
(ответственные -
мастер направления,
тестеры)



Краш-тест

Калибровка
(ответственный -
мастер направления +
мастер по кастингу)



Прогруз игроков
на работу с моделью

ТО, чистка, смазка,
починка
(мастера
направлений,
игротехники)



Курирование системы
в процессе игры

Схема №3

Дирекция

Игра мечты фиксировалась в форме ТЗ. Было несколько обязательных полей:

- В чём состоит мечта?
- В чём замес игры?
- В чём проблема? Почему нельзя сделать вот прямо сейчас?
- Как делать точно не надо (потому что не хочу или потому что пробовали и не понравилось)
- Что обязательно нужно включить?



Фото Юрия Майсова

Техническое Задание №1

Мечта: Сделать социальную игру в Викторианском Лондоне

Замес: Данная эпоха предоставляет возможность взаимодействия между собой различных социальных институтов.

Проблема: Как быстро в игре сыграть в медленные процессы? В эпохе того времени каждый производственный либо социальный процесс занимал некоторое время, зачастую месяцы или годы. Как сыграть в такую игру при том, что игроки привыкли работать с намного более быстрым форматом игры?

Как делать не надо: Не нужно делать игру в Гай Ричи – Style.

Надо: Плотный социальный блок, институты.

Техническое Задание №2

Мечта: Игра про падение Древнего Рима

Замес: Игра не в «вынос варварами Рима», а в разрушение римского общества и демократизацию

Проблема: Как сыграть процесс, который длился век, при этом не прерывая игрового действия.

Как делать не надо: Не надо делать такты и разрывное игровое действие. Не нужно прочего Nordic Larp

Техническое Задание №3

Мечта: Футуристическая техногенная игра

Замес: столкновение разных культур с принципиально разными технологиями

Проблема: 1) лютый бюджет

2) Страйкболисты не ролевики. Страйкеры играть не хотят, а у ролевичья нету приводов и прочего техногена.

3) В киберпанке героев мало, но все они гиперкрутые. Нет возможности дать каждому игроку шанс побыть таким героем.

Как делать не надо: не надо использовать NERF и стандартный страйк.

Надо: разные цивилизации должны быть разными во всём – от мировоззрения до технологий.

Техническое Задание №4

Мечта: Подготовка гражданской войны Америки

Замес: Играем в ожидание войны. Городок на юге. Все понимают, что вроде бы оно должно произойти, но ведь не факт же.

Проблема: 1) Антураж. У большинства нет даже примерного прикида на эту эпоху.

2) Боёвка. Понятно, что надо стрелять, но чем и из чего или непонятно или очень дорого

3) Менталитет

4) Отыгрыш рабов и индейцев. Большинство ролевиков будут сразу пытаться поднять восстание и совершить революцию, а интересно как раз поиграть в процесс перехода от сознания раба к сознанию революционера.

Техническое Задание №5

Мечта: Смутное время, семибоярщина.

Замес: Первая попытка в истории обойтись без центральной власти.

Проблема: 1) Боёвка. Тоже надо из чего-то стрелять, но или непонятно из чего, или дико дорого.

2) Трудно не скатиться в исторические рельсы – отчётливо понятно, что именно произошло в данный период и какое решение было в итоге принято.

3) Как сохранить автономность центров

4) Как заставить игроков играть во вменяемую политику, а не в объединение. Играть в выбор и политические риски.

Второй такт работ

Однако, не интересно делать простые наборы деталей, схемы и запросы. Во второй части нашего цеха мы произвели плановую реструктуризацию и создали Сборочный цех – место, где из готовых запчастей, по уже имеющимся схемам можно сделать что-то, что удовлетворяет ТЗ.

Правило было простое – все участники теперь становятся простыми работягами и формируются в цеха по сборке. Далее активные мастера цеха выбирают одно ТЗ и начинают его работать. Единственным условием было то, что участник не может разрабатывать предложенную им на предыдущем такте игру – у него это уже «не получилось», раз для него мечта всё ещё не осуществилась.

Установочная презентация №2

00012000071 JV

✓ R: 125 [✓]

Сборочный цех

- В процессе разборочного цеха директора сформировали ряд ТЗ – запросов на замысел игры.
- Необходимо собраться в группу, выбрать себе замысел по душе и с помощью инженерных схем, а также не менее двух деталей собрать игру
- Форма фиксации: Позовите людей в свою мастерскую группу на игру.



00012000071 JV

✓ R: 125 [✓]

Расписание сборочного цеха

- 15 минут - выбор ТЗ
- 30 минут - выбор/генерация схемы, а также деталей
- 30 минут - презентация замыслов

Вывод





Спасибо! Успехов в труде!



Итоги второго такта работы

Игра по Риму

Формальная часть

ТЗ №2 (Игра по закату Римской империи)

Схема №2

Предлагаемые к использованию детали из разборочных цехов:

- женская игра с Рима
- ленточная боевка
- онлайн/оффлайн сессии
- экономика – изменение ценности вещи при прохождении товара по рэперным точкам
- автовводные
- экзамен игроков на знание правил

Обсуждение и разработка

Основное ТЗ – за время игры отыграть процессы (в частности, дероманизацию имперских окраин), которые длились век. При этом не делать разрывных тактов.

Подготовка к игре начинается еще в онлайн, по методу Микроскоп или Королевство. По их итогам на конвентах проходят сыгровки про славное прошлое. Задача: формирование образа идеального Рима (в прошлом).

На сыгровках игроки играют персонажами своих предков. Информация о них получается методом автовводных.

На разных конвентах происходят сыгровки разных культур. Например, на Волке играют римляне, на Комконе – варвары и тд. Можно играть не обязательно за свой персонаж (на основной игре), но желательно использовать информацию с конвентных сессий в бэкграунде своего персонажа.

По итогам сыгровок формируется и/или дополняется сюжет основной игры.

Для решения основной задачи на полевой игре применяется модель с Исхода – все персонажи игры смертны, и проходят в своей жизни три стадии – молодость, зрелость, старость. Об этом все игроки предупреждены заранее.

Но на продолжительность жизни могут влиять различные факторы, время жизни вариативно. Так, например, экономика. Римлянам для поддержания достойной жизни в этой провинции требуется большое количество ресурсов. И если на начало игры это сделать легко, то чем дальше, тем труднее. Например, постоянная поддержка дорог и крепостей требует денег. Поддержка численности легионов – воинов (а их все меньше, поскольку из мертвятника римляне выходят местными варварами). Приходится набирать солдат уже из местных, сначала они наемники, а затем уже и начальники. Это все – инструменты дероманизации.

У христианских ересей – другие правила по посмертию. Идея в том, что все дохристианские религии предполагают, что жизнь – лучшее, что происходит с человеком, и после смерти их ждет тлен, скука и забвение. А вот у христиан после смерти радость, рай и встреча с богом. Это – инструмент смены убеждений.

Также к варварам могут прийти соседние племена (тоже выходцы из мертвятника).

Женская игра. Основная модель – с Рима. Собрание Бона Деа является реальным инструментом влияния на игровую ситуацию. НО! С каждым днем собрать на Бона Деа определенное количество римских женщин становится все сложнее, с определенного момента –

невозможно. Так уходит влияние римских обычаев и римских богов. В то время как магия варварских женщин становится сильнее. И это еще один инструмент дероманизации.

Техногенная игра

ТЗ №3 (Техногенная футуристическая игра)

Сюжет и Мир:

Макроскоп

Outsourcing

Сыгровка фракций



Фото Людмилы Смеркович

Макроскоп для ТЗ для моделей

телефон. концепт механики

Столкновение разных фракций

а) Макроскоп (определение разницы культур)

б) Сыгровка фракций

Принципиально разные технологии

а) Макроскоп для определения ТЗ к технологии

б) Индивидуальные модели (с исключениями)

Рассказать про оптимизацию

Мери Сью

Все работают с баттлнетом

Игра по Викторианской эпохе

ТЗ №2 (социальная игра в викторианском Лондоне)



Фото Павла Круглова

Тема игры: скандал, одновременно светский и уголовный. Противостояние институтов с обществом и между собой.

Игра: судебный процесс. Герой процесса – из богемы, аристократического происхождения, со шпионскими завязками и вообще полезный многим человек с богатыми связями. В его судьбе так или иначе заинтересованы представители разных социальных слоёв и институций. Обвиняется в том, что тайно выкапывал из могил трупы молодых девушек и предавался с ними разврату.

Формат игры: трёхдневная павильонка в городе или на базе, где в первой половине дня происходит открытый судебный процесс, а всё остальное время – другие события, связанные со скандалом.

Социальные группы и слои (аристократы, мещане, низы, криминал и т.п.) обладают ценностями, традициями и поведенческими ритуалами (которые внятно прописываются для игры).

Институты (правительство, полиция, суд и закон, разведка, церковь и т.п.) обладают функциями и процедурами (которые внятно прописываются для игры).

Институты стоят на страже интересов общества.

Институты пересекаются с социальными группами, которые лоббируют свои интересы.

Персоналии в игре – представители социальных групп и институтов.

Скандал высекает искру между институтами.

Без ритуалов в обществе невозможно обсуждение какого-либо вопроса («что скажет княгиня Мария Алексеевна?») и вынесение общественного приговора.

Места, где скандал обсуждается в обществе: мужские клубы, рауты, балы, журфиксы, игорные дома, пресса, тотализатор и т. п.

Развитие скандала в сфере институтов структурируется процедурами, при посредстве которых происходит взаимодействие между институтами.

Используемые в игре процедуры и ритуалы, характерные для своего времени и общества, с одной стороны, структурируют время и действия, придавая происходящему неспешный темп, с другой стороны – втягивают содержание эпохи, свойственные ей смыслы.

Взяли из деталей:

- Автоводные, но не по персоналиям, а по институтам
- Женская игра

Итоги работы разборочно-сборочного цеха

Продукция завода

- 33 детали в разборочном цеху (по 11 в каждом участке - участке миров/сюжетов, правил/моделей и загрузов/сценариев)
- 2 базовых схемы устройства любой игры от инженеров
- 5 ТЗ от директоров
- 3 ТЗ взяты в работу в сборочный цех - Викторианская Англия («В тисках протокола»), Разрушение Римского Мира («Mors Romana») и Футуристический Технотриллер («Deus Effect»)

Open Space

Анонс

Мини-конференция на тему «Игра мечты». Расписание составляется в начале из тем, заявленных здесь и сейчас участниками, и корректируется в ходе мероприятия – если есть свободное место и время, его может занять любой желающий со своей темой. Опен-спейс проводится в едином большом пространстве, разделенном число символически столами и номерками на «норы». Участники могут свободно перемещаться между секциями, голосуя ногами за наиболее интересные темы или иницилируя новые. Обязательным атрибутом формата является непрерывный кофе-брейк, т.е. каждый желающий может в любой момент налить себе кофе, чаю, перекусить, или даже проводить свою секцию возле чайника.

Слово ведущего



Фото Юрия Майсова

Задумывая площадку «Игра мечты», мы с коллегами сразу вспомнили про формат Open Space. Даже думали сначала всю ее проводить в этом режиме, благо, уже использовали его на Мастер-Зиланте. Но потом вспомнили, что оно хоть и открытое пространство, но все-таки замкнутое, и для его нормальной работы требуется, чтобы люди плотно погрузились в тематику и проблематику, не отвлекаясь на другие дела. На Зиланте это то ли к счастью, то ли к сожалению, невозможно – параллельные мероприятия, концерты, общение с друзьями, которых видишь раз в год. Так что решили сделать совсем маленький опен-спейсик, часа на три.

Что это вообще такое? Если вам интересно почитать про классический вариант – посмотрите http://adukatar.net/wp-content/uploads/2009/12/5_Pages_18-23.pdf, там все подробно и доступно изложено, а здесь ограничимся кратким описанием, которым мы пользовались на нашей площадке. Есть легенда, что создатель формата, Харрисон Оуэн, исходил из того, что раз участникам конференции больше всего нравятся кофе-паузы, то и надо проводить конференцию, целиком состоящую из кофе-пауз. Любопытно, что сам мистер Оуэн не считал, что изобрел что-то принципиально новое, и поэтому сразу отпустил свое создание в свободный полет. Неформальное общение в кругу единомышленников много где происходит и происходило давным-давно – в кругу семьи, на ярмарочной площади, в курилке, так что ничего супер-прорывного в этой идее и в самом деле нет. Зато есть несколько принципов и рекомендаций, вычисленных на практическом опыте. Вкратце они таковы:

Пришедшие сюда люди – самые подходящие участники

То, что происходит – то единственное, что может произойти

Процесс начинается, когда приходит время

Если конец – то конец/если не конец, то не конец

И еще есть самый главный закон Open Space – «Голосование ногами»:

Если вы поняли, что в этой группе вы сами ничему не учитесь и ничего не даете другим – сразу уходите. Этим вы проявляете уважение к группе и ее работе.

Опираясь на эти простые правила, мы и запускали опен-спейс на тему «Игра мечты». В качестве задания для участников мы предложили взять чью-нибудь «хотелку» (идею игры, которую не знаешь, как реализовать, но очень хочется) и довести ее до внятной фиксации – замысла, схемы, художественной истории – главное, чтобы этой идеей можно было потом с кем-то поделиться. Под хотелки мы и формировали рабочие группы путем минутных пре-

зентаций «созывающих» и быстрого голосования стикерами на доске расписания – если кто-то видел, что образуется нежелательная параллель, он тут же переносил свое обсуждение или просил подвинуться коллег.



Фото Людмилы Смеркович

А потом объявили старт, и все понеслось – три часа круговорота между норами и столиком с кофе-чаем, перебегания из группы в группу, смена флипчартов, словно декораций... И в результате мы получили толстый рулон флипчартов, часть из которых созывающие превратили в развернутые тексты, за что им большое спасибо. Но на всякий случай мы публикуем всю наскальную живопись – вдруг кому пригодится.

Когда подводили итоги, самым интересным оказалось то, что сразу несколько созывающих сказали разными словами: мы после этих коротких разговоров поверили, что идея, с которой каждый из нас пришел, не такая уж безумная и невыполнимая, как казалось. Наверное, только ради такого результата и стоило затевать это безобразие. Мечты просто обязаны время от времени сбываться, особенно если кто-то прилагает для этого усилия.

Людмила Скади Смеркович

Итоги работы Open Space

Слот 1, Нора 5

Тема: Замысел игры «Кандидат магических наук» Спесирующий: Алексей Боровских

Преамбула: Я, вообще-то, не игротехник, но, занимаясь педагогикой, фиксирую свою позицию как именно педагогическую: меня интересует использование игр в образовании. Основная проблема, которая с этим связана – это проблема функции игры. Образовательной, а не какой-то другой (эмоциональной, эстетической, интеллектуальной и пр.). Поэтому я буду заходить со стороны проблемы именно образовательного характера.

Заход: Идею я получил от Тора (Юрий Орлов) на встрече в Москве участников «Форпоста» в октябре, который рассказал про игру, которую они делали про НИИЧАВО. Эта мысль меня, конечно, зацепила: у Стругацких в их романе действительно очень удачно абстрагирована от предметности сама социально-деятельностная структура, система отношений, культурных норм и пр. научного учреждения, и поэтому не использовать эту абстракцию, тем более, что опыт уже был и Юрий выразил готовность как-то соучаствовать, было бы грехом.

Проблема: Проблема, под которую мне представилось полезным использовать данную идею, следующая. Современная наша наука (я буду говорить про отечественную, что-то из этого, может, справедливо и для зарубежной, но это пока за рамками моих интересов) представляет собой что-то вроде куска сахара, попавшего в лужу. Вроде внешне она представляет собой всё ту же инфраструктуру, однако внутри всё сильно изменилось. Простая цифра: в 60-е – 70-е годы математиков (занимавшихся этой наукой, лучше или хуже, с умом или без ума – это другой вопрос) было десятки тысяч, а сейчас количество дееспособных людей в этой области, насколько я себе представляю, исчисляется сотнями. То есть мы имеем редукцию на один-два порядка. Есть, конечно, направления, которых это не очень коснулось – биология, химия и физика в направлении наук о материалах, может быть фармакология, но это скорее исключение, чем правило. Сильное чисто социальное разрежение создало специфический феномен инерции. Основная масса серьёзных учёных, оказавшихся в таком вот достаточно «разреженном» пространстве, чтобы не терять целостность науки, вынуждена с трудом удерживать контроль за исследовательскими процессами в своей и близлежащих областях. Поэтому на поиск где-то за рамками этих областей не остаётся ни сил, ни времени, ни средств. И, соответственно, молодых людей, которые приходят в аспирантуру в МГУ, эти учёные вовлекают именно в вот эти, инерционные процессы, грубо говоря, затыкая ими те дырки, которые возникают. (См. рис. 1.)

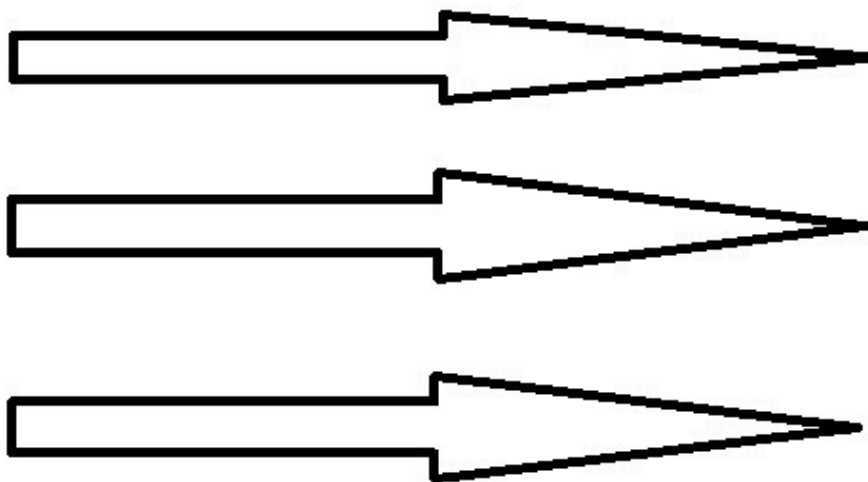


Рис. 1. Инерционные направления в науке

В то время как для того, чтобы состояться как учёному, человеку необходимо прежде всего научиться ставить (или хотя бы выбирать) себе задачу, самоопределяться, самостоятельно планировать свои исследования и пр. И это представляет собой педагогическую проблему: с одной стороны, учёба в аспирантуре требует и даже, можно сказать, принуждает к выполнению работ в рамках научной инерции (которая имеет вполне объективные основания), с другой – для того, чтобы стать учёным, необходимо освоить прежде всего навыки самостоятельной научной деятельности. Как результат этого конфликта – аспиранты или не доходят до диссертации потому, что функционирование в сложившемся научном направлении в качестве «винтика», или, что хуже, «рабочей лошади» уничтожает всякую мотивацию, и человек бросает, или, проявляя самостоятельность, уходит из науки в другие сферы деятельности, где они эту самостоятельность могут реализовать и развивать.

Замысел: Игра «Кандидат магических наук» предназначена для того, чтобы воспроизвести проблему в абстрагированной от предметного содержания форме и за счёт организации циклов самоопределения и рефлексии эту проблему, во-первых, осознать, а во-вторых, попробовать решать, фиксируя используемые средства (по моему предположению, это будет, с одной стороны, некая ценностная система, а с другой, некая стратегия взаимодействия с научной инфраструктурой и социумом). Целевая аудитория – аспиранты (наш факультет ведёт занятия по педагогике у аспирантов МГУ разных специальностей и направлений науки, и мы можем попробовать в рамках этого курса провести такую игру), хотя, возможно, потом эту игру можно будет модифицировать и под другие возрастные и социальные группы.

Конструкция: 1. Общая схема (онтология?). Игровая цель – степень кандидата магических наук. Она присваивается тому, кто открыл и реализовал новое магическое действие. Для того, чтобы открыть новое магическое действие, нужны средства разного уровня. Средства можно получить (естественно, за счёт жертвы каких-то ресурсов) у мага, для этого нужно быть его учеником. К магу можно обратиться за:

- магическим действием (самое дешёвое);
- схемой магического действия;
- магическим методом;

– магическим способом (способ от метода отличается тем, что метод относится к объекту, с которым совершается действие – естественно, объекту магическому, а способ – к ситуации, в которой магическое действие совершается);

– магической эвристикой;

– магической идеей (духом, стихией?).

Маги (возможно, разных уровней; пока, как я понимаю, это – мастерские роли, но в процессе разработки, возможно, станут игровыми: прототипы проблем магов я выше тоже обозначил) ведут некие направления магических исследований. Есть возможность работать в этих направлениях и пробовать что-то своё (см. рис. 2).

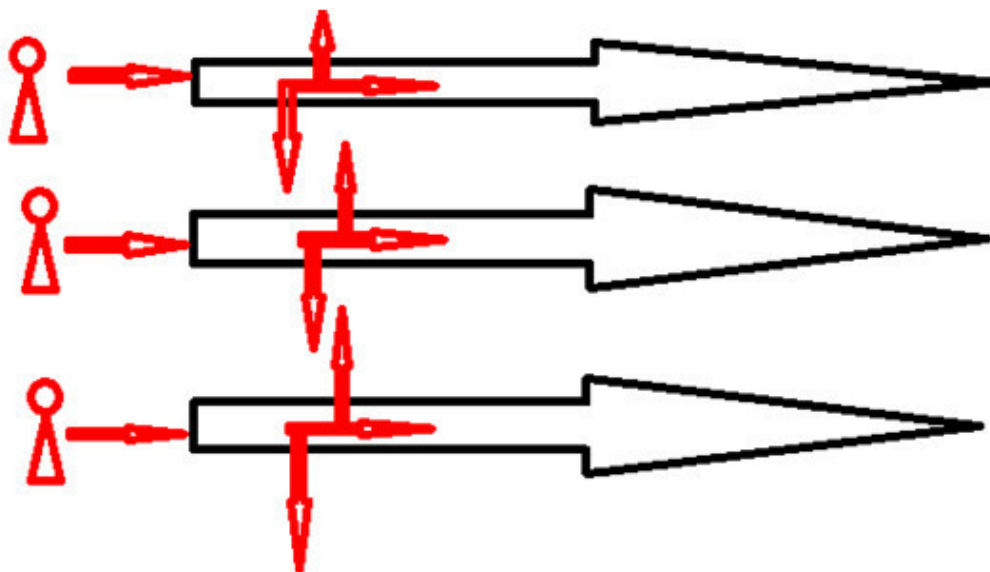


Рис. 2. Варианты движения игрока

2. Рамки. Работа ученика только по тематике мага с обращением только за магическими действиями должна быть тупиком: она приводит к проигрышу. Для этого имеет смысл ввести ресурс «магическая сила», который при таком употреблении убывает и заканчивается раньше, чем удаётся реализовать новое магическое действие. «Свободный поиск» без взаимодействия с институтом должен быть рискованным и почти гарантированно (хотя «счастливые случаи» не исключаются) вести к проигрышу (исключению из числа учеников и, соответственно, из НИИЧАВО) (см. рис. 3.).

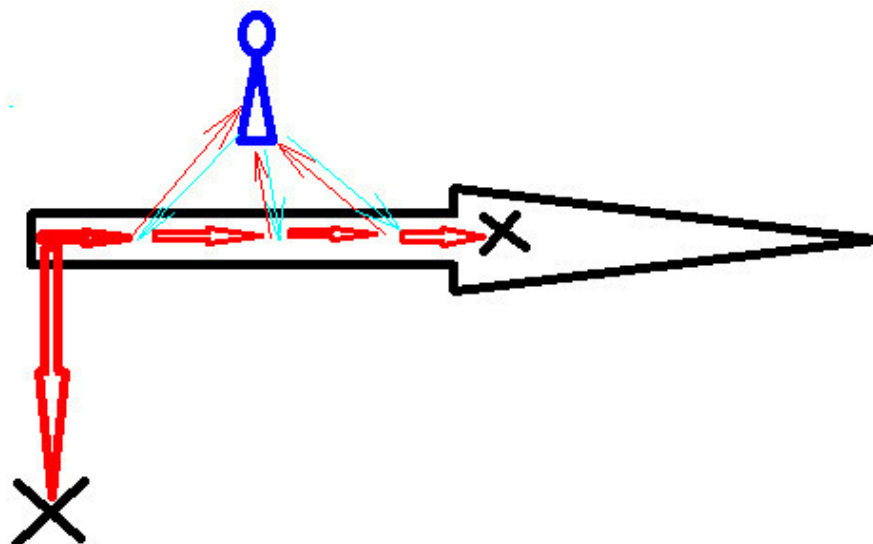


Рис. 3. Рамки

Дискуссия. Подробности дискуссии я, конечно, не помню, хотя ряд вопросов и соображений воспроизведу. Некоторые уточняющие вопросы (какая возрастная категория и предметность целевой аудитории, чем отличается метод от способа и т.п.) я опущу, ответы на них я уже отразил в тексте выше.

Реплика (Бардебанов): Эта проблема – проблема и для предпринимателей, как выйти из имеющихся трендов и попробовать что-то новое? **Ответ:** вопрос в средствах: какие есть средства, чтобы это осуществить. В моём случае это – алгоритм, метод, способ, эвристика, идея, а что мы имеем для предпринимателей – я не знаю).

Вопрос: Что такое магическое действие с точки зрения игротехники, как его реализовать? **Ответ:** пока не знаю, буду думать и буду рад советам. **Предложения:** заклинания, алхимия (есть более-менее наработанные конструкции).

Вопрос (и в то же время очень интересное предложение конструкции): То есть это какое-то пространство, в котором есть «Башни» разных магов? (рис. 4.)

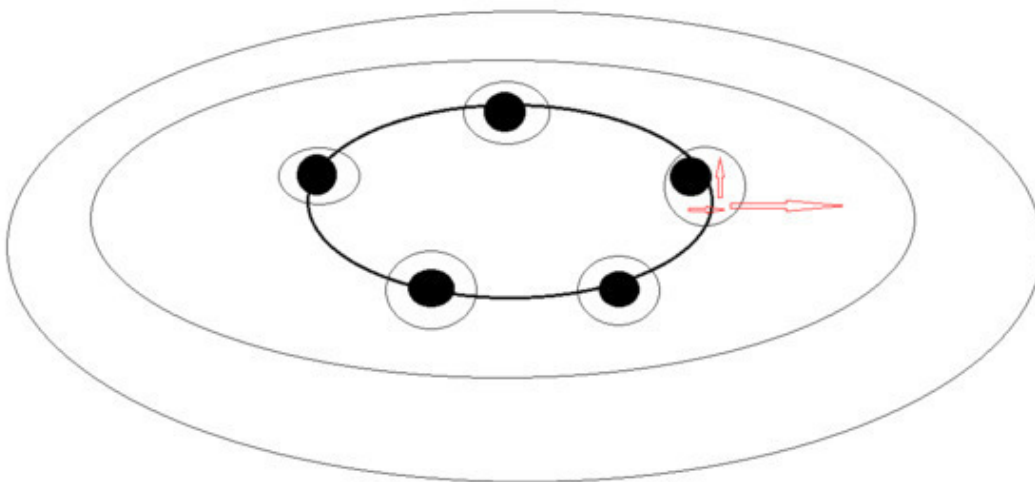


Рис. 4. Магические башни, сферы их влияния и неосвоенное пространство

Маги могут ведь быть разного уровня, и ученик общается только с магом нижнего уровня, а маг верхнего – бог знает, он есть или умер, или вообще куда-то транслировался, и его никто и никогда не увидит? (рис. 5)

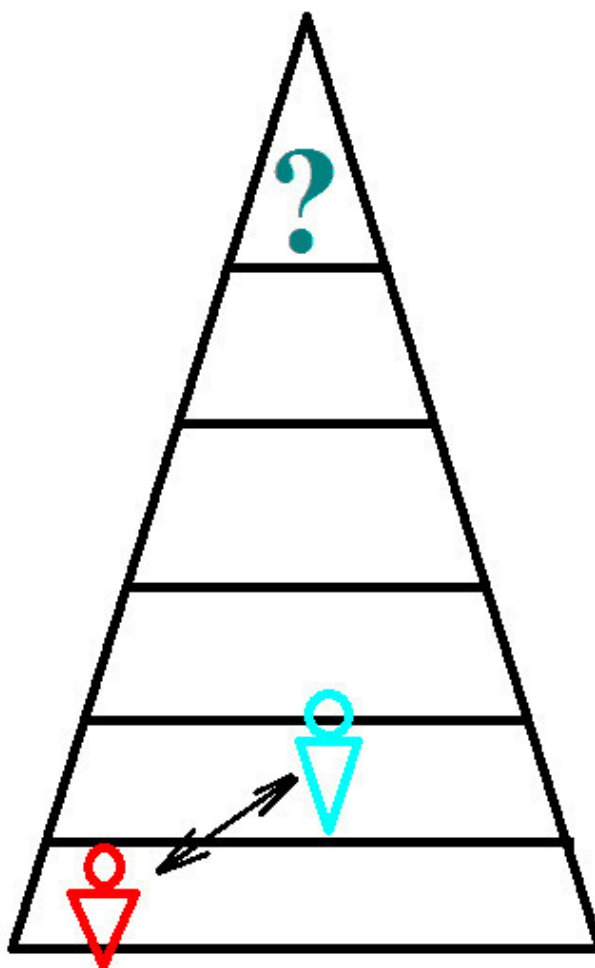


Рис. 5. Взаимодействие ученика с магами

Вопрос: А как маги относятся к тому, что ученик лезет куда-то в сторону? Или вверх?

Ответ: Ну, по идее, они должны определённое сопротивление оказывать, но это зависит от результата. Они же всё-таки маги, и если ты что-то делаешь, то не признать они это не могут.

Вопрос: А какое взаимодействие предполагается, конкурентное или кооперативное?

Ответ: Хотелось бы иметь баланс того и другого. С одной стороны, чтобы была защита, и ограниченное число тех, кому присвоят магическое звание. А с другой – чтобы преодолевать сопротивление магов свободному поиску, нужна определённая кооперация, обмен чем-то, полученным от магов, чтобы не тратить на это лишние ресурсы.

Потом, уже после опенспеси, Шилов мне высказал кое-какие соображения по поводу другого выбора – между научной деятельностью и социальными статусами, которые человек приобретает. Может, он это сформулирует более точно, чтобы я не перевирал.

Послемыслие (если бывает последствие, то бывает, наверное, и послемыслие): Наверное, имеет смысл строить три пространства. Одно – социальное (у Стругацких был там город Соловец, вот пусть он и будет) – там можно за счёт разных магических финтифлюшек (типа неразменного пятака) приобретать социальный статус (хотя, если что – можно и потерять). Другое – институт (НИИЧАВО), в котором происходит научная коммуникация. И третье – магическое (типа вторичной реальности у Олдей), в котором находятся эти башни и в котором только и реализуется магическое действие. Причём нужно удерживать своё существование во всех трёх пространствах. Исчерпание магической силы (то есть неспособность попасть в магическое пространство) – проигрыш. Исчерпались ресурсы в социальном пространстве – проигрыш. Уволили из института – проигрыш.

Слот 1, Нора 1 **Тема: Атлантида** **Созывающий: Наталья Иллет Некрасова**

Вводные:

Игра про гибель цивилизации и дальше
Сделать цивилизацию «атлантов» и разрушить
Выжившие погружаются в «мир варваров»
Выжившие – Варвары – Хтоническое зло
!Наследие
Эпический, а не исторический

НАДО:

Эпос
Фундаментальное отличие атлантов от варваров

Слот 2, Нора 2 **Тема: Как сделать игру по непопулярному** **историческому сеттингу** **Созывающий – Майя Томка Инь Колеганова**

Задача: на игру по непопулярному миру или исторической эпохе 1) найти игроков 2) решить проблему прикида

Решения:

- убрать вообще антураж, прикид, оставить только отношения
- (Файбер) красиво или исторично?
- (Кай) до игры формировать интерес, искать жаждущих нового, скажем, на Восточном

Экспрессе или РМЛ

- заинтересовать, найти книги
- формировать интерес через комьюнити (например, клуб по интересам Армении). Армянский блоггер (вместо Армянского радио)
- как вариант – на игре только определенная группа в антураже. Пример: на УВИ женский костюм сильно различался, а мужской не очень
- Прикид решать через точки референтности: плащи, хачкары, головные уборы

– Мотивация: конкурсы костюмов; прикид является фишкой в игре; костюм формирует пласт правил

– ТЕРМУК! Армянская вечеринка с термуком

Слот 2, Нора 4

Тема: Религиозное сознание

Созывающий: Игорь Пони Царьков



Фото Юрия Майсова

Рассматривался вопрос о том, как создать не пласт игры, но ощутить само переживание.

Главные вопросы, которые при этом мы себе задаём:

- 1) Откуда ты?
- 2) Что после?
- 3) Что ты не видишь?

Само переживание может существовать из-за того, что в мире есть та часть, которую мы не видим – непознаваемое.

Что нужно сделать для того, чтобы пережить что-то подобное?

- 1) Хотеть
- 2) Верить
- 3) Искать знаки

Чтобы что-то почувствовать надо иметь стимул и обладать соответствующей подготовкой. Контакт с неведомым один на один усиливает ощущения. Также немалую роль играет атмосфера, созданная на игре.

В ходе обсуждения было предложено несколько приёмов того, как такого состояния можно достигнуть на игре:

Диссонанс между знанием в голове (опыту) и видимым глазами (происходящим) приводит к отсутствию рационального понимания ситуации и множественности возможных трактовок случившегося. Неразрешимость ситуации приводит к возможности поверить во что-то «сверхъестественное».

Необходимо видеть символы и знаки вокруг себя, подвергаться испытаниям и выходить из них (как в мифах).

От совпадений к мистике. Человек всегда прогнозирует несколько вероятных для него исходов любой ситуации, при этом он опирается на все доступные ему источники информации (в том числе нерациональные). В итоге, когда что-то происходит и это совпадает с его «прогнозом», человек начинает думать: «Я знал, что так произойдёт», при этом то, что это всего лишь совпадение с одним из его «прогнозов», он как правило забывает.

Концепт. Случайности, подстроенные мастерами, как правило не производят должного эффекта, а вот когда создаётся впечатление, что эти же случайности произошли как бы сами по себе, то всё коренным образом меняется.

Еще один из способов «уверования» в мистику остался под вопросом. Это способ, использованный в широко известном фильме «Матрица». Иллюзия реальности, её множественность и переосмысление собственного опыта.

Слот 3—4, Нора 4

Тема: Мёртвые не пишут писем (мертвяк мечты)

Созывающий: Семён Кофе Ледерман



Фото Юрия Майсова

Созывающий рассматривал то, каким образом можно полноценно включить мертвяк в процесс игры. По его словам: «Иногда бывает очень обидно, когда ты и поиграть не успел, а тебя уже убили»

Решили, что «мертвяк мечты» может быть нужен как:

- 1) Рефлексия
- 2) Бонусный уровень
о диснейленд
о спойлеры
о новый уровень познания
- 3) Постигра (дать возможность доиграть)
- 4) Сбор информации с персонажей (отчёт с игры)
- 5) Обнуление (+ стабилизация психики игрока)

Как это всё преподать игрокам:

- а) смерть – не финал
- б) слухи, байки, легенды
- в) разрушение стереотипов о мертвятнике (не таскать, не пилить, не подметать)

Возможные пути реализации:

- I) бытовой психолог (главный)
- II) команда игротехников
- III) антуражная локация
- IV) ритуал
- V) исповедь
- VI) сбор образа для новой роли

Так же были рассмотрены «за» и «против» отсидки в мертвяке.

«За»:

не допущение картели
увеличение ценности жизни
отдых

сохранение

«Против»:

разрушение канвы игры
разрушение стереотипов

АХЧ

ВАЖНО: не выпускать игроков до конца отсидки

Слот 3, Нора 1

Тема: Роад муви

Созывающий: Ланс



Фото Юрия Майсова

Роуд-муви (road movie) – кинематографический жанр, фильм-путешествие. Интересно сделать игру-путешествие на базе, без реальных разездов. Важной особенностью жанра является трансформация персонажей по ходу путешествия.

Предлагались следующие идеи:

1. Сделать правила взросления.
2. Использовать при загрузе сочетание роль (персонаж) + маска (социальный архетип, предписывающие определенные типы действий). Аналогично сценарному подходу, описанному в ПО Contour, возможна трансформация архетипов «ребенок – бунтарь – воин – святой».
3. Игроки должны знать, что их персонажи умрут в дороге.
4. Использовать карту путешествия и прикрепленные к ней фотографии для отслеживания хода путешествия. Доска как в детективах – с прикрепленными вырезками, заметками и пр.
5. Погоня за артефактом.
6. Две Манчжурии (отсылка к игре «1905» – там была локация, в которую можно было попасть только «поездом» – через особо устроенную игротехническую локацию; идея в том, что «Манчжурий» может быть несколько)
7. Играть тактами – такт дороги, такт игры в локации.

8. Разные игроки принадлежат разным локациям и готовят их к игре, пока все остальные игроки «едут». В последний момент важно, чтобы они успели присоединиться к «еду-щим». Они как бы являются экскурсоводами, старожилами локации.

9. Для подготовки локации к игре можно использовать разные способы: tape-larp (обозначение всего на свете при помощи малярного скотча, отсылка к фильму «Догвилль»), разные предметы, поддоны или палеты.

10. Некоторые предметы для подготовки локации выдаются игрокам случайно и их надо обыграть. Каждый предмет, использованный для подготовки сцены, должен сыграть. Ружье должно выстрелить.

11. Любой мета-слой в игре – всегда разрыв игрового действия, необходимо об этом помнить.

Слот 3, Нора 5

Тема: Эпоха перемен

Созывающий: Людмила Смеркович (Скади)



Фото Юрия Майсова

Обсуждалась игра по мотивам Махабхараты, не обязательно в антураже Древней Индии, главное, чтобы в игру перенести главные черты этого мира и ситуации смены эпох – объективной, неотменимой, данной всем в ощущениях. При этом хотелось бы еще задать атмосферу этого события и нормы, принятые в ведическом мире – они красивые.

Для начала мы попробовали выделить, что именно есть в тексте Махабхараты, что важно не потерять в разработке игры. Получилось следующее:

1. Абсолют (присутствие в мире высшей абстрактной силы, задающей объективные процессы, а не только субъектов-богов, имеющих свои интересы).

2. Смена эпох (она должна произойти в любую погоду, конец эпохи – это данность).
3. Кастовое общество (жесткое социально-религиозное разделение общества на группы с разными правами и обязанностями и невозможностью перехода в другую группу).
4. Великая война, как событие, отмечающее смену эпох.
5. Мировопорядок/долг, как общее место для всех, набор норм и запретов для разных каст, социальных мест, отдельных ролей, обязательных к выполнению.

Поскольку воспроизвести реалии Древней Индии сложно и непонятно, зачем (древние индусы для нас почти как инопланетяне, они жили в совершенно других, чем мы, условиях, думали малопостижимым для нас образом, и читали тексты, которые для нас почти непонятны), есть идея сменить материал. Т.е. перенести мир Махабхараты куда-нибудь в космос, например. Накидывали идеи, куда можно перенести:

1. Вавилон-5 (станцию закрывают, как отработавшую, какой будет Вавилон-6, никому не ведомо).
2. Масс-эффект (там есть древняя непостижимая раса, Катализатор, который суперинтеллект, и великая война).
3. Колонизация Америки (внезапно, но записали, как странную идею).
4. Водный мир, сражения между островами (конкретного прототипа нет, смотрели, что может быть, кроме космической оперы).
5. Современный мир, крах банковской системы (созывающему страшно не нравится эта идея, но для порядку записали).

Слот 4, Нора 2

Тема: Готическая Белоснежка по Гейману

Созывающий: Александр Кай Городецкий

Нора 2 слот 4

Играем в готическую Белоснежку по Н. Гейману

созывающий: Кай

Bittersweet ощущение pleasure mingled with pain or regret: the bittersweet of parting. both pleasant and painful or regretful: a bittersweet memory. Убивайте своих любимых сначала выделяется главная ценность (что любим, чего боимся?) из этого составляется миссия на игру. Каждый игрок берёт на себя обязательство, что его самое ценное умрёт. bittersweet thesis самое важное желание выделить: персонаж хотел жертвы, но она была не нужна. Переиграть сюжет как если бы в точке кульминации что-то пошло не так. Как у Андерсена в "Длиих Лебедах", лебеди задержались по какой-то причине, прилетели слишком поздно, сестру уже сожгли, остались только рубашки.	Готический ужас Контрапункт логика действия противоречит музыке: человека хоронят под цирковую музыку, во время чаепития крещендо и напряжённая музыка, мигающий свет Ружьё на стене голос за кадром получает записки от игроков с дальнейшими событиями, затем их озвучивает, возможно, записки основываются на заметках маркерах сцены Возможно, наличие двух голосов за кадром, один за добро, второй за рок	Качели/перипетии Использовать другой материал другую сказку once upon a fairytale fables Искать, что ещё не переворачивали эпопеи шекспира нарния Трампа и Хиллари = ромео и джюльетта, просто вы не поняли Медийные герои в сказочном антураже В.В.П. - серый волк, страна - красная шапочка, Бабушка увеличивает санкции?
---	--	---

Bittersweet ощущение

pleasure mingled with pain or regret: the bittersweet of parting. both pleasant and painful or regretful: a bittersweet memory.

Убивайте своих любимых: сначала выделяется главная ценность

(что любим, чего боимся?) из этого составляется миссия на игру. Каждый игрок берёт на себя обязательство, что его самое ценное умрёт.

bittersweet thesis: самое важное желание выделить: персонаж хотел жертвы, но она была не нужна.

Переиграть сюжет: как если бы в точке кульминации что-то пошло не так. Как у Андерсена в «Диких Лебедях», лебеди задержались по какой-то причине, прилетели слишком поздно, сестру уже сожгли, остались только рубашки.

Готический ужас

Контрапункт: логика действия противоречит музыке: человека хоронят под цирковую музыку, во время чаепития крещендо и напряжённая музыка, мигающий свет

Ружьё на стене: голос за кадром получает записки от игроков с дальнейшими событиями, затем их озвучивает, возможно, записки основываются на заметных маркерах сцены, возможно, наличие двух голосов за кадром, один за добро, второй за рок

Качели/перипетии

Использовать другой материал другую сказку: once upon a fairytalefables

Искать, что ещё не переворачивали: эпопеи Шекспира, Нарния

Трамп и Хиллари = Ромео и Джульетта, просто вы не поняли. Медийные герои в сказочном антураже. В.В.П. – Серый Волк, страна – Красная Шапочка, Бабушка увеличивает санкции?

Слот 4, Нора 3

Тема: Как поймать мечту, когда она ушла?

Созывающий: Файбер (Сергей Трошков)

Тезисы:

Игротехник должен уметь захотеть делать игру. Если не хочешь – захоти. Но мы не об этом случае, это мы все умеем.

Мы о такой ситуации: нам пришла в голову задумка, она была классная, нас всех с нее перло. Потом мы начали реализовывать эту идею, и что-то пошло не так. Итог – мы тоскливо доделываем надоевшую и постылую игру, грустно вспоминая, что вначале все было хорошо.

Версия, почему так: мы пропускаем тот момент, в который начали делать «не то». Но как поймать вовремя эту точку невозвращения?

Тут пришел Шилов и спросил: «А был ли мальчик?» В смысле, была ли задумка? Может, вся проблема в том, что нам казалось, что замысел есть, а его на самом деле не было. Например, на Системном объекте, когда стали разбираться после игры, выяснилось, что до замысла первоначальные идеи не довели, и делали, непонятно, что. Отсюда все проблемы.

Томка предложила несколько вариантов борьбы с этим явлением:

1. Поставить себе в календарь напоминание, про что была первоначальная задумка (например: напомни сам себе через месяц, что мы делаем игру про современную мифологию, а не про что-то другое; еще через месяц повторить).

2. Если есть команда, и кто-то один «потерял след», то ему лучше все свои обязанности передать и на некоторое время уйти. Так он и не будет мешать своей кислой рожей остальным работать, и у себя в голове у него есть шанс прибраться на стороне, а потом вернуться с новыми идеями и опять включиться.

3. Провести любой движняк по поводу своей игры, например, встречу с игроками, мини-игру на конвенте, хоть презентацию. Иногда это помогает перезагрузить мозг.

Мастерская «Сюжетный пресс: выжимаем смыслы в замысел»

Анонс

Инструментов работы с игровым миром и сюжетами создано немало, но, как всего хорошего, их постоянно не хватает. Даже имея большой опыт игр, мы не можем гарантировать, что в игре получатся именно те истории, которые нам виделись, когда мы читали взахлеб первоисточник и выделяли из него основы мира.

Отделение мастерского ящика с инструментами от Казанского игротехнического семинара пополнилось несколькими обновками. Все они честно сперты отовсюду, где плохо лежало – от Аристотеля и средневековых схоластов до ТРИЗа. Давайте вместе опробуем новые для нас с вами старинные способы размышления и применим их к ролевой игре.

Стенограмма Публикуется с сокращениями

Ведущие:

ПШ – Петр Шилов

ДЗ – Дмитрий Забиров

Участники:

СП – Сергей Пронин

ЕП – Екатерина Пронина

АК – Александр Корнишин

МН – Мария Нозик

АБ – Алексей Боровских

АГ – Александр Городецкий

ЛС – Людмила Смеркович

СЛ – Семён Ледерман

МЗ – Михаил Золин

ПШ: Уважаемые коллеги, мероприятие заявлено как мастерская, ее название написано. Но это название, собственно говоря, неточное, потому что речь идет не о выжимании, а скорее наоборот. По принципу речь идет об некоторых инструментах работы со смыслами.

Сюжетный пресс: выжимаем смыслы в замысел

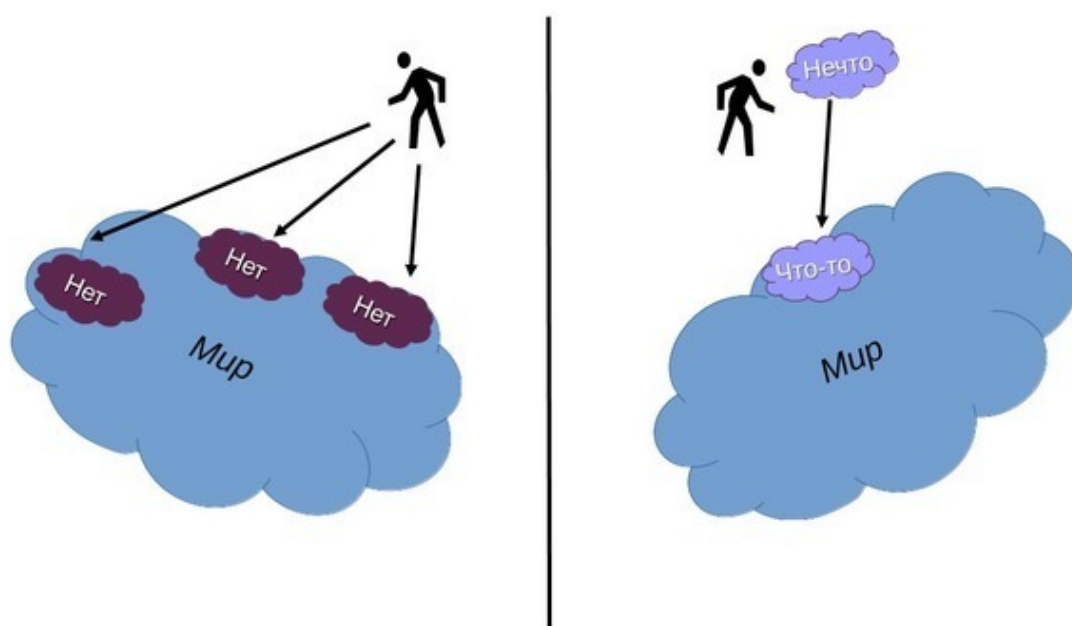


Никакого пресса, а просто:
Инструменты работы со смыслами

Смысл – это нечто, что человек подумал. Один подумал одно, другой другое, и часто этот смысл никуда не прикреплен: не нарисован на флипчарте или не записан в точный и филигранный текст. Как правило, для современной коммуникации писать текст – это очень

долгое дело, поэтому стараются либо что-то нарисовать, либо найти какой-то общий термин. При этом никогда не известно, мы про одно и то же или не про одно. В большинстве случаев такая ситуация не особо кого волнует, потому что так или иначе люди друг друга понимают. А когда речь идет о некоторых вещах в изготовлении игры, когда мы мысленно движемся от всяких высоких замыслов, идей и всего прочего к конкретным деловым вещам, которые надо делать руками, причем делать коллективно, организовано – вот тут возникают некоторые нестыковки. Итак, речь пойдет об инструментах работы со смыслами, и в качестве примера взят один единственный инструмент. Следующий слайд, пожалуйста.

Зачем и почему



Зачем и почему? Смотрите, самый простой способ задать мир, как нечто прикрепленное, нечто понятное, это «забить» несколько «нет». Мы говорим: «У нас Средневековье и нет никакого огнестрельного оружия и прогресса», сразу имея в виду изобретателей пороха. Ну то есть мы задаем несколько таких «нет», все остальное якобы можно. По сути дела, вместо мира мы получаем пустое место. Но это не ругательная фиксация, наоборот, очень хорошая. Пустое место – это значит, что там можно положить все, что мы хотим. Но это «что хотим» обусловлено несколькими «нет». Я обсуждаю решение другой ситуации, потому что ситуацию, где мы этими несколькими «нет» задаем мир – у нас нет ни того, ни другого, ни третьего – мы ее уже проходили совсем недавно на игре «Форпост».

Я обсуждаю другую ситуацию – а как в мир включить что-то. На «Форпосте» мы работали с хотелками собравшихся людей. Человек с хотелками – это, на мой взгляд, высокая ценность современного мира, потому что нормальных личностных хотелок, которые идут изнутри, очень мало. В основном хотелки навязаны окружающей собственностью: седьмой айфон, последний мерседес... Ну, я утрирую, конечно, но по принципу это так. Поэтому к хотелке, которая взялась ниоткуда и которую я понять не могу, почему она возникла, надо внимательно относиться. А вот чтобы внимательно относиться, я должен иметь инструменты,

как хотелки внести в работу, потому что хотелка может быть какая угодно, в том числе и ни про что.

ЛС: Как Иллет сказала: «У меня есть хотелка, но я не могу выразить ее словами»?

ПШ: Вот – хотелку выразить словами не могу. А мне надо, чтобы эту хотелку человек включил в разработку (я опять Форпост имею в виду, вся эта мастерская она связана исключительно с Форпостом). Вот это сама по себе ситуация, когда у меня есть мир, схваченный любым образом, и есть человек с хотелкой.

Использовать я буду следующий формат. Следующий слайд.

Формат работы – *мастерская*

- Мастер имеет опыт решения задачи, которая ставится на мастерской, это его единственное преимущество
- Задача, которую ставят на мастерской не имеет *правильных* решений
- Каждый участник мастерской имеет право на своё решение задачи
- Содержание мастерской – освоение приема, способа, средства, использование которого невозможно или неэффективно описывать методически

Смотрите – у меня, как у мастера, собственно говоря, прав не очень много. Я задаю схему проведения, провожу мастерскую так, как считаю нужным, но у меня только одно преимущество перед вами – я задачу, которую несу в мастерскую, уже решал. Успешно, или не успешно, но у меня есть опыт решения таких задач. Предполагается, что у участников мастерской такого опыта нет и они могут некое новое средство или прием, или способ освоить. Это будет мое решение задачи, ваше решение, или вашего коллеги, у каждого может быть свое решение, которое мы можем обсудить для того, чтобы лучше понять это самое средство, метод, прием и т. д. Уважаемые коллеги, по формату есть вопросы?

АБ: Задачу ставит мастер?

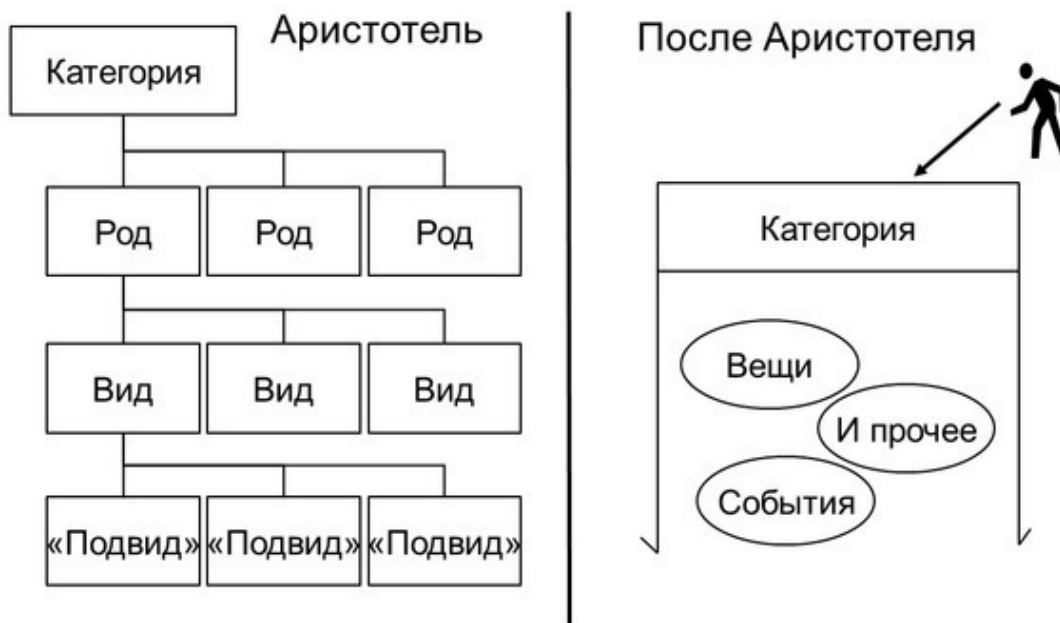
ПШ: Конечно. Я почему и говорю: я решал такую задачу, задачу, скажем так, фиксации мира и включения туда какой-то новой сущности. Дальше. Моя мастерская устроена следующим образом. Следующий слайд.

Мастерская «Инструменты работы со смыслами»

- Необходимые для работы краткие сведения о категориях
- Прецедент учебно-практического использования процедуры категоризации
- Учебно-практическая задача, требующая использования процедуры категоризации

Три пункта. Первое: я капельку, немножечко расскажу о самом средстве, оно сделано давно. Сейчас им никто не пользуется, либо пользуются, знаете, как господин Журден говорил прозой, сам об этом не зная. Вот я про такую прозу. Потом я покажу вам, как я сам решал подобную задачку. Ну и наконец, последнее – я выдам задание подобного типа, и мы с вами все вместе его решим. Можете мне поверить на слово – то задание, которое я заложил в мастерскую, сам я его не решал. Решать будем вместе. Вот мое краткое вступительное слово. Следующий слайд, пожалуйста.

Сведения о категориях



Почти три тысячи лет назад жил на свете человек, его звали Аристотель. По тем анекдотам, которые до нас доходят, это был крайне тупой человек, точнее, все окружающие очень низко оценивали его интеллект. Но он посещал академию Платона, поэтому он начинал придумывать формальные и отделимые от себя инструменты для самого себя. Это легенда такая философская. Он приходил в Академию, там все такие умные сидят, а он не успевает ничего. Тогда он начал себе схемы рисовать, какие-то костыли придумывать. В конце концов оказалось, что он великий философ, а все остальные кто был в академии Платона, почему-то забыты, их больше нет.

И вот что он придумал, смотрите. Он придумал, что весь мир по сути состоит из вещей. И эти вещи делятся на категории, например, действие, собственно вещь, животное. И дальше мы можем, коллеги, рассуждать так: если есть категория животное, то она у нас делится, по крайней мере, на два рода: разумное и неразумное животное. Ну то есть человек и неразумное животное. Дальше мы можем делить, какие они бывают.

Но, коллеги, родовидовыми отношениями современный человек пользуется автоматически. Это у нас просто рефлекс – подведение чего-то под общее. Т.е. если есть конкретный человек, то, понятно, что есть род людей. И таким образом можно разложить весь мир, он так описал. А на самом верху, самые общие термины он назвал – категории того, что есть в мире. И это очень важно. Категории того, что есть в мире.

И вот Аристотель, строго говоря, нашел формальный, логический способ сказать о мире. Он говорит: в мире есть категории. Категория действия, категория животное, категория качества, категория признак и так далее. Вот это набор такой – что есть в мире. Заметьте, для Аристотеля было важно, что ничего больше того, что подпадает под эти категории, нет. После Аристотеля до людей дошло, что обобщать именно так не обязательно.

Где-то в средние века, в их конце, и в эпоху Возрождения люди решили, что у них есть «я», человеческое «я» сформировалось тогда. И выяснилось, что человек просто может

сказать про мир: «А в мире есть вот это». И собственно говоря, он есть гарант того, что это в мире есть. То есть смотрите – Аристотель, бедненький, выводил подвиды, виды, род, получалась категория. А человек, начиная от эпохи возрождения, говорит: «Вот категория, я ее надел на все, она такая». Например, Кант так сделал: есть категория времени. Попробуйте возразить, что время – это не категория. Все в мире так или иначе относится ко времени, соотносится со временем. И это очень важная характеристика нашего мира, что в нем есть время. Или пространство – то же самое. В этом плане самая большая сложность в том, чтобы понять, что это произвол человеческий.

Когда речь идет о философском трактате, там надо долго думать, потому что его могут засмеять. Ха-ха-ха, он придумал, что категорией является старый чемодан. И все в мире есть старый чемодан. Тоже можно конечно, да. Но это несерьезно. А когда речь вдруг идет об игровом мире, вот в этой ситуации способность человека сказать: «В мире есть только старые чемоданы», дает особого типа мир. В этом плане мы должны про каждую вещь сказать, что она есть старый чемодан. Если мы это сможем обосновать, что все в мире есть старый чемодан, да, действительно, это категория. То есть, если древние двигались снизу вверх, то современный человек двигается сверху вниз. Он говорит: вот такая категория и вот так устроен мир. В этом смысле устроен мир не в виде механизма, как он действует, а в мире есть А, В, С, D. И вот это А, В, С, D является категориями. Уважаемые коллеги, вот это было самое тонкое место. Если я изложил все понятно, то я сейчас приступаю к решению задачи.

Голос из зала: Вот категории. И что с ними надо делать вообще?

ПШ: Понял вопрос. Что с ними надо делать? Или что не надо делать. Если хочется, что с ними можно делать.

Голос из зала: Чем это мне может помочь?

ПШ: Все отлично. Следующий слайд.

Категоризация



АБ: Можно вопрос? Правильно ли я понимаю, что с категориями ничего делать не надо, их надо делать?

ПШ: Нет. Заметь, категории надо навязать окружающей действительности. Чтобы мир был устроен так, как я хочу. Итак, сказка «Три поросенка». Напоминаю сюжет сказки: три поросенка, волк. У каждого поросенка домик. У одного там из соломы, у другого из дерева, у третьего из кирпича, он не поленился, кирпичный сложил. Волк подходил, дул на домик, домик разлетался, он съедал поросенка и шел в следующий домик.

ЕП: Он их не съедал, они успевали убежать.

ПШ: Да-да-да. Они убежали. Он не съедал поросенка, это уж я утрирую. Они успевали сбежать в трубу. А вот с третьим домиком у волка возникли проблемы. Видимо кладка кирпичная была хорошая. В этой сказке, естественно, есть мир. Они где-то живут, они в каком-то интерьере, сюжет развёртывается в каком-то мире, и моя задача – зафиксировать в категориях этот самый мир сказки. Почему в категориях – потому что... Следующий слайд.

Категоризация



Мир сказки три поросенка
задан тремя категориями:

1. Хищник/Охотник
2. Жертва/Объект охоты
3. Дом/Убежище

П. Шилов

Потому что мне с другим человеком будет очень легко обсуждать, смотрите: есть три категории в этом мире, а всё остальное абсолютно неважно. Там есть хищник, там есть жертва и там есть дом, укрытие. Всё остальное в этом мире, незначимо и можно игнорировать. Вернее, можно по вкусу добавлять. Я выделил все, что есть главное. Так, вопросы?

СП: Когда ты говорил про разные дома, вроде бы речь шла о качестве. Значит, в этой сказке категория качества является принципиальной.

ПШ: Нет.

СП: Почему?

ПШ: Понимаешь, вот я ненавижу сказки, там длинные-длинные тексты, их надо читать. А я фиксирую этот текст в 3 словах. Ты говоришь: категория качество, а я говорю: наверное, но это твоя фиксация.

СП: Смысл сказки состоит в том, что есть три убежища – одно качественное, два некачественных.

МЗ: Просто, по-моему, у вас несколько разное понимание. Вы говорите, что это мир, где жертва прячется от охотника в убежище? (ПШ: «Да».) Вы говорите, что это мир, в котором убежище важно само по себе.

ПШ: Точно! Смотрите, чётко зафиксировано, твоё выделение категорий отличается от моего. Почему? Потому что у нас разные опыты, мы видим разное. Есть давно забытое представление, что все люди разные. Я вижу, я увидел так. На твой вопрос мы можем начинать собственно обсуждение. Ты говоришь: там ещё есть категория качества. Я говорю: да, но она как бы скрыта в категории убежища. Они могут быть разного типа, я соглашаюсь, без обид. И мы можем с тобой договориться. Уже по поводу игрового мира.

ДЗ: То есть, они связаны друг с другом? Качество, ты говоришь, является служебной подкатегорией категории «дома-убежища». То есть, с самого верха построился, тот категориальную рамку и держит. Грубо говоря, у кого рамка шире, тот мир объясняет.

ПШ: Объясняет более точно. И, заметьте, в разговоре на уровне диспута, когда мы выясняем, в чём же суть дела, очень важно, у кого выше категориальная рамка. Если я своего собеседника включу в свою рамку, он может сказать: ну да, качество вообще внутри категории «убежище». Можно начинать обсуждать на материале этой самой сказки.

АБ: Например, про соотношение «цена-качество».

ПШ: Ну, например, да. Коллеги, обращаю ваше внимание, что здесь важно. Вот эта вся работа, которую я проделываю, она неформальная. Почему я провожу мастерскую, а не пишу методичку? Потому что методика формальна, а я про «Трёх поросят» почему так сказал? А вот, увидел я так, вот эти три категории. Просто мир очень простой, и увидеть достаточно легко.

А если мы, скажем, возьмём мир Профессора – тут начинает ехать крыша, поскольку там если соберутся 10 человек, они все по-разному охарактеризуют этот мир. Один скажет, что в этом мире самое важное – это волшебные вещи: кольцо, сильмариллы, ещё что-то. Другой говорит: самое важное в этом мире – другая категория, разумное нечеловеческое существо, эльфы, майары и прочее. И в этом смысле у нас получится разное видение мира. Да, Дима?

ДЗ: А как в зависимости от разной категоризации изменится моя игра? Ну вот такой наглядный пример: вы с Сержом разное выделили. Допустим, вы оба делаете игру по «Трёх поросятам», и чем будет отличаться твоя игра от игры Сержа?

МЗ: В игре Петра поросята будут прятаться от хищника в убежище. А в игре Сержа строить качественные дома.

ДЗ: Короче, Серж делает игру на сопромат. (Выкрики из зала: «Да, да!!!») И у нас там навороченная динамическая модель, разное качество материалов, а волк – это такой примерно понятный порог давления, который конструкции надо выдержать. Хорошая игра для детей. А у тебя, Шилов, какой-то экзистенциальный заход.

ПШ: По сути да, хищник, жертва и прочее.

ДЗ: «В чём твоё убежище?» Окей, я понял.

ЕП: Возвращаясь к сказкам. Есть ещё сказка про хитрых зайчиков. Суть такая: зайчишка в отличие от остальных зайцев нашёл себе убежище и там прячется от всех хищников. Принципиально мир трёх поросят и мир хитрого зайчишки отличаются? То же самое, хищник, жертва, убежище.

ПШ: В мир хитрого зайчишки я бы добавил ещё категорию социума. Там общество есть. Он же не общество спасает, зайцы-то все бегут, как бегут, а он спрятался. Если бы я делал по этой сказке игру, то у меня было бы ещё общество зайцев, которое бы возмутилось: «Какой это гад вообще! Мы тут бегаем, скрываемся, а он сидит в своём убежище.»

ДЗ: Есть другой вариант категоризации. Я могу в эту же сказку засунуть что-то другое, не «хищник-охотник, жертва, дом-убежище». Я могу, например, не «дом-убежище» выбрать, а вложить туда, скажем, крутого творца, или инженера. В этой сказке спасается хороший инженер.

Я ещё одну задачу определил, зачем нужны категории. Они нужны, чтобы вывести мораль или сверх-идею. Потому что сверх-идея «Трёх поросят» в моём прочтении – что спасается тот, кто сделает лучший инженерный конструкт. Они инженеры, просто два глупых инженера, и один нормальный. А зайчик – это жертва. Что у нас делает жертва? Она бежит и надеется на лучшее.

АБ: Ей ничего не остаётся.

ДЗ: Она либо спасётся, либо нет. Это позиции, получается.

ПШ: Да, это позиции, естественно. Теперь смотрите, что в этом обсуждении важно? То, что мир у нас зафиксирован, у нас есть некий набор категорий и вот он написан на флипчарте и уже деваться некуда. Ты сказал, как ты видишь этот мир. Можно его дополнять, если есть два человека. Я скажу: ну ладно, хорошо, пусть будут твои инженеры, но жертву я всё равно оставляю. Допустим, твои инженеры будут, но волк всё равно будет на них охотиться.

ДЗ: Да пусть будет твой хищник-охотник, он просто сталкивается не с жертвой, а с инженером (смех в зале).

МН: Просто охотник питается инженером!

ДЗ: Охотник питается тем, что поймает, что вы в самом деле. Что наохотит, то и съест. Какая ему разница? Вот попались инженеры. Ивашка из Дворца пионеров.

ПШ: Что самое главное, коллеги, тут есть шанс договориться. Есть предмет нашего разговора, и он не в голове у меня и у Димы, а вот тут вот написан. Его можно дополнить, например, если ещё какую-то сущность хотим туда добавить. Вот, кстати, что сказали про качество – здесь будет примерно та же, похожая ситуация.

АБ: Я понимаю, что разные категории дают разные игры, но я не понимаю, как вообще эти вещи связаны между собой. Категоризации сами по себе, а игры сами по себе. Одна и та же категоризация создает разные игры, и разные категоризации могут давать разные игры.



Фото Людмилы Смеркович

ПШ: Всё зависит от людей.

МЗ: Одинаковая категоризация не означает, что мы делаем одинаковые игры.

АБ: И одинаковые игры не означают, что есть одинаковые категоризации. И это означает, что эти два факта никак не связаны между собой. (Смех в зале)

ПШ: В данном случае логическое формальное рассуждение очень сильно мешает сути дела. Да, категоризация, если она положена, обсуждена и всем коллективом принята, то она будет довать. Игра будет определённого типа, можно сказать, что у нас появляются типы игры. У меня это будет экзистенциальная игра, и надо всем игрокам сказать: так, игроки, у нас входной текст – Франкл, «Психолог в концлагере», и все нормально. А Дима говорит: у нас инженер главный герой, игра инженерная будет.

ДЗ: На самом деле, вот сейчас в обсуждении функция стала более понятна. Главная функция категории, получается, – это организация сознания мастерской группы и игроков. А с источника, Алексей, эту задачу тоже никто не снимал. Он тоже организует наше сознание. Потому что, если я эти категории выделю из другого текста, у меня тоже будет другая игра.

Суть такая, что у нас есть источник, и он всегда есть. Он написан, или он может быть фильм, или что-то ещё. И мы его преломляем как правило через своё причудливое сознание. У нас дальше сидит мастер, у которого в голове это всё творится. А вроде бы Шилов говорит о том, чтобы поставить второй источник, из которого мы можем ту же самую игру сделать. И она у нас будет всё равно на перекрестье, но это не значит, что мы про трёх поросят забываем и уходим в эти логические категории.

ПШ: Смотри, у нас есть некоторый материал. В данном случае сказка «Три поросёнка». Текст есть, так? Есть человек, который понимает этот текст. Ну понимает он себе что-то там. Чтобы делать игру, одного человека мало. Следовательно, этот текст должен быть зафиксирован в совместном обсуждении каким-то образом. Необходимо для того, чтобы сознание было заточено под создание игры именно про этот мир. У нас понималка у каждого разная, и теперь мы в нашей совместной коммуникации должны положить на какой-то общей доске вот эти самые категории. Категория один, два и так далее.

ЛС: У меня вопрос на понимание. Вот я сегодня собрала на опен-спейсе теплую компанию поговорить за игру про смену эпох по Махабхарате. И вот я травила-травила им байки, а потом, меня Алексей спросил: «Людмила, а что тебе важно, чтобы там обязательно было?» И мы стали выписывать на флипчарте: великая война, смена эпохи. Вот это, то, что записано – это мы категории выделяли?

ПШ: По сути – да.

ЛС: Спасибо, поняла.

ПШ: В принципе, если такую работу осмысленно делать, надо обсуждать не смыслы, которые в голове – у всех в голове много разных смыслов, там отражается всё, как в кривом зеркале, в зависимости от человека. Так вот, надо обсуждать не то, что в головах, а те три категории, которые мы положили. И это нас выводит на вопрос: какой, собственно, мир мы будем играть? Изменения состава категорий вызывает смену нюансов мира.

ДЗ: Чем категория от смысла отличается?

ПШ: Смысл индивидуален, он личный. А категорию мы должны на доску положить. Это можно сделать для себя, но предполагая, что ты вступишь с кем-то в коммуникацию. В данном конкретном случае этого достаточно.

СП: Тогда я перестаю понимать почему в милиной игре смена эпох или великая война – это категории.

ПШ: Смена эпох в данном конкретном случае – да, категория, почему нет?

СП: Категория, это вроде бы то, к чему мы начинаем относить некоторые объекты внутри игры, а что ты категоризируешь как смену эпох?

ПШ: Это вопрос к Миле (смех в зале). А вы зря смеетесь. Простите, все чётко построено должно быть. Когда я выделял категории про три поросёнка, всё было просто. А вот здесь можно начинать содержательный разговор: а смена эпох – это действительно категория? Или это хотелка коллеги Смеркович?

ДЗ: Я бы задавал проверочный вопрос: «И что?» Вот у нас в мире есть охотник, и что из этого следует? Или у нас смена эпох, и чо?

ЛС: Ну я тебе могу пока ответить: и это круто!

АБ: А у меня вопрос про содержание категорий. Что не может быть категорией? Или все может быть?

ПШ: О! Всё может быть категорией, если работает. В этом плане главный вопрос практичности: а у нас в мире на самом деле это есть? Я могу сказать: категорией станет старый чемодан. И всё в мире, который я строю, станет старыми чемоданами. А вы подходите и говорите: а я вот не стану старым чемоданом. А если назовёте чемоданом – я в глаз дам.

МН: Я по поводу диминого вопроса: «И что?». Вопрос про категорию, который я ощущаю, как проверочный – это вопрос: «И что в неё входит?

ПШ: Да, и что в неё входит

МН: Вот мы берем какой-нибудь предмет из мира Махабхараты, про который говорила Мила. Например, вот сваямвара (состязание женихов) – это смена эпох или нет? Нет. Великая война – тоже нет. Тогда ЧТО ЭТО?

ПШ: Да, значит, это не категория.

ДЗ: Я могу Маше ответить.

ПШ: Давай, говори.

ДЗ: На этот вопрос: «И чо?» я могу ответить двумя разными способами. Первым я могу сказать: «Нафиг!», и все, разговор окончен, коммуникация сломана. А вторым способом я могу ответить: «И поэтому у нас в мире будет вот это, вот это и вот это.» Я тогда буду работать в идеальном представлении. И еще третьим образом я могу ответить, как конкретный мастер – и поэтому оружием будут тямбары. Смена эпох, и поэтому у нас весь полигон умрёт в 12:00, что бы ни случилось.

МН: ОК. Форма ответа: «Смена эпох, и поэтому то-то и то-то...»

ПШ: Но третий ответ я бы не фиксировал как смену эпох, а как чистый мастерский произвол. Но это дело вкуса.

ДЗ: А почему?

Реплика из зала: Категории – это некоторые идеи, и чем больше они структурированы, тем больше в одном и в другом сознании они будут похожи. Вот есть идея – война, кто-то представил себе, что 5000 лет назад война, а кто-то – что сейчас. А если мы сказали: Вторая мировая война, то рамки сразу сужаются. Категории следует воспринимать, мне кажется, как некую призму. Которая преобразует информацию в каналы, каналы приблизительно схожие. Чтобы они у двух разных людей стали просто похожими.

ПШ: Здесь важно подчеркнуть, что это не только мой фактор сознания, но и поток сознания моего коллеги.

Реплика из зала: Они должны стать более похожими, чем были до этого.

ПШ: Нет, не то чтобы более похожими. Мы должны по крайней мере близкие по значению категории положить для совместной работы. Конечно, это самая хитрая вещь, потому что я могу как угодно рассуждать у себя в сознании, я свободен. Могу по-разному.

Итак, коллеги, продолжаем в принудительном порядке. Следующий слайд.

Категоризация



Смотрите, я положил категорию, и там уже что-то есть. Но у меня может появиться какая-то новая сущность. Здесь чисто формальная схема, у меня есть вещь, событие, что-то еще, что под эту категорию подпадает. В буквальном смысле подпадает под эту категорию. Допустим, у меня появляется нечто, что непонятно – подпадает или нет? Вот сейчас я обсуждаю эту ситуацию. Следующий слайд.



Категоризация

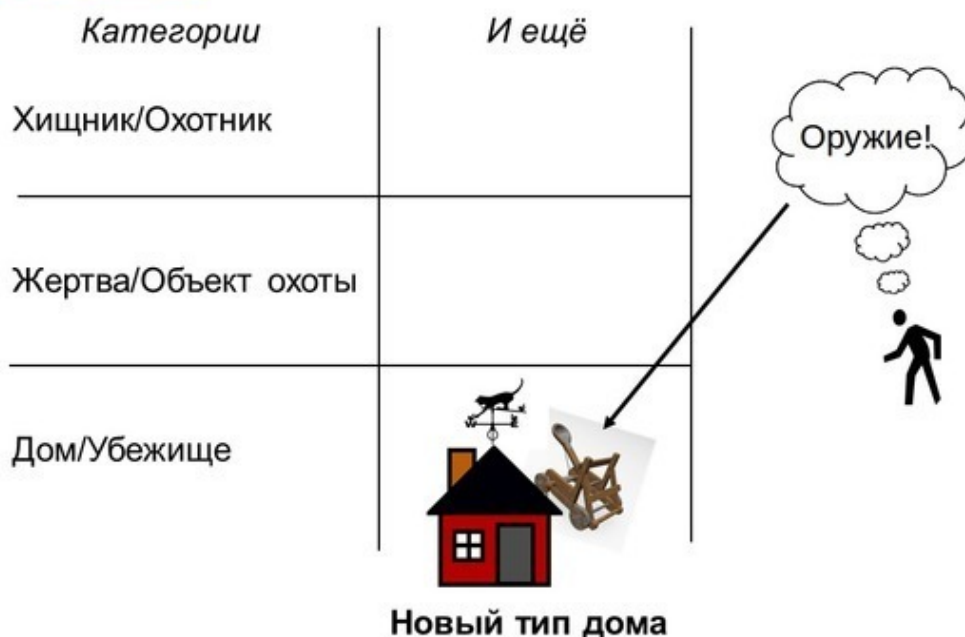
Хищник/Охотник	
Жертва/Объект охоты	
Дом/Убежище	



Итак, у меня есть три категории моего мира трёх поросят, которые я выделил. И у меня есть человек, у которого коллекция оружия, он на нём заиклен и он говорит: я хочу, чтобы в этом мире было оружие. Как сказал Дима – вариантов не три, а два. Я могу сказать – хотя себе на здоровье. Но меня интересует второй вариант, что я ему вместо посылы могу ответить? Следующий слайд, пожалуйста.



Категоризация



И вот тут получается интересно, смотрите, у меня есть один из вариантов. Я могу его оружие подвести к категории дома-убежища. Я говорю: в мире, где есть охотник и жертва, оружие неуместно. Если всех трёх поросят вооружить автоматами Калашникова, то они уже будут сами за волком охотиться. А вот это меня никак не устраивает. И я предлагаю: давай так, оружие – прекрасно. Каким образом можно его в мир поместить? Вот у меня есть убежище, давай в убежище будут ловушки? Например, есть флюгер, который связан с катапультий. Волк подходит, начинает дуть, флюгер разворачивает катапульту, освобождает рычаг, в итоге волк умер (смех в зале). Оружие? Оружие! Но смотрите, в этом плане замечание Димы, что они инженеры, становится важным. И я скрыто начинаю привлекать четвёртую категорию, у меня появляются инженеры. И деться от них я уже никуда не могу.

ДЗ: Петя, а ты уверен, что у тебя игра все еще про 3 твоих категории?

ПШ: Вот я это и хотел обсудить. Смотрите, я включаю в мир оружие, вроде бы формально я его включил, так? Но теперь дело не в том, что поросята жертвы, а в следующем: мне придется договариваться о включении в мир ещё одной сущности. И эта сущность оружия даже в том виде, в котором позволяют мои 3 категории, меняет рисунок игры. Почему меняет? Потому что те, кто будет играть трех поросят, будут изобретать новые ловушки. Я запускаю этот процесс, и в этом плане я должен сказать: нет у меня больше никаких жертв. Потому что они уже не жертвы.

СП: А что мне мешает выдать охотнику превосходящее оружие? Поросятам – автомат Калашникова, а волку – танки?

ПШ: Понимаешь, в чём дело, Сергей, разницу улови: у меня действительно был заход экзистенциальный, а тут появляется инженерный заход. Жертвы холокоста – они жертвы, а те солдаты, что в Брестской крепости – они тоже умерли, но они не жертвы. Они строили тактику, оборону и всё прочее.

МЗ: Смотрите, как можно включить оружие – сделать как в «Чужом». У меня есть ствол, но максимум, что я могу – это отсрочить свою встречу с охотником. Патроны конечны, убежище это временно предоставляет, но проблему не решает.

ПШ: Вот, вот, можно даже не ствол, как в «Чужом», а ультразвуковой источник на аккумуляторе, а зарядить аккумулятор я не могу. Но мне-то важно следующее: если я включаю в мир оружие даже в этом виде, вот так как я его сейчас включил, я поменяю суть игры, потому что поросётам придётся не прятаться, а придумывать новые ловушки, у меня действительно меняется категория.

Поэтому я сделал некорректный ход по принципу. Мне нужно было вкрутить как-то это оружие, поскольку человек пришёл и говорит: оружие нужно. Но чтобы его включить, мне чётко нужно понять, какие изменения в мире произойдут, если там появится оружие. По крайней мере нужно понимать, что статус поросёат сменился.

Уважаемые коллеги у меня следующее предложение по отношению к вам. Следующий слайд, пожалуйста (хохот в зале).

Задание

Выделить основные категории
сказки «Колобок»



Все готовы? Отлично! Всё, пожалуйста, кто готов предложить вариант?

АБ: Предприниматель, препятствие, хитрость.

ДЗ: Прошу сразу пояснять ход мысли

АБ: Ход мысли очень простой. Действие происходит с Колобком, который явно идет на риск — совершает предпринимательское действие, рассчитывая на свою хитрость. Встречаются препятствия, какие-то преодолимые, какие-то нет, поэтому он предприниматель в чистом виде.

МЗ: Я бы категоризировал так. У нас есть путь, по которому идёт герой, у нас есть препятствие, и у нас есть слава, за счёт которой преодолеваются препятствия – он ведь посто-

янно говорит, что он от бабушки ушёл, от дедушки ушел. А когда препятствие становится невосприимчивым к славе, собственно говоря, он и кончается.

ПШ: Ещё раз, какие категории?

МЗ: Путь, препятствие, слава.

СЛ: У меня примерно такая же, только без славы. То есть путь, препятствие и путешественник. Герой может быть разным, но мы цепляем сюда именно путешественника. Тот, кто ножками топает.

ДЗ: Взросление, жизненный кризис (смех в зале), манипуляция. История про то, что он вырос, ему стало тесно в родительском гнезде, и он пошёл. Это история взросления, как он постепенно набирал опыт, менялся, вырослел, но не смог преодолеть манипуляцию и сломался.

СЛ: Вот у меня получилась авантюрина, а у тебя социальная драма (все смеются).

СП: Я считаю, что категории такие: жертва, охотник, манипуляция (смех). Герой либо уклоняется от манипуляций, либо у него не получается.

МН: У меня получилось почти то же самое: жертва, охотник и социальный поединок.

ПШ: Социальный конфликт. А у меня получилось: социум, предназначение и герой.

ДЗ: Почему так?

ПШ: Во-первых, Колобку противостоят все, кто хотят его съесть, он как бы противостоит обществу. Но, заметьте, Колобок предназначен, чтобы его съели (смех). Он находится в поиске своего второго предназначения, но не успевает. Он герой, он кем-то предназначен, но ищет своё собственное предназначение (почему-то я сегодня везде экзистенцию вижу). Это не драма, это трагедия, безусловно. Вот теперь, коллеги давайте так. Мы все слышали, мы зафиксировали, теперь вторая задача, которую я предлагаю вам решить: нужно сейчас подкинуть кому-то, кто высказался, подкинуть сущность, которую нужно включить.

Задание

Вписать в мир сказки
«Колобок» еще одну сущность



ДЗ: Каким образом включить?

ПШ: С максимальным сохранением собственного мира.

ДЗ: Включить с максимальным сохранением собственного мира – это не включать.

ПШ: Значит, минимизировать изменения.

АК: У меня есть отличная модель экономики... (смех в зале)

ДЗ: Алекс, чтобы сэкономить время, скажи сам, на какой категории построена твоя модель экономики.

АК: Товарно-денежные отношения. А, еще лучше: долгосрочный контракт – печати ставишь там, подписываешь, бегаешь туда-сюда...

ДЗ: Подкидывай это Шилову, он говорит, что у него там предназначение, а мы ему экономики добавим.

ПШ: Ага, долгосрочный контракт. Вот, смотрите, я как могу это всё понять... Давайте я скорректирую, а вы, пожалуйста, зафиксируйте, насколько мир поменялся. С моей точки зрения у колобка долгосрочный контракт на всю его жизнь. И он у него есть – его испекли...

ДЗ: Петя! Это у тебя не минимальное изменение. Всё очень просто. Он был продан до его рождения. Это не у него контракт, а у бабушки с дедушкой контракт, на поставку колобков. А он ищет своё предназначение, а контракт нарушен, и зловещая корпорация уже идёт по следу героя, а бабушка с дедушкой лежат в крови... (смех в зале)

ПШ: Подожди, я не согласен. Конкретно колобка кто предназначил? Контракт у Колобка, поскольку он предназначен.

ДЗ: Да все понятно – выдавали замуж и не спрашивали, контракт-то у родителей, здесь то же самое, классическая история. Бегство из-под венца, у неё уже сговорен брак, всё готово, а тут она сбежала. Это просто КОЛОБЧИХА была! (взрыв хохота в зале)

ПШ: Коллеги, пускай забировский вариант проходит. Насколько изменился мир от наличия этого самого контракта?

ДЗ: Ну, добавились важные субъекты...

ПШ: Подожди, Дима! Мир изменился. Мы какую категорию добавили?

ДЗ: Долг, категория долга появилась.

ПШ: Нет, коллеги. Контракт появился. Но самое главное, что там появилось общество. Если мы вводим этот контракт, мы должны понимать, что сказка «Колобок» должна разворачиваться в определенном обществе. Отсюда остроты, что это была Колобчиха (смех в зале). Ну если Колобок и Колобчиха, то это уже общество. Но теперь, заметьте, можно четко для себя решить: а это приемлемо или нет? Еще варианты? Кто может подкинуть еще?

АК: Я могу еще с боевкой выйти. Надо?

ДЗ: Она на какой категории построена?

АК: А я не знаю.

ПШ: Смотри, в первом случае ты подкидываешь сущность мира, а во втором говоришь об игротехническом приеме.

ДЗ: Нет! Нет-нет, это не так! Главный самообман мастеров – что если я подкину игротехническую вещь, то у меня никак не изменится картина мира. Это – ложь!

МН: Да!

ДЗ: Поэтому нельзя допускать игротехнических вещей, пока мы не поняли, какая категория за ней стоит? Или к какой она относится?

АБ: Вы делаете замечательный мир, а потом начинаете городить игротехнику, и от него ничего не остается.

ДЗ: Да.

Михаил: А ленточная боевка – это препятствие... (из зала возмущенные вопли). Нет-нет, подождите! Армия – это репутация! Подождите, сейчас объясню, в чем фишка. В моей картине мира препятствие – это то, что преодолевается при помощи репутации. Армия – это

то, что позволяет препятствие преодолеть. Следовательно, армия – это производная от категории «репутация».

ДЗ: Это вот так работает. Каждый раз, когда он доходит до препятствия, его там не хотят съест. Юноша делает военную карьеру. И для того, чтобы получить следующий погон, ему надо победить в битве. А ленточная боевка это отыгрывает. Если он все ленточки растерял, ничего не выиграл – никакой ему репутации.

МН: И это сказка «Колобок», в которой есть военный институт?

ПШ: Конечно, это уже не мир сказки «Колобок», он стал другой. Я не говорю, что это плохо.

ДЗ: Тогда мы не можем сделать игру по сказке «Колобок».

ПШ: При наличии армии – нет, не можем.

ДЗ: Нет, вообще не можем. Потому что как только мы начинаем реализовывать замысел, мы его опредмечиваем. И как только у нас появляется хоть один предмет, не указанный в тексте первоисточника, или использованный не так, как он использован в тексте первоисточника...

ПШ: Да нет же. В тексте первоисточника он может не упоминаться. Но это должно подпадать под одну из категорий, которую мы положили.

ДЗ: Нет, потому что ты говоришь: вписать еще одну сущность.

СП: Нет, Дим. Манипуляций может быть много разных, и ты то же самое говоришь. Но есть взаимодействие «манипуляция». Если взаимодействие в тип манипуляция входит, то оно допустимо.

АБ: Но это уже не Колобок!

ПШ: Дима, ты сейчас хочешь получить четкую определенность: изменится мир или не изменится?

ДЗ: Это ты спрашиваешь.

АГ: Мы можем из сказки сделать хоть киберпанковый триллер. Поставим Колобку чип какой-нибудь. (смех) Но если сохранится герой, проходящий примерно те же самые препятствия...

ДЗ: Это антураж.

ПШ: Да. Это про антураж. А армия – инструмент.

АК: Если мы оставим такие категории, как наследие, становление, препятствие, то мы можем этого Колобка перенести хоть в Махабхарату в космос.

ПШ: Вопрос вот ведь в чем: а сущность его сохранится или нет?

ДЗ: Из дискуссии получается, что при одном условии мы можем сущность сохранить. Это условие, что мы набор выделенных нами категорий не будем трогать вообще, а все дополнительно возникающие вещи будем вписывать в одну из категорий. Желательно в родовидовой связи. Не интерпретировать, а подчинять. Почему проблема с оружием? Оно не вписывается ни в убежище, ни в хищника, ни в жертву. Ну разве что в хищника. Если придет чувак с оружием, я тебе так скажу: ты лох, что ты его на Поросенка грузишь. Грузи его на Волка и у тебя проблем не будет.

Что меня действительно интересует, так вот это вот прописывание связей. Как мы поймем, что оно действительно подчиненное, что мы вписали армию во взросление, а не обманули сами себя. Где критерий проверки? Мы в своей мастерской группе можем что угодно понимать, быть на одной волне, будем есть грибы и смотреть ковер. А вот эта связь – это важно.

ПШ: Я могу сказать свою версию, которую я вижу для себя. Введение новой категории меняет тип действия. Убежище при наличии оружия начинает действовать по-другому. Тип действия – это примерно следующее: армия воюет. Если я включаю армию, то она воюет. А если она этого не делает, то она у меня просто антураж. Колобок пошел в армию и проходит

препятствия. В конце концов нарвался на «деда». Это тоже можно, но я тогда беру армию, как чистый антураж. Не тот тип действия, герой не будет воевать. Мне важно, что он точно также проходит путь, встречает препятствия.

МЗ: А если мы берем Колобка-полководца, и он должен провести свою армию через препятствия? То же самое получается.

ПШ: Провести армию и пройти самому – это очень разные действия.

ДЗ: Тогда какой проверочный вопрос? Нельзя же спросить: каким действием реализуется ваша категория?

ПШ: Какое действие категория предполагает, а какое не допускает?

ДЗ: Поэтому, когда спрашивали про смену эпох, что все умрут...

Реплика из зала: Это было про действие!

ДЗ: Это не про твоё действие, а что с тобой сделают.

ПШ: Ну да. А смена эпох – это терроризм.

ДЗ: Почему?

ПШ: Не знаю.

(смех в зале)

ДЗ: Сейчас одну вещь скажу. В этой штуке важно не то, какие мы положим кирпичики на какие уровни, логика мира задается не количеством и набором кирпичей. Она задается тем, как мы построим вот эти связи. То, про что Тари говорила: «И поэтому то-то и то-то...» И вот это может задавать нам полноту замысла. Иначе я просто оперирую кирпичами. Что дискуссия показала? Что я не могу не выстроить связи. Знаете, как оптическая иллюзия – точки-точки-точки, а люди видят фигуру. Здесь то же самое. Если мы положили набор элементов, люди тут же начинают пристраивать между ними связи (это то, кстати, на чем мы сели на Форпосте – мы этого не сделали централизованно). Здесь вопрос в причинно-следственных связях, это логика мира и есть.

ПШ: Дима, давай так. Я, конечно, сказал, что не знаю, почему терроризм связан со сменой эпох. Но могу сказать, что всегда так было. Сколько ни было смен эпох, всегда возникал террор в той или иной форме. И я должен апеллировать к этому материалу, если я говорю о смене эпох. Ты говоришь: кирпичи не имеют значения. Но этот кирпич – «смена эпох» – надо положить. Как его положить? Через прецедент.

Реплика из зала: Терроризм – это такая вещь... У категории есть признаки. Почему эта категория так называется? Берем путь – вот дорога, кто-то куда-то идет. Если у нас есть признаки, то, когда мы даем разным группам задание, у нас картина будет более точная. И при наличии признаков решить – писать или не писать в категорию какой-то предмет, будет намного понятнее. Т.е. терроризм в данном случае – это признак смены эпох?

ДЗ: Ты говоришь, что каждая нисходящая вещь должна быть признаком вышестоящей?

Реплика из зала: Нет, наоборот. Есть категория, у нее есть признаки, и каждый из кирпичиков подходит или не подходит под эти признаки.

ДЗ: И признаки основаны на прецеденте.

ПШ: Или на знании, или на традиции. Например, у меня есть историческое знание, и я признаки выделяю на основе него.

ДЗ: Предметом исторического знания как раз являются прецеденты.

ПШ: Или у нас смена эпох – это традиция. Так принято в нашем обществе считать, что должна быть смена эпох. Но это мы с вами несколько оторвались, просто задачка сложная с этой сменой эпох... Итак, у нас с вами есть облако смыслов, и мы его категоризируем. Каждая категория имеет нечто, что с ней связано – как коллега сказал, «признаки». Но это, строго говоря, не признаки. А то, что под эту категорию подпадает, согласно данной культуре, согласно некоторым прецедентам, ну как смена эпох связана с терроризмом. Почему связана? Потому что так уже было.

СП: Вот с признаком было понятно. А терроризм – это ведь некоторый объект, который ты связываешь с категорией. Ты ведь не можешь сказать, что терроризм – это смена эпох?

ПШ: Нет, конечно.

СП: Отношения терроризма и смены эпох хотелось бы зафиксировать.

ПШ: Как рода и вида. Это с одной стороны, формально, чисто логически. С другой стороны – признака, как некоего качества. Смена эпох имеет такое качество – террор.

МН: Я пытаюсь понять, о чем дискуссия, и у меня получается, что мы возвращаемся обратно к Аристотелю. Шаг в две тысячи лет преодолен в ходе дискуссии (смех в зале). Категорию мы выделяем сами, она не задается культурными основаниями, она задается выделяющим категорию. И определяется им по критерию: это мне лезет, а это мне не лезет.

ПШ: Да, но смотри, Маша, что получается. Я выделил эту категорию, но откуда я ее взял?

МН: Из себя.

ПШ: Но это, прежде, чем попасть в меня, где-то было. Я получил образование. Есть некое представление в культуре, где я живу. Нет в культуре представления о доме, но когда я говорю слово «дом», ты понимаешь?

МН: Давай сейчас нарисую на листочках тот дом, который ты и я представили. Это будут два очень разных дома.

ДЗ: Маша, если возражаешь, давай жесткий тезис.

МН: Жесткий тезис: представления живут только в голове. В голове одного человека есть представления.

ДЗ: Они-то живут. Но когда мы делаем игру, наша задача не написать не манифест (очень эмоциональный) на шесть страниц, который можно понять двадцатью разными способами, а четко договориться на одном листе – каковы основы нашей игры? Мы все равно как-то это делаем, мы коммуницируем, и эта функция выполняется. Но сейчас идет речь о том, чтобы договориться о наборе категорий и о том, что в них вложено. Мы и обсуждаем, что это такое, вложенное, чтобы категория никуда не «гуляла».

ПШ: Маш, давай экзистенциальные вопросы будем решать отдельно. Я понял твою позицию, а ты попробуй понять мою.

МН: Я пытаюсь.

ПШ: Представление в голове ни в чем не зафиксировано. Оно фиксируется в категории и уже лежит, так? Давай разберем на примере: вот я зафиксировал, написал слово «жертва». Приходит другой человек и ему это слово надо понять, иначе я зафиксировал непонятно. Если он понял, мы можем установить значение данного слова в данной конкретной ситуации.

МН: Что значит установить значение?

ПШ: Это значит, что жертва – это тот, кто убегает, скрывается, не оказывает сопротивления. Это мы с тобой вместе понимаем.

ДЗ: Ты майнд-мап себе представляешь?

МН: Да, представляю.

ДЗ: Мы вместе делаем майнд-мап. Вот категория, и вот от нее отходят новые сущности.

СП: Мы в процессе работы этот майнд-мап расширять можем?

ДЗ: Обязаны.

СП: Т.е. если мы ввели категорию, то мы можем добавить к нему новую сущность?

ДЗ: Чем хорош майнд-мап. Все ведь представляют себе интеллект-карту? Есть родительская какая-нибудь штука, например, «Зиланткон». От него отходят: программа, ДК Ленина, Борис Фетисов. От ДК дальше: первый этаж, второй, четвертый. От Фетисова – усы, брюхо, бюджет... Понятно, да? И когда мы это делаем, мы получаем то, что мы сейчас называем категорией, если я, Петя, тебя верно слышу.

ПШ: Да, мы называем категорией то, что ты сейчас нарисовал – ДК, Борис Фетисов, еще что-то там. А дальше мы ее конкретизируем, настолько, насколько нам будет нужно.

ДЗ: А вот здесь в центре лежит наша игра, ролевая игра по «Колобку». Что правильно говорит Шилов: не надо прыгать по этажам. Если у нас не лежит этот майнд-мап, мы путаемся сами – а это откуда, армия – это категория, или вещь или еще что? А если мы его кладем, нам самим понятно, кто на каком этаже. И это нам дает, кстати, основание для принятия решений. Когда выходит пацан и начинает оружием бряцать, что, мол, это про убежище, мы ему говорим: прости, оружие твое вот тут, а убежище – одна из родительских категорий. Конфликт понятен: какая-то маленькая деталь пытается сломать нашу мирообразующую колонну. Давай мы это порежем, но оставим в целостности важный для нас замысел. Или у нас от этого убежища не отходит ничего, значит, там для игры и нет ничего, это просто Шилов носится со своим убежищем. Или ты, Петя, скажи, что это для игры значит, или мы его заменим на что-нибудь более задорное.

И вот эта вот майндмапизация и есть инструмент. Более того, вот эти палки могут быть разные.

Реплика из зала: А то, что отходит от категории – это понятия?

ПШ: Категории, понятия – это все философия. Дело в следующем: когда мы выделили категории, дальше можно применять майнд-мап. А я обсуждал только выделение категорий.

АК: (неразборчиво, упоминается Профессор и экономика)

ПШ: Если по-честному, на Форпосте так и было. Я как могу ответить: в принципе мне все равно. Но надо понимать, что в мире Средиземья появилась экономика.

ДЗ: А у меня другой ответ. Либо ты выделяешь признак и основываешь его на прецеденте, знании или традиции, либо ты идешь лесом.

СП: Но штаны-то они носили, значит, покупали их где-то.

ДЗ: Нет. Я готов обсуждать с тобой экономику Средиземья, если ты покажешь мне в тексте, где Арагорн купил эти штаны. Может, крестьяне ему их просто отдали. Или он унаследовал эти штаны от отца (смех в зале).

ПШ: Коллеги, я бы сейчас этот разговор не начинал. Дима ведь что говорит: а ты сначала докажи! Докажешь, что в мире Профессора есть экономика, тогда мы ее включим.

ДЗ: Тихо! Это только половина. Во-первых, надо доказать, а во-вторых, когда в IT всяком пишут дополнение к уже существующей большой программе и хотят внедрить новую фичу, сначала она проходит через согласование так называемых функциональных держателей продукта. Если никто не вскочит и не заверещит, что твоя экономика ломает светлый мир Средиземья и противоречит базисам, то пожалуйста. Категории – это основания, три закона робототехники. Десять заповедей. Основания нашей игры. И дальше возможны варианты – например, чувак вместе со своей экономикой уйдет из мастерской группы, и мы это зафиксируем. Чем прекрасна эта штука – это табло, это экран: как выглядит наш игровой мир. В этом инструменте очень важны правила, по которым кто-либо вносит в картину правки. Как у нас на Форпосте было – пока мы не внесли правки, это для нас катехизис. Юра, верни, пожалуйста, слайд с поросятами и категориями.

Категоризация



Мир сказки три поросенка
задан тремя категориями:

1. Хищник/Охотник
2. Жертва/Объект охоты
3. Дом/Убежище

П. Шилов

Вот, это наш мир, который мы делаем для игры про поросят. Приходит Саша и говорит: «А еще экономика – где-то же они купили кирпичи». Но тут вскакивает Шилов и кричит: «Нет, это всю мою жертвенность и экзистенциальность ломает совсем!» И мы вот это разруливаем. У нас либо Шилов уйдет из мастерской группы, и мы будем делать экономический симулятор про дома, либо ты, Саша, отъедешь со своей экономикой, либо ты скажешь, что твоя экономика служебна по отношению к дому-убежищу. Она обслуживает вот эту категорию.

АК: А потом я буду писать правила, и потихоньку вас с вашей жертвенностью подвину...

ПШ: Нет. Мы с тобой будем обсуждать, как симитировать лень, которая была присуща двум поросётам из трех. В лом им было нормальные дома строить.

ДЗ: Мы тебе скажем: сделай нам времяжорную модель строительства домов. Чтобы строить каменный дом, ты просто утомишься.

АБ: У меня вопрос. Петр Львович сказал с самого начала: категория – это то, что я хочу. Это не то, что бывает, это не аристотельские категории. А другой хочет чего-то другого...

ПШ: Стоп! Еще до вопроса. Фиксация неверная. Я сказал следующее: я кладу категорию своим произволом. Но дальше она начинает диктовать мне, что у меня в игре будет.

ДЗ: Как только ты сказал, что хочешь делать игру про армию – все, привет.

ПШ: Я положил три категории, но если туда засунуть оружие – все изменится. Категории мне диктуют нечто уже после того, как я их положил.

АБ: Т.е. вы категории кладете для того, чтобы они вам диктовали. Но вы все это обсуждаете для того, чтобы разговаривать с тем, кто принесет вам армию или экономику? Или для того, чтобы какую-то процедуру реализовать?

ДЗ: Нет. Мы обсуждаем это для того, чтобы до реализации дойти с тем же замыслом, с которым собирались. Потому что вот Шилов на кухне рассказал красивую телегу и ничего

не записывал, никаких категорий – «вот, смотри, хищник, охотник, ля-ля-ля», а потом мы позвали Сашу, и он нам сделал экономику, а потом нам еще другой мастер сделал боевку. А потом мы игру уже провели, и вроде игроки довольны, но Шилов сидит и плачет (смех в зале). Для меня смысл этой работы, чтобы Шилов не плакал. И чтобы мы реализовывали наш замысел.

ПШ: У меня ответ такой: я последнее время обсуждаю еще один объект работы мастера РИ, помимо игрока. Сейчас у мастера есть один объект, с которым он работает – игрок. Есть игрок со своим сознанием, и ему что-то надо в это сознание влить, а потом дать ему дрын в руки или там деньги, и все обсуждение идет в этом залоге. Но нужны еще другие объекты для разрешения ряда ситуаций. И это прецедент положения такого объекта. Как положить, как объект, игровой мир.

СП: Я посмотрел на вашу схемку, и у меня складывается ощущение, что для того, чтобы по этой схеме работать, мы первые две категории должны схлопнуть в еще одну под названием «охота», потому что иначе у нас на уровне майнд-мапа одни и те же вещи начнут сами схлопываться, потому что относятся к обеим категориям.

ДЗ: Вот! Эту уже не разговор двух творческих людей на тему, как я понимаю трех поросят. Или там: нет, игра по Профессору – это не это, Толкин писал не про то! Чем мне этот инструмент нравится, это тем, что у нас появляется предмет. Задается предметность нашего спора про мир.

АБ: Если ты хочешь что-то добавить, нужно еще более высокое основание.

ДЗ: Нет, у нас просто появляется схема, и мы на ней работаем. А не как обычно – я художник, я так вижу, а Шилов тоже художник и видит по-другому. Ну и что мы будем с этим делать? И можно сразу предсказать, как пойдет игра, посмотрев на категории. Вот Серж воткнулся сразу в логику, но там была эта логика, ему было, во что втыкаться. Обычно-то, когда собираются обсуждать игру, обсуждают причудливое сознание мастера. А здесь уже есть, на чем фехтовать.

ПШ: Коллеги, есть еще желающие высказаться? Наше время истекло.

Реплика из зала: У меня есть один вопрос. Было сказано, что это инструмент, который позволяет упростить взаимопонимание. У нас есть гвоздь, у нас есть молоток. Мы не забиваем гвоздь рукой, потому что молотком удобнее. А сейчас у меня такое ощущение, что мне выдали фарфоровую вазу. Ей удобней забивать, чем рукой, я не спорю. Но над этим инструментом еще много надо работать, чтобы он стал удобным.

ПШ: В принципе соглашусь.

ДЗ: У меня есть алаверды, хотя я тоже соглашусь. Эта штука реально уязвляет мастера, и меня тоже уязвляет, потому что на ней можно обсуждать качество замысла. Раньше мастер был творец, единый-неделимый, и невозможно было определить, что у него в голове варится. И была презумпция осмысленности – если ты что-то говоришь, то, наверное, круто говоришь. А сейчас, когда ты на доску категории выкладываешь, можно посмотреть и сказать: «Слушай, из такой хорошей книжки такая ерунда выходит. Мелко это как-то». Вот Шилов у нас харизматичный, он обычно что-нибудь этакое затрет, и мы ему верим. А тут он выложит, и мы посмотрим – мол, Петя, ну это что такое?

ПШ: Я соглашусь вот в каком плане. Там какая есть дыра – мир «Трех поросят» позволяет легко выделить три категории и сопоставить между собой разные способы выделения. А вот с миром Профессора три категории – уже не пройдет. Это пока такая мина, не получится сказать: есть это, это и это.

ДЗ: А почему три-то? Где это написано, что обязательно надо три?

ПШ: Три – это такое число, которое хорошо лежит в обсуждении. Если четыре – то уже очень тяжело. Смотри, один 10 категорий выделил, другой еще 10. Мы это уже проходили. Просто из опыта говорю, что три – это оптимальное число для обсуждения.

АБ: Да, если категорий 20, то мы уже не сможем все последствия изменений отследить.

ДЗ: Если говорить про риски, то эта штука будет сильно удлинять время работы мастерской группы. Потому что я должен на каждом этапе постоянно с ней сверяться. Понятно, что к концу разработки она уже будет у всех, как катехизис от зубов отскакивать, но в моей глупой картине мира эта схема означает, что я должен постоянно на каждый чих в правилах или загрузках лихорадочно с ней сверяться.

ПШ: Зато мастеру не надо будет постоянно что-то спрашивать у главного мастера, а надо будет сверяться с документом. И это предельно важно на мой взгляд.

АК: Я хочу обратить ваше внимание, что когда Серж начал соединять категории жертвы и охотника, у него получился процесс. Получается, можно выделять процессы?

ПШ: Да, но это будет другая категоризация. Спасибо всем большое, уважаемые коллеги.

Всем спасибо!

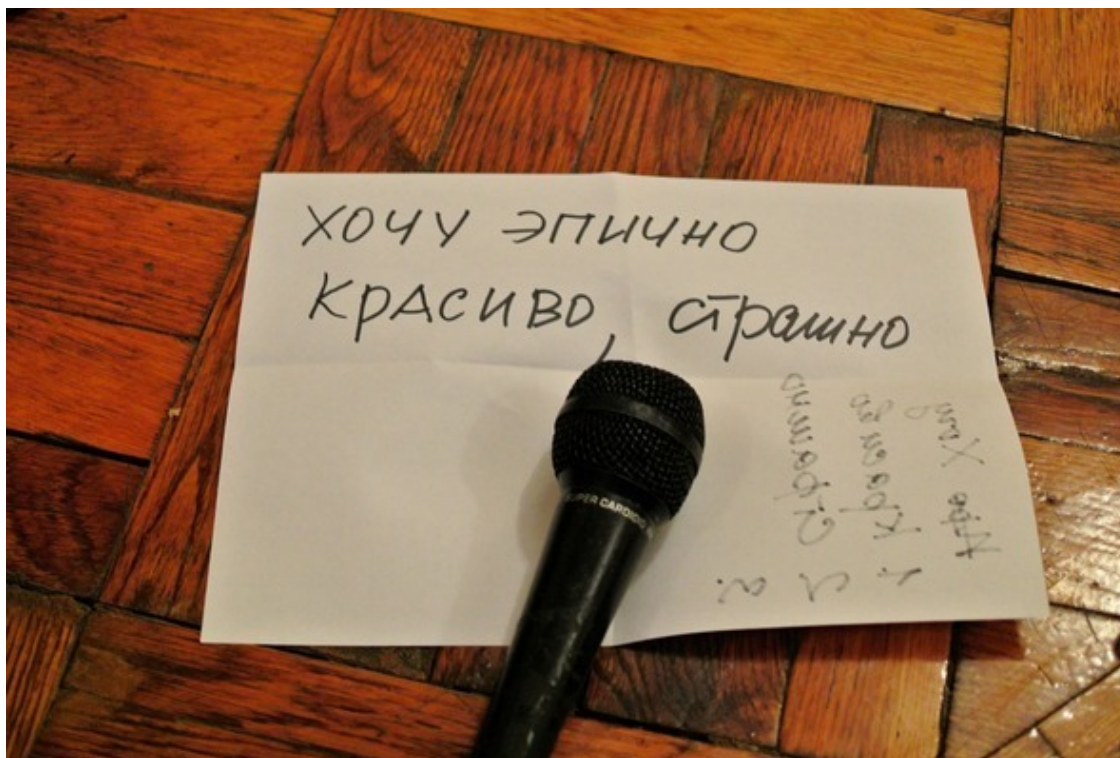


Несколько слов по итогам

В конце работы площадки мы собрались все вместе – и участники и организаторы – и обсудили, что у нас вышло, а что было бы нехило сделать получше в следующий раз. Коллеги накидывали критику и идеи, а мы их все честно записывали. И вот что было сказано:

1. Надо делать быстрые прототипы придуманных игр прямо на конвенте.
2. У площадки был единый замысел, но он с самого начала не был очевиден участникам. Может, стоит сразу раскрыть карты?
3. Сквозное табло – нужна какая-то доска, на которой висели бы «краткие итоги прядущих серий» и было бы понятно, что когда и как можно включиться в уже идущую активность.
4. Надо делать лакуны. Слишком плотное расположение интересных мероприятий лишало участников возможности посмотреть на остальной конвент.
5. Практически, получилась не площадка, а одно мероприятие.
6. Нужен РИ-блок. Тематическая площадка – это прекрасно, но наряду с ней нужен и традиционный РИ-блок.
7. Есть мероприятия, которые толкают мастеров в зону ближайшего развития, а есть мероприятия по работе с привычными приемами («баянами»). Обоим форматам должно быть место на конвенте и лучше не надо их смешивать.
8. Надо следить за групповой динамикой площадки – когда люди устали, когда самый пик продуктивности, а когда надо дать народу выдохнуть.
9. Для ток-шоу надо заранее объявлять темы, чтобы люди могли продумать выступление.
10. Разборочный цех в рамках «Игра мечты» не лезет, он про привычные инструменты.
11. Сборку лучше вести сразу в онлайн: выделить специально обученного IT-бойца, шаблон сборки можно вообще включить в форму заявку мероприятия (сразу спрашивать заявителей, в какой форме можно собирать результаты их работы). Возможные инструменты для сборки – trello (по столбцу на каждое мероприятие), realtimeboard (одна большая доска для всей площадки и разные ее части – для разных мероприятий), rideo (электронная книга).

Дядя Слава Рожков в своем отчете по Зиланту прозорливо заметил, что «говорящие головы» стандартных семинаров и лекций уверенно идут на свалку истории, а их место занимают интерактивные форматы. Надо сказать, мы с ним полностью согласны, и у нас уже есть коварные планы на Мастер-Зилант и бандитские налеты на другие конвенты. Рассчитываем там увидеться с вами, друзья, и начать новые дискуссии на тему фронта ролевой игротехники.



А в самом распоследнем заключении (Штирлиц знал, что лучше всего запоминается последняя фраза) мы хотим представить вашему вниманию несколько мыслей и схем, которые возникли сразу после завершения площадки у инициаторов безобразия. Зарисовал и записал их Петр Шилов.

Краткие выводы или что стало понятно

На площадке было много всего, а понятно стало пока не очень много, в том смысле, что можно было понять и больше, но мы надеемся, что проницательный читатель окажется прозорливей нас и поймет еще что-нибудь интересное и важное.

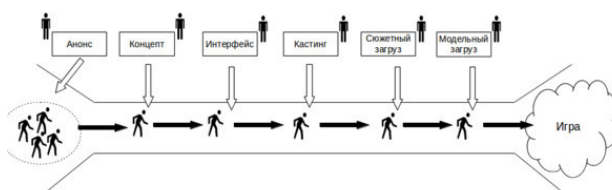
Что мы делали, как организаторы площадки – мы задавали и удерживали пространство, в котором каждый мог действовать как умеет и как привык. Поэтому работа мастеров РИ разворачивалась как бы в лабораторных условиях: все у всех на виду, отлично видно, кто что делает, если не очень видно, то можно спросить. Вообще, одно вместительное помещение на всех – это великое благо, все на виду, все можно собрать и обсудить прямо на месте. Эта непривычная организация пространства позволила нам увидеть некоторые вещи. Точнее, наконец сформулировать то, о чем до этого были смутные догадки и различные (часто прямо противоположные) мнения.

Итак, происходящее на площадке «Игра мечты» было таковым, что позволило выделить основные объекты работы мастера РИ. Их получилось три: «игроки», «модели», «мир».

Игроки

Звучит, конечно, банально: хочешь сделать игру – надо работать с игроками, ничего нового. Вообще говоря, каждая профессия, которая так или иначе работает с людьми, имеет, извините за выражение, свой собственный объект: менеджер по продажам – покупателей, продюсер – зрителей, учитель – учеников. Остается только вопрос: «А мастер РИ он с игроками работает так же, как, например, продюсер со зрителями, или как то иначе?» Другой вопрос: «А надо как-то иначе или лучше, как все?» Эти вопросы касаются тонких нюансов нашего ремесла, материала для ответа на них пока еще все-таки недостаточно. Но сами вопросы, на наш взгляд, получаются интересными и трудными.

Без метафор, аналогий и прочих красотостей получается вот такая схема:

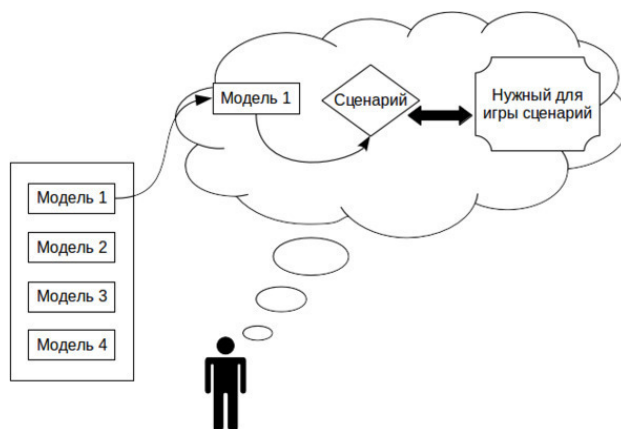


Суть этой картинки в том, что она изображает производство, некоторый конвейер. Г. П. Щедровицкий примерно так же рисовал педагогическое производство, нечто подобное можно изобразить для PR-кампании или программы продвижения продукта. Отличием нашего представления от любого другого являются лишь указания на вещи (штучки, феномены – не знаем пока, как точно их назвать), которые можно и, видимо, нужно понимать, как инструменты: «анонс», «интерфейс», «концепт», «кастинг», «загруз». Вполне вероятно, что именно этими вещами задается специфика объекта «игрок» относительно «покупателя», «клиента» и «избирателя».

Модели (игромеханика)

С моделями, как и с дорогами из анекдота, все гораздо сложнее. Картинка, нарисованная на эту тему участниками на площадке, выглядит как очень сильное и высокое обобщение. В отличие от картинки про игроков, здесь нет никакого указания на инструменты работы, указаны только этапы работ. Такое ощущение, что работа с моделью, разработка модели является исключительно личным искусством и никак не может быть отделена от человека, который этим занимается. Даже типологии игромеханик (моделей) возникают на основе имен собственных: экономика с игры «Мистический Вархамер», магия с игры «Осада Сарагосы», «асколькокарточки». Возникает хороший вопрос: «А как можно описать модель (игромеханику) понятно и практически без использования прецедентов и ссылок на авторов?» Создается впечатление, что пока нельзя.

В ходе работ, которые развернулись, можно сделать одно обобщение, наше собственное, которого не было на площадке. Мы попробуем выделить способ работы с моделями (игромеханикой) на основе того, как действовали на площадке «Игра мечты» участники, в том числе и мы сами.



Мастер проигрывает в сознании сценарий, который, с его точки зрения, «породит» использование этой конкретной модели, и сопоставляет с желательным для его игры сценарием. Качество результата сильно зависит от опыта и квалификации мастера, в сознании-то можно проиграть что угодно с любым результатом. Таким образом, устройство модели – вопрос не сильно важный, важно то, какие сценарии или ситуации данная модель порождает. Дилемма в том, что можно выбирать: оставить модель-игромеханику в области личного искусства или все-таки попытаться описать средства и способы виртуального разыгрывания сценария на основе модели?

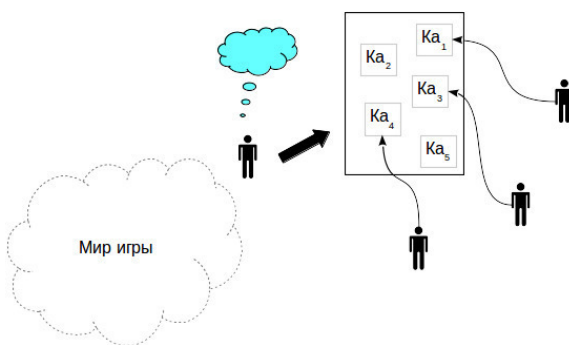
Мир

Это мистическое нечто, что объектом в общепринятом и культурном смысле считаться не может. Возникает в голове у сюжетного (или главного) мастера, как-то доводится до остальных членов мастерской группы, но при этом транслируется игрокам в форме анонса, концепта или индивидуального груза. И рисовать этот феномен в ходе работы площадки никто не стал. Хотя, с другой стороны, все наши игры – они сюжетно-ролевые, и всеми признается значение этого самого мира, хотя бы потому, что сюжеты возникают и развертываются в мире. Предварительная гипотеза организаторов площадки состояла

в том, что в практике ролевых игр используется, мягко говоря, не очень культурное представление о мире. Гипотеза эта подтвердилась, кроме того, мы теперь знаем, какое это именно представление: мастера РИ для своей работы с миром игры используют образ, образ мира.



Любые образы прекрасны, как и искусство, их создающее. Но при всех достоинствах образ не может использоваться для организации рабочей коммуникации, он годится только для обмена мнениями: «нравится», «не нравится», «я художник, я так вижу». В нашем случае, когда художник закончил работу (создал образ), ему приходится доносить свое творение до излишне на его взгляд практичных людей, занятых кто игроками, кто моделями, кто разметкой полигона. И вот здесь мы попытались использовать новый инструмент, или, точнее, глубоко зарытые в недрах мировой культуры средства. Еще древние греки выяснили, что о мире можно осмысленно говорить и конструктивно спорить, если описать мир набором (составом) категорий вещей, явлений, существ, и вообще, всего, что в мире есть.



Представление, которое получается в результате (по-умному оно называется онтическим или онтологическим) является объективным, уже не зависящим от автора. Через это представление мастерская группа имеет шанс понять прекрасные смыслы и тайные интенции сюжетного мастера, и даже некоторые из них реализовать, в моделях, например. На площадке «Игра мечты» речь пока шла только о создании онтического представления на самом начальном этапе разработки игры, мы обсуждали, как эти самые онтики создавать. А вот вопрос: «Как онтические представления использовать в работе мастерской группы?» мы еще не поднимали, но непременно поднимем его в недалеком будущем.

Вот такие выводы. Они получились такими из-за наших пристрастий: нам больше нравятся хорошо поставленные вопросы, чем хорошо сформулированные ответы.

До новых вопросов, коллеги!