

MAGISTER LUDI

Ролевые игры: мир «с нуля»



Людмила Смеркович

**Magister Ludi. Полевые
игры: мир «с нуля»**

«Издательские решения»

Смеркович Л. Е.

Magister Ludi. Ролевые игры: мир «с нуля» /
Л. Е. Смеркович — «Издательские решения»,

ISBN 978-5-44-859798-5

Альманах «Magister Ludi» (сокращенно —ML) издавался в начале 2000-х годов редакцией, объединившей мастеров ролевых игр из разных городов СНГ. Тогда еще игры были для всех нас скорее увлечением, чем профессиональной работой, но мы уже относились к ним крайне серьезно. В настоящем сборнике публикуется подборка статей казанских авторов ML, посвященных вопросам исследования и разработки ролевых игр, в частности понятиям сюжета и мира, активно обсуждавшихся в те годы молодым сообществом игроделов.

ISBN 978-5-44-859798-5

© Смеркович Л. Е.
© Издательские решения

Содержание

От авторов	7
Интерпретация как метод работы мастера ролевой игры	8
Сюжетная мастерская на «Зиланте». Поиски будущего	14
Работа мастера РИ как деятельность	16
I. Допущение	17
II. Конфигуратор	18
Позиции	20
Игропрактика	21
Инфраструктура, как и было сказано...	24
Методологическое введение	25
Начало	27
Смысл	29
Краткое заключение	32
Предварительные замечания к понятию игры	33
1. Игровой подход	34
2. Имитация	35
3. Организационное проектирование	36
4. Содержание игры	37
Ролевая игра: проект сюжета или сюжет проекта	38
1. Сюжет	39
2. Проект	42
3. Сюжет и проект	44
Размышления о замысле	45
1. Замысел по принципу	46
2. Замысел ролевой игры	48
3. Объективация и субъективация	50
4. Вместо заключения	54
Простые вещи-1	55
О ролевой игре	56
Про самое страшное	57
Баланс как он есть	58
Замысел, как и было сказано	59
Весы первые	60
Вторые весы	63
Последнее правило балансира	66
Ролевая игра как «упрощенный доступ к реальности»	67
Введение	68
1. Реальность есть	69
2. Реальность и действительность	70
3. Блеск и нищета ролевой игры	72
5. Пара слов в заключение	73
Простые вещи-2	74
Конструктор ролевой игры: базовый набор	75
Игровое поле	76
Механизм ротации	78
Сюжетный движок	80

Организация игры	82
Онтологическая схема РИ	84
Введение	85
1. Самая древняя схема	86
2. Машинка миров	88
3. Параллельный мир	90
4. Перпендикулярный мир	92
5. Граничный мир	95
6. Вместо заключения	97
Совсем немного теории	98
Смысл ролевой игры	99
Устройство ролевой игры	101
Мир	102
Сюжет	105
Фишки и правила	107
Настольные игры: интеллектуальный полигон	109
Полигон игры	110
А вот теперь о настольных играх	111
Пример разработки	112
Применение настольных игр	113

Magister Ludi

Ролевые игры: мир «с нуля»

Петр Львович Шилов
Людмила Евгеньевна Смеркович
Дмитрий Дмитриевич Забиров

Редактор Людмила Евгеньевна Смеркович
Дизайнер обложки Борис Юрьевич Фетисов

© Петр Львович Шилов, 2017
© Людмила Евгеньевна Смеркович, 2017
© Дмитрий Дмитриевич Забиров, 2017
© Борис Юрьевич Фетисов, дизайн обложки, 2017

ISBN 978-5-4485-9798-5

Создано в интеллектуальной издательской системе Ridero

От авторов

Эта подборка текстов является выжимкой из статей Казанского игротехнического семинара, публиковавшихся в 2002—2010 гг. в альманахе «Magister Ludi» и сборниках, выпускавшихся под этой же маркой. Тематика тогдашних публикаций семинара была связана преимущественно с сюжетно-ролевыми играми, поскольку именно они выступали материалом наших исследований – именно ролевые игры мы проводили в то время постоянно: маленькие, человек на 20, чуть ли не раз в неделю, а более крупные, за сотню участников, дважды в год. Однако, подход, с которым мы приступали к собственным творениям, был не только художественным (хотя без художественных текстов, разумеется, не обходилось, раз уж мы делали игры с сюжетами). Основные схемы, понятия и процедуры, используемые в работе над игрой от замысла до финальной игротехнической рефлексии, были заимствованы нами из системно-мыследеятельностной методологии. Постоянно балансируя между строгими мыслительными формами и сюжетным, как правило фантастическим содержанием, мы время от времени ухитрялись не только сделать очень странную, ни на что не похожую игру, но и описать, как и за счет чего мы ее сделали. А если нам совсем везло, то удавалось вытащить из обсуждения кусок принципиального устройства игры и положить на доску новую схему. Не этой конкретной игры, которую мы обсуждали, и даже не вообще ролевой, а просто игры по принципу.

В этом сборнике материалы приводятся с сокращениями по сравнению с журнальным вариантом, поскольку часть их содержания связаны с ситуативными дискуссиями, разворачивавшимися в те годы в игротехническом сообществе, или тогдашней аудиторией издания, требующей примеров из игр определенного типа. Адресуя сегодня эти статьи более широкому кругу читателей, чем наши коллеги по ролевому движению, мы сознательно убрали из текстов те фрагменты, которые когда-то способствовали пониманию, поскольку были большинству читателей известны и близки, а сейчас могут, напротив, вызвать недоумение или потребовать длинных дополнительных комментариев. Ручаемся, что содержательная часть текстов из-за этих лакун не пострадала, и надеемся, что новые читатели наших текстов, игротехники и игропрактики, найдут в выдержках из этих статей материал для размышлений, споров и, конечно, создания новых игр.

Казанский игротехнический семинар

Интерпретация как метод работы мастера ролевой игры

Л. Смеркович

Публикуется по: Magister Ludi. 2002. №1.

Теги: ролевые игры, мир, сюжет

Тезис 1. Работа по созданию ролевой игры и управлению ей основана на процедуре интерпретации текста.

Здесь в первую очередь необходимо указать, в каком значении употребляются слова «текст» и «интерпретация». Сложнее всего с текстом. Скажешь для начала, что это последовательность знаков – сразу придется определять, что такое знак. Укажешь на наличие внутренней структуры – придется разбираться, что такое структура, да еще и применительно к тексту (еще нам семиотики здесь не хватало...). Попытаешься отличить текст от не-текста – и неминуемо столкнешься с тем, что субъективно для разных читателей одна и та же последовательность знаков может быть текстом, а может и не быть. Словом, темный лес и культурные дебри. Чтобы в них не лезть, остановимся только на самых важных моментах, необходимых для дальнейшего рассуждения.

1. Под текстом понимается любая осмысленная (не случайная, а обладающая целостностью) последовательность знаков (т.е. знаковых форм, связанных с некоторым объективным содержанием связью значения). Необязательно, чтобы текст был записан на бумаге или произносился в коммуникации – последовательность действий, событий, смен состояний сознания также может быть помыслена, как текст. Помыслена – ключевое слово, поскольку без мысли нет текста (см. выше).

2. Именно отношение к событиям и действиям как к тексту позволяет по принципу строить работу по созданию игры.

3. Текстом является не все и не всегда, как можно было бы подумать, исходя из двух предыдущих высказываний. Подразумевается, что приписывание значений действиям, событиям, имеющимся знакам, производится только в случае необходимости работы с игрой, и только в той мере, в которой это необходимо для совершения работы. (В частности, попытка приписать значение действию, которое в текущей работе ничего не значит, может привести к провалу работы, поскольку подмена значимого незначимым или наоборот означает нарушение рамки работы, выход за ее пределы случайным образом, без необходимости.)

<...>

Под интерпретацией полагается процедура работы с текстом, в результате которой на основании исходного текста создается свой собственный текст, неотличимый в сознании от исходного. Это крайне сложное высказывание, несмотря на кажущуюся простоту, поэтому позволю себе пояснить более подробно.

Первый важный момент. Применение процедуры интерпретации требует одновременного взгляда как минимум с двух позиций: позиции интерпретатора, производящего названную процедуру, и позиции внешнего наблюдателя, который фиксирует, что интерпретатором производится именно интерпретация, а не что-то другое. Если верить философам, то это еще самый простой случай, хотя предлагаю попробовать на практике эту простоту – крыша съедет сразу. Но иначе никак не получается – в случае одной позиции вы просто понимаете текст, а не интерпретируете его.

Второй, не менее важный момент. Интерпретация подразумевает, что вы, во-первых, смотрите на текст из какой-то позиции (т.е. из какой-то картины мира, отличной от представ-

ления автора текста, к тому же связанной с какой-то культурной областью, иначе это не картина мира; миф, онтика, что угодно еще, но не мир), а во-вторых, хотя бы потенциально обсуждаете свою интерпретацию с кем-то третьим, имеющим иную интерпретацию. Если вы допускаете только одну интерпретацию, свою собственную, то тем самым отрицаете саму возможность интерпретации, поскольку эта процедура – коммуникативная, и вне коммуникации смысла не имеет. Здесь становится более понятна функция внешнего наблюдателя – он устанавливает, откуда, из какой позиции берется вторичный текст (если ниоткуда – то это не интерпретация), и проверяет, спорна ли она; если бесспорна, то тоже не интерпретация. Это либо изреченная банальность, которая может взяться, было бы желание, из любого текста, а не именно из этого; либо нечто, претендующее на ортодоксию – но это даже при наличии позиции не наш случай, поскольку играть сразу становится не во что и говорить не о чем.

И, наконец, третий момент. А. М. Пятигорский отмечает, что текст может быть порожден только текстом, и, собственно говоря, сознание интерпретатора – это фактор практически незначимый в процедуре интерпретации. Я понимаю, как это возмутительно для ярких индивидуальностей мастеров ролевой игры, но в культуре действительно есть такая норма – никакой текст не имеет смысла без всех остальных текстов, и когда вы интерпретируете, это не ваше сознание трансформирует исходный текст, а иные культурные тексты, прочитанные и понятые вами ранее, формируют вашу интерпретацию этого конкретного текста. Таким образом, интерпретатор всегда является проводником между несколькими текстами, служа культуре, как совокупности текстов, а не используя ее. При ином отношении к культуре и к тексту, увы, можно не беспокоиться и дальше не читать.

Это пока что были пояснения и предупреждение вопросов на понимание. А теперь разворачивание собственно тезиса и его следствий.

В ролевой игре (если она не является вырожденной формой типа «Зарницы») обычно присутствует так называемый сюжет, который либо заимствуется из художественной литературы, либо придумывается мастерами в процессе собственного художественного творчества. Это странный сюжет – в хорошей РИ он дописывается на игре вместе с игроками, т.е. его не напишешь заранее полностью. Таким образом, изначально в разборку между игроками (а какая игра без конфликта?) привносится нечто, порождающее смыслы в мыслях и действия на плацдарме. Это нечто можно формально описать как набор игровых мест (роли), их взаимосвязь на начало игры (ситуация) и примерный перечень вероятностных событий, которые должны случиться (или желательны) в процессе собственно игры.

А теперь посмотрим на работу мастера ролевой игры в предложенной рамке интерпретации. Если у меня есть набор ролей и ситуация, а также смутные ощущения, что примерно может или должно случиться дальше, то это еще не игра – это мои предварительные мысли по ее поводу. Мне надо запустить в этот сюжет игроков. И что, я им буду рассказывать весь мастерский замысел, чтобы они поняли, прониклись и изобразили? Любой мастер РИ, читая это, начнет крутить пальцем у виска. Разумеется, я должна игроку выдать «вводную», текст, который поставит его на нужное место в игре (задаст роль) и создаст ситуационный дискомфорт. А чем будет являться мой текст, который я произношу для игрока, по отношению к первоначальному сюжету? Как вариант, интерпретацией, а в самом удачном случае – поводом, началом для собственной интерпретации игрока.

Далее. Когда игра началась, разумеется, там происходит не то, что мастера из головы придумали, а то, что игроки разыграли («Машина делает не то, что вам хочется, а то, что вы ей велели,» – старый программистский принцип). Но ведь мастер игрой что-то сказать хотел. Ему ведь, как правило, не все равно, что там, на плацдарме, случится. Не с точностью до реплики, конечно, и даже не до факта чьей-то победы. Но, допустим, случилось некое событие, которое в логике мира и замысла допустимо, но мастером никак не предусмотрено.

<...> Оно явлено для части игроков. Для них оно уже что-то значит. А в замысле такого и близко не лежало. Что делает мастер?

Я утверждаю, что он или интерпретирует это событие, или теряет управление игрой. Либо неожиданный поворот сюжета становится новой страницей в тексте, связанной со всеми остальными, написанными ранее (в мысли, в «загрузе», в мастерском обсуждении), и в таком случае мастер должен четко понимать, что означает эта страница и каков характер ее связи с предыдущими, либо перед мастером рассыпается бессмысленный набор значков, накиданный игроками и игроцкими действиями.

Из этого следует странный вывод – если у мастера нет позиции, с которой он интерпретирует развертывающийся сюжет, то он не мастер – он игрок. Просто знает больше «заморочек», чем все остальные игроки. <...>

Тезис 2. Основной движущей силой ролевой игры является конфликт интерпретаций, что и отличает ее от любой другой, неролевой игры.

<...>

На игре должно быть, как минимум две принципиально противоречащих друг другу интерпретации одного и того же объекта (объектом может быть текст, событие, последовательность событий, игровой мир и т. п. – сейчас не важно). Принципиально противоречащих – значит совершенно не сводимых друг к другу никакими формулировками и взаимными уступками. И для людей, которые являются на плацдарме носителями этих интерпретаций, столкновение по поводу своих взглядов (а необходимо именно такое положение дел, чтобы эти две интерпретации всерьез воспринимались игроками, как свой собственный взгляд) должно быть предельно значимым. Средства столкновения задаются спецификой игры. Богословский спор или священная война – дело вкуса мастеров, особенностей коллектива игроков и прочих обстоятельств. Но причина столкновения – именно разница в интерпретации одного и того же объекта.

А теперь пора поговорить об этих самых объектах интерпретации, чтобы не быть голословной, во-первых, и четче очертить обсуждаемую область, во-вторых. Дело в том, что для интерпретации необходим ее объект (Схема 1), и если мы не договоримся, что именно может являться объектом интерпретации в ролевой игре, то потеряется сама суть тезиса, или меня можно будет понять двояко, тройко, а то и вовсе превратно.

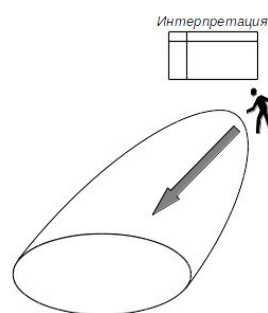


Схема 1

Поскольку речь идет о ролевой игротехнике, а не о работе с печатным текстом, самым распространенным объектом интерпретации будет выступать событие. Под событием я понимаю не всякий произошедший на игре акт, факт или телодвижение, а некое явление (т.е. то, что явлено одному или нескольким людям), имеющее принципиальное значение. Здесь принципиальное – значит, резко отличное от значений других явлений и значимое для тех, кому явилось.

<...>

Другой вопрос, что событие может быть вызвано разными причинами, и тут появляется возможность для анализа игры: а что являлось событиями? Чем, какими средствами они вызывались? Как интерпретировались игроками и какие возможности для интерпретации были им предоставлены?

<...>

Я бы выделила одно важное обстоятельство для возникновения конфликта интерпретаций – иными словами, для запуска ролевой игры. Интерпретация исходного текста игры, т.е. материала вводных (если на загрузе для игрока не произошло ни одного события, то вряд ли он попадет в игру), у мастеров должна быть отличной от стандартно-игроцкой (имеется в виду наиболее распространенное мнение в коллективе игроков). <...>

Я рискну утверждать, что разница в интерпретациях мастеров и игроков обязательна для любой ролевой игры. И у кого интерпретация более сложная и простроенная, тот и мастер. Собственно говоря, все ситуации мастерского произвола возникают именно тогда, когда мастер настаивает на собственной интерпретации вне зависимости от ее качества и пользуется не игровыми, а административными средствами для утверждения своей точки зрения. А если играть по честному, то работа по интерпретации должна продолжаться мастерской группой всю игру, и если уж на этом поле мастеров переиграли, то вроде бы надо признавать поражение и идти по тому сюжету, который предлагает автор более богатой версии. Важно отметить: не более правильной, а более сложной – все интерпретации равноправны, но при прямом столкновении выживает самая сильная в плане продуманности и сложности схемы.

И еще одно небольшое замечание: как и любое высказывание, интерпретация может быть более или менее общей, так что возможен вариант, при котором одна интерпретация вкладывается в другую, как матрешка, т.е. является частным случаем более общей интерпретации.

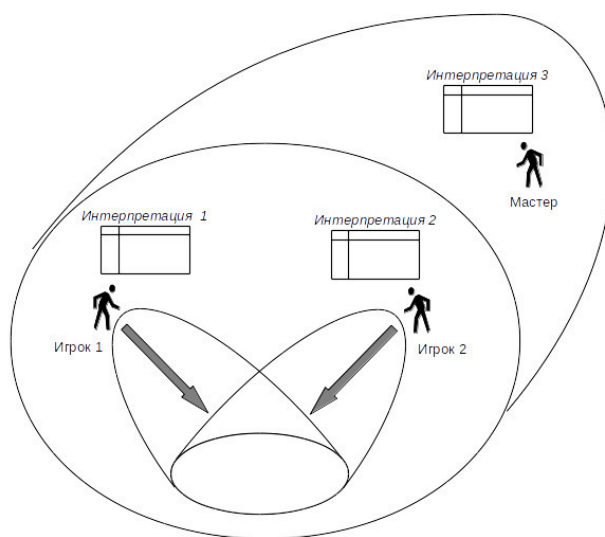


Схема 2

Является ли мастерская группа носителем самой сложной, объемлющей и культурно развернутой интерпретации или нет, на мой взгляд – дело мастерской группы. Мне одинаково интересна и та игра, в которой мастерская версия происходящего всегда на шаг впереди игроцких (это, как правило, образовательная игра, и мастерская группа выступает в качестве такого культуртрегера – т.е. предъявляет более сложную, культурно обоснованную версию привычного текста коллективу, нуждающемуся в образовании; см. Схему 2), и другая, когда все представления изначально задаются равноположенными, т.е. мастера для себя опреде-

ляют, что они ни черта не понимают в выбранном тематизме, так же, как и игроки, и пытаются построить свой текст по ходу игры наравне с игроками (Схема 3). <...>

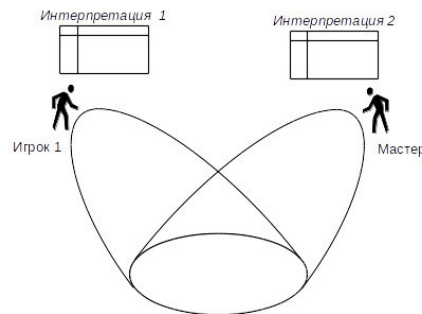


Схема 3

Тезис 3. Сложность ролевой игры зависит от числа объектов интерпретации, заложенных в сюжет, а также разнообразия отличных друг от друга интерпретаций, возникающих на игре.

Сразу хочу исключить из рассмотрения наверняка кем-нибудь преположенный случай, что, вне зависимости от игры, сколько на ней людей, столько там и интерпретаций. На всякий случай предлагаю подумавшим об этом вернуться к началу статьи и пересчитать все, что касается понятия интерпретации. <...> Для того, чтобы начать процедуру интерпретации, нужно очень много всего: чтобы было, что интерпретировать (т.е. чтобы в игре присутствовал объект, мыслимый как текст; иначе говоря – чтобы по сюжету неизбежно возникали события), чтобы в игре были заданы позиции, заняв которые, возможно начать интерпретацию; чтобы игра требовала интерпретирования для достижения игровой цели, победы, наконец.

Если читатель ждет от меня, что я начну по пунктам рассказывать, как достигаются все три перечисленных условия, то он будет жестоко разочарован – я не только не собираюсь этого делать, но еще и не имею возможности этим заняться. По моему глубокому убеждению, передать искусство изготовления хорошей игры в форме методички невозможно, равно как и способ написания хорошего романа или создания хорошего кино (так же, как и метод любой другой интеллектуальной или творческой деятельности).

Вообще эта статья обсуждает, если это не сразу заметно, метод *анализа*, а не *проектирования* игры, так что желающие использовать представленные в этом тексте мысли и схемы будут вынуждены взять за материал какую-либо известную им игру и проделать работу по анализу самостоятельно. Но это была реплика «в сторону», а теперь продолжим дальше.

Итак, чтобы оценить сложность игры, необходимо указать, из скольких событий состоял сюжет уже состоявшейся игры (далее придется смотреть, по скольким сюжетным линиям они были распределены, но для начала можно просто посчитать). Выяснять это проще всего на разборе игры, внимательно слушая игроков <...>

Далее приходится определять, что именно являлось причиной для события – был ли это мастерский ход, или импровизация игрока, чем этот ход задавался (публичным действием, частным разговором, письменным текстом, был ли ход театрализован или прошел «всухую» и т.д.). В процессе этого разбирательства обычно становится понятным, сколько игроков оказались «охвачены» событием, т.е. какую часть плацдарма событие накрыло. Из этого показателя можно прикинуть интенсивность игры – может быть, игроков на полоторасотенный плацдарм получилось 3 человека, а остальные были декорацией? Я не настаиваю на том, что на ролевой игре должно быть гарантировано счастье всем, навсегда и бесплатно, цели организаторов могут быть разными – это могла быть игра из серии «кто

прорвется»: не потянул, вылетел. Но мне почему-то кажется, что шанс участвовать в событии должен быть у каждого игрока <...>.

Следующий шаг анализа: что интерпретировалось игроками? Спрашивать их об этом в лоб вряд ли осмысленно, но по косвенным вопросам наподобие: «Что было в процессе игры непонятно?», «Какие препятствия возникали?», «Как преодолевались?» можно примерно представить, кем и в каких ситуациях совершались акты интерпретации, и что являлось объектом интерпретации. Может быть, игроки всю игру напряженно следили за мастерами и мастерскими персонажами – это один тип игры. Может быть, игра была направлена на интерпретацию текстов (документов, писем, художественных зарисовок etc.), выпускаемых в игру мастерами (или игроками). Может, объектом являлись ключевые фигуры игры и их действия, а мастерские воздействия постоянно оставались за кадром? И как знать, а вдруг интерпретировалась картина мира, изменявшаяся всю игру (безумно привлекательный для нашей команды, но очень редко достигаемый вариант). Я могу назвать еще несколько возможных объектов, но предлагаю читателю список продолжать и расширять в процессе собственной работы и обсуждений с коллегами.

И вот тут возникает еще один забавнейший поворот – можно посмотреть, насколько игра была оригинальной и новой. И по сравнению с предыдущими играми команды, и в соотношении с играми других мастеров страны. <...>

Сюжетная мастерская на «Зиланте». Поиски будущего (объяснительная записка)

Петр Шилов

Публикуется по: Magister Ludi. 2002. №1.

Теги: ролевые игры, сюжет, схема

<...>

Сюжетная мастерская, поясняя для тех, кто там не был, это странное мероприятие, суть которого сводится к вынесению на суд экспертов (писателей), нескольких сюжетов ролевых игр. Схема такова: в одной комнате собраны мастера (или те, кто считает себя таковыми), в другой писатели (здесь мы подходили строже: писателем считали человека, который зарабатывает литературным трудом). Далее: мастеров просим разбиться на группы и разработать сюжет игры (про писателей их, естественно, не предупреждали), а писателей уговариваем быть экспертами сюжетов РИ. Результат – все получилось: мастера разработали, писатели согласились, сюжеты «отэкспертированы». Остался один вопрос: что мы такое сделали «на самом деле». То есть в чем был смысл этого мероприятия.

<...>

1. В основе замысла сюжетной мастерской лежало несколько представлений о ролевой игре.

Ролевую игру мы рассматривали в ряду так называемых гуманитарных технологий. Иллюзий, конечно, не строили, ролевая игра еще не технология, но по некоторым признакам стоит в ряду гуманитарных технологий. То есть, мы подозреваем, что она (РИ) таковой скоро, исторически скоро, станет.

Здесь необходима маленькая справка: гуманитарные технологии – это коммунизм, фашизм, пиар, реклама, – все, что ориентировано на целевое воздействие на человека в плане его изменения. То есть «гуманитарный» не значит «хороший», фашизм, например, я сам сильно не люблю.

Предположив гуманитарный характер РИ, пришлось рассматривать технику создания игры в плане выяснения: а что, какой элемент в работе мастера является тем, что отвечает за «гуманитарность» игры. Что обеспечивает воздействие на человека? И мы (еще раз!) предположили, что таким элементом является сюжет.

<...>

Итак, сюжет – гуманитарный элемент техники РИ, следовательно, качество сюжета может быть критерием качества игры. Вот он, «пластилиновый гвоздик» проекта «Сюжетная мастерская». Самое интересное в этом «гвоздике» то, что он требует серьезной проблематизации (извините за методологический слэнг).

<...>

2. В основе замысла сюжетной мастерской лежало наше представление о ситуации в игровом сообществе.

Это, к счастью, не предположение, а некоторая аналитика. Отправной точкой являлся один факт, а именно: действия квалифицированных мастеров на мастерской «Мир». Дело было на «Мастер-Зиланте-2001». Весьма уважаемые и квалифицированные мастера самым очевидным образом, продемонстрировали методологические истоки кризиса, о котором так долго говорят в сообществе. Выполняя задание ведущего, они разработали в общих чертах проект игры. И суть этого проекта сводилась к «надеванию» темы на «шестеренку». И как-то сразу стало ясно, что на «шестеренку» можно «надеть» все, что угодно. В результате мы

получаем одинаковые игры в разном антураже. В рамках сложившихся способов работы и сюжет, и мир являются лишь второстепенными элементами оформления игры. Способы взаимодействия игроков определены схемой «шестеренки», причем определены раз и навсегда. И про что не делай игру, про Древнюю Грецию или про «киберпанк», получишь только те взаимодействия и ситуации, которые заложены в схеме игры по «шестеренке».

Лирическое отступление. Меня так потрясло, что «шестеренка» оказалась в полном культурном смысле слова схемой, что она работает независимо от целей и интенций людей, которые ее применяют...

<...>

Примечание редактора: «шестеренка» – схема построения ролевой игры, основанная на установлении отношений нескольких групп игроков по разным основаниям. Например, есть 4 игровых команды, а в игру закладывается 3 разных пласта взаимодействий – экономический, военный и религиозный. Мы выдаем каждой команде вводные по следующему принципу: допустим, первая команда является военным союзником второй команды в конфликте с третьей и четвертой, но при этом ее связывают выгодные экономические связи с третьей командой и общая религия с четвертой. Похожие вводные выдаются остальным командам так, чтобы они были завязаны по кругу в клубок противоречий и могли действовать во всех пластах игры по отношению ко всем другим группам, но с неизбежным возникновением новых конфликтов.

Работа мастера РИ как деятельность

П. Шилов

Публикуется по: Magister Ludi. 2003. №4.

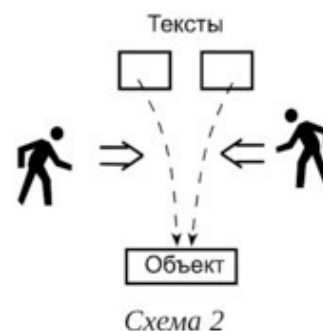
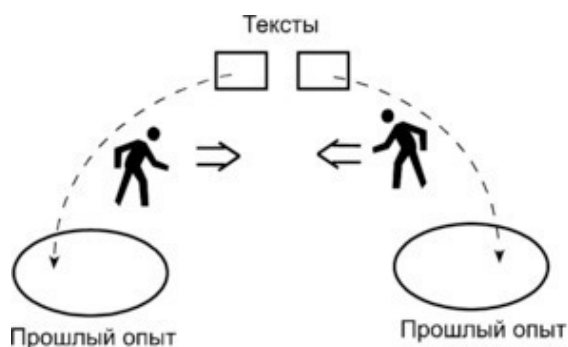
Теги: ролевые игры, ОДИ, позиция, схема, коммуникация

<...>

I. Допущение

<...>

Итак, плацдарм ОДИ «Мастер-Зилант» (мне предпочтительней это название, а не официальное) разделился на две конфликтующие стороны, которые, если принять мое допущение, отличались друг от друга подходами к созданию ролевой игры. Разные подходы предполагают разные представления. Причем чаще всего, как и в нашем случае, эти представления настолько разные, что коммуникация между носителями этих представлений часто напоминает беседу глухого со слепым о творчестве Чурлениса. Вброшенный в коммуникацию текст относится только к прошлому опыту того, кто проговаривает этот текст. (См. Схема 1) Маленькое иллюстративное отступление в сторону: когда коммуницируют представители сложившегося, скажем, научного предмета, они не задумываясь относят свои тексты к определенным объектам своего предмета, поскольку развитый научный предмет содержит такие средства организации коммуникации как понятийный аппарат и язык. (См. Схема 2)



<...>

II. Конфигуратор

Чтобы сложившиеся позиции описать и в первом приближении соотнести друг с другом надо вроде бы задать некоторый объект, к которому можно относить тексты обеих сторон. Разумеется, эту работу я должен был сделать до игры или в игре – не получилось. То, что я собираюсь обсуждать дальше в этом тексте так и называется «модель-конфигуратор». Такое специальное название употребляется потому, что эту конструкцию надо отличить от другого типа знания, указать на ее служебный, ситуативный, не всеобщий характер. Действительно, если речь шла о работе мастера РИ, то надо эту работу как-то описать. На основе этого представления, в идеале, должно стать понятно, в чем оппозиция, в чем разница представлений. Причем, я собираюсь описать работу мастера ролевой игры как деятельность, но «не для вообще», а исключительно для анализа ситуации на Мастер-Зиланте, для данного конкретного случая. Может быть ее можно потом для чего-нибудь еще применить, а может и нет. Скорее всего придется строить несколько иное представление, вероятно, похожее, но иное. Грубо говоря, модель-конфигуратор есть то, что заменяет объект, который используется для отнесения текстов, в случае отсутствия одного. Модель, поскольку заменяет, конфигурирует, поскольку конфигурирует представления, несмотря на то, что объектом не является. (См. Схема 3)

Деятельность мастера ролевой игры можно рассматривать как сложную. По сути, «мастер РИ» – не одна позиция. Работы, которые выполняет мастер очень разные. На методологическом жаргоне я бы сказал, что «мастер РИ» является «кортежем позиций». Здесь я снова занудливо повторяю, что данное утверждение на статус всеобщности не претендует. Основание простое: если мастер РИ – одна позиция, то Мастер-Зилант можно анализировать лишь в том контексте, что одна сторона оппозиции (ну скажем КИС) – мастера, а их оппоненты – нет. Или наоборот. Это первый тезис.

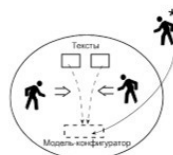


Схема 3

Тезис второй уточняющий. И, наверное, самый спорный, поскольку моими основаниями тут являются некие интуиции. Для игры скажу так: я полагаю предложенный набор необходимым и достаточным для понимания работы мастера РИ в контексте наших обсуждений и готов это защищать. Основные позиции мастера РИ:

- Игровой менеджер;
- Игротехник;
- Игропрактик.

Игровой менеджер

Суть работы в этой позиции в том, чтобы построить инфраструктуру игры, а именно: полигон (лагеря, команды, жизнеобеспечение), система ротации игроков («страна мертвых», «чипобол» etc.), игровая экономика (в частности – кабак). Здесь мне важно указать, что речь идет именно об инфраструктуре по понятию, – о чем-то внешнем по отношению к игре,

не собственно игровом, но без чего игра случится не может. К этой же позиции, наверное, можно отнести и предыгровой пиар.

NB! Все эти работы, с моей точки зрения, не гарантируют запуска игры. Запуск игры – отдельная работа, точнее отдельный тип работ мастера.

Игротехник

Если на игру приехали игручие люди, то им созданной мастером-менеджером инфраструктуры вполне достаточно. И так поиграют, сами себе игру сделают. Но вот когда: «Многие игроки не играют. „Игра не идет“, знаком термин?» – приходится игру «распинывать» мастерскими персонажами, театралками etc. То есть, игротехнические работы связаны, собственно, с запуском игры. В загрузе, к примеру, кроме информации об инфраструктуре игры содержится (в идеале) установка на игровое действие.

Игропрактик

Это позиция, в которой мастер РИ обеспечивает две другие необходимыми представлениями типа: сюжет, мир, ситуация. Позиция самая что ни есть неоднозначная. Я здесь скрыто утверждаю, что представления существующие, уже разработанные в различных предметах (истории, праве, политике) приходится переделывать для нужд создания игры. Иначе их нельзя применить для создания игры. Можно спорить.

Требуется важно уточнение. Речь идет не об организационных местах в работе мастера. Речь идет о позициях, то есть, о типах работ, которые выполняет мастер. В том смысле, что в реальной работе каждый мастер двигается по разным позициям, и большинство хороших мастеров работают, по крайней мере, в двух позициях одновременно.

Позиции

Вернемся к Мастер-Зиланту.

Оппозицию между двумя подходами, вроде бы, можно вести к трактовке игропрактической работе мастера. Если принять предложенный мной конфигурактор, то утверждения от КИСа интерпретируются таким образом: в работе мастера РИ есть серьезный разрыв – он пользуется случайными представлениями для формирования инфраструктуры игры и построения игротехнических ходов. И собственно, доклад группы коллеги Смеркович об игре «Исландия» на второй день игры, он был про это. Именно поэтому представители КИСа утверждают, что нет проблемы игроков, что эта проблема возникает от отсутствия проработки сюжета и мира игры. Проблема в том, как обеспечить игротехническую и менеджеральную работу такими представлениями, чтобы в игру «влетал» любой игрок, независимо от его подготовки и личных качеств.

Оппоненты КИСа при этом отвечают (здесь идет опять-таки интерпретация в контексте конфигурактора): игры можно делать и в сложившейся традиции, проходят же хорошие игры, мы там играли. А все проблемы в том, что создаешь хорошую инфраструктуру и никаких игротехнических сил не хватает игру «распинывать» – игроки приехали неподготовленными. Давайте обсудим, как сделать так, чтобы игроки играли.

Если сформулировать жестко, то различие позиций связано с трактовкой значимости игропрактической работы. Одна сторона (КИС) утверждает, что игропрактика – определяющая всю игру работа мастера. Другая сторона на это приводит серьезный аргумент: весь предшествующий опыт РИ свидетельствует о том, что без игропрактики можно обойтись.

Мне кажется, что на основании всего изложенного можно построить личное понимание и взаимопонимание сторон. В данном тексте на большее я не претендую.

Примечание редактора: статья написана по итогам конвента мастеров ролевых игры Мастер-Зилант-2003.

Игропрактика (вторая попытка изобретения велосипеда)

П. Шилов

Публикуется по: Magister Ludi. 2004. №5.

Теги: ролевые игры, мир

<...>

Я буду рассматривать игропрактическую работу на материале того, что называется «игровое моделирование». Этот термин я буду употреблять в кавычках, ибо «игровое моделирование», по сути, моделированием не является, более того не может являться. Но поскольку термин является общеупотребительным, я буду с этим считаться. Этот материал я выбрал как раз потому, что сама по себе проблема «втягивания» в игру чего бы то ни было является практической. Игропрактической. Но решается она большинством мастером абсолютно не практически.

Итак, одним из направлений работ по созданию игры является задание мира, чаще употребляют «модель мира», но этот термин, вообще, бессмысленен, так как «моделей мира» не бывает, мир – не объект и он принципиально не моделируется. Пояснить эту мысль я позволю себе цитатой из романа Умберто Эко «Имя Розы», в которой в уста средневекового монаха вкладывается философский тезис, очень на мой взгляд актуальный для мастера ролевой игры:

« – Если бы данное аббатство могло считаться зеркалом мира – ты бы сам себе ответил.

– А оно не может считаться?

– Чтоб существовало зеркало мира, мир должен иметь форму, – ответил Вильгельм.

Признаюсь, чересчур философично для моего юношеского понимания.»

(Конец цитаты)

Работа с игровым миром, как правило, по моим наблюдениям производится мастером РИ так. Скажем, в рекламе игры есть утверждение: мы играем по современности. Далее чаще всего следует перебор того, что, по мнению этой мастерской группы, входит в «современность». То есть, выбираются те черты, в данном случае, нашего мира, которые мастерская группа видит. Причем вопрос ставится так: что в этом мире есть. Или точнее, кто в этом мире есть. Например, возможен такой вариант: полиция, спецслужбы, мафия, террористы, бизнесмены. Понятное дело, что мафия торгует наркотиками, полиция и спецслужбы ее ловят, террористы из своих своясей ведут партизанскую войну, с бизнесменами, как правило, сложнее, но их тоже можно занять чем-то похожим на бизнес. Далее выбирается один из конфликтов, опять-таки, видимый, очевидный и понятный, например: расовый конфликт, и все обозначенные уже группы делятся еще раз на каких-нибудь четлан и пацаков. Вопрос: чем они отличаются? – решается обычно в духе того же фильма: ты что, дальтоник?

На первый взгляд, все логично, мастеру в этой работе, действительно, надо получить раскладку ролей и групп ролей. В самом начале этой работы в нее закладывается почти не видимый, но существенный дефект. Говоря философским языком, основные элементы мира выделяются на феноменальной картине. Ибо вопрос: что такое современность? – в этом случае имеет ответ: это набор черт, характеристик, действующих сил, которые я вижу, схватываю. Логика кажется непробиваемой: я живу в современности – я так вижу – я втягиваю в игру то, что вижу. Но она только на этапе подготовки игры непробиваемая, а игра начинает ее пробивать. Поскольку при таком раскладе нельзя получить современных типов взаимодействий. Игра превращается, в лучшем случае, в серию стычек между группами людей

по совершенно непредсказуемым (или просто коммунальным) основаниям. И вся провозглашенная современность оказывается ничем иным как Диким Западом, причем не настоящим, а киношным, голливудским. Вестерн, он, вообще, очень хороший материал, думать не надо, ни когда смотришь, ни когда игру делаешь. Хорошие парни в белых шляпах, плохие – в черных, и те, и другие с кольтами. Суть взаимодействий ясна и понятна, повод для конфликта не важен.

Точно такой же анализ можно проделать на другом материале игры. Средневековье: король, бароны, горожане, внешние враги; начало игры: король умер. Средиземье: эльфы, гномы, люди, орки; Третья эпоха. И во всех случаях мы получаем одинаковый результат: серия стычек и генеральный вынос в конце. Но игроки поиграли, а если мастера все организовали более или менее пристойно, то еще и хорошо поиграли. Вот только во что они поиграли?

Конечно, к игре пишутся тексты, тексты эти предоставляются игрокам, но сути это не меняет, так как рабочим представлением для создания игры все равно является тот список групп, который мастера получили через процедуру казахской песни: вижу степь – пою степь. Мастера часто жалуются, что игроки не готовятся к играм, не желают читать рекомендованную им литературу и предыгровые тексты, поэтому то, что задумывалось, не разыгрывается. А если посмотреть не в залоге, что во всем виноваты игроки, а, напротив, что внесла в не очень удачную (по своим же ощущениям) игру сама мастерская группа? С моей точки зрения тут чудес не бывает – что в игру закладывали, то и разыгрывается. Если заложили столкновения людей и групп людей, то ничего, кроме столкновения людей и групп на основании их межчеловеческих разногласий, и не будет. Понятно, что столкновения людей бывали во все эпохи, но тогда придется признавать, что периоды истории, их описания в литературе, события, описанные фантастами, ничем между собой не различаются, кроме антуража. На мой взгляд, слишком смелое допущение, которое вряд ли оценят историк или литератор.

Так вот, описанный способ работы и является как раз непрактическим решением игропрактической проблемы. В игру втягивается не содержание, характерное, например, для современного мира, а поток сознания из головы мастера и игроков. А поток сознания не имеет отнесений к действительности или отдельным ее чертам, он имеет причины. Одной из причин является как раз неспособность человека отнести то, что у него в голове к некоторым внешним событиям, более того, он принимает то, что у него в голове за сами события. Вообще, путать представления и объект этих представлений – это главная черта сознания современного человека.

Теперь я попытаюсь для примера показать, как бы я стал обсуждать мир игры по современности.

Я бы не стал набирать те черты, которые характеризуют этот мир. Вернее, я бы начал их перебирать, но не для того, чтобы впихнуть в игру. На первом шаге здесь нужно выделить одну существенную характеристику. Обратите внимание: одну. Не две, не три, а одну. Которую я бы мог «положить основанием» этого мира. Разумеется, это можно сделать и не корректно, но в данном случае мне важна одна определяющая черта, корректность ее или некорректность можно обсудить (и не только с коллегами мастерами, но и с социологом-политологом). А вот корректность или некорректность феноменального набора черт обсуждать нельзя, можно обсуждать только полноту этого набора – кто что забыл взять из современности. Конечно, выделение единственной определяющей черты означает, что из многообразного мира берется один аспект, один план. Это не означает, что я отказываюсь от всего остального, я выделяю не состав, а тот «стержень», на который будет впоследствии «надето» все остальное. Если выделено главное, то все не главное просто должно иметь отношение к главному. В данном конкретном случае (современность) у меня есть такой вариант: мир современности есть мир объективных финансовых потоков, все остальное суще-

ствуется постольку, поскольку имеет к ним отношение. И человеческое счастье понимается большинством как близость к финансовым потокам. И все столкновения происходят с целью занять место поближе. Причем, очень важная характеристика этих самых финансовых потоков – их объективность. Даже те, кто ими управляет, могут просчитать последствия своих решений на 60—80%.

Из сказанного следует, что игра будет по современности, если на игре задано пространство финансовых операций и махинаций. Это вариант «онтологического стержня» игры, а с другой стороны – реальное практическое (уже не феноменальное) основание для выделения ролей и групп ролей. Не «что есть в мире», а что надо для обеспечения этого финансового пространства.

Очень важно, чтобы стержень игры имел свои объективные законы, это, собственно, для меня критерий – найдено основание игрового мира или нет. То есть основание мира – такое образование, которое будет диктовать свои условия всем участникам игры, включая мастеров. Иначе не задано объективное пространство игры. В данном случае добиться объективности, независимости ни от кого, достаточно просто – стоит задать рыночную ситуацию, можно даже относительно простую, главное, чтобы сложилось пространство рынка, и никто, включая мастеров (даже если у них есть профессиональный экономист-консультант), не сможет предсказать с гарантией ничего, выкручиваться придется всем. Но опытному менеджеру по продажам или маркетологу, наверное, будет легче.

Далее, основание игрового мира должно быть представлено не непосредственно, а в форме чего-то иного. В том смысле про финансовые потоки игрокам рассказывать не надо, тем паче про их объективность, надо чтобы основание мира было выражено в разных по интересам или по принципам знаниях. Навскидку примерно так: банкир должен получить более или менее полную сводку о финансовой конъюнктуре, а террорист или хакер – более или менее полное описание дыр и слабых мест нескольких финансовых операций, без всяких указаний на последствия срыва той или иной операции.

Таким образом, практический подход предполагает, что состав ролей или групп ролей выделяется не «потому что они есть», а с определенной целью. Критерием такого выделения является утверждение типа: этот мир основан на... А следствием такого выделения становится, как это не парадоксально, употребимость игры в других областях деятельности, помимо собственно делания игр. Впрочем, это тема совершенно другого разговора.

<...>

Инфраструктура, как и было сказано...

П. Шилов

Публикуется по: Magister Ludi. 2004. №6.

Теги: ролевые игры, схема, коммуникация

Методологическое введение

Люблю я странные вопросы задавать, и себе, и окружающим. Так, на ровном месте жизни, когда, вроде бы, все ясно и понятно. Образование, наверное, такое, или опыт профессиональный, но нравится, или даже не то, чтобы нравится, а что-то толкает меня спросить, когда всем все ясно: «А что это значит?» Ведь не может же быть так, чтобы нечто было и ничего не значило.

Вот сели коллеги в кружок, игру, дескать, делают. А я подкрадываюсь незаметно и спрашиваю: «А что это значит, игру делать?» Некоторые даже напрягаться начинают: все ведь и так понятно. Всякий более или менее квалифицированный мастер РИ знает, что такое делать игру. Это логично, конечно, если делает, значит – знает. Но интересно же, почему словами про это не говорит.

Да, что там мастер РИ. Учителю математики задаешь похожий вопрос: «А что значит, преподавать математику?» Я встречал два варианта ответа. Первый – агрессивный, напасть самому: «А вы, что, полагаете, что математику не надо преподавать?» Второй, более спокойный, но содержащий явный «посыл»: «Это же всем очевидно и понятно, а потому ваш вопрос не имеет смысла». Но это так, отступление лирическое, про то, что проблематизирующие вопросы никому не нравятся.

Чтобы пояснить суть дела мне придется сделать рефлексивный подъем на один этаж и ответить на вопрос: А что значит, что человек теряется, когда его спрашивают про его работу? Причем про ту работу, которую он может выполнять и выполняет, но только не о частностях спрашивают, а о некой целостной картинке про его работу. Это значит, что человек, владеющий нормами сложной деятельности, (а создание игры и преподавание есть сложные деятельности) не имеет базовых различий по поводу собственной работы. А именно: объект работы и результат работы. Вот когда сапоги чинят, то различать это не обязательно, да и совпадает здесь объект с предполагаемым результатом. А вот когда про игру, то вроде бы результат всех усилий – игра – не есть то, с чем мастер работает.

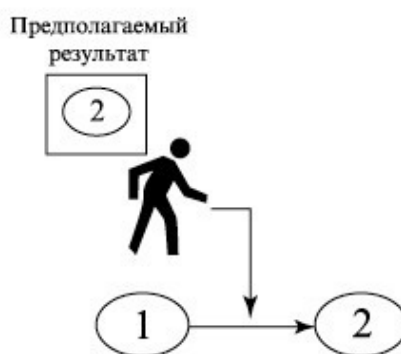


Рисунок 1

Подавляющее большинство людей при описании какой-либо деятельности придерживается простой схемы, которая приемлема при починке сапог или покраске дома, что результат работы есть определенное, желаемое состояние объекта. Был дом некрашеный – стал крашеный. Только вот люди, они и не дом, и не сапоги, с ними сложнее, на них прямо воздействовать можно лишь в деятельностных машинах: пойдя сделай то и принеси это. В этом

случае неважно, что с человеком произойдет, важно, чтобы сделал и принес: завод работать должен, армия воевать, а люди – винтики. Очень значимое, между прочим, представление, без него в современном мире ничего сделать нельзя, но игру-то как машину не создашь.

Итак, одна схема анализа деятельности (См.) предполагает в качестве результата нужное состояние объекта. Вторая предполагает как бы возникновение результата, его порождение создаваемым или трансформируемым объектом (См.). Скажем, для педагога объект работ определен и достаточно точно – это учебная деятельность. А в результате получается обученный индивид, у некоторых педагогов получается даже образованная личность. А для мастера РИ объекта работ пока что не задавали. Он, типа, игру делает. А как следствие, связать проведенную игру с мастерскими действиями и до игры, и во время ее можно только на чистой интуиции. Интуиция – вещь хорошая, но вот предъявить ее в качестве аргумента нельзя, и спорить по поводу интуиции, тоже дело гиблое – прямой путь к переходу на личности и неконструктивному разговору.

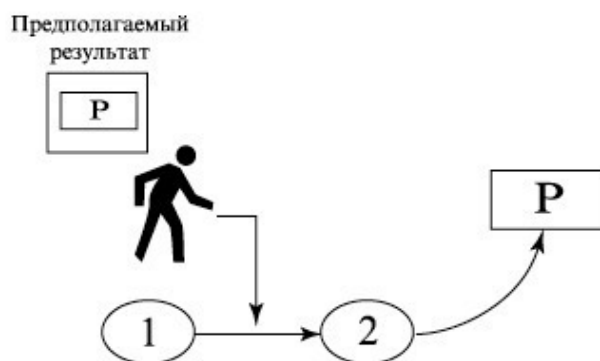


Рисунок 2

Однако, хотелось бы разговора конструктивного. По крайней мере, мне, и, по крайней мере, на Мастер-Зиланте, конвенте мастеров ролевой игры. Здесь методологическое вступление заканчивается и начинается действие.

Начало

*Сегодня в восемь часов вечера в зале Новолуний освобожденный
Прометей будет говорить о своем орле.*

А. Жид

А началось все с вопроса: «Что мы делаем на Мастер-Зиланте?» Хороший вопрос, действенный. Если его задать N раз подряд в течение двух недель, то он устраняет лень мысли и позволяет воспарить. Короче говоря, пришлось искать ответ. Основанием для ответа были два тезиса.

Первый. Мастера РИ не имеют обустроенного пространства коммуникации. Здесь я имею в виду не отсутствие СМИ, они-то как раз и есть, а отсутствие адекватных мыслительных форм, одна из функций которых – организация понимания. В развитых предметах, особенно научных, существуют объекты и знания об объектах, и знания эти не зависят от людей, они объективны. «Мне не нравится закон сохранения энергии», – сие в научном мире не аргумент. Аргументом будет обоснованное опровержение этого закона, причем обоснованное по нормам предметной работы. А у нас, в РИ-сообществе, как уже было выше сказано, объектов пока никто не выделял. Потому и с коммуникацией большие проблемы – устроить разговор, как на научной конференции, к сожалению, не получится. Точнее, поговорить-то можно, а вот результатов работы, которые обычно дает конференция, не будет.

Строго говоря, средства построения коммуникации в условиях отсутствия или разнообразия предметных представлений существуют. Можно строить обсуждение, не опираясь на общие для всех участников представления и нормы. Основанием в этом случае будет четкое и жесткое задание позиций для всех коммуникантов. Именно четкое и именно жесткое. А тут по опыту проведения Мастер-Зиланта-2003 можно сказать, что задание позиций у мастера РИ вызывает не просто неприятие (собственно, эта процедура вызывает неприятие у всех, никому неприятно узнавать, что его представления не полны и частичны), а явное отторжение. <...> Можно обсуждать причины, почему так получается, но это рассуждение явно выходит за рамки данной статьи.

Второй. Осмысленная коммуникация между мастерами РИ возникает в условиях наличия некой общей работы. Проще говоря, когда они «игру делают». И понимание там есть, и эффективность, и у некоторых даже игры хорошие получаются. А построение игры, создание игры, представляет, по сути, разработку и реализацию проекта. Проект ведь требуется, когда налицо явный недостаток сил и средств. Может быть, где-то и есть мастерские группы, которые работают в условиях избытка сил и средств, но я про них не слышал. То есть, осмысленный разговор возникает тогда, когда мастера работают в рамках одного проекта. Когда они именно включены в работы в одном проекте. Не обсуждают проект, а в нем работают.

Собственно, эти два тезиса определили выбор формы проведения МЗ-2004 – проектный семинар. А проектный семинар представляет собой следующее: людям, сведущим в некоторой работе, предлагается проблема, в рамках которой не может сработать в одиночку ни одна проектная группа. Может, в принципе, если не важен результат. Проектный семинар предназначен в первую очередь для того, что сформулировать или уточнить техническое задание (в идеале, создать проектный замысел) для дальнейшей работы одной из групп. Требования на обсуждение только два: соответствие задаче и реализуемость. Неважно, какая кошка, черная или белая, важно, чтобы она ловила мышей. Неважно, с какой позиции говорит человек, лишь бы это было в рамках задачи (темы, проблемы, ТЗ), и было реализуемо. Но тут ожидал следующий вопрос: А каков объект проектирования?

Дело в том, что проектируют что-то конкретное, а не вообще. Дом, город, завод и т. п. В этом случае мне было не отделаться кружочком с циферкой «2» (См. Рис. 1). Надо было, по крайней мере, в общих чертах описать, что это такое, обозначенное цифрой «2» в работе мастера РИ. И прошло в голову хорошее слово «инфраструктура». Если учесть, что я прочитал одну книжку по географии («География и географы», хорошая, кстати, книжка), и пару книжек по военной стратегии, я примерно представлял, что такое инфраструктура. Но к началу МЗ это представление в его преломлении к РИ явно оставляло желать лучшего. Но получилось все нормально, сработало наличие четких и ясных для всех образцов: аэродромная сеть, сеть дорог и тому подобное, – взятых из других, неигровых, представлений.¹

А далее, все просто, возникает очевидное предположение, что разные игры должны иметь разную инфраструктуру, причем, настолько разную, что там получается разная значимость элементов инфраструктуры. Например, для игры по Дж. Р. Р. Толкиену ключевым пунктом должен стать, видимо, сюжет, для настольной игры, похоже, – фишки. Появилась возможность установить руководителей семинаров на работы, задать представления, необходимые для установочного доклада и так далее.

¹ Под инфраструктурой в общем смысле обычно понимают совокупность сооружений, систем и служб, необходимых для функционирования производства и (или) обеспечения условий жизнедеятельности общества. На МЗ-2004 было принято, что применительно к РИ инфраструктурой считается то, что обеспечивает проведение игры, но само по себе игру не запускает, например, игровой кабак. (*прим. ред.*)

СМЫСЛ

Господа, орла моего я знал не всегда. Это приводит меня к выводу – путем рассуждения, носящего какое-то особенное, уж не помню какое название в логике, за изучение которой я принялся, впрочем, всего неделю тому назад, – это приводит меня к выводу, говорю я, – хоть налицо здесь один только мой орел, – что у всех вас, господа, есть по орлу.

А. Жид

Самым важным результатом Мастер-Зиланта мне представляется проведение, если можно так выразиться, испытания понятия «инфраструктура». Дело в том, что впервые возникает некий объект, на котором можно анализировать и работу мастерской группы, и самую игру. Но тут придется отметить, что на Мастер-Зиланте для представления инфраструктуры использовались не структурные, а составные представления. В смысле, что инфраструктура описывалась некоторым набором обязательных элементов без указания их связей, а последнее для структуры обязательно. Структурные представления всегда следуют за составными, так уж в культуре повелось – сначала указываются элементы, а потом уже можно обсуждать связи между ними. Первый шаг мы, похоже, сделали, а вот дальше – за три дня конвента не успели. Я и так и эдак бился, а потом рукой махнул – все равно методолог на Мастер-Зиланте один, в смысле – я, и пусть он, в смысле – я, наступит на горло собственной песне. Работать вроде должно, а до соответствия норме как-нибудь потом доведем.

И вот «как-нибудь потом» пришло. Но предварительно нужно пояснить, что такое есть связь в структуре. Существует такой исторический анекдот.

Когда создатель структурных представлений А. М. Бутлеров докладывал коллегам о своих изысканиях, Д. И. Менделеев его спросил: «А вот вы черточку между элементами рисуете, она на самом деле есть? Или это значок такой?» А. М. Бутлеров подумал и ответил: «Значок такой».

Так вот черточка между элементами – это значок такой, я с великими согласен. А для подавляющего большинства, эта черточка, она как бы на самом деле. Сознание зацикливается на черточке, и обозначаемое этой черточкой расплывается. То есть, связь это не черточка, а особый способ соотнесения элементов *вне пространства данной структуры*. Если двигаться на более или менее общем уровне, то связь между организационным блоком работ и сюжетным может быть построена так: Какое место игровой кабак занимает в сюжете? – начиная отвечать на этот вопрос, мы начинаем выстраивать одну из связей организационно-менеджерального блока с сюжетным. Таким образом, получается, что инфраструктура игры строго индивидуальна, а общие случаи, как то: типы игр, стиль мастерской группы описываются на уровне типичного для нее состава инфраструктуры.

Второй по значимости результат состоит в том, что можно начинать обсуждать игру в плане достаточности инфраструктуры. Тут, конечно, есть сложность. Все опытные мастера отсутствие каких-то элементов инфраструктуры восполняют применением очень эффективного, но дорогостоящего средства «задница мастера», то есть, как в народе говорят, «вытягивают игру на заднице» <...>. Это хорошо, наверное, что в жизни есть место подвигу, но создание адекватной инфраструктуры игры мне представляется более удобным вариантом.

В заключение, для примера я, используя понятие инфраструктуры, попробую кратко изложить позицию КИСа на построение игры. Большинство мастеров знает о наличии такой

схемы, как «шестеренка ролей»². Никто ее не любит, но все пользуются. Смысл этой схемы, инфраструктурный смысл, в том, чтобы направить игровое действие игроков в ту сторону, которая нужна по замыслу игры. То есть, в рамках инфраструктуры игры смысл этого элемента в организации игрового действия, в обеспечении его необходимой продолжительности, устранении сверхлегких игровых задач и так далее. Только вот с точки зрения, превалирующей в КИСе, эта схема требует связанного с ней еще одного элемента инфраструктуры. Для ролевой игры недостаточно организовать игровое действие, требуется особая работа по организации представлений игроков. Либо такой элемент наличествует, либо используется мастерская задница, либо в игре нет ничего, кроме однообразной боевки <...> и утомительного чипобола.

В качестве иллюстрации я приведу достаточно простой случай. Вот в тексте Профессора есть место, где прямо утверждается, что сам Мелькор в какой-то момент не знал, где находится Гондолин. Черный властелин, весь из себя вала, и не знал. А на большинстве игр на построении говорится, кто есть кто, и все уже знают, где чей лагерь. То есть у Профессора кое-чего и Мелькор

не знает, а на ХИ самый последний хоббит знает практически все, кроме чисто ситуативных деталей. <...> Это как раз тот случай, когда представления никак специально не организуют и с текстом первоисточника их не соотносят – какие сами сложатся, такие и будут, и ладно.

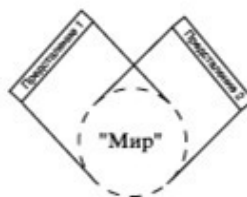


Рисунок 3

Но для организации представлений тоже требуется особая работа и для ее выполнения применяется специальная схема. Она называется схема многих знаний (См.). Некоторые мастера ее скрыто задействуют. Вообще-то, эта схема серьезными людьми для другого использовалась и используется. А мы просто стащили микроскоп и забиваем им свои гвоздики. Очевидно, что схема организации представлений должна быть связана со схемой организации действия, раз уж речь идет о применении их к одной и той же игре. Но не все так просто, как кажется, потому что схема действия опирается на ситуации, как существующие, так и планируемые мастерами. А схема представлений включает в себя не ситуативную, принципиальную разницу взглядов на происходящее. В том смысле, что эльф в игре должен видеть и понимать *все* иначе, чем человек. (В противном случае он в игре тоже человек, только более крутой.) Но, естественно, при наличии представлений ситуации никуда не денутся, и как они будут друг на друга накладываться, и каким образом это повлияет

² См. примечание редактора к статье Петра Шилова «Сюжетная мастерская на „Зиланте“. Поиски будущего (объяснительная записка)»

на игру – серьезный вопрос перед проведением каждой конкретной игры. Хотя, на схеме эта сложная связь будет обозначаться черточкой между прямоугольниками с надписями «действия» и «представления».

<...>

Краткое заключение

Я бы обобщил все сказанное следующим образом – результат МЗ-2004 для меня представляется как обозначение в общих чертах понятия «инфраструктура». Понятия, которое может использоваться в трех, по крайней мере, контекстах:

Во-первых. Представление об инфраструктуре игры позволяет передать начинающим нормы и средства создания игры, строить обоснованную критику действий мастеров на игре, выделять типы игр и стили работы мастерских групп.

Во-вторых. Представление об инфраструктуре есть удобная форма проектирования создания игры. Особенно это становится значимым, если по техническому заданию в игру должно быть втянуто некоторое стороннее содержание, как то – Толкиеновский сюжет, образование и обучение и так далее.

В-третьих. Инфраструктура игры представляется достаточно эффективной формой организации коммуникации мастеров РИ. Появляется нечто похожее на объект работы, представление о котором может позволить отодвинуть на второй план жизненные основания в мастерской коммуникации и поговорить по делу, вынеся из разговора вполне ощутимый результат, например, новую схему или замысел новой игры.

***Примечание редактора:** статья написана по итогам конвента мастеров ролевых игры Мастер-Зилант-2004.*

Предварительные замечания к понятию игры

П. Л. Шилов

Публикуется по: История одного семинара, 2006.

Теги: ролевые игры, схема, коммуникация

Все истины, которые я хочу вам изложить – гнусная ложь.

К. Воннегут

Я хочу изложить несколько тезисов, которые задают для меня пространство рассмотрения игры. Не какой-то конкретной, когда-то проведенной, а «игры вообще», игры как понятия. Мне совершенно очевидна наглость и самонадеянность такой попытки. Суровые методологи и прочие мыслители могут счесть (и самое обидное – доказать), что мои тезисы являются основанием не для обсуждения, а для диагноза. Нормальные люди, те, кто старается не брать в голову лишнего, могут решить то же самое. Я отлично осознаю этот риск. Но мне надоело травить и слушать байки про игры, и потому я собираюсь, в меру своей подготовки и разума, прорваться к чему-то вроде «понятия игры».

По моим наблюдениям и по общему признанию понятия являются как раз теми конструкциями, которые позволяют организовывать осмысленную коммуникацию по поводу серьезных вещей. Физики могут рассуждать про свои эксперименты только потому, что есть понятия скорости, массы, и прочее. Понятие есть «мостик», средство указания на значение того, о чем говорят, предмет обсуждения.

Я ни в коем случае не собираюсь задавать темы обсуждения на будущем семинаре или в заочной дискуссии, поскольку тему каждый волен понимать, как ему угодно. Я собираюсь наметить принципиальные фокусы рассмотрения игры, обозначить в каком пространстве или пространствах игру можно обсуждать, то есть очертить место, где «живет» понятие игры.

Существует иллюзия, будто бы если собираются люди, занятые примерно одним и тем же делом, они могут немедленно начать что-либо обсуждать. А между тем они внимательно выслушивают оппонента, улавливают все произносимые слова, но отвечают ему про что-то свое. Для меня подобные ситуации означают, что не задано общее пространство обсуждения, всем понятный предмет, о котором собираются говорить (обратите внимание – не темы, не термины, а «предмет»).

1. Игровой подход

Игра есть особый способ рассмотрения всего, что угодно. В этом смысле игра лежит в ряду таких понятий, как «эволюция», «жизнь». Игра подразумевает выделение некоторого «куска», «кванта» жизни, (или эволюции, или истории и т.п.), и рассмотрение его как самостоятельной, самодостаточной единицы. События внутри игры не могут повлиять на жизнь, они совершаются так, как будто всего остального, «вне игры» не существует.

Игровой подход с моей точки зрения так же необходим для работы со сложными ситуациями, как научный, проектный и все прочие, принятые в современной культуре. Удивительно, что это обнаружили только Хейзинга и Гессе, причем никто их не понял. К современному образованию вне игрового подхода вообще нельзя серьезно относиться. Учебный курс математики – это игра в математику (но попробуйте объяснить это учителям и администрации школы!).

Таким образом игра есть подход, и когда она осуществляется, необходимо определить, к чему тыходишь: к какой проблеме, ситуации, области деятельности.

2. Имитация

Игра, как правило, является имитацией «настоящей» деятельности, т.е. неосмысленной, интуитивной моделью. Палочка, на которой скачет мальчик, имитирует лошадь. Утверждение, что есть некое игровое моделирование, не только не осмыслено логически, но и закрывает возможности обсуждения соответствия средств игрового имитирования решаемым задачам. Когда мы говорим, что построили модель феодального государства, вопрос о том, а модель ли это, априори является неприличным. Когда же мы утверждаем, что в игре имитировали феодальное государство, то дальше можно обсуждать, что именно нам удалось «схватить» в феодальной жизни и развернуть в игре, т.е. какой из игровых моментов действительно являлся моделью, и что он моделировал.

В порядке полемики я бы утверждал, что игровая имитация – это наш единственный способ работы. При этом нормы, принципы, знания о таком способе работы полностью отсутствуют.

3. Организационное проектирование

Игротехническая работа основана на процедурах оперирования с «местами» и на создании короткоживущих организационных структур. Организационная структура есть совокупность «мест» и связей между ними, необходимых для обеспечения определенного действия. Например, для захвата власти требуются места «идеолога», «вождя», «военного руководителя» и т. п. Очевидно, что эти места могут занимать различные люди или, вообще, один человек. В этом смысле оргструктура не тождественна структуре ролей. Роли предназначены для обеспечения антуража, т.е. для украшения организационных мест, чтобы играть было интересно. Эти две структуры (организационная и ролевая) требуют разного описания, я бы даже сказал, разного языка описания.

Работа игротехника заключается в следующем: спроектировать структуры (разные!) игры и произвести сценирование – расставить людей по организационным местам и распределить между теми же людьми роли.

4. Содержание игры

В игре, грубо говоря, не содержится ничего, кроме целей организаторов. Если ты делаешь игру, чтобы получить деньги – именно это и есть содержание твоей игры, а все остальное (сюжет, структура и прочее) только формы реализации целей. Тезис, конечно, спорный, но я утверждаю, что если у вас в игре получилось нечто, то вы можете наконец узнать, чего вы на самом деле хотели.

Заключение

Я выделил эти четыре пункта только потому, что они обозначают основные (других не вижу) фокусы рассмотрения всего, что касается игр вообще. К примеру, каждую игру либо отдельный ее фрагмент можно обсуждать в контекстах:

к чему удалось подойти этой игрой,
какие имитации (или для особо наглых – модели) были реализованы,
какие организационные проекты осуществились, какие провалились,
как игра сработала на цели.

<...>.

Ролевая игра: проект сюжета или сюжет проекта

П. Шилов, Л. Смеркович

Публикуется по: Magister Ludi. 2004. №7.

Теги: ролевые игры, сюжет, мир

Парадоксальная вещь сюжет. На первый взгляд все нормально и понятно, а вот если вдуматься – парадокс на парадоксе. Особенно, если с сюжетом начинает работать мастер ролевой игры. Специфика развертывания сюжета игровыми средствами состоит в том, что, в отличие от писателя или режиссера, мастеру РИ недостаточно, чтобы сюжет случился в сознании человека. Это читатель или зритель сюжет только осознают, а игроку необходимо еще и самостоятельно подействовать в этом сюжете. Таким образом, сюжет в игре должен быть развернут не в образе, как в искусстве, а в действии. При этом осознание сюжета у игрока тоже должно быть, оно не отменяется.

В условиях нашей цивилизации все, что хотят развернуть в действии, проектируют. Других средств еще не придумали. А сюжет не проектируется, он как любовь или ненависть – либо возникает, либо нет. Мастер ролевой игры строит организационный проект, в результате реализации которого в игре возникает (или, по крайней мере, должен возникнуть) сюжет. А появляется сюжет естественным образом, можно сказать – сам по себе, гарантировать его наличие на сто процентов нельзя. Данная статья является попыткой проанализировать – точнее, в первом приближении разобраться – за счет чего он по принципу возникает. Именно по принципу, ибо все случайности типа: вдохновение игроков, вдохновение мастеров, простое везение – мы не рассматриваем.

Мы исходили из предположения, что для создания игры по конкретному сюжету требуется:

- описание сюжета;
- проект инфраструктуры для его развертывания;
- средства для соотнесения описания с проектом.

1. Сюжет

Для наличия существования сюжета необходимы несколько представлений. Причем, представления эти, во-первых, несовместимы, а во-вторых, должны быть взяты все и одновременно. Этот до безобразия философский тезис, разумеется, требует пояснения. Только это ведь так очевидно: у автора – одни представления, у героя рассказа – другие, а для сюжета требуется и то, и другое.

Необходимые пояснения

Сначала поясним, что такое несовместимые представления. Для их схематического описания используется наполовину образ, наполовину схема: несовместимые представления – это представления лежащие в ортогональных плоскостях. А как известно из геометрии, проекция с одной ортогональной плоскости на другую дает ноль, или, говоря по-русски, с одной ортогональной плоскости на другую ничего спроецировать нельзя – ноль получается.

Красивый пример несовместимых представлений приводят А. и Б. Стругацкие: Сикорски объясняет Камереру, что, дескать, в случае, когда запахло серой, это ученые могут рассуждать о каких-то там флюидах, а КОМКОН должен исходить из предположения, что где-то рядом появился черт с рогами, и принять меры, вплоть до производства святой воды в промышленных масштабах. То есть, в сознании сотрудника спецслужбы нет места для исследовательских объяснений явления, особенно, если данное явление опасно, или, говоря тем языком, который мы только что использовали, все научные представления, будучи спроецированы на плоскость представлений безопасника, дают ноль.

Можно перечислить достаточно большое количество позиционных пар, когда использование внешних по отношению к позиционеру представлений невозможно в том плане, что является неосмысленным и разрушающим его практику: предприниматель – экономист; психолог – специалист по кадрам, исследователь – проектировщик и так далее. Здесь, разумеется, мы не имеем в виду, что знания или представления из другой области в принципе не могут быть использованы. Мы говорим лишь о том, что они не используются «прямо», что нет простой проекции – переноса представлений из одной области деятельности в другую. Например, высокий IQ у работника для менеджера по персоналу есть не однозначно применимое знание, а лишь некоторый дополнительный штрих для понимания, например, вариантов карьерного роста.

Теперь о несовместимых представлениях «взятых вместе». Звучит как каламбур, но каламбуром, тем не менее, не является. Суть этого требования сводится к современным нормам и принципам управления. Началось все еще в XX веке: управление столкнулось с необходимостью сложных, комплексных (заезженное слово, а по-другому не скажешь) проектов. Если в XIX веке управленец мог руководствоваться некоторым знанием, полученным от консультанта, то современный управленец вынужден рассматривать консультанта-профессионала как участника проекта. Хорошую бомбу без физика не сделаешь, но те представления, которые у физика есть, никто другой, кроме этого самого физика, использовать толком не может. Поэтому схема состыковки разнопрофессиональных представлений в одном проекте строится не на согласовании представлений, а на организации взаимодействия и коммуникации между участниками проекта.

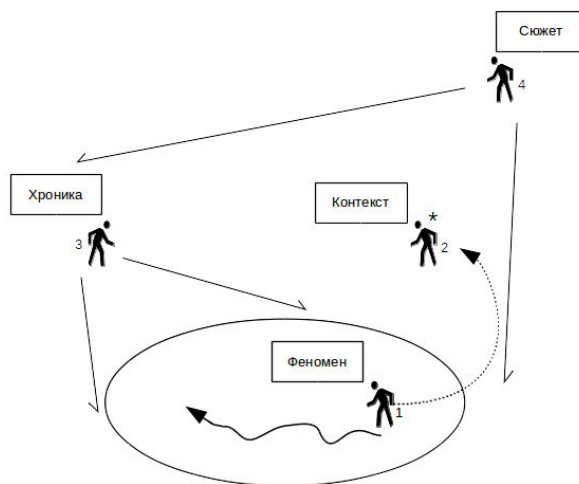


Схема 1

Сюжет

(См. Схема 1)

Вернемся к сюжету. Итак, наш тезис состоит в том, что для описания сюжета одного представления недостаточно.

Про сюжет (и в самом сюжете) можно выделить, по крайней мере, четыре представления:

1. Представления субъекта сюжета³. То есть, того, кто «попал в сюжет», находится внутри. На схеме это фигурант 1. Для него сюжет выглядит как пространство его действия: враги, союзники, препятствия, новые возможности, тайны и т. п. Исход событий для субъекта сюжета принципиально непредсказуем. «Принципиально» означает здесь, что дело не в отсутствии какой-то информации или в оставляющих желать лучшего интеллектуальных способностях, а в полной невозможности однозначного завершения событий. Если ты абсолютно точно можешь сказать, «чем дело кончится», нет никаких сомнений, опасений, присутствия Его Величества Случая – значит, ты не в сюжете.

Кроме того, нам, важно подчеркнуть, что если речь идет о представлении субъекта, то в этом представлении все происходящее должно быть субъективировано. Каждое событие, каждый штрих происходящего должны иметь личное значение для того, кто в сюжете. Если вас из происходящего ничего не задевает и не касается лично – вы не в сюжете.

Представления этого фигуранта можно назвать «феноменальными»⁴. В том смысле, что он видит происходящее «как он есть», как видит, так и видит, и происходящее имеет определенное значение для него.

2. Рефлексивные представления субъекта сюжета (на Схеме 1 – Фигурант 2). Суть их в том, что феноменальные представления субъекта сюжета рассматриваются здесь в определенном контексте, который имеет свои собственные, независимые от феноменов и ситуаций, закономерности. Самый распространенный случай: в стандартном «полицейском» сюжете до главного героя в конце книги (фильма) доходит, что все преступления, которые он расследовал, являются следствием сложной политической борьбы во властных верхах, а сам он в этой борьбе не участвует, это не «его феномен». То есть политика, религия, история, магия⁵ задают те мыслительные формы, в которые субъект сюжета «упаковывает» все

³ Забавно, но на французский язык слова «субъект» и «сюжет» переводятся одним словом «un sujet». (Прим. авторов)

⁴ Феномен, в данном случае, синоним термина явление. Субъекту сюжета нечто явлено, и чаще всего в принудительном порядке: хочет он или не хочет – явлено и придется относиться. (Прим. авторов)

⁵ Магия на играх и в книжках, разумеется. (Прим. авторов)

(или почти все), с ним происходящее. Возникает как бы второй план значений, только уже не субъективных, а объективных, связанных с миром, в котором разворачивается сюжет.

3. Хроника событий (Фигурант 3). Это самое простое. Хронист фиксирует факты, без оценки и дополнительного приписывания значений: он пошел, она сказала. «...Как скоро показалась трава на поле, стали собираться хлопцы на Киев, подступили к днепровскому перевозу...» Другое дело, что хроника событий очень многими принимается за собственно сюжет. На самом деле хронист описывает только то, что видимо и значимо для внешнего наблюдателя. А внешний наблюдатель находится в позиции, где сюжет просто не виден.

4. Собственно сюжет, как некоторая целостность (Фигурант 4). Форма сюжета в данном случае не рассматривается – это может быть и литературное произведение, которое прочитали, и проведенная игра, в которой участвовали. Интереснее всего, конечно, последнее, но мастеру ролевой игры еще при проектировании и создании оной, до того, как она случилась, требуются описания сюжета. Именно описания, а не описание. Здесь был бы, наверное, уместен другой термин, потому что сюжет – это то, что получается при прохождении по всем четырем позициям. У сюжетника (назовем его так) есть описание сюжета, которое накрывает, но не исчерпывает представления остальных трех фигурантов.

Таким образом, создание описания сюжета предполагает четыре (на наш взгляд) необходимые позиции. И представление получается за счет того, что все они удерживаются (или должны удерживаться) мастером ролевой игры. Обращаем внимание на тот факт, что все четыре необходимых представления несовместимы – ортогональны друг другу. Представления субъекта сюжета не применимы для хрониста, а наличие у субъекта сюжета представлений сюжетника ломает весь сюжет.

Остался последний вопрос: Для чего нужно описание сюжета?

На этот вопрос есть очень простой ответ и очень сложный ответ. В данной статье мы ответим просто: для создания игры по сюжету. Сложный ответ оставим на потом.

2. Проект

Проектом мы будем считать представление о будущем, необходимое для создания этого будущего. Представление, которое организует группу действующих людей⁶ на достижение определенного результата. Самое интересное в том, что в проекте непосредственно нельзя использовать те представления, которые присутствуют в описании сюжета. Потому что проектное представление включает в себя не описание чего бы то ни было, как оно есть и существует, а результат, который надо получить, и действия по достижению этого результата. И здесь первый подводный камень: сюжет не может быть результатом проекта – повторимся, но сюжет либо возникает, либо не возникает. Следовательно, предполагаемым результатом должно стать что-то иное. Это иное мы назовем инфраструктурой, достаточной для возникновения данного сюжета. Для данной статьи мы взяли самую простую из возможных схем, но по опыту можем сказать, что она работает. Сюжет можно рассмотреть, как квест, условно, конечно, поскольку граф на схеме разворачивается не в пространстве в общепринятом значении этого слова, а в некотором мире (См. Схема 2).

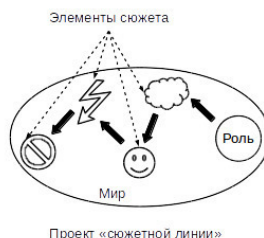


Схема 2

При использовании данной схемы возникает такая единица: «элемент сюжета». Для примера сюжет «Фродо» (с нашей точки зрения), предполагает Гэндальфа в качестве обязательного элемента. Но это обстоятельство не означает в проекте, что Гэндальф – это Гэндальф из книги Профессора. Более того, это не означает, что в проект вообще закладывается наличие персонажа «Гэндальф». Элементом данного сюжета может быть не персонаж (ну, нету у нас игрока на такую роль!), а, например, текст, или группа персонажей, или игровой артефакт, или мастер, и много-много других «или», которые может себе придумать мастер, пользуясь своим инструментарием работы. Но как элемент сюжета Гэндальф обязателен, кем или чем бы он ни был представлен на плацдарме.

То есть, сюжет закладывается в проект через выделение необходимого и достаточного набора элементов сюжета и создание их игровых представителей. Заметим, что выделить «правильный» набор элементов сюжета нельзя – можно сделать работающий или неработающий. А поскольку сюжет требует от его создателя (или, точнее, «запускающего» или «выпускающего» – если сравнивать сюжет с воздушным змеем или Джинном соответственно) в том числе и выхода на позицию субъекта сюжета, мерило адекватности элемента очень простое. Что для вас сюжетно важно, что поддается вашей субъективации, то и нужно брать, а если не цепляет – лучше сразу выкинуть. Для нас, как для сюжетников, чтобы сделать сюжет «Фродо», кроме Гэндальфа для игры нужно еще как минимум Кольцо Всевластья. А вот Сэма, Горлума, отряд Хранителей и даже Огненную гору Ородруин вместе с Темным Властелином можно добавить по вкусу, а можно не добавлять. Для вас, быть может, набор клю-

⁶ Точнее, позиционеров. (Прим. ред.)

чевых элементов будет совершенно другим – это зависит от того, как вы понимаете сюжет Хранителя. Понимание тоже не бывает правильным или неправильным – оно или есть, или его нет. А работа с сюжетом налагает особые требования на понимание – понимание во время этой работы должно быть всегда, вне зависимости от желания и возможностей мастера.

Как уже было сказано, игровой представитель может выглядеть, как угодно. Но у него есть одна принципиальная черта – он должен выполнять главную функцию своего прототипа, которую, опять-таки, выделяет мастер, согласно своему пониманию. Например, Гэндальф характерен тем, что в сюжете «Фродо» (а не за вообще в книге Дж. Р. Р.Т.) постоянно задает значения вещам, людям и событиям, с которыми сталкивается главный герой. Если вы знаете, как использовать в функции задания значений, допустим, швабру, значит, игровым представителем Гэндальфа в вашей игре вполне может быть швабра. Но лично нам подобное использование бытового инструмента несколько сомнительно. Кроме того, элемент сюжета по принципу, по понятию, должен быть значим для игрока, который, сталкиваясь с этим элементом, становится персонажем, или, иначе говоря, попадает в сюжет. В этом отношении швабра, как правило, сильно проигрывает художественному тексту или мастерскому персонажу в хорошем исполнении.

Итак, элемент сюжета, заимствованного из книги (или фильма), совпадает со своим игровым представителем только по функции и значимости для субъекта сюжета, а не по образу и типу. Здесь мы снова предполагаем вопрос: Зачем? Зачем нужна эта довольно сложная и громоздкая процедура переделки сюжетных образов в игровых представителей? Ответ: мастеру ролевой игры надо не изобразить сюжет, а развернуть его в действиях игроков, а потому для мастера важны не образы, а понимающие и действующие соответственно сюжету игроки, а также средства его мастерского воздействия на игроков.

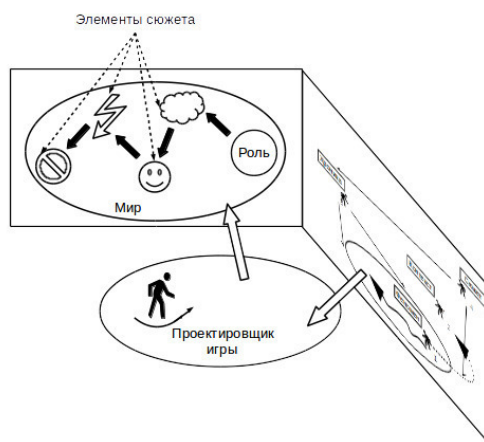


Схема 3

3. Сюжет и проект

Созданием проекта работа мастера не кончается, а только начинается. И процедура перехода от сюжета к ситуации на игре, от ситуации к проекту и обратно (См. Схема 4) есть одно из возможных описаний работы мастера игры – на наш взгляд, достаточно точное.

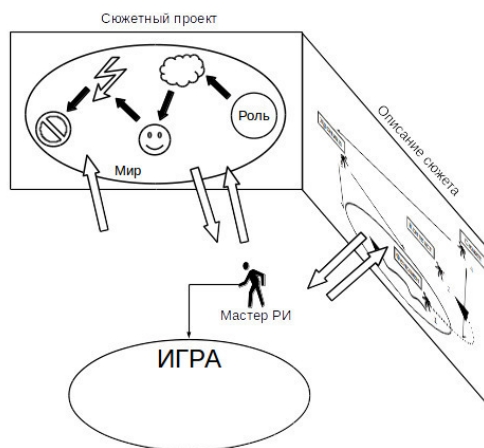


Схема 4

Схема довольно громоздкая, а работа по ней и того хуже. Получается, что мастер, находясь в пространстве действия (т.е. делая игру) пользуется двумя ортогональными представлениями, каждое из которых состоит из еще нескольких ортогональных представлений – проектная схема представлена нами в упрощенном виде, а на практике она ничем не лучше сюжетной, особенно с непривычки. Получается, что, принимая сюжетное решение на игре (например, о выпуске на плацдарм нового мастерского персонажа, или о перезагрузке кого-то из игроков после отсидки в Стране Мертвых, или при написании во время игры текста, который будет отправлен в игру), мастер должен пробежаться по десятку ортогональных плоскостей. Самое смешное, что некоторые мастера именно так и делают.

Другое дело, что квалифицированный мастер проделывает эту процедуру, не задумываясь, как и по каким дорожкам идет его мысль. Собственно, квалифицированному мастеру для работы все эти различия не сильно нужны. Особенно, если игра удалась. Какая там разница, какой сюжет, какие средства? Игроки-то довольны. Но как только доходит до обсуждения игры, вот тут вот и выкапывается из земли зарытая туда собака. Оказывается, что критерий успешности игры, распространенный в мастерской среде: игроки довольны – игра удалась, – не позволяет обсудить провалы и успехи для повышения квалификации и обучения молодых. <...>

Мы полагаем, что при всей сложности и опасности сюжетной работы, выделить и освоить средства ее выполнения можно. Работают же как-то люди с радиоактивными веществами, тушат пожары, воюют, наконец. И их средства работы описаны и приобщены к культуре. Чем мы хуже? К тому же, средства анализа и критерии качества сюжета уже существуют – в такой сфере деятельности, как критика. Не исключено, что по этому образцу удастся выстроить аналогичную область рядом с ролевыми играми – так же, как это принято в литературе, живописи, кинематографе. Только это потребует задания еще одной плоскости представлений, ортогональной по отношению к сюжетной и проектной – здорово, правда?

<...>.

Размышления о замысле

П. Шилов

Публикуется по: Magister Ludi. 2005. №9.

Теги: ролевые игры, ситуация, коммуникация

1. Замысел по принципу

Начнем с примера отстраненного. В силу жизненных обстоятельств и семейного положения я более-менее представляю, как устроена деятельность в такой, в общем-то, сложной области, как архитектурное проектирование. <...> В архитектурном проектировании очень четко выделяются два такта. Первый такт сугубо творческий. Обратите внимание – творческий. Те, кто пытаются на этом такте работать не творчески, они гордо или с позором через некоторое время покидают профессиональные ряды (неуместны там нетворческие люди, и профессиональное сообщество архитекторов этот принцип всячески поддерживает, не нужны им копатели канав). Эта стадия называется эскизный проект. Если говорить строго, это никакой не проект. Это некоторая «конструкция», задача которой описать предполагаемый результат проекта в целом. И что интересно, эта стадия во всех странах мира имеет административное и законодательное оформление в документе. Эскизный проект подписан, согласован, отцы города и прочие заинтересованные граждане дали добро. А дальше начинается стадия собственно проектирования, когда на основании эскизного проекта формулируются технические задания строительным конструкторам, сметчикам, специалистам по коммуникациям, инвестиционной компании, наконец. И развертываются проектные работы для собирания в единую машину деятельности финансистов, строителей, коммунальщиков. Такая хорошая и такая понятная схема. Разумеется, там есть свои «недостатки в пробирной палатке» – то прораб проворовался, то инвестиционная компания прогорела, но в большинстве случаев машина деятельности работает, ибо дома стоят, и это факт. Не будем спорить с фактами.

Что мне здесь важно подчеркнуть. В центре проекта лежит художественная конструкция, зафиксированный по определенным канонам образ предполагаемого результата, который становится основанием для всех проектных работ. И функция эскизного проекта в том, чтобы организовать деятельность разнопрофессиональных проектировщиков на одну задачу. По-умному это называется конфигуратор. И в случае архитектурного проектирования в этом качестве выступает творчески выполненная художественная работа. Вам не завидно? Мне очень завидно. Прежде всего, потому, что при провале какого-нибудь проекта все обсуждается отдельно. Художественные достоинства и конструктивные решения эскизного проекта – отдельно, бюджет и смета – отдельно, работа строительных конструкторов – отдельно, прорабов – отдельно. Понимаете, в чем суть дела – в том, что если к зданию дефектным образом проведена канализация и ее содержимое начинает заливать все и вся, никто не обсуждает, насколько хорош или плох эскизный проект. Все отдельно. Канализация отдельно, архитектурно-художественные достоинства задания отдельно. Следуя классике, я тут вопрошаю: понял ли меня проницательный читатель? Но мне все равно придется объясниться, а с другой стороны – показать, в чем сложности такого разделения: «все отдельно» для ролевой игры.

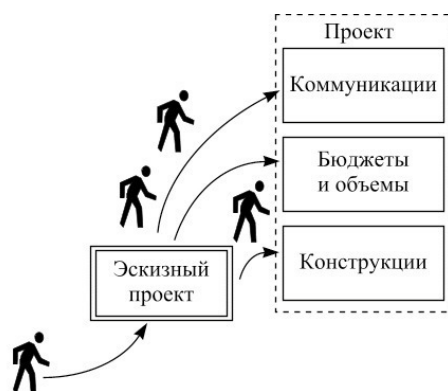


Схема 1

2. Замысел ролевой игры

В ролевой игре все запутывается с самого начала. Интересно, кто-нибудь может сказать, в чем, в каких формах, понятным для всей мастерской группы образом, зафиксирован замысел игры, тот самый предполагаемый результат? И это только верхушечка айсберга. Все самое главное скрыто от глаз, но я попробую это сейчас вытащить.

Замысел игры, конечно, не имеет форм фиксации, но, тем не менее, он существует. Я не буду здесь подробно анализировать состав и структуру замысла игры, это можно будет сделать на следующем шаге. Я попытаюсь показать, что замысел игры, как бы он ни был зафиксирован, употребляется совсем иначе, нежели эскизный проект в архитектуре. Способ употребления – чаще всего главный индикатор определенного типа деятельности. То есть то, в каком качестве употребляется некоторая схема, указывает на конкретный тип деятельности: эскизный проект, фиксируя и обозначая предполагаемый результат, указывает на тип деятельности – проектирование. А вот с замыслом игры смешно. Замысел игры употребляется вовсе не для того, чтобы организовывать и направлять другие деятельности. Попробую пояснить этот туманный момент. Из эскизного проекта следует определенный цвет покраски фасада здания. Кроме того, там зафиксированы площади этих самых фасадов. И на основании этих данных проектировщик бюджета (сметчик) рассчитывает, сколько килограммов краски требуется на этот дом и сколько денег необходимо выделить для того, чтобы эту самую краску купить и оплатить маляров, которые будут эту краску наносить. А замысел игры работает совсем не так (работает, я имею в виду – употребляется). Если в замысле игры орки описаны, как дикие и злобные существа, то это вовсе не означает, что команда, приехавшая играть за орков, должна изображать диких и злобных существ. Это различие на уровне употребления можно зафиксировать так: в проекте художественная конструкция (эскизный проект) определяет *нормативным* образом, как будут действовать другие проектировщики или реализаторы. Замысел игры не может нормативно определять *ничего*. Если замысел игры хоть что-то нормативно определяет, значит, это не замысел игры⁷. Как сказала Туу Тикке: «Все очень неопределенно, именно это меня и обнадеживает» – очень игровая на мой вкус фиксация, прекрасно описывающая требования к замыслу игры.

Вот теперь мы вышли на основной вопрос относительно замысла игры – на что он нужен, если он не определяет ничего нормативно? Или – повернем практичнее – какой другой механизм позволяет развертывать замысел игры с учетом того, что очень удобные понятные и мне лично очень симпатичные проектные формы в данном случае не работают? Моя версия такова: замысел игры организует совсем не деятельность игроков или мастеров, у него совершенно другая функция, а именно *организация сознания* всех участников игры. Заявление, как обычно, спорное, можно и нужно возражать, если есть встречная версия. Обоснование моего тезиса очень простое – если замысел будет фиксировать необходимые действия, то получится не игра, а спектакль. Прелесть игры в том и состоит, что мастера очень слабо представляют себе, что могут отмочить игроки, а игроки пребывают в сладостном неведении, как будут реагировать на их действия мастера. И все эти действия должны происходить в некоем едином створе, который и задается определенной организацией сознания всех участников игры.

Но если принять предположение о замысле игры, как схеме организации сознания участников игры, то возникает очень интересный поворот. Замысел игры в той части, в какой он известен какому-то конкретному фигуранту в игре (игроку, мастеру по установке и т.п.),

⁷ Прим. автора: правила я совершенно сознательно исключаю из замысла; правила – это та служебная часть, которая обеспечивает данный замысел.

должен организовать восприятие происходящего в соответствии с задумками мастеров, *восприятие*, а никак не действие. Рассмотрим пример с теми же злобными и дикими орками. Бессмысленно закладывать в замысел утверждение, что орки злобные и дикие. В замысел должно быть заложено некоторое событие или лучше некий деятель, который их, орков, обидел настолько, что в восприятии всех остальных они теперь дики и злобны. Обратите внимание, не в загрузе, а в замысел игры. Если в замысле (не на игре, а в замысле!) орки должны быть именно таковы, то обеспечивать их таковость требуется в замысле, а не в конкретном сценировании отдельных игроков или отдельных команд. Иначе игроки начнут играть так, как они поняли мастеров, а не согласно мастерским фантазиям. Замысел должен обеспечивать некоторую неизбежность, оставляя при этом полную свободу действий игроков. Нетривиальная задача, не правда ли?

<...>

Поскольку основная функция замысла указана, можно теперь попытаться выделить состав замысла игры. Замысел игры состоит из описания инфраструктуры игры, т.е. основных игровых мест и фишек, раздаваемых игрокам. Но это только одна часть, один элемент замысла. Вторая часть замысла связана с описанием тех ситуаций, которые должны на игре возникнуть. В моем утверждении содержится парадокс. Вообще-то, ситуация – это то, что возникает само по себе. А игротехник (мастер) складывает ситуации в рамках игры. Здесь я пока только упоминаю одну существенную характеристику этих ситуаций. Игротехник не может сложить ни одной ситуации, если он в ней не присутствует в каком-либо качестве. Ситуации складываются только для себя, со своим непосредственным участием. Третья часть замысла – это представления и схемы интерпретации игровых действий.

То есть замысел представляет из себя очень сложное и, как говорят методологи, популярное образование. Имеется в виду следующее: разумеется, возникающие ситуации связаны с инфраструктурой, но эта связь всякий раз индивидуальна для каждой конкретной игры и неоднозначна в том смысле, что мастера ролевой игры могут понимать эту связь по-разному (кстати, это даже интереснее, когда разные мастера одной игры понимают эту связь по-разному). А уж что касается представлений и схем интерпретации, то эта часть замысла является с одной стороны реликтовой, потому, что многие мастерские группы ее игнорируют, а с другой стороны – самой сложной. Сложность состоит в том, что при полноценном замысле игры игроку нужно передать не только его игровое место и фишки (инфраструктуру), не только его выгоды и опасности (ситуации), но еще и задать формы понимания происходящего на игре.

—

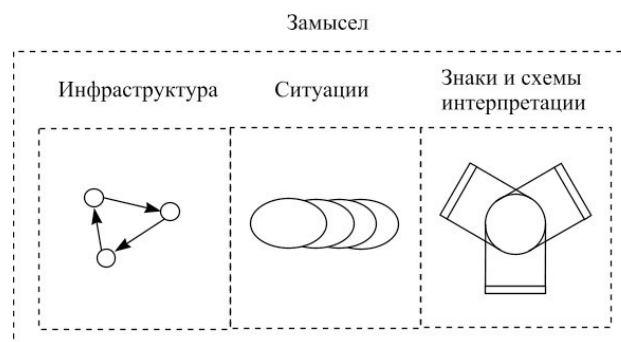


Схема 2

Третья часть замысла обеспечивает очень важную для запуска ролевой игры процедуру: процедуру субъективации, личностное восприятие игровых событий.

3. Объективация и субъективация

На уровне мастерских обсуждений самый неквалифицированный игротехник вполне осознает, что из тех игроков, которые приедут к нему на игру, сыграть д'Артаньяна (по-настоящему, без скидок) реально не может никто. Мало у кого сочетается такой уровень фехтования, такое обаяние, такой талант находить себе приключений на шею и что самое главное – способность не сматываться от этих приключений, а выкручиваться из них, какими бы неприятными они ни были. У большинства игроков нет никаких оснований и нет никакого желания становиться персонажем по одной смешной причине – попав в шкуру персонажа, человек получает не только те преимущества и достоинства, которые есть у персонажа, но и все его слабости и проблемы. Игроки предпочитают брать от персонажа его сильные стороны, и ничего с этим поделать нельзя. Но наличие особого типа представлений (я имею в виду легенды, игровые документы, игровую предысторию и т.п.) способно создать зацепку для человека с более-менее развитыми волевыми характеристиками, чтобы он согласился на выход в этот персонаж.

Это одна сторона медали. Вторая сторона медали связана с формированием особых способов понимания. Сейчас попробую объяснить этот сложный момент. Дело в том, что понимание человека строится на основе некоторого знаниевого и знакового конструкта. Существует набор знаков, который передается человеку как необходимый элемент жизни в данной конкретной культуре. Если этот набор знаков ему не передан, то самый примитивный пример – человек не понимает, что это за фигня с тремя лампочками, и почему там зажигается по очереди красный, желтый и зеленый свет. Это пример самый примитивный, в качестве серьезного примера можно сослаться на Станислава Лема, на «Возвращение со звезд». Главный герой – астронавт, возвратившийся из полета, попадает на Землю, где, согласно теории относительности, прошло не двадцать лет, как на борту звездолета, а сто двадцать или около того. Лем показывает, что выросший в иной культуре человек не может делать простых, элементарных вещей: пользоваться транспортом, услугами, банковским счетом и т. п. В ряде случаев он не понимает обычных информационных сообщений типа: «... сегодня в двадцать семь часов...» – для всех окружающих обычно и привычно, а у него «крыша едет».

Итак, основные пункты замысла игры должны обеспечивать как игрокам, так и мастерам очень странную процедуру присваивания себе некоторых существенных элементов игры. Если сказать предельно грубо, игрок на ролевой игре, который не присвоил себе своего персонажа, не сделал его своим, будет придуливаться и изображать. Другое дело, что сама процедура (а культурно она называется субъективация) устроена очень сложно и индивидуально зависимым образом. Одному игроку, чтобы присвоить себе собственную роль требуются легенды, тайны, прочая мистика, другому нужны качественные фишки, третьему – еще что-то, но получив это что-то, все остальное он сделает сам. И в этом смысле замысел игры не бывает «за вообще». Он должен учитывать если не конкретных игроков, то по крайней мере основные типы игроков, которые нужны на данной игре. И в расчете на эти типы включать в себя ловушки и зацепки для субъективации участников. Короче говоря, замысел игры – это не то, что выстраивает действие игроков, а то, что выстраивает основания для действия игроков и видение ими всего происходящего.

Похоже, что необходимо подробнее раскрыть, что это процедура такая – субъективация. Я попытаюсь это сделать, но за результат ручаться не могу, поскольку эта процедура лежит в ряду процедур философских, т.е. таких, которые помимо жизненного опыта и житейской мудрости требуют определенной мыслительной оснащенности. Итак, во-первых, процедура субъективации в современном мире в качестве основания имеет некоторый

выделенный мыслящим и действующим человеком объект. И в этом состоит существенный недостаток (или достоинство – для кого как) нашего современного мира. Суть в том, что какой-нибудь древний кельт мог не выделять объекты, а пользоваться теми, которые уже выделены до него в кельтской культуре. Звучит немного пафосно, потому что самая большая в Ирландии свинья, например, и есть объект, и это зафиксировано в кельтской культуре. При чем объект достойный того, чтоб к нему относиться. <...> То есть механизм реализации процедуры очень забавен. В качестве отправной точки берется некоторый объект, который потенциально для меня значим. А дальше я начинаю выстраивать значение этого объекта для меня. Можно сказать, что древний кельт был лишен необходимости выстраивать значения, поскольку во всей Ирландии идиоту было понятно, что тот, у кого самая большая свинья, в этой самой Ирландии самый крутой. <...>

Современный же человек не может пользоваться уже созданными объектами, поскольку в нашем мире они стерты до уровня культурных штампов. А использование штампов в данном случае исключает индивидуальность человека и самую возможность субъективации. Древний кельт видел данные ему объекты за счет собственных усилий по включению в культуру. Какой-нибудь король видел эту самую большую в Ирландии свинью и мог к ней относиться, поскольку он сам занял место короля, сам сделал над собой усилие, чтобы понимать всю политику, которая разворачивается вокруг его королевства, сам застроил подданных так, чтобы его королевское достоинство осознавалось и признавалось. А современный человек еще при рождении попадает в технологию родовспоможения <...>. Интересно, какое количество современных людей что-то сделали сами в школе, в жесткой, отлаженной за полтысячелетия технологии обучения? Большинство наших современников являются вешалками для надевания на них культурных форм в жестко принудительном порядке. Получается так, что надетое на тебя строго искусственным, технологичным образом очень сложно, почти невозможно осознанно сделать своим – для этого предварительно необходимо отделить навязанное от себя, провести между самим собой и напаянным на твое сознание культурным штампом границу. А на такой уровень рефлексии, к сожалению, способен далеко не каждый современный человек, поэтому обычно он и болтается в поле созданных вокруг него значений, не задумываясь об этом.

В игре подобная система значений должна быть создана за очень короткий срок, и так, чтобы игрок, когда ему показывают некоторую вещь – здоровый стеклянный шар, например, – воспринимал это не как дурацкое украшение, антураж, а совершенно определенный знак чьего-то действия, например, действия Саурана, если речь идет об игре по «Властелину колец» Профессора. С моей точки зрения интерпретационные схемы – самая жуткая часть замысла игры. Во-первых, их очень трудно выстроить, во-вторых – еще труднее передать. По сути дела, мастер ролевой игры вынужден выстраивать особый «язык игры». Не в том смысле, что этим языком будут общаться, а что каждая вещь, которая появляется на игровом плацдарме, должна вызывать набор множественных интерпретаций, как всякий знак в культуре. Поясняю последнее утверждение – красный флаг над Рейхстагом – это очевидный феномен. Но одно значение ему придает правоверный нацист, совершенно другое – сержант Красной армии и совершенно третье – командующий союзными войсками генерал Эйзенхауэр.

Наличие в замысле игры схем интерпретации и форм понимания представляет собой то самое кардинальное отличие замысла игры от эскизного проекта. Понимать игру, как эскизный проект, т.е. видеть в замысле игры только инфраструктуру игры – это очень удобная позиция, которая подразумевает полную мастерскую безответственность относительно развернувшихся игровых действий. Коллеги, я утверждаю, что игра – это не проект! А потому, если ограничить замысел описанием инфраструктуры, вы получите только то, что приду-

мают игроки – не задав им никаких представлений, вы будете вынуждены довольствоваться теми, которые уже есть, и вы к ним не будете иметь никакого касательства.

Я сейчас касаюсь другой процедуры, а именно – процедуры объективации. <...> Смысл перехода к другой процедуре в том, что для субъективации должно быть что-то задано, должен быть положен объект, к которому можно относиться. В противном случае игрок будет относиться к своим смыслам, к своему коммунальному окружению, лично к мастеру и т. п.

Объективация является камнем преткновения для любого человека, который начал работать в некоторой новой области. Собственно говоря, выделяя три части замысла, я указываю три типа объекта работы мастера. Первый объект – инфраструктура. Обратите внимание, инфраструктура требует предельно проектных способов работы.

Ситуации – это объект сценирования. Это означает, что я не могу спроектировать ситуацию, как, например, дом. Ситуация означает, что для конкретного фигуранта заданы конкретные оппоненты (союзники, противники и т. д.) и действовать начинают они. То есть сценирование – это выявление и представление фигуранту сценирования неких гипотетических или действительных действий. Мастер показывает человеку все те действия других фигурантов, которые идут через объект загрузки – либо это целевые действия врагов, либо это нецелевые действия из совершенного другого пространства, когда человек просто попадает под раздачу, либо это вообще случайные события, которые не имеют ни объяснения, ни причин, а просто случаются.

А наиболее сложным (повторюсь) объектом работы являются представления, формы понимания и схемы интерпретации, закладываемые в эту игру. Сложность их связана с тем, что самим мастерам нужно выделить базовую систему знаков, за счет которых игрок может интерпретировать все происходящее на игре не на примитивно-тусовочном уровне, а с точки зрения персонажа данной игры, данного мира. Для появления знаков должно быть положено то, что знаки будут означать. Должны быть положены *объекты*. Главный признак объекта – наличие закономерности. Если человек кладет перед собой объект, то он должен понимать, что с этого момента ему придется соотносить собственные субъективные желания с законами жизни объекта. Если законы можно произвольно поменять, то это был не объект, а фантом вашего сознания. А по поводу фантомов сознания никаких знаков не возникает, и отношений не случается. Самой типичной иллюстрацией «фантомности» замысла игры является распространенный случай действий мастеров на игре, когда они, работая на плацдарме игры, влияют на события якобы в соответствии с придуманным ими миром, а игроки начинают относиться не к некоторой игровой объективности, а лично к мастеру. То есть, за действием мастера игрок не видит никакой объективности и необходимости, а лишь субъективное человеческое решение: мастерам так хочется. В этом смысле, чтобы являть собой закономерность, надо, чтобы закономерность управляла тобой, а не ты ей.

Схемы интерпретации в своей основе содержат схему знака. Чисто графически схема знака проста, как грабли. Не вдаваясь в теоретические подробности, я просто привожу здесь эту схему⁸.

⁸ Эта схема была введена в работе Г. П. Щедровицкого «О строении атрибутивного знания». – Щедровицкий Г. П. Избранные труды. М., 1995, с. 590.



Схема 3

Здесь важны не теоретические подробности, а «движение», «развертывание», если хотите знака на плацдарме игры. Для игры по заданной теме или по заданному содержанию знак должен развернуться в символ. Символ в своей основе имеет знак. Но знак – это то, что воспринимается относительно отстраненно. Для построения символа требуется предельно личное отношение к знаку. Вспомним Карло Гоцци, «Любовь к трем апельсинам». Понятно, что речь идет не о тех апельсинах, которые во множестве растут в Италии. Это три апельсина, которые по какой-то причине, извините за жаргонизм, «вштырили». Собственно говоря, третья часть замысла связана с развертыванием символического поля на плацдарме игры. Когда игроки или мастера сетуют на примитив игры, это означает, что символического поля на этой игре не задал никто. Единственное спасение от полного провала состоит в том, что некоторые игроки, попадая на плацдарм, сразу же обретают символический ореол, восполняя таким образом дыру в мастерской работе.

4. Вместо заключения

В завершение этого размышления я хотел бы использовать введенную схему замысла () как схему интерпретации. Интерпретации способов построения игры. Разумеется, при создании игры мастера так или иначе используют все три выделенных мной фокуса – инфраструктуру, ситуации и представления – но на один из этих фокусов делается ставка, а два остальных вынуждены быть служебными или вообще малозаметными. Сделать так, чтобы в игре было главным все, не получается – приходится выбирать в зависимости от жанра игры, реальных возможностей мастерской группы и коллектива игроков.

Мастерская группа может в качестве основного фокуса своей работы взять инфраструктуру. Получается при нормальной работе мастерской группы в лучшем случае добротные «ХИ», где и складывание ситуаций, и создание форм понимания отдано на откуп игрокам.

Возможно построение игры и из фокуса ситуаций. В этом случае получается динамичная ситуативная игра, где выигрыш или проигрыш важен сам по себе, без относительно чего бы то ни было. Многим даже нравится. Но один из главных разработчиков этого способа как-то спросил: «Почему в игре на запуск работают только отрицательные стимулы?» Сейчас я, в принципе, могу ответить: способ работы такой, основанный на понятии «ситуация», которое и предназначено для фиксации сложностей и разрывов в деятельности и жизни, тех самых отрицательных стимулов.

И наконец, вариант построения игры от объектов, знаков и схем интерпретации. Это самый сложный вариант, но если он сработает, то получается настоящая игра, опасная, жесткая, сдвигающая как игроков, так и самих мастеров.

Простые вещи-1 Игротехнический балансир – как не рухнуть под тяжестью своего замысла

Д. Забиров

Публикуется по: Magister Ludi. 2005. №9.

Теги: ролевые игры, игротехнические инструменты, полигон

Эта статья – о том, как проверять замысел своей игры на наличие внутреннего баланса, что бывает, когда замысел игры «перекошен» и какими способами можно исправить «перекосы» замысла.

Данная статья адресуется мастерам (особенно начинающим), она написана, чтобы на стадии подготовки игры вы могли найти слабые места в своей игре еще до того, как она запустится. Но еще более, как я надеюсь, этот текст будет полезен игрокам – для того, чтобы вместе с мастером сделать свою игру более насыщенной и интересной и пресечь возможный мастерский произвол. Мы против мастерского произвола.

Большая часть написанного ниже является очевидной, остальная – крайне спорной. Как сказал Блез Паскаль, «пусть не корят меня за то, что я не сказал ничего нового – само расположение глав уже ново».

О ролевой игре

Ролевая игра – капризная штука. Ты все выверил до миллиметра, учел все тончайшие нюансы, написал десятки страниц вводных, в мастерской группе трудятся надежные проверенные бойцы, игроки настроены лояльно и благожелательно... а игра, проклятая, еле ползет. Хоть закидывай новую информацию в игру, хоть не закидывай, хоть выходи мастерским персонажем, хоть не выходи, народ по полигону ходит скучный и смотрит на мастеров печально. Дескать, товарищи дорогие, а где игра? Обещали игру, мы пришли, костюмы надели, разговариваем «по-правильному», а драйва игрового чего-то не видать.

Или любит еще игра так делать – моментально превращается в нечто невообразимое, непредусмотренное и крайне нежелательное. Например, в тотальную войну всего полигона, известную в народе под названием «каток», он же «маятник». Так бесславно погибают самые многообещающие исторические игры, в которые закладывали и дипломатию, и сложные дворцовые интриги, и конфликт культур. Вон он, конфликт культур, ползет железной черепахой из крепости А в крепость Б, смотри не попадись – быстро тебе объяснят различие мировоззрений крестоносцев и неверных. Только щепки полетят. А после игры – и народ вроде порубился, и даже нашлись какие-то сумасшедшие, которые, невзирая ни на что, умудрились во что-то свое поиграть и с горящими глазами рассказывают на разборе об этом самом своем. Теперь уже мастера сидят скучные. Не вышло у них задуманного. Не сыграло.

Про самое страшное

Что самое ужасное, что может случиться с игрой? Ее может не случиться. Не запустится, не пойдет, не взлетит, не раскрутится. Мастерское сообщество придумало много иносказательных названий для этого ужаса.

«Под Красным Цветком Багира разумела огонь; но никто в джунглях не назовет огонь его настоящим именем. Каждый зверь питает к нему смертельный страх и описывает его на сотни ладов, не смея назвать правильно». © Р. Киплинг

Не знаю, как у вас, а надо мной этот кошмар висит с первого дня, когда я начал делать игры (в 1997 году) и по сей день. Я про то, что игра не взлетит, а не про огонь, с огнем еще туда-сюда.

Монстр Не-Запуск Игры (придумаю и я какой-нибудь эвфемизм, а то самому страшно стало) приходит, когда **замысел игры «перекошен»**, одна часть заметно перевешивает другую и конструкция в итоге наворачивается под собственной тяжестью. Сайва не прощает ошибок.

Баланс как он есть

Что такое баланс? Если говорить по-умному, то баланс – это система показателей, характеризующая какое-либо явление путем сопоставления или противопоставления отдельных его сторон. А если говорить по-простому, баланс⁹ есть несколько весов, на разных сторонах которых висят некоторые противоположные друг другу стороны того, что мы балансируем. У бухгалтеров эти весы одни – дебет и кредит. Хорошо им, бухгалтерам... У мастера, у болезного, как минимум две пары весов, и он должен балансировать их параллельно. О том, какие это весы и как их уравнивать – чуть позже.

Когда мы говорим о балансе в замысле игры, мы имеем в виду, что различные составные части игры уравновешены между собой. <...> Игрокам, ориентированным на отыгрыш, интриганам-политикам и бойцам – всем найдется место на нашей игре. Похоже на фразы из рекламных текстов, не правда ли? Я и сам писал такие не раз и не два.

Чтобы они соответствовали истине, чтобы игра «про средневековье» была игрой про оное, чтобы разным разновидностям игроков действительно было, что делать на одной игре – для этого и нужно балансировать игру. В конце концов, если у нас все «как у больших», то и реклама у нас должна быть добросовестной, не па?

Игра – штука естественная. С крика мастера «Игра пошла!» до крика «Стоп-игра!» в его руках остается не так много рычагов управления игрой. **Кроме тех, которые были заложены в игру на стадии разработки замысла.** Большую часть душераздирающих подвигов, которыми так любят хвалиться некоторые мастера (не спать сутками, есть на бегу полбанки килек в день, мужественно стоять на вахте раздачи чипов до потери сознания – список закончите сами) можно предотвратить до игры. Хотя некоторым нравятся подвиги, что ж тут поделаешь. Но я за технологию.

⁹ Слово, произошедшее от латинского bilanx – имеющий две весовые чаши.

Замысел, как и было сказано

Из чего «по принципу» состоит замысел ролевой игры, как он появляется и как устроен – это все слишком сложные вещи, и каждая из них тянет на статью, если не на монографию. Поэтому мы их трогать не будем и ограничимся простым понятным определением, которое поможет нам в выяснении баланса игры.

Замысел ролевой игры – это то, как мастера представляют себе игру, которую они собрались делать.

Вот и всех сложностей. В том, как мастера представляют себе игру, что они ожидают от нее, что они обещают игрокам, заложена большая часть будущих успехов и неудач.

В данной статье мы выделяем две пары «весов», на которых взвешивается замысел игры. Допускаю, что их может быть и больше, но для начала нам бы и пару удержать.

Весы – это такая составляющая балансира, на разных чашках которой качаются противоположные по смыслу и влиянию на игру составляющие.

Весы первые:

ИГРОКИ – ФИШКИ

Весы вторые:

РОЛИ – СИТУАЦИИ

Просто? Да, даже обманчиво просто. Давайте разбираться.

Весы первые

Сначала давайте разберемся со словами, чтобы понять, что же у нас на предмет баланса проверяется. «Кто на ком стоял? Потрудитесь излагать свои мысли яснее». ©М. Булгаков.

Про игроков

Игроки – это такие люди, которые хотят и готовы играть в игру, которую заявляют мастера. Иногда мастера воспринимают игроков как соратников в творчестве создания игры. Иногда – как потребителей производимого мастерами продукта. Иногда они и сами не знают, что про них думать.

Мастер свято уверен, что понимает про свою игру в сотни раз лучше игроков, которые не знают, как оно все устроено на самом деле, но он никогда не разберется и не выяснит доподлинно, что же у него на игре было, без обратной связи от игроков. <...>

И как только клавиатура поворачивается, но пишу крамольную вещь – игроки бывают разные. Например, игроки начинающие и опытные, бывалые. Очень сложно будет делать игру по «Игре в бисер» или, не дай Бог, по Кастанеде, со школьниками. И я не уверен, что «Буратино» или «Гарри Поттер» – лучший материал для ролевой игры с опытными игроками (хотя, конечно, киньте первый камень в спорящего о вкусах).

Что же касается квалификации игроков, то каков бы ни был опыт, *«брюнет играет лучше блондина, и никакая наука не изменит этот факт»*. © И. Ильф, Е. Петров. Давайте признаемся себе. Что бы ни говорили о равенстве, мы сами понимаем, что бывают игроки сильные и слабые. И если не учесть этого, можно сильно пролететь.

Про фишки

Фишки – это все правила, модели, системы, ограничения и ресурсы, заложенные в игру. Это то, при помощи чего взаимодействуют друг с другом и с игровым миром игроки. Игровое оружие, например, является наиболее распространенной в ролевых играх фишкой.

С одной стороны, про фишки рассуждать проще. Они будто бы полностью подконтрольны мастеру: что он придумает и пропишет, то и будет. Это вам не капризные игроки, которых либо приколет, либо нет. Тут все просто и можно добавлять в игру фишки, как соль в суп. Так? И да, и нет. Да – потому что, действительно, хозяин – барин, хочется прикольную фишку добавить в расклад – почему не добавить. Нет – потому что игровой баланс – очень коварная штука. Недоложил фишек – пресно, переложил – вообще в рот не возьмешь.

Про фишки мастерский цех пишет давно, много и с удовольствием, даже страшно вставить словцо в этот многоязыкий бурный поток, но я все-таки попробую.

Все модели, правила и системы являются с одной стороны, некоторым интерфейсом, через который игроки взаимодействуют с игровым миром и друг с другом, а с другой – некоторым мастерским рычагом, посредством которого мастера воздействуют на игру. То есть, требования к фишкам следующие. Во-первых, игроку должно быть понятно, на какие кнопки жать и какие педали крутить, чтобы что-то получалось (сдашь два чипа мяса – получишь банку тушенки, ткнешь соседа мечом – сосед испортится).

А еще в фишках все-таки должна присутствовать некоторая загадка и тайна, которая требует разгадки и поиска. Например, тот же меч в камне. Кто его может вытащить? Что после этого случится? А может, его и не стоит вытаскивать, чтобы хуже не было¹⁰? А уж

¹⁰ Вот буквально на днях перед написанием этой статьи удалось проделать в игре такую штуку.

если для получения Мега-Артефакта надо собрать Восемь Различных Ингредиентов, так тут игроки вообще полигон вверх дном поставят, но найдут. Ход очевидный, беспроегрешный. Нытики и пессимисты, правда, могут сказать, что он навяз в зубах, но мало ли что говорят нытики и пессимисты? Работает – засовывай в игру! Так делаются игры, и ваш покорный иногда этим грешит.

Собственно балансир

«Ну да», – скажет искушенный читатель, – «пока не сказано ничего нового, это все банальности и очевидности. Игроки бывают разные, а фишки должны работать на взаимодействие и подогреть игроков к игре. Где тут баланс?» И будет совершенно прав. Пока мы не объясним, почему эти две вещи находятся на разных чашах весов и как они уравновешиваются, все это действительно будет еще одной описательной болтовней на около-ролевую тему.

Первое правило балансира гласит: **сложность фишек должна соответствовать квалификации игроков.**

То есть начинающим игрокам бесполезно и вредно подкладывать свинью в виде многофакторной модели обсчета результатов магических ритуалов или, не дай бог, сложноповую экономику более чем с тремя видами чипов. Ерунда получится. И наоборот, если в состав игроков достаточно сильный, чрезмерно простые фишки (например, только боевка и кабацки-денежные отношения) не дадут им пространства, на котором можно развернуться. Опытные игроки хотят и могут закручивать игру, я вас уверяю. Им надо только предоставить такую возможность. «У каждого мужчины есть чувство ритма. Ему надо только разрешить». © М. Жванецкий

Если представить первые весы в виде таблицы, по которой можно проверять баланс, она будет выглядеть примерно так:

СЛОЖНЫЕ ФИШКИ	Игра не запустится, игроки не смогут использовать слишком сложные для себя фишки	Точка баланса
ПРОСТЫЕ ФИШКИ	Точка баланса	Игра быстро «схлопнется» сведется к существующим фишкам (например, к боевке)
	НАЧИНАЮЩИЕ ИГРОКИ	ОПЫТНЫЕ ИГРОКИ

Пользоваться этой таблицей достаточно просто – вы берете свой замысел игры (или часть замысла, в которой вы не уверены более всего) и ставите крестик на каждой оси под подходящей клеткой. Какие фишки вы закладываете в игру, простые или сложные? На каких игроков вы в основном рассчитываете – на опытных или начинающих? Разумеется, однозначные ответы тут достаточно сложны и возникает куча новых вопросов – например, «что такое сложные фишки?» или там «какой игровой стаж является минимальным для признания игрока опытным?»

Предвосхищая эти и другие вопросы – насечки на этой шкале ставить вам. Это ваша игра, которую вы делаете (или на которую собираетесь поехать), это ваш регион со своими

сложившимися традициями и стандартами (какие фишки у вас в регионе считаются простыми?) главное – чтобы соблюдалось правило балансир **для вашего замысла**. Простые фишки – начинающие игроки. Сложные фишки – опытные игроки.

Эти два принципа могут объединяться в одной игре, когда опытным игрокам раздаются фишки посложнее, начинающим – попроще. Если, конечно, эти два набора фишек уравновешены между собой.

Принцип очень простой, но он сильно осложняется исключениями. Или доведениями его же до абсурда. Например, мастера любят подвинчивать игрокам фишки такой сложности, что пользоваться ими – уже не игра, а работа, причем довольно сложная. Тут начинается жуткий призрак Не-Запуска – вот не будут игроки работать, хоть убейся. Или другой паталогический случай – когда фишек в игре нет совсем. Тогда остается одна болтовня, ни с какими действиями не связанная за полным их отсутствием. Вы уверены, что хотите делать такую игру?

И – напоследок – бывают такие странные игроки, которые в фишки вообще не любят играть, предпочитая что-то иное. Что бы иное они не предпочитали, с такими игроками нужен отдельный разговор, и даже если им по игре положены фишки, выдавая им их, мастер должен понимать, что пользоваться ими игрок, скорее всего, не будет. И это должно быть учтено в балансе – либо эти фишки вообще в игру не войдут, либо ими начнет пользоваться какой-то другой игрок.

Это все был разговор для мастеров.

Если же вы игрок, и мастер выдал вам слишком простые фишки, нет ничего зазорного в том, чтобы сказать ему: «Парень, я эту задачку в первые полчаса расщелкаю, давай еще что-нибудь придумаем», или, наоборот, когда вы получили на руки фишки, которыми нельзя пользоваться без защиты кандидатской по соответствующей теме, можно просто сказать: «Перегруз, мне не в кайф будет в таких громоздких правилах разбираться».

Вот так работает игротехнический балансир, по крайней мере, первая его часть – весы ИГРОКИ – ФИШКИ. Перейдем ко вторым весам.

Вторые весы

Вторые весы будут позакovskyристее первых, потому что вещи, которые на них уравниваются, в отличие от первых весов, целиком и полностью находятся в голове у мастера и вытащить их оттуда иногда довольно проблематично. Но мы попробуем.

Про роли

Роль – это место в игре, которое занимает игрок. Например, роль «король». Или «бродячий менестрель». Или «пятый стражник в третьем ряду». Бывают роли, выделенные не от игровых мест, а от образов, которые мастера закладывают в те или иные роли. Так появляются такие роли, как «благородный злодей», «коварный предатель» и даже «любопытная-девушка-которая-вечно-сует-свой-нос-не-в-свое-дело». Как выделять роли – это мне сейчас не очень важно, допустим, что с этим вы и сами прекрасно справитесь, справлялись же как-то до сих пор? Мне важно обсудить другое – как сделать, чтобы структура ролей получилась цельной и внутренне непротиворечивой. А то будет у нас «король» соседствовать с «любопытной-девушкой-и-так-далее». Много они друг с другом наиграют, даже представить страшно.

Выделение набора ролей и распределение их по игрокам – одна из основных составляющих процедуры сценирования, к которой вообще без пулемета не подберешься. Пока пулемета нам не выдали, будем справляться своими силами.

Как правило, набор ролей, придуманный мастером, делится по факту на две части – необходимый и достаточный. То есть без того же короля игры не будет. Требования к отыгрышу, внешнему виду, поведению и действиям короля расписаны не хуже кремлевских протоколов, а роль стражника была введена только для того, чтобы куда-нибудь запихнуть многочисленных бойцов, приехавших к королю. И ничего такого особого от стражника не требуется – чтобы выглядел антуражно, да хайло не открывал поперек «благородных» господ. Можно, как в театре, называть роли короля и стражника соответственно ролями первого плана и второстепенными. И роли первого и второго плана также должны быть сбалансированы между собой.

Про ситуации

Ситуации – это стартовое положение дел для каждой роли. Оно включает в себя обстоятельства, в которых начинает игру игрок в данной роли, и завязки на другие роли. Например, тот же стражник может несправедливо обвиняться в предательстве (а это уже виселицей пахнет), и быть при этом двоюродным братом, скажем, какого-нибудь тамошнего страшного колдуна. И будет ему интересная игра – уйти от виселицы с одной стороны, не прибегая к услугам кузена, за которые еще черт знает чем придется расплачиваться. Или наоборот, встать на сторону кузена (как-никак, родная кровь), став комендантом его Проклятого Замка, окончательно забив на несправедливую королевскую власть. Но это скорее исключение из правил, стражник, загруженный таким образом, имеет все шансы стать одним из центральных персонажей игры. Обычно ихнего брата грузят гораздо более... как бы это сказать... скупо, что ли? Экономно. Силы экономят.

Хотя, с другой стороны, если все персонажи второго плана обеспечены завязками и ситуациями по самые гланды, разбегутся они по игре и ищи их потом по полигону. <...> Мне рассказывали чудную байку про одну из весенних игр этого года – когда игрока, занимающегося обеспечением жизнедеятельности немаленькой команды, загрузили на активного

деятеля тайного общества. И его в самом начале игры повлекло по волнам конспиративной и подрывной деятельности, а команда сидела голодная. Так он потом всю игру боялся показываться у себя в лагере – опасался праведного гнева сотоварищей. Таким вот обстоятельством пополнилась его игровая ситуация.

Если все силы мастеров ушли на загруз второстепенных персонажей, может получиться парадоксальная ситуация – король, который никому не нужен. То есть все признают, что он – король, оказывают все положенные знаки внимания и уважения, а завязок на него ни у кого нет. *«И во сне король скончался»*. © Л. Смеркович

Так может провиснуть игра целой команды.

Второй балансир

На этой стадии прочтения статьи искушенный читатель вроде бы уже должен был уяснить себе суть дела или перестать читать эту белиберду. Так что вторично разъяснять суть дела без надобности, можно сразу перейти ко второму правилу балансира.

Второе правило балансира гласит: **сложность ситуации должна быть не меньше, чем важность роли для общего замысла.**

Стражника можно грузить ситуацией по самое не балуйся – получится реактивный стражник (если, конечно, все остальные части баланса учтены). А вот если недогрузить ситуацией короля – получится опять же ерунда.

Если представить вторые весы в виде таблицы, она будет выглядеть примерно так:

СЛОЖНАЯ СИТУАЦИЯ	«Перегруз», вынужденная активность персонажа, не соответствующая его роли	Точка баланса
ПРОСТАЯ СИТУАЦИЯ	Точка баланса	«Недогруз», сложность для недогруженного персонажа войти в игру
	РОЛИ ВТОРОГО ПЛАНА	РОЛИ ПЕРВОГО ПЛАНА

Опять же возникают вопросы, на которые отвечать вам и только вам. Какие роли у вас на игре первостепенные, какие – не более, чем простые статисты? Какая ситуация из тех, которые вы закладываете, самая сложная? Какая – самая простая, детсад, решаемый за те же полчаса? А не устроить ли где-то электростражника на радость окружающим? Или недогруженного короля для провокации переворота? Когда балансир в твоих руках, ты можешь играть балансом.

Хотя перекосы по вторым весам гораздо более распространены, чем по первым. Не знаю, как вам, а мне приходилось, будучи игроком, не раз и не два терпеливо спрашивать мастеров: «А кого я еще знаю? А не случилось ли со мной еще чего-нибудь, кроме той странной встречи, о которой вы мне только что рассказали¹¹?» Или, наоборот, спастись от не в меру ретивых мастеров, решивших проехаться на моем загрузке: «А нельзя ли мне

¹¹ И которая не обязывает моего персонажа ни к чему. Вот буквально ни к чему. А поиграть хочется.

сыграть чуть более спокойного и нелюдимого персонажа, не связанного таким количеством обязательств? Обязательно ли вешать на меня и встречу купцов на границе?»

Ну и опять же следует иметь в виду, что есть игроки, которые любят игру с фишками гораздо больше ролевой. Таковы так называемые «файтеры», ценящие в игре прежде всего хорошую рубку и малочисленное, но всегда ужасавшее меня племя «экономистов», которым в кайф разбираться со всеми этими циклами, чипами, курсом двух игровых валют и так далее. Их грузы – не грузы на какие-то дали и выси – все равно не выстрелит.

И это надо учитывать в балансе. Как, впрочем, и все остальное.

Последнее правило балансира

Оно просто, как топор, и так же убийственно. **Оба правила балансира используются одновременно и влияют друг на друга.** То есть растяжку ИГРОКИ – ФИШКИ нельзя рассматривать без растяжки РОЛИ – СИТУАЦИИ и наоборот.

Меня, конечно, подмывает нарисовать еще одну большую табличку на пол-странички, в которой решительно объединить эти два различия в одну большую Периодическую Систему Игротехнического баланса, но это получится профанация, а все вышесказанное надо будет смывать в писсуар. Потому что игра – штука гибкая, и весы должны находиться на гибком шарнире, а не привариваться друг к другу.

Если вам нужно – взвешивайте ваш замысел на весах ИГРОКИ – РОЛИ или ФИШКИ – СИТУАЦИИ. Если нужно – устраивайте намеренные нарушения баланса для того, чтобы столкнуть игру в нужную вам сторону. Если вас грузят на игру, посмотрите, как выглядит ваш груз на обоих весах, сначала по отдельности, потом вместе. Мастер не всеведущ и не всемогущ, он может жестоко заблуждаться на ваш счет или просто просчитаться по запарке, если вовремя его поправить, легче будет и вам и ему. А если понять друг друга не получится до игры, что ж, игра рассудит, а после нее вы с мастером поговорите, кто из вас был прав, кто не очень – взвешивать на весах то, что уже случилось, состоялось, гораздо проще, чем то, что еще витает в замысле.

Одним словом, я предложил вашему вниманию достаточно гибкий инструмент, поддающийся настройке. Хотя вещь, в сущности, очень простая.

Добрых вам игр, сбалансированных и драйвовых!

Ролевая игра как «упрощенный доступ к реальности»

П. Шилов

Публикуется по: Magister Ludi. 2005. №10

Теги: ролевые игры, рефлексия

Введение

<...>

Тяжело поднимать такую тему, скользкая она. И к тому же требует развертывания некоторого философского содержания. Ведь реальность – вещь парадоксальная. Можно сказать, что на ровном месте жизни никакой реальности не случается, разве что в философском представлении у тех, кто такому представлению причастен. И при этом, если с реальностью столкнулся, ни с чем ее не перепутаешь – убивает на месте всех вне зависимости от наличия или отсутствия философского образования. В чем и парадокс.

1. Реальность есть

Классический пример столкновения с реальностью таков: жил да был где-нибудь в России в начале прошлого века обыватель, хорошо социализированный человек. Все у него было в целом нормально, неприятности чередовались с приятностями, успехи с неудачами, но «все как у людей». В устройстве его жизни все было разложено по полочкам – начальство, подчиненные, соседи, газеты, вечерний чай, ну, и в лучшем случае, где-то там далеко-далеко государь-император, да еще воры с бунтовщиками, которыми полиция и казаки занимаются. И его, обывателя, действительность кажется ему самому тем, что происходит на самом деле, причем, настолько, что иного происходящего на самом деле он и представить себе не может. И прожил бы он долго и счастливо, если бы не случилась вдруг революция. Именно «вдруг» – слово в данном случае ключевое. Потому что в действительности обывателя нет ничего такого, что указывало бы на могущую произойти революцию, никакой революции нет, ее вообще не бывает. А на деле оказывается, что все его существование зыбко и эфемерно, а революция – вот она, пришла, и никуда ее не денешь. И приходится бедному обывателю действительность своей жизни менять или, если он окажется упрямым, пропадать. У реальности звериное лицо и простые, но очень доходчивые средства убеждения. Мераб Константинович Мамардашвили в «Психологической топологии пути» обосновывал тезис о том, что реальность дана человеку в единственной форме – смерти.

2. Реальность и действительность

Различение реальности и действительности таково. Есть пространство действия или пространство жизни (в данном случае «действие» и «жизнь» можно связать через «и»: пространство жизни и действия), и есть реальность, как нечто, указывающее на ограниченность пространства действия. Большинство людей, естественно, не видят ограничений своей действительности, до той поры, пока ограниченность действительности не встанет перед ними в полный рост и не даст по голове.

Здесь еще стоит отметить, что у человека, живущего в одной единственной действительности, начинается атрофия всего человеческого. Почему это так происходит, коротко сказать трудно, видимо, придется писать об этом отдельную статью. Положим пока эту мысль, как эмпирическое наблюдение, основанное на жизненном опыте и многочисленных примерах из русской классической литературы.

Итак, чтобы не терять человечности, действительности надо менять. Между прочим, для этого придумали кучу суррогатов, отпуск, например, – съездил, встряхнулся и снова на службу. Этаким абсолютно безопасный способ сменить действительность, и никакого «звериного лица реальности». Менять действительности без столкновения с реальностью очень приятно.

Но опять-таки для человеческого существования менять действительности мало. Человек, в силу того, что он человек, стремится взглянуть реальности в глаза, простите за банальную метафору. Ему необходимо, чтобы с ним что-то важное случилось. А войн, революций и прочих катаклизмов, во-первых, на всех не хватает, а во-вторых, очень уже непрезентабельно выглядит в этих случаях реальность. И появляются особые действительности, в которых заложена принципиальная возможность того, что случается с человеком – события. И это второе ключевое слово для выделения плана реальности.

Тут я не только про ролевую игру. Такими действительностями являются все игры, спорт (взятый как игра), религия (взятая как игра), искусство (взятое как игра)¹², наука, наконец. Особость таких действительностей заключается, прежде всего, в иной системе значений элементов действительности. Если нормальная, «полноценная» действительность держится на некоторой культуре – нормах, определенных системах иерархий людей, символах, понятиях – и только где-то там, в конце списка появляется человек. В игровой действительности все наоборот – сначала человек, а остальное к нему просто прилагается. Мне кажется очевидным, что если в игре нет какого-то раскрытия хотя бы маленькой частички человеческого «Я» – это не игра, а так пустопорожняя унылость. То есть человек и его «Я» – обязательный элемент игры, все остальное добавляется по вкусу. Игры – они ведь как бы сами по себе, они не связаны между собой, и успех в игре сегодня никак не влияет на успех в игре завтра. Сегодня я в игре герой и молодец, а завтра трус и подлец. И от этого зависит, какая будет игра. Кроме того, игровая действительность имеет очень низкий ценз вхождения, по сравнению с неигровой. Есть, конечно, в игре некоторые хитрости, требующие специальной подготовки, но по сравнению с любой неигровой действительностью, они не особо существенны.

А дальше для обеспечения воспроизводства игровой действительности (не уверен, правда, что речь идет о воспроизводстве, ну, да ладно) строится еще одна действительность, внутри которой оказывается действительность игровая. На примере спорта это хорошо видно: сначала играли на ставку, потом появляются официальные соревнования, системы рейтингов игроков, банки, инвестиционные компании и т. д. и т. п. И та действительность,

¹² Если не верится, что религию и искусство можно рассмотреть, как игру, см. Х.-Г. Гадамер «Игра как путеводная нить онтологической экспликации».

которая игровую обеспечивает, является очень даже настоящей, жестко нормированной, иерархизированной, а главное, с отлаженными формами и средствами рефлексии по отношению к игровой действительности. И развитая игра, скажем, шахматы, уже не может быть понята без неигровой действительности (имеется в виду – в большинстве случаев; попадают, конечно, и исключения – всяческие самородки, но редко). Красоту самой игры не оценить без знания на более или менее приемлемом уровне шахматной теории. Развитая игра просто не умещается в опыте одного человека.

3. Блеск и нищета ролевой игры

Теперь про ролевую игру. Отличает ее от многих других игр «пожизненный» и не формализуемый характер взаимодействия игроков. В том смысле, что основной игровой фишкой является персонаж. Только вот двигать им как шахматным конем по полю не получится. Потому что персонаж для игрока – это еще и тонкий и действенный способ рефлексии самого себя. Происходит (в редких случаях опасное для психики) раздвоение человека. А раздвоение есть единственное условие рефлексии. Очевидно, чтобы видеть, надо иметь какую-нибудь «смотрелку» и объект смотрения. Когда я пытаюсь анализировать то, что я делал вчера, то «я вчера» уже отличен от «я сегодня». В неигровой действительности эти все фокусы вроде рефлексии, они не обязательны: ну, было что-то вчера – сделал фактом жизни и забыл. А вот в ролевой игре присутствие изначально рефлексивной ситуации есть условие участия в игре. Мастера любят обсуждать «вхождение в роль». Это у актера вхождение в роль, а у игрока, затрудняюсь назвать, хитрая рефлексивная работа какая-то. Актеру приходится изображать, то есть, образ творить, а игроку действовать, почти что как в жизни: сражаться, интриговать, исследовать. А потому игрок «вкладывает себя» в персонаж и получает в результате еще одного себя. Иначе персонаж его будет «дохлый», и «встреча с реальностью» у него не состоится. Только вот работка эта – создать еще одного себя действующего в определенном бытийном и символическом контекста, она запредельная получается. Такое ощущение, что и актерская игра по Станиславскому по сложности не сравнится с тем, что вроде бы должен сделать игрок в ролевой игре, актер создает событийность для зрителя, а игрок для самого себя. Сошлюсь для солидности на великих: у Гессе в «Игре в бисер» упоминается такой факт, что у студиязусов Вальдцеля был такой рефлексивный отчет о собственном состоянии и мироощущении – рассказ о себе в форме персонажа какой-нибудь исторической эпохи. Там даже образцы присутствуют в разделе «Собственные сочинения Йозефа Кнехта.

Однако, игроков, способных создать настоящий персонаж очень мало. И механизм запуска игры рассчитан на все подавляющее большинство. Игрок ведь не псих, чтобы вот так вот, не за что, не про что в рефлексию выходить, еще поймешь про себя что-нибудь нехорошее. А потому игра делается таким образом, чтобы игрок имел потенциальную возможность стать настоящим персонажем, для начала входя в игру «просто в роли». То есть ситуации, которые мастера закладывают в игру, дают возможность поймать персонаж, или не поймать, как повезет. Разница между сознательным созданием персонажа и ловлей одного колоссальна. Такая же, как между строительством дома и скидыванием камней в кучу. Хотя встреча с реальностью случается и там и там. Только в первом случае игра заканчивается сложной работой сознания, а во втором так называемым «катарсисом» – радостно-гордым эмоциональным состоянием, которое хочется испытывать еще и еще. В том смысле, что ставку не делал, а выиграл – радостно.

<...>

То есть, ролевая игра, обеспечивая «упрощенный доступ к реальности» дает ее адептам ничем, кроме успеха в игре, неподтвержденное преимущество. Они совершенно точно знают, как все на свете происходит «на самом деле». Фактически, игровое событие (со-бытие с чем-то важным) сворачивается в особую действительность, не игровую, между прочим. В действительности этой есть пусть нечеткие, но, в общем-то, заметные иерархии, однако нет никаких норм и никаких форм. И оказывается, что всяк, кто был в ролевушке – теперь свободен. В том смысле, что он так про себя думает. <...>

5. Пара слов в заключение

<...>

Да, в ролевой игре человеку случается выходить в реальность. Но в случае революции выход в реальность начинает через некоторое время действительно оформляться. Старая действительность разрушена – возникает новая, со своими новыми нормами, статусами, иерархиями. А ролевушка дает в качестве «выхода» лишь действительность неформального сообщества да иллюзорные просторы сознания, и потому столкновение с реальностью в ролевой игре обесценивается, или, говоря философски, снимается в убогой действительности.

Это проблема, при чем не только и не столько ролевой игры, а скорее – современной цивилизации, ролевую игру породившей. Как заметил классик устами одного из самых частных реальности персонажей: «Кирпич ни с того ни с сего никому и никогда на голову не свалится».

Простые вещи-2

Л. Смеркович, Д. Забиров

Публикуется по: Magister Ludi. 2005. №10.

Теги: ролевые игры, сюжет, полигон

Конструктор ролевой игры: базовый набор

Как только не определяли ролевую игру, каких только элементов не выделяли, на какие только составные части не распиливали ее, бедолагу. Когда игра уже прошла, она представляет собой практически живой организм, в котором намешаны и замыслы мастеров (мы писали о них в первой части «Простых вещей»), и помыслы игроков, и действия всех вышеперечисленных, и ход игры, и ее организация...

Количество и направленность организационных усилий вообще очень сильно влияет на игру. Свежая мысль, не правда ли? <...> Но до организации мы дойдем еще нескоро, потому что сначала надо понять, что же мы организовываем, а потом уже выделять работы и назначать ответственных.

Давайте для начала попробуем разобраться, что нужно для удачной игры. Хороших игроков? Несомненно, но на огороде их не вырастишь, а хорошие игроки, как правило, идут на запах интересной игры, и никаким пиаром это чутье не перебьешь. Квалифицированную мастерскую группу? И это тоже, хотя не раз и не два мы видели, как самые сильные мастера делают самые провальные игры, да и сами делали провальных игр достаточно, чтобы не считать успешную игру продуктом жизнедеятельности опытного мастера. Ни хорошие игроки, ни хорошие мастера, ни хороший полигон и прочие ингредиенты, которые мы кидаем в свой мастерский суп, не помогут нам ответить на вопрос, что же такое хорошая игра.

Будем проще. На наш скромный взгляд, хорошая игра – это игра, которая идет. Или даже не идет – летит с грохотом и взрывами. Или неспешно прогуливается – тут уж кто как любит, это только мы, окаянные, жить не можем без цирка «с огнями и конями». И элементы игры надо выделять такие, которые помогут нам обеспечить запуск и становление игры.

Элементы эти, детали мастерского конструктора (вот тут мы настаиваем на слове «мастерский», чтобы безо всякого там со-творчества и прочих попыток переложить с себя ответственность на игроков или, к примеру, на Гомеостатическое Мироздание) на наш взгляд выглядят следующим образом. Сенсационных открытий не ждите, пишем мы про вещи простые, но эффективные, а самое главное проверенные на практике.

Итак:

- Устройство игрового поля, а именно полигона и структуры игровых мест, на нем присутствующих.

- Система ротации игроков и игровых фишек, традиционно представленная на играх страной мертвых,

- и, наконец, встречайте, основной элемент игры! – тадам! —

- Сюжетный движок игры.

Все очень красиво и логично, правда? Правильно, потому что мы еще не разобрались в сути дела. Давайте теперь распотрошим эту коробку с конструктором и посмотрим, какие детали для чего нам пригодятся, а самое главное – как их собирать.

Начнем, пожалуй, с самого простого – с устройства игрового поля.

Игровое поле

Само собой, что для игры нам необходим простор. В шахматах и то 64 поля, а ролевая игра по замыслу вроде бы должна предоставлять участникам еще большую свободу. А это значит – пространство для маневра, арену для столкновения, ну и в конце концов, поле для взлета и посадки.

Игровое поле состоит из двух частей: набор игровых мест и устройство полигона. С набором игровых мест все относительно понятно – это то, что в компьютерных играх, например, называется «локациями». А именно – какие у нас на игре есть специально выделенные места, отличные от ландшафта? На полевой игре, само собой, это в первую очередь лагеря. А еще? Есть ли у вас на игре, к примеру, Нехорошее Место, в котором творится всякая чертовщина? Или Сильно Заколдованный Замок, куда все доблестные рыцари шлятся, как на работу, пытаясь добыть Пятый Ингредиент для Супер-Артефакта? И так далее.

Заметим еще на полях, что игровым местом может быть не только точка полигона, на которой что-то понастроено и обустроено, а человек или группа людей. Вспомним характерные фразы игроков после игры: «А потом мы пошли к Отшельнику, и он нам выдал инфы...» или «Мы попали к Дикарям, и они нас чуть не съели...». Обратите внимание, Отшельник – это не человек, а место, где выдают информацию, а Дикари – не группа товарищей, а место, где могут съесть. И игроки интуитивно это понимают, особенно если кроме указанных функций Отшельник и Дикари ничем особенным не выделяются. <...>

Набор игровых мест определяет характер игры, задает принципиальные возможности для ее хода. Если все места по сути есть крепости, различающиеся только степенью укреплённости – один разговор, одна игра (всем понятно, что она будет похожа на Зарницу). Если есть другие локации, обслуживаемые мастерами, мастерскими персонажами или другими игроками – совсем другой. Опять же, на что они завязаны, эти места? На распределение ресурсов? Может быть, на игровую магию, или экологию? Вариантов масса, неиссякаемый источник для креатива...

Который упирается только во вторую составляющую игрового поля – устройство полигона. Мы можем замечательно придумать классную геополитику – и аккуратно распахать все команды, отыгрывающие государства, вдоль одной дороги. Это классическая «линейка», способ расположения лагерей, сломавший (или, по крайней мере, обеднивший) не одну многообещающую игру. Выезд на полигон может очень сильно подрезать крылья фантазерам в мастерской группе. Планов громадье, но они упираются в полигон... Так? Ничего подобного.

Да, разумеется, невозможно подобрать полигон, с точностью вплоть до масштаба соответствующий средневековой Европе, но мы не сторонники стопроцентной реконструкции, не так ли? Достаточно, чтобы выполнялись основные требования к полигону. И простой совет, касающийся игрового поля – продумайте требования к полигону, которые диктует набор игровых мест. Пусть Темный бастион не стоит в границах прямой видимости от Светлой Твердыни, иначе конфликт между Светом и Тьмой закончится очень быстро. Это с одной стороны. С другой стороны, даже если у нас есть отважные Воины Пустыни, это не повод, чтобы ставить их в пяти километрах от ближайшей воды. Найти компромисс сложно, но можно. Рецепт примерно таков – прислушаться к возмущению игроков на форуме с одной стороны, и к стенаниям мастера-сюжетника, смотрящего на карту полигона, с другой.

<...>

Чтобы закончить тему игрового поля, скажем банальность – идеальных полигонов, разумеется, не бывает. Поиск «золотой середины» между пожизненным обеспечением игро-

ков и требованиями игры – это основная фишка, благодаря которой вы сможете использовать тот полигон, который у вас есть, наиболее рационально. Только не думайте, пожалуйста, что это так же легко сделать, как сказать.

Механизм ротации

Умное словечко «ротация» заимствовано нами из кадровой работы, или, современным языком говоря, из области управления персоналом. Строго говоря, напрямую это понятие к ролевой игре неприменимо, но адаптировать его к изготовлению игр можно, что мы сейчас и попытаемся проделать.

Для начала что в принципе под этим словом понимается. Rotatio (лат.) означает «круговращение». Т.е. речь идет о движении по некоторому кругу или циклу. Если рассматривать на примере из области кадровой работы, то самый яркий пример ротации персонала – это механизм, принятый в корпорации «Макдоналдс». <...> Так вот, кадровая зона, в которой практикуется подобный механизм, называется зоной ротации, а процесс, включающий в себя набор, подготовку, перемещение и увольнение – ротацией персонала.

Что касается фишек, то с этим у «Макдоналдс» тоже все в порядке. Замечали за спинами девочек-кассирш молодого человека или барышню постарше с шейным платочком? В их присутствии все кассиры сразу подбираются и начинают улыбаться еще более усиленно. Так вот, этот платочек – великий артефакт, и чтобы его получить, надо очень хорошо потрудиться – это значок менеджера зала. <...>

Ну да это мы слегка отвлеклись, кадровая работа имеет свои приколы, а нас интересует сейчас ротация игроков на ролевой игре. Проницательный читатель уже наверняка провел свои аналогии между кадровой и игровой ротацией, нам остается только это обобщить и привести несколько конкретных примеров.

Итак, круговорот игроков и фишек обязательно должны быть как-то связаны между собой. Если фишки крутятся отдельно, а игроки – отдельно, то либо игра на две половинки разваливается, либо один из этих круговоротов прекратит свое существование – то ли фишки съедят живое взаимодействие игроков, то ли наоборот. В ряде случаев любой из таких исходов делает игру неповторимой. Вопреки ожиданиям мастеров, потерявших часть своих заморочек в бешеном верчении игровых событий, происходит не трагедия и ужас-ужас, а вполне себе нормальная игра – непредсказуемая и почти неуправляемая. Но мы-то ведем речь о том, как приблизить то, что получается, к тому, что задумывалось, не так ли?

Вот и приходится отвечать самим себе на нудные вопросы и прикидывать – какую фишку получит Супер-пупер Герой, когда выполнит свой Великий Квест – Мега-Меч? Или все-таки мешок бабок, если мы играем в пиратов или вестерн? Какие ресурсы и возможности должен получить игрок, выходящий из страны мертвых в ключевую линию игры? Как часть ресурсов, выпущенных в игру, будут возвращаться к мастерам, чтобы они могли использовать их повторно? Насколько активный поток покойников должен идти через страну мертвых, и какими средствами это будет обеспечиваться? На какие цели должна работать страна мертвых? Считаем своим долгом заметить, что ответы на все эти простые и скучные вопросы напрямую зависят от того, что мастера хотят от игры.

<...>

Сколько времени займет та или иная сюжетная линия, никому не ведомо, а по факту часть из них схлопывается в середине игры – игроки или все уже сделали и всех победили, или поняли, что задачка с налету не берется и плюнули. При этом по каким-то объективным причинам ряд других сюжетных линий страшно провисает – недоезд там всяческий (ужас любой мастерской группы), переоценка игроков, которым доверили слишком сложную для них роль, а они сидят и не знают, что делать и т. д. и т. п. Вот и приходится по сусекам поскрести и вытащить из нафталина уже давно похороненный загруз. Например, игрока сильного прирезали, в той же или даже сходной роли его никак не выпустишь, а по логике сюжета пора бы проявиться одной из сил, которая не вошла в первоначальный расклад. Но появление

новой силы неминуемо меняет сложившееся положение дел, и заставляет расслабившихся было игроков начинать крутиться снова. У нас куча подобных ситуаций была на многих играх – сначала волосы на себе рвали, что нет игроков на ключевые линии, а потом бурно радовались, что в загашнике осталась пара сюжетов на перезагруз и перезапуск.

<...>

СЮЖЕТНЫЙ ДВИЖОК

На самом деле о сюжете и обо всем, что с ним связано, вроде бы полагается писать не в простых вещах, а в сложных, но мы все-таки попробуем. Мы твердо убеждены в том, что двигателем хорошей ролевой игры должен быть именно сюжет. То, что чаще всего игра запускается на чем-то другом (отношениях между игроками, фишках и пр.), говорит только о том, что хороших игр мало.

Итак, если формально описывать устройство движка ролевой игры, то оно получается проще, чем у двигателя внутреннего сгорания. Необходимы по списку: мастерский персонаж (1 шт.), персонаж игрока (1 шт.), художественная история (1 шт.). На тот случай, что эта конструкция на игре вдруг откажется ехать, лучше заготовить двойной, а еще лучше тройной комплект – вдруг один да заведется? Но в принципе, как показывает практика, и одного движка вполне достаточно, чтобы игра на сто с лишним человек летала без передыху полтора суток. Что такое игра с двумя или тем паче тремя сюжетными движками, нам, если честно, даже представить себе страшно, хотя это наша потаенная мечта.

А дальше начинается мистика с фантастикой, поскольку есть одно странное (а иногда и страшное) условие того, чтобы эта простенькая конструкция заработала. Нужно сделать так, чтобы от художественной истории и у мастера, который делает мастерского персонажа, и у игрока, который готовит свою легенду, напрочь слетела крыша. Более точного определения этого состояния пока не найдено, но мы надеемся, что мастера и игроки поймут, о чем мы говорим. Дешевого и сердитого рецепта, как этого состояния добиться, нет, и, наверное, никогда не будет создано, можно только назвать ряд обстоятельств, без которых оно невозможно. Во-первых и в главных, история эта должна отражать реальные ситуации, которые заботят исключительно по жизни данного мастера и данного игрока. Это очень сложно сделать, поскольку любой человек свои собственные ситуации недолюбливает, даже если он игротехник, и подсознательно стремится их избегать. Чтобы все-таки исхитриться и втянуть в игру то, что тебя пугает, отвращает или ввергает в уныние, нужно иметь определенную смелость и вдобавок напрячься и сделать недюжинное волевое усилие. И если мастер еще может себя заставить во имя игры совершить над собой подобное противоестественное действие, то игрок – птица вольная, он никому ничего не должен, особенно докладывать мастеру о своих ситуациях, да еще и играть с ними. Поэтому мастеру остается только полагаться на свое художественное чутье и знание людей и искать *своего* игрока – того, которому он сможет навязать в игре жесткую пожизненную ситуацию. Во-вторых, история, которую придумывают мастер и игрок, каждый со своей стороны, должна позволять обоим персонажам двигаться не по строго определенной дорожке, а по любой из нескольких. Это можно иначе назвать играбельностью сюжета – он должен быть не линейным, как в романе или спектакле, а «многоканальным», чтобы хотя бы в одной точке невозможно было просчитать, какое именно решение примет любой из персонажей. Грубо говоря, это возможность выбора (замыленное и даже засаленное словосочетание, но точнее сказать не получается). Если в начале истории можно наверняка предугадать, чем она закончится, значит, это неигровой сюжет.

<...>

И, наконец, еще одним условием работы движка будут заплацдарменные цели его центрального персонажа. Это проще показать на примере: предположим, что мы играем в Нидерланды XVI века. Допустим, потенциальных движков два: Альба и Оранский. Так вот, эти двое должны действовать, не только исходя из конкретных ситуаций игры, но и в рамке европейской политики того времени. Сам игрок этого делать не будет, кому нужен лишний геморрой. А потому и тому и другому требуется «погонщик» – мастерский персонаж, задача

которого не дать игроку «забыть себя». Для Альбы это могут быть гонцы от короля, для Оранского – серьезно настроенные гонцы от кредиторов.

Вот, собственно, и все требования к деталям сюжетного движка. Как видите, ничего сложного.

Организация игры

Мы добрались до самого животрепещущего раздела этой статьи. Вроде бы теперь положено объяснить, как все это великолепие собрать в организационную схему, чтобы оно наконец-таки заработало. Спешим разочаровать. Оно никак организационно не собирается. Более того, если очень хорошо организовать ролевую игру – всем все вовремя раздать, создать чудесные бытовые условия, предусмотреть все запасные ходы на случай любого форс-мажора – то никакой игры вообще не будет. Будет обстоятельный и благопристойный, но очень скучный пикник, а игра, если и случится где-то по углам, будет происходить исключительно по недосмотру организаторов.

Мы будем говорить не о той организации, которая касается заезда, закупки продуктов и реквизита, сбора взносов и т.п., а о совершенно других организационных формах, обеспечивающих собственно игру, а не тех людей, которые на нее приехали. Главная особенность этих организационных схем состоит в том, что они делаются индивидуально под каждую игру. Кроме того, они должны оставлять возможность их изменения в процессе проведения игры. Крамольная мысль, правда? Любой организатор со стажем скажет вам, что оргформы одинаковы в любых работах, и будет абсолютно прав. Мало того, если менять организационные схемы, когда они уже запущены, будет страшный бардак. Мы тоже согласны – будет. Но именно он и позволяет создать условия для возникновения игры.

Разумеется, ряд элементарных организационных норм надо соблюдать всем и всегда. Не надо терять списки игроков, распечатки игровых текстов, бланки сертификатов, игровые и российские деньги и другие полезные бумажки. Не стоит обещать того, что вы не в состоянии выполнить или просто не собираетесь делать, особенно если речь идет о каких-то бытовых вещах наподобие предоставления палаток и спальников всем желающим. Очень не рекомендуется назначать встречу и на нее не приходить без предупреждения о задержке или отмене. Но это все азы, аксиомы организации и руководства, о них даже в простых вещах говорить как-то неловко. Нам же придется вознестись до чуть более сложных конструкций.

Организация игры может быть рассмотрена с трех сторон – тех самых, которые мы подробно рассмотрели выше. Для каждого из элементов можно построить свои собственные схемы и фиксирующие их документы, организующие сознание мастеров и менеджеров игры. Здесь мы опять не претендуем на фундаментальное исследование, а просто приводим примеры.

Для игрового поля организующим документом может быть карта. Да простят нас за примитив мастера со стажем – простая схема полигона, составленная за месяц до игры (а лучше – раньше) и экскурсия по ключевым точкам для всех мастеров с привязкой к этой схеме очень сильно облегчает жизнь мастерской группе. И во время заезда игроков, которых надо куда-то срочно расставить по лагерям, и во время самой игры. Можно, конечно, полагаться на пространственное воображение и опыт ориентирования в лесу, но картографию путешественники и военные придумали не от хорошей жизни, а для того, чтобы решать проблемы, в чем-то сходные с нашими. А на игре еще приходится постоянно учитывать, что полигон может в любой момент измениться. Например, команда снимется по жизни и откочет в другой лагерь. Или игроки возьмут и ни с фига построят Храм Любви и Света посреди Поганных пустошей. Или воздвигнется Темная твердыня попущением главного мастера.

<...>

Для сюжетного движка тоже есть свои формы организации. Как ни смешно одна из таких форм – это пресловутая «шестеренка ролей» или, культурно выражаясь, граф, отражающий связи между ключевыми фигурами в игре. Фигурами могут быть персонажи, а также места и вещи. Если мастер-сюжетник в состоянии нарисовать, как связаны персо-

нажи, с которыми он работает, с остальными важными элементами игры, значит, сюжетный движок имеет шансы закрутить игру не только для двух человек – самого сюжетника и его ключевого игрока – но и для всего плацдарма. А если все плывет, в слова не облачается, и на простые вопросы типа: «в каких отношениях находятся Герой Древности и Великий Затемнитель (Разящий Клинок, Волшебный Грот, нужное подставить)?» есть только стандартный ответ: «а черт их знает», что-то с организацией сюжетного движка, воля ваша, не то. Задача организации в данном случае – прицепить движок к автомобилю и не дать ему крутиться вхолостую. В данном случае организатор – выразитель интересов рядового игрока и вопрос из серии: «Это все хорошо, но чем будут заниматься третьи лучники в пятом ряду?» не сюжетный, а менеджеральный.

В заключение хочется сказать еще одну простую, но важную вещь. Никогда не надо путать работу по созданию чего бы то ни было и работу по организации обеспечения этого чего-то. Для мастера ролевой игры это тем более актуально, что он, как правило, един в нескольких лицах. <...> Приходится все делать самому, и творческая работа начинает слипаться с организационной. Очень часто перспективные идеи отвергаются из соображений организации: у нас не хватит ресурсов, это нереализуемо и т. д. Также нередко случается и обратное – творцов заносит, и они полностью отрываются от реалий проекта, обеспечивающего игру. Сложно сказать, что хуже, и как этих случаев гарантированно избегать. Мы можем из опыта нашей практики констатировать одно – если время от времени в процессе работы останавливаться и понимать, что именно ты делаешь, вероятность печального исхода уменьшается.

Онтологическая схема РИ или мир, который построил Джек

Л. Смеркович

Публикуется по: История одного семинара. 2006.

Теги: ролевые игры, мир, полигон, плацдарм

Введение

<...>

Для начала поясню, откуда эта статья произошла и зачем она написана. Вот уже два года на казанском игротехническом семинаре безнадежно, но очень упорно обсуждается тема «игровой мир». Вроде бы, словосочетание расхожее, делать в игрушке мир неоднократно получалось – а вот поди ж ты его возьми и опиши. Даже сказать со всей ответственностью, что на этой игре мир получился, а на этой – точно нет, чрезвычайно сложно. Сразу могут спросить, а на каком основании. И остается только сослаться на шестое чувство, опыт, «нутром чую» и тому подобные антинаучные явления. А вопрос о мире, как ни крути, один из важнейших не только в создании, но и в применении игры. Я даже не хочу сослаться на культурные тексты, в которых мир выступает одним из ключевых понятий при описании любой по принципу игры. Я исхожу из совершенно здравомысленной фиксации: если игрок, попав на ролевою игру, смотрел на все окружающее исключительно глазами игрока и действовал точно так же, как он всегда действует по жизни, обычно говорят, что он не попал в игровой мир <...>. Если же вокруг человека замкнулось невидимое кольцо игры, и игрок несется по немыслимым в обыкновенной жизни ухабам, прыгает выше головы, понимает что-то принципиально новое, чего по жизни никогда не понимал – вроде бы ради этого и делается игра. И только если это принципиально достижимо, можно ставить вопрос о том, а в какой именно мир мы втаскиваем игроков, и зачем мы это делаем? В образовательных целях? В психологических? В каких-то еще?

Я специально не обсуждаю сейчас, что такое игровой мир и не выдаю чеканных определений – мир не поддается определению, это слишком сложное понятие. Предварительное направление рассуждений я уже указала, а что я понимаю под миром, надеюсь, будет понятно по прочтении статьи.

<...>

И последнее замечание. Схема снята с игры под названием «Стрелок», которая проводилась под Казанью 20 мая 2001 года. Поэтому мне постоянно придется сослаться на материалы этой игры.

<...>

1. Самая древняя схема

<...>

Маленькое культурное замечание: игровой мир такая хитрая штука, что он неразрывно связан с тем, как его себе представляют. То есть он дан не только в объективных препятствиях, с которыми игрок сталкивается, но и в том, что игроки и мастера об этом думают. И вот тут начинается самая большая сложность. Человека не заставишь видеть мир иначе, чем он его по жизни видит, поскольку если действия игрока еще можно изменить (установкой, провокацией, мастерским произволом), то его мысли – его личное дело, как он думает, так и будет думать. Поэтому в загрузе непременно должны быть положения, подтверждающиеся в игре, и поддающиеся толкованию в рамках той картины мира, которую выдал мастер. Иначе придется толковать все по жизни и вылетать из игры, соответственно. Сложную вещь говорю, и несколько невнятно, поэтому – пример. На игре «Стрелок» шаман столкнулся с существом, которое по всем признакам удовлетворяло описанию грозного Духа Безумия из древней легенды. Кроме одного – этот персонаж потребовал с шамана денег. Логика шамана была такова: духам деньги белых людей не нужны; существо – явно не человек, поскольку обладает рядом сверхъестественных способностей. Следовательно, это существо кто? Ни за что не догадаетесь. Белый человек, одержимый духом. Этого шамана очень качественно загрузили, до сих пор радуюсь.

Теперь попробуем нарисовать картинку мира, которую держит в голове мастер. Два мира – 1 и 2 частично пересекаются, поскольку есть игровые вещи, о которых представители обоих миров (носители обеих картинок) думают одинаково. Но носители картинки 1 знают маленький кусочек о мире 2, а носители картинки 2 – тоже маленький кусочек о мире 1. На начало игры и у тех и у других создается иллюзия, что знают они достаточно <...>. Но если игра заставляет лезть в чужой мир, осваивать чужое представление, чтобы эффективно действовать, то граница представления об игровом мире постепенно расширяется. Но это ситуация игроков. А мастер с самого начала видит, чем замкнуты оба мира (законами, обычаями, обрядами, костюмами, именами, историей, мифами, легендами, правилами игры – по-разному бывает, зависит от играющего коллектива и игры), где между ними проходит граница (в смысле, чего игроки на другой половине плацдарма с гарантией знать не должны), и как картинка по замыслу должна меняться в процессе игры. Грубо говоря, до какой степени два мира должны проникать друг в друга и должны ли они это делать вообще.

Стрелками на схеме указано смещение границы представления во время игры, пунктиром – границы представлений двух групп игроков на начало игры, сплошной линией – мастерские границы миров.

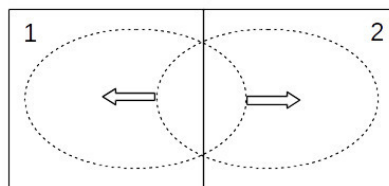


Схема 1

Это и есть, собственно, самая простая онтологическая (или, если совсем культурно, онтическая – меня недавно поправили) схема игры. Работает она безотказно, но только

до того момента, пока игроки не сумеют полностью увидеть и понять мастерское представление – как только мастера и игроки оказываются в равном положении, игра кончается. Так случилось на игре «Стрелок», когда ключевые персонажи (шаман и стрелок) показали друг другу недостающие куски картинок, а все остальные поняли, что им так ничего и не расскажут, и вывалились из игры.

2. Машинка миров

Здесь придется более подробно остановиться на вопросе о том, как миры замыкают на плацдарме игры, и заодно объяснить, что в данном случае понимается под плацдармом.

Итак, плацдарм игры – это коллектив игроков, с которым проводится игра и то поле их игровых представлений, которое на игре присутствует. Ни в коем случае не путать с полигоном – географически ограниченным местом, где происходит игра. Если игрок шатается по полигону, это еще не значит, что он двигается по плацдарму – движение по плацдарму подразумевает, во-первых, действия игрока, взаимодействия его с игровым миром и другими игроками, а во-вторых, изменение его представлений. При этом если у игрока есть представление, заключающееся в том, что все это – ролевая игра, которую придумали мастера, и его, игрока, дело чести – расколоть, что они там еще удумали – с этим представлением приходится считаться и учитывать его в замысле игры. Это ведь тоже представление об игровом мире.

Я уже несколько раз говорила слова «замкнуть игровой мир». Давайте медленно и чуть поподробнее. Вот мы предполагаем, что игроки про игровой мир думают по жизни и по результатам загрузки то-то и то-то (включая сказанное в предыдущем абзаце). Но наша задача – сделать так, чтобы они пользовались на игре теми представлениями, которые нам нужны для игры, а не теми, какие им стрелнут в головы. До конца мы в этом начинании не преуспеем (что, наверное, только хорошо), но кое-что сделать можно. Что там думает себе игрок в свободное от действий время – это не очень важно, по крайней мере, пока не начался разбор. А вот какими представлениями он будет пользоваться для действия – это уже вопрос принципиальный. И мы начинаем задавать ограничения действий, которые с гарантией в игре произойдут. Чисто пространственно разносим команды, чтобы приходили в незнакомое место ножками. Требуем соблюдать правила экономики <...> – на «Стрелке», например, были правила золотодобычи; я все беспокоилась, что большинство на это золото просто наплюет, а потом как выдали на человека в среднем по 3 патрона, так и полез народ за золотом – пострелять-то хочется, а патроны денег стоят. Задаем нормы поведения, разные для разных групп (приветствия, обращения, ритуальные движения и т.п.). Пишем законы и ставим сильных игроков, которые должны следить за выполнением законов. Опять-таки, придумываем в зависимости от игры основные положения религии, мифологии, которые обязательно чего-то запрещают делать по вполне осмысленным, хотя и загадочным причинам. Это самые распространенные способы замыкания мира, т.е. задания такой ситуации, что прежде чем что-то сделать, игрок начинает вспоминать загруз, и частенько при этом вынужден действовать немного не так, как в жизни.

Очень сложно давать на эту тему методические рекомендации, поскольку, как уже было сказано, плацдарм – это в первую очередь коллектив игроков, а они бывают очень разными. Однажды нам удалось без проблем вовлечь в довольно сложный игровой мир маленьких детишек, которые до того в ролевые игры ни разу не играли, очень простым ходом – выдали им костюмы. А перед этим замучались их грузить – ну маленькие они, лет по 7—11, слушают, но видно, что установка не садится, все мимо ушей. А как выдали рыцарям по кольчуге и мечу, колдуньям по красивому платью, а хоббитам по шапке-невидимке, так сразу и осмысленные вопросы появились, и персонажи построились, и игра понеслась.

<...> Очень часто мастера путают игровой мир, замкнутый на плацдарме и свое собственное мастерское представление. Эта роковая ошибка случается по моим наблюдениям довольно часто, и я сама провалила не одну игру именно по причине этой подмены. Привыкаешь к мысли, что на игре все будет, как ты решил (хотя это далеко не всегда так), и потом начинаешь выдавать желаемое за действительное. <...> Если мир не замкнули, то

игроки будут играть во что-то свое, мастерам недоступное. Самое омерзительно случается, когда мастер в такой ситуации еще и не понимает, что происходит. Он считает, что все идет по плану, воздействует на игру из своей мастерской картины мира, а мир на плацдарме совсем другой, и мастер начинает уродовать своими действиями живую, идущую без него игру. Как вспомню, так вздрогну. А на сложной игре влететь в такое очень просто – придумываешь что-то на ходу, а село – не село, пошло – не пошло, проверять ни сил, ни времени, ни мозгов нет. Остается надеяться, что попал, и проверять через некоторое время.

Единственный известный мне выход из ситуации с запуском многодневной игры, которая должна полноценно идти от начала до конца – это разработка группы Михаила Кожаринова, обычно называемая в народе шестеренкой. Изобретение действительно великолепное – простое и изящное. Его обычно описывают технически, я же попробую описать его онтически, с точки зрения игровых миров.

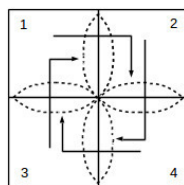


Схема 2

По классическому варианту этой схемы берется четыре мира (см. схему 2), замкнутых в колечко. Т.е. мы всем группам говорим по кусочку представления о каждом из остальных трех миров и делаем эти представления (по кругу же) в чем то друг другу противоречащими. Например, с командой 2 у команды 1 религия схожая, но политическое устройство разное, а с командой 4 – одно государство, следовательно, одни законы, а вот с религией – проблемы и разногласия. И так далее, по всем элементам замыкания, которые применяются в данной игре. <...> А если внутри команды куски картинок чужих команд висят на разных людях, то еще и внутри команды возникает обмен информацией, столкновение взглядов, конфликт целей и ценностей, так называемая «богатая внутренняя игра». И крутится эта машинка, независимо от мастеров <...>. Достаточно даже одной активной команды, чтобы она провернула это колесо несколько раз, а если все игроки достаточно шустрые, то картинки еще и путаются, еще и накладываются, еще и мифы возникают, мастерами не заложенные. Словом, это развлечение надолго.

Справедливости ради стоит сказать, что шестеренка работает и без всяких представлений, достаточно завязать по кругу обычные конфликты: с этими мы дружим против тех, а с вот этими против третьих или четвертых. А кто там чего себе думает – это дело десятое. Но это, на мой взгляд, все-таки не ролевая игра, а «Зарница», пусть даже и довольно сложная. А в ролевой игре выясняется помимо того, кто лучше мечом машет, еще одна странная вещь; а каков твой собственный мир? Выдерживает ли он столкновение с другими мирами? Или еще интереснее: во сколько миров ты вхож? Какие для тебя закрыты и почему? <...>

3. Параллельный мир

Прежде чем переходить собственно к схеме, снятой со «Стрелка», принципиально отличной от вышеописанных, придется коснуться еще одной схемы, которая использовалась нами в прошлые годы и является продолжением и усложнением шестеренки. Это так называемая двухслойная схема. К слову сказать, я вовсе не считаю все нижеизложенное каким-то непревзойденным ноу-хау, просто мне не попадалось опубликованных описаний аналогичных игр, вот и не ссылаюсь ни на кого. <...>

Шаг первый. Делается несколько миров, простеньких, но качественно замкнутых, и завязывается в шестеренку.

Шаг второй. Придумывается совершенно другой мир, никак с предыдущими не связанный, закладывается достаточно жесткая ситуация для двух-трех персонажей, после чего строится проекция этой ситуации на игровой плацдарм.

Для примера: вот есть средневековый двор со всеми своими кознями и феодальными нормами, а в него залезают две группы засланцев из будущего, одна из которых желает повернуть историю вот так, а другая – вот этак. Мир будущего – это мир конкуренции двух команд, он на игре никак не явлен, поскольку все «агенты» качественно косят под местных. А сами агенты мир средневекового двора представляют себе достаточно хорошо – они смотрят на него как бы сверху, из второго слоя. И их задачи, хотя они к дворцовым разборкам не имеют совершенно никакого отношения, могут быть решены только средствами плацдарма – интригой, заговором, подкупом, переворотом.

Таким образом, игровой мир представляет собой две параллельные фигуры, но с одной из них можно на другую смотреть, а наоборот – нет (схема 3).

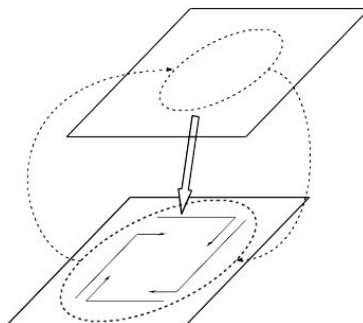


Схема 3

Сплошная стрелка – направление взгляда из мира в мир, пунктирные – направление проекции.

Шаг третий – это послеигровой разбор. Уважаемые коллеги, давайте послушаем отчет двух групп... Игроки первого слоя хлопают глазами: как, тут еще и какие-то засланцы были? А почему мы их не заметили? Действительно, почему? И самый интересный разговор с двумя, как правило провалившимися, группами: а оргпроект у вас был, коллеги? А если бы еще раз и туда же, как бы вы действовали?

<...>

И вот тут пора сделать одно очень тяжелое замечание, которое напрочь опрокидывает все приведенные выше рассуждения. Дело в том, что все схемы, в статье описанные, при всей их работности, проверенности и играемости, строго говоря, не имеют права называться схемами миров, пусть даже и игровых. Просто потому, что по понятию мира, мир нельзя описать в плоскостном представлении. И дело здесь не в геометрическом образе – нарисо-

вать-то можно как угодно. Просто опять-таки есть в культуре представления, которые описываются только на двух ортогональных плоскостях, которые в проекции друг на друга дают, как всем известно, ноль. И только при наличии подобных представлений можно ставить вопрос о мире. А в ролевой игре задать больше, чем параллельные плоскости, сколько бы их там ни было, пока не получалось. Если получалось, то случайно. Если это и фиксировалось, то воспроизвести не выходило.

Вот и выходит, что мы пытаемся в плоскую конструкцию запихать вещи, иначе, чем в ортогональной развертке, неопишуемые. И они, разумеется, туда не лезут. <...>

4. Перпендикулярный мир

Оставим пока культурные представления и ортогональные плоскости. Я поступлю просто: проанализирую кусок работы по созданию игрового мира и на этом материале попробую показать, как устроена схема этой игры. Маленькое замечание: я опять возвращаюсь к тому представлению об игровом мире, которое использовалось во всех предыдущих разделах, еще раз напомнив читателю о том, что это на самом деле не мир, а просто я его так на данный момент называю.

Итак, в устройстве игры «Стрелок» присутствовало несколько вполне банальных элементов, довольно часто встречающихся в играх. Для нашего описания наиболее важны следующие:

1. Два мира, связанных между собой по схеме 1 (мир старателей и мир индейцев – здесь и далее см. описание игры «Стрелок»).
2. Не имеющая прямого отношения ни к одному из этих миров, история Джона Грея.
3. Тайное общество стрелков.
4. Простроенные связи между всеми этими элементами в замысле игры и их игровое отображение на плацдарме.

Первые три пункта я здесь подробно раскрывать не буду – это сделано в другом тексте, а вот на последнем стоит остановиться особо.

На первый взгляд кажется, что речь идет о двухслойном устройстве игры, описанном выше, но есть несколько принципиальных отличий, позволяющих говорить о новой схеме. Представление о Джоне Грее складывалось в процессе игры у всех игроков плацдарма, кто хоть что-то делал, поскольку Джон Грей на схеме полигона (а не плацдарма!) находился на пути всех активных действий. Он как бы стоял стеной между действием и результатом. При чем это было очень просто, без всяких там запредельных представлений и философских далей. Вот идет, к примеру, игрок, играющий старателя, за золотом, а по дороге на него выскакивает страшный Джон Грей, про которого ясно сказано в федеральной бумажке «Wanted!», что он – маньяк-убийца, и вообще нехороший человек. И героический старатель на всякий случай начинает палить в Джона Грея из пушки, а тот мало того, что не убивается, а еще и ослепляет нашего героя или тяжело ранит. (То, что Джон Грей ни на кого первым не нападал, просчитали всего несколько человек на плацдарме и только к середине игры.) <...>

У индейцев также складывалось представление о Джоне Грее, но не такое, как у старателей, а другое, соответствующее их картинке. Дело в том, что мастера написали перед игрой древнюю легенду, зная которую наизусть, шаман без труда отмаркировал для себя странного человека, обладающего ужасным даром убивать и калечить. Для индейцев Джон Грей стал человеком, в которого вселился самый страшный дух, и поэтому от него нет никакого спасения.

Два важных момента: во-первых, Джон Грей был пугалом не только по загрузу мастеров (маньяк и одержимый), но и по действию, которое игроки могли ощутить на собственной шкуре. Про него не только говорили, что он маньяк (или одержимый), он постоянно действовал, как положено маньяку или одержимому. Поэтому игроки сами маркировали его, как злодея – у них складывалось свое, а не навязанное мастерскими словами представление. Во-вторых, существовали два разных представления, сложившиеся естественным образом. И носители обоих представлений были свято уверены, что их представление более продвинутое, а оппонент ни черта не понимает.

А теперь самый главный момент. И те, и другие были совершенно неправы. И не имели практически никакой возможности узнать, как все обстоит на самом деле. Поскольку для

того, чтобы попасть в мир Джона Грея, недостаточно было просто что-то узнать, увидеть, догадаться. Надо было выйти из мира плацдарма и отправиться по перпендикулярной плоскости. Нескольким игрокам это удалось. Они сопоставили несколько точек, в которых было хоть что-то известно о Джоне Грее, и точки легли на одну прямую – ту самую, по которой мир опасности пересекал основной мир плацдарма.

<...> Восстановлю только ход мыслей этих игроков, поскольку в этой статье это очень важно. (Я его не сама придумала, они после игры рассказывали, как дошли до жизни такой.) Надо найти героя. Это, скорее всего, самая яркая личность на плацдарме. <...> Стоп, а кто сказал, что Джон Грей – злодей и маньяк? Вон индейцы его чуть ли не за духа-покровителя почитают, поговорить с ним можно, на людей он сам не кидается... Так, еще раз стоп! Он первым когда-нибудь напал? Нет. Он отказался женщину убивать, когда ему за деньги это предложили... А кто сказал, что герой не должен убивать бандитствующих молодчиков, которые лезут на чужую землю за золотом? Кто сказал, что герою запрещена самооборона? <...> И тут случается у одного из них форменный инсайт – так ничего и не придумав, он подходит к злодею-герою и на автомате говорит, вспомнив в последний момент текст бумажки «Wanted!»: «Джон Грей! Вы нужны Космофлоту. То, что вам известно, необходимо тем, с кем вы воевали плечо к плечу.» Точнее попасть было невозможно. А исходили они из простой, в сущности, посылки – если это честный офицер в бегах, значит, что-то знает, что не положено. <...>

Если это попробовать обобщить, то получается следующее. Делается яркий, можно сказать, «публичный» персонаж, который укладывается в банальные представления игроков ролевой игры – монстр и монстр. Но для какой-то группы, у которой по загрузу мозги крутятся в другую сторону, поскольку они ищут человека с заданными характеристиками, его действия значат Другое, не то, что для остальных, они находят нечто, о чем с ним можно говорить так, чтобы он не стал действовать, как монстр. Можно попасть в его мир, если вспомнить, что он – офицер, и прикинуть по действиям, что ведет-то он себя, как офицер в сложной ситуации, а не как серийный убийца. (Никто не заметил в запале игры, что даже имя ему дали весьма характерное – капитан Грей, романтический герой всех времен и народов.) А кто этого не заметил и не подумал, тот и стучался о Джона Грея, как о стенку головой, потом разбегался еще раз, пытаясь прошибить ее лбом, и, разумеется, получал предыдущий результат.

Тут надо отметить одну важную особенность игрового (да и неигрового, впрочем) мира. Если он на плацдарме случился, то его видно всем, кто об него стукнулся. Если на пути действия возникает препятствие, непреодолимое привычными средствами (ну не убивается он из пушки, не у-би-ва-ет-ся; и не убалтывается банальным путем: слушай, мужик, а может, ты пойдешь отсюда, а? может, тебе чего за это надо, а?), если от этого больно и обидно по жизни (а не по игре) – ну как же так, ну неужели сделать ничего нельзя?! Вот это и есть перпендикулярная плоскость, на которую, не подумав, не перейдешь. Можно только лбом стучаться. Это самое простое проявление мира, который не может быть до конца понятным, в котором нельзя ухватить все, что тебе надо для действия – можно только вслепую, наугад, и то, только если очень надо.

<...>

Мир неведом до конца. Мир не предсказуем полностью. Мир обязательно подложит тебе свинью, даже если ты про него что-то понимаешь. И даже если ты подействуешь точно и получишь то, к чему стремился, оно обязательно окажется чем-нибудь другим, совсем не тем, чего ты ожидал. И в следующий раз будет так же, как в первый. <...>

А теперь – попытка схемы.

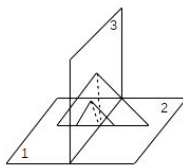


Схема 4

В отличие от схемы 1, где все представления в конечном итоге можно освоить, поговорив со всеми игроками и собрав все закрытые на начало игры сведения, и в отличие от схемы 3, в игре по которой невозможно узнать ничего про второй слой, мы имеем следующее. Мир 1 и мир 2 связаны, как и в схеме 1. Но при этом мир 3 устроен таким образом, что его проявления по-разному, но понятны представителям миров 1 и 2. И при этом есть несколько действий, которые выпадают из банальной интерпретации действий представителей этих миров (маньяк, ни на кого не напавший первым; дух, требующий денег), но на первый взгляд незаметны за массой других фактов. Если выделить эти выпадающие факты и попытаться восстановить, что они означают, то получается реконструкция каритнки 3 (но не сама картинка – она не восстановима целиком в принципе). Исходя из этой реконструкции можно осмысленно подействовать, и только, но на ролевой игре, как правило, больше и не надо. Важная деталь: чтобы помыслить, что факты допускают более одного толкования, необходимо, чтобы они изначально толковались более чем одним способом. Если бы не было мира 2, то как предположить, что факт значит что-то, кроме того, что все говорят? А если разные группы говорят по-разному, значит, возможно и свое собственное толкование – кто ж его знает, как на самом деле?

Вот, пожалуй, и все, что сейчас более-менее понятно про перпендикулярный мир. Спасибо Киру Булычеву за красивый термин и сюжет этой игры.

5. Граничный мир

Тут придется сознаться, что в предыдущем разделе я немножечко слукавила. Дело в том, что группа, которая описывалась, как прорывная, построившая свою интерпретацию и совершившая за счет этого точное действие, принадлежала не совсем к миру 1 на схеме 4. А точнее совсем не к этому миру. Это были представители сразу двух миров – 1-го и еще одного, на указанной схеме не отраженного. Так что лукавство состоит в следующем – я не знаю, есть ли у персонажа, принадлежащего только одному миру, шансы построить свою картинку перпендикулярного мира, и догадываюсь, что нет. Но, в конце концов, можно на отдельной игре проверить, работает ли схема 4 в ее чистом виде. Хотя, опять-таки, у меня есть основания предполагать, что еще один мир, кроме формально-сюжетного, каковым и является по сути мир 1 или 2, будет скрыто присутствовать – например, за счет наличия у игрока каких-то профессиональных представлений, в силу образования или собственной вводной, придуманной без участия мастеров.

Тут необходимо описывать еще один «мир», каковой должен присутствовать в сюжете описываемой сложной игры. Я уже намекнула, что это необходимое условие замыкания мира в его нормальном общекультурном значении, теперь говорю открытым текстом, оговариваясь опять, что это мое предположение, пока еще неподтвержденное. Я обозвала этот мир граничным, поскольку он задает границу игры: все, что за ним – уже мастерское представление или пожизненные фиксации. В игре «Стрелок» граничным миром являлось следующее представление: «А на самом деле это все происходит не взаправду, а в матрице, в виртуальной реальности, в сетевой игрушке высочайшего класса.» И персонажи, приходящие «оттуда», из реального мира в матрицу, по сюжету отличались от остальных одной маленькой деталью – они помнили, кто они есть в реальном мире, и, соответственно, точно знали, что все их окружающее – виртуальность, фикция, сложная программа на о-очень большом компьютере. <...>

Вам это ничего не напоминает? Лично мне – мастерского персонажа, которому на установке в мастерятнике сказали: «Делай, что хочешь, но на игре должно произойти то-то и то-то. И смотри, не светись – все должно произойти естественно...» Таким образом, несколько конкурентных по отношению друг к другу групп загрузили «на мастеров». Им необходимо было повернуть игру строго определенным образом. А для этого надо было понять ее устройство, поймать ее ритм, построить оргпроект. Классическая работа мастера по управлению игрой.

Словом, три группы, описанные в приложении 5 к сценарию, это фактически три маленьких мастерских группы, выпущенные на один плацдарм. И мастера-организаторы этой игры находились в лишь немногим более выгодном положении, чем они – мы знали недостающие куски, которые оставили им на сладкое, но и мы тоже не знали, кто герой, которого они искали. Мы искали вместе. Только наша задача была на порядок сложнее – надо было построить игру так, чтобы он с гарантией появился. А им – не пропустить клиента, как только он появится. Неудивительно, что по напряженности и богатству игры эти три группы давали сто очков вперед всем остальным игрокам. Разве что мастерам было еще веселее. <...>

А на схеме это можно условно изобразить так:

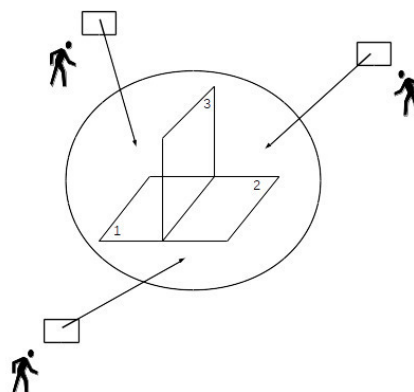


Схема 5

Стрелочки изображают действия «полумастерских» групп по отношению к плацдарму. Квадратики – их представления, основанные на загрузке и на собственных наблюдениях. Стоит отметить только то, что они тоже попадали в ортогональную развертку первого слоя. Сложность их работы и состояла в том, что они были вынуждены двигаться сразу в двух мирах – мирах уже всамделишных, а не игровых – мире вестерна и мире спецслужбы. Я не стала загромождать графему еще одной ортогональной разверткой – читатель при желании сам может дорисовать отдельно Схему 6 – мир спецслужбы без мира вестерна, чтобы не громоздить схему на схему.

6. Вместо заключения

<...> Если отбросить словесное пижонство, то «Мир, который построил Джек» – это фраза с ключевым словом «построил». Именно построил – сознательно и почти запланированно. Не из серии – вдруг получится. Я пыталась описать нашу работу с точки зрения деятеля, который гарантирует результат своей работы. Мне кажется, что один из результатов работы мастера – это замыкание игрового мира для всего плацдарма. Того мира, который он считает важным и необходимым для того коллектива, с которым он играет. Мы пока не компания по продаже виртуальных круизов, фигурировавшая в сюжете игры «Стрелок», но кое-что гарантировать можем.

Есть еще один подводный камень, о котором я не могу не предупредить любознательного читателя, решившего заняться постройкой миров. Хотя этот текст и написан в форме шуточной, но методички, не стоит пытаться воспроизвести игру «Стрелок» или использовать одну из приведенных выше схем. Игры по схемам не строятся по моему глубочайшему убеждению. Я описывала работу по созданию игрового мира с одной единственной целью – предъявить некоторое представление о мире, используемое при создании игр нашей группой. Больше ничего в этом тексте нет. <...> Если совсем коротко резюмировать все вышесказанное, то я обсуждала один простой тезис: строить игровые миры можно только при условии, что признается множественность миров, и, как следствие – множество взаимоисключающих представлений о мире, равноправных и равноположенных. Без приоритета одного представления перед другим. А игра покажет, какое из них более жизнеспособно.

Совсем немного теории

Л. Смеркович, П. Шилов

Публикуется по: Урок игры. 2008.

Теги: ролевые игры, мир, сюжет, полигон

<...>

Смысл ролевой игры

Для начала давайте разберемся с тем, что не делает ролевая игра. Она не передает знаний, не развивает умений, не занимается постановкой навыков. <...> Многие наши коллеги-педагоги морщат нос и надменно говорят: ну да, игра вызывает интерес к предмету, но никакого образовательного эффекта не несет. В чем-то они, наверное, правы – сама игра ничего, кроме игры, не несет, и нести не может. Другое дело, как учитель распорядится итогами игры, что он будет обсуждать со школьниками, побывавшими в шкурах королей, рыцарей и купцов, как он поможет им отразить полученный специфический опыт. А чтобы организовать этот сложный разговор, к нему необходимо готовиться задолго до самой игры. И пока единственный доступный нам способ этой подготовки – это с самого начала понимать, какой социальный институт захватывает данная игра. Значит, придется разбираться, что такое социальный институт и с чем его едят.

Под социальным институтом мы понимаем то, без чего не мыслится человеческая цивилизованная жизнь в обществе. Например, институт семьи, институт права, институт власти.

<...>

Институтов не так много, но далеко не со всеми мы сталкиваемся непосредственно, про какие-то мы только слышали или читали. И про каждый из них, независимо от того, есть они в нашей собственной жизни или они где-то далеко от нас, мы твердо знаем, что он должен быть, потому что иначе быть не может. С. В. Попов в статье «ОДИ: мышление в зоне риска» пишет так: «Институционально – это не значит, как сейчас часто понимают, „организационно“. Это значит – на уровне всеобщих культурных прототипов социального поведения и действия. Так же, как институт семьи, например, закреплён не на уровне государственных актов или соглашения отдельных людей, – он закреплён на уровне „социальной подкорки“, – а за ним стоит определенный тип человеческой культуры, цивилизации, этнического инстинкта выживания. А уже внешне он оформляется в учреждениях, традициях, законах. При этом большинство людей, как правило, не знают и не подозревают, почему именно такой тип семьи они создают, почему они ее вообще создают: для них это настолько естественно, что они считают свое поведение просто нормальным человеческим поведением. Человек не в силах изменить институциональные основы семьи. Он может разрушить отдельную семью, но миллионы других людей будут с маниакальным упорством жениться, растить детей и нянчить внуков – без всякого объяснения себе и другим, почему именно так необходимо. И с таким же упорством играть в игры».

Последняя фраза – очень важная. Игра – тоже институт. Причем самый древний из ныне существующих. Он обладает странным свойством: втягивать в себя элементы любых других институтов. Дело в том, что институциональные формы всегда задаются неформальным, неписаным образом, поэтому с ними легко играть. Так, например, в военном училище не котируются курсанты, ни разу не сбегавшие в «самоволку» (чем не игрушка?). У них могут быть прекрасные оценки, но их не уважают не только однокашники, но и преподаватели. Разумеется, если курсант попался, его накажут по всей строгости устава, но при этом все понимают, что из мальчишки растёт офицер. Дело в том, что деятельность военного требует от человека соблюдения дисциплины, субординации и ещё целого свода жестко формализованных правил. А институт армии живёт на людях, способных принимать решения на свой страх и риск, выкручиваться из опасных неожиданных ситуаций и действовать нестандартно. В обучении это невозможно передать, ни в каких нормах деятельности этого не схватишь, но без этих личных свойств человек не сможет жить в армии.

Собственно, это главная особенность любого института – благодаря институциональным формам сфера деятельности или культуры становится для человека не только источником дохода или механически выполняемой работой, а частью жизни. Радость школьника, несколько лет корпевшего над гаммами и вдруг сумевшего сыграть не ноты, а музыку; гордость студента, у которого впервые подтвердилась простенькая, но его собственная научная гипотеза – все это выходы в институциональный план, в профессиональное сообщество, на котором институт живет и воспроизводится.

Образование – это тоже институт, живущий на нас, педагогах. Наша с вами привычная задача – втянуть ребенка через освоение учебной деятельности в этот институт, чтобы процесс обучения был для учащихся (хотя бы для некоторых из них, скажем честно) осмысленным занятием. А дальше – через дальнейшую учебу, в том числе на рабочем месте на первых порах после обучения, может быть, если повезет, молодой человек сумеет прикоснуться еще к какому-то институту. Если повезет.

Современный мир устроен таким образом, что для успешной социальной жизни большинству людей совершенно не обязательно быть причастным к какому-то институту. <...> Поскольку институты – это то, что определяет человеческую жизнь, то, не имея к ним никакого отношения, быть человеком невозможно. Другое дело, что это никому, кроме самого человека, не нужно – покупается не человечность, а квалификация, компетенции и т. д. Но, позвольте, мы растим людей или обеспечиваем машины деятельности человеческим материалом? В большой степени все-таки обеспечиваем, по крайней мере, деньги нам платят именно за это, как и в любой другой современной системе деятельности. <...> Все совершенно логично, если не задумываться о будущем. Нам бы хотелось, чтобы в будущем жили не, скажем, потребители или электорат (эти категории живых существ, собственно, не живут, а потребляют и избирают – ничего другого от них не требуется), а люди.

И вот тут появляется в нашей работе ролевая игра. Она позволяет сделать очень странную вещь: столкнуть человека с институциональной формой без включения в соответствующую деятельность. Представляете? Можно выиграть или проиграть войну, не пройдя военной академии, а имея самую начальную военную подготовку. Можно раскрыть тайну, распутать хитроумное злодеяние, не будучи опытным следователем или контрразведчиком – достаточно любить читать детективы. Можно создать свое собственное государство, человек на 100, к примеру, даже если тебе нет 21 года, но ты – лидер в своей компании. Главное – хотеть совершить нечто самостоятельное, свое, не навязанное кем-то извне. Движение ролевых игр начиналось именно со стремления нескольких десятков людей пожить какой-то иной, не привычной для них жизнью. Это желание оказалось очень заразительным, надо отметить.

В игре есть шанс, гораздо больший, чем в обычной жизни, столкнуться с каким-то из институтов. Игра втягивает в себя институциональные формы и позволяет в них подвигаться, а машины деятельности превращает в игрушки. Или, иначе, в игре можно пожить идеей какого-то института, а вот осваивать для этого все прилагающиеся к ней деятельности целиком не обязательно – достаточно их отдельных элементов. В этом и состоит образовательный смысл ролевой игры – столкновение человека с институциональной формой. А деятельности можно освоить после, когда человек обдумает и обсудит результаты игры, все взвесит и решит, что он готов выбрать для своей жизни именно этот путь.

<...>

Устройство ролевой игры

Теория в таком деле нужна как индюку амбиller.

Макс Фрай

Утверждение, вынесенное в эпиграф, разумеется, шутка, но в каждой шутке есть только доля шутки. В работе по созданию игр, и не только ролевых, нет ничего ценнее собственного опыта, а потому теория, как она сейчас есть, представляет собой некий «костыль» для начинающих практиковать игровые методы как форму своей работы. Надо же с чего-то начинать. Тем более, что теория ролевой игры есть результат рефлексивного осмысления опыта проведения игр, в том смысле, что классической научной теорией она не является, это просто «теоретически упакованный опыт». Другой аспект неклассического характера теории ролевой игры связан с тем, что теоретические построения здесь отличаются от научного знания своей практической ориентацией. Они описывают не то, что «есть на самом деле», а то, что необходимо создать. В этом плане теория игры похожа на теорию проектирования, ибо элементы проектирования в работе по созданию игр есть, и вопрос, на который надо ответить, также совпадает: что надо сделать и как? В отличие от науки, для которой основной вопрос: каковы законы исследуемого объекта?

Итак, речь пойдет об устройстве игры, но, как уже было сказано, не об объекте «ролевая игра», а об основных понятиях, необходимых для создания игры, о ключевых элементах работы по созданию игры, о языке описания и обсуждения работы по созданию игры.

В ролевой игре обычно выделяют четыре блока, каждый из которых, фактически, обозначает направление и группу работ:

1. мир;
2. сюжет;
3. правила;
4. фишки.

С другой стороны, выделенные блоки являются ключевыми понятиями игропрактической работы. Они, безусловно, связаны с тем содержанием, которое им приписано в других областях деятельности, но имеют и собственно игровую специфику.

Мир

Под термином «мир» мы будем понимать пространство существования людей, вещей и всего остального, что существует. Возможно, такая трактовка не во всем соответствует нормам профессиональной работы в философии и культурологии, но, работая с играми, чаще всего требуется давать такую трактовку термина, которая, во-первых, удобна создателю игры, а во-вторых, не сильно противоречит культурному употреблению данного слова. Сложность использования категории мир в работе по созданию игры в том (тут мы нахально перефразируем Маркса), что «все предыдущие представления связаны с описанием мира, а мастеру приходится совершать работу по созданию мира». Нам не хотелось бы говорить «сотворение мира», чтобы избежать аналогии с демиургом. Кроме того, необходимо подчеркнуть, что мир, возникающий в игре, появляется и «начинает жить» благодаря усилиям многих людей. Вклад мастера в это дело очень весом, но он не единственный и не абсолютный. Мир нельзя свести к описанию мира в тексте или картинке, в этом смысле мир, если он на самом деле таковым является, «живой», и все, что существует в этом мире, имеет возможность изменяться и изменяется зачастую непредсказуемым образом. Соучастие мастера в создании мира состоит в том, чтобы, во-первых, «нарисовать» картину мира, а во-вторых, «оживить» ее, запустив туда игроков. Подходы к игре бывают разными, но нам всегда важно, чтобы игроки попали именно в заявленный мир, а не в какой попало другой. Игроки могут и не понимать, куда они попали, но если мир задан точно, то их действия будут укладываться в рамки разработанной мастером картины мира.

Итак, начнем с картины мира. Существует эмпирическая закономерность, касающаяся прежде всего ролевых игр: мир игры очень сильно похож на его создателей. А потому излагать чисто методическим языком, как построить картину мира для игры, в значительной степени бессмысленно. Мы поступим следующим образом – попытаемся построить картину мира, а потом кратко объясним, как и что мы делали. К примеру, после прочтения романа Александра Дюма «Три мушкетера» у нас появилось острое желание сделать игру на этом материале. Сразу необходимо обратить внимание, что если просто перенести имена основных действующих лиц в игру и выдать игрокам шпаги, кринолины и отравленные перстни, мы, может быть, построим игру, но будет сомнительно, какое отношение к этой игре имеет Александр Дюма и его роман. Мы по некоторому опыту смеем предположить, что никакого. А потому действовать придется так. Сначала ответить на вопрос: где и когда происходят основные события романа? Ответ очевиден – во Франции XVII века, в годы правления Людовика XIII. Здесь мы в каком-то смысле указали на мир игры. Но картина мира еще не очевидна. После этого придется отвечать еще на один вопрос: а что это значит – Франция XVII века, годы правления Людовика XIII? Что является для этого места и времени самым главным? Здесь возникает возможность творческого отношения к материалу игры, поскольку ответов может быть несколько, для одного мастера важно одно, для другого – другое. Мы бы ответили на этот вопрос так: для этого места и времени самым главным является процесс складывания во Франции абсолютной монархии. Признаем, что наш ответ может быть признан совершенно неправильным человеком, который профессионально занимается историей Франции этого периода или исследует французскую литературу XIX в. Но здесь действительно очень важен вопрос творчества. Тот, кто любит правильные ответы, на данной стадии работ может обратиться к эксперту. А тот, кто не признает экспертных мнений, может придумать что-нибудь свое. Для ролевой игры допустимы любые варианты, поскольку в нашем варианте речь идет о литературном произведении, а не исторической реконструкции.

Вернемся к нашему варианту насчет абсолютной монархии. По сути дела указанием на самое важное мы в общих чертах предъявили картину мира. Все остальные элементы,

которые необходимы для игры по «Трем мушкетерам», должны быть сводимы или выводимы из ключевого элемента картины мира. Т. е. если на нашу игру заявился некий игрок, желающий побыть на игре не слишком богатым французским дворянином, и предположим, он сам прописал свою родословную и «предыдущую жизнь», мы будем обязаны связать его историю с некой интригой в верхах. Например, его батюшка участвовал в заговоре против Генриха IV, отца нынешнего короля, заговор был организован потомками семьи Гизов, был раскрыт и подавлен со всеми средневековыми жестокостями. Все это мы думаем про себя, а игроку мы говорим примерно так: «Твоего отца убил нехороший человек, и теперь его потомки благоденствуют при дворе. Нехорошего человека звали так-то». Весь рассказ про политический заговор мы будем рассказывать совсем другим персонажам. Но если игрок пойдет по нашей наводке и будет пытаться отомстить за отца, он неизбежно вляпается в процесс становления абсолютистского государства. А в идеальном случае он будет считать, что действует согласно кодексу чести дворянина и вообще является благородным рыцарем и чуть ли не главным героем. Таким образом, картина мира нужна мастеру для того, чтобы игроки всеми правдами и неправдами оказались в данном мире, т. е. столкнулись с главным элементом картины мира, в данном случае – историческим процессом, но не на словах, а выраженном в действиях других игроков. Очевидно же, что оппоненты нашего небогатого дворянина будут видеть в нем потенциального заговорщика и врага короны, как только он сделает первый шаг на пути мести за отца. С другой стороны, что тоже важно, описанный нами герой попадет в характерную разборку позднего средневековья и будет вынужден принять чью-либо сторону в борьбе за или против создания абсолютной монархии.

В этом смысле ролевая игра очень похожа на литературное произведение или фильм. Наиболее близкий жанр – эпопеи или мыльные оперы. Автор всегда ведет речь только о главных событиях жизни своего персонажа (описывать ежедневные гигиенические процедуры совершенно не обязательно и даже вредно для качества литературного произведения). Аналогичную работу можно проделать и на основе другого ключевого элемента картины мира. Например, мы говорим, что во Франции XVII в. самым главным и принципиально значимым для всех было противостояние третьего сословия с первым и вторым, по Марксу это основное противоречие феодализма. Тогда нам потребуется немножко подправить материал игры, т. е. добавить в него события, про которые Дюма не пишет, но они вполне могли бы произойти. Например, крестьянское восстание в Гаскони, поддержанное гасконскими сеньорами и Англией. При этом большая часть того, что описано у Дюма, тоже остается. При таком подходе нам потребуется дополнить рассказ нашего героя из предыдущего варианта не могущественным врагом, которому необходимо отомстить, а очень неприятным человеком – богатым крестьянином из отцовского поместья. «Этот мерзавец сбежал и обосновался в Париже. Он угрожает тебе расправой, если ты не дашь ему и всей деревне вольную». И, опять же, мы ничего не расскажем бедному дворянину о связях безродного негодяя с купцами и ростовщиками и его реальных игровых возможностях. Заметим, что нам сейчас не важен теоретический вопрос о феодальной зависимости крестьян XVII века, можно проконсультироваться у экспертов, если возникают сомнения. Нам важно показать, что на одном и том же материале можно задать разные миры в зависимости от того элемента, который мы своей волей полагаем ключевым. Этот элемент определит состав ролей и более точное место действия. Если в первом случае нам потребуются роли только из привилегированных сословий и действие будет происходить, скорее всего, в Лувре, то во втором случае нам будут необходимы купцы, крестьяне, средние чиновники и действие перенесется из королевского двора в Генеральные штаты.

Подытоживая все сказанное – построение картины мира для ролевой игры можно описать тремя шагами.

Первый: указание на мир (где и когда происходит действие).

Второй: выделение ключевого элемента этого мира.

Третий: связывание всех потенциальных действий игроков с ключевым элементом мира.

Необходимо оговорить, что ключевой элемент мира может оказаться очень сложным и может потребовать огромных усилий со стороны мастера, в том числе и специального исследования. Например, если в качестве материала взять исторический период «вторая половина XX века» и заявить, что ключевым элементом является фондовый рынок, то здесь мастер очень легко может запутаться в экономических хитросплетениях или, напротив, впасть в полный примитивизм. Поэтому мы очень рекомендуем выбирать ключевой элемент в соответствии со своими возможностями. Мы вот не рискнем браться за фондовый рынок – слишком мало данных, кто ж нам расскажет, как он на самом деле устроен?..

Сюжет

Первое, что необходимо сказать про сюжет – забудьте, как страшный сон, все, что сказано об этом термине в литературоведении. Дело в том, что литературный сюжет создается одним человеком или группой людей, называемой соавторами, в целях построения образа. В ролевой же игре каждый игрок – сам творец своего сюжета. Легко заметить, что цели совершенно разные – построить образ или дать человеку шанс построить свой собственный сюжет. А потому все, что мы можем сказать про сюжет, есть следствие нашего опыта игр и осмысления этого опыта.

Итак, сюжет в трактовке мастера ролевой игры – единственно возможная форма описания человеческой жизни. Причем не тот вариант жизни, который описывается в резюме и некрологах, а настоящей, индивидуальной жизни, в которой случайно найденная на дороге монетка может стать неповторимым и, может быть, самым значимым событием. При этом мы вовсе не оговорились, когда назвали сюжет описанием. Разумеется, сначала игрок играет, точнее, живет в масштабе игры, а после игры воспринимает все, произошедшее с ним, как сюжет. Если этого не случается, мы бываем очень недовольны игрой. Т. е. для возникновения сюжетов на игре необходимо проделать довольно сложную работу. Как и в случае с миром, мы попытаемся немножко поделаться эту работу на ваших изумленных глазах, а потом пояснить, что мы делали.

Предположим, мы делаем игру по событиям середины XX века в Европе. Допустим, у нас уже есть картина мира и в общих чертах мы предъявили ее игрокам. К нам пришел заявляться игрок, который сказал, что хочет играть советского (английского, американского, китайского, японского – дело вкуса) разведчика. У нас нет возражений к присутствию этого персонажа на игре, поскольку его наличие не противоречит картине мира, но нам надо сделать так, чтобы этот человек поиграл. Маленькое лирическое отступление: если бы тот же игрок заявил, что он хочет играть шамана из Уганды с магическими способностями, мы, как честные люди, вынуждены были бы ему сказать, что он пришел не на ту игру, иначе говоря, его персонаж в нашей картине мира неуместен. Теперь вернемся к нашему разведчику. В нашей игре это фигура важная и значимая, мы нужны ему, он нужен нам. Но для того, чтобы работать с этим игроком в период подготовки к игре, нам потребуется роль для себя. Мастер должен будет придумать своего собственного персонажа. В данном конкретном случае наиболее эффективна будет роль руководителя разведки. Разумеется, человек, занимающий такой пост, играет в весьма серьезные политические игры, и задания, которые он будет давать своему агенту, будут основаны на том, что требуется в политических интригах, про которые агент не имеет шансов узнать ничего. Например, высшее руководство страны, на которую работает наш герой, задумало очень тонкую операцию для введения в заблуждение своих врагов. А для этого необходимо, чтобы агент провалился, и противник вытряс бы из нашего разведчика сведения, являющиеся дезинформацией. Другой шаг в этом направлении будет связан с фигурированием в задании для агента некой вещи или документа, за которым охотится либо противник, либо «наши». Если подвести итог в работе с этим игроком, ему еще до игры необходимо устроить встречу с неким персонажем, необходимым для данного сюжета, и с вещью, без которой этот сюжет будет невозможен. Само собой, персонажей и вещей может быть несколько, но по опыту можем сказать, что удобнее, когда их одна штука. В противном случае на общение с игроком у мастера уйдет слишком много времени, а это можно себе позволить только по отношению к ключевым игрокам.

Итак, для проведения сюжетной работы нужно выполнить следующие шаги.

Первый: уточнение предложения игрока (в нашем случае принципиально, на какую страну он работает).

Второй: создание мастерского персонажа для работы с этим игроком.

Третий: создание вещи, адекватной этому сюжету (в сказке это может быть волшебное колечко, в детективе – секретное письмо. Лучше не менять их местами.)

Небольшое, но необходимое уточнение. Надо иметь в виду, что сюжетная работа зачастую бывает очень тяжелой. Мало сказать, что есть секретный документ, надо еще написать его, и мало того – придется еще сочинить историю этого документа. И, как во всяком литературном произведении, история должна впечатлять, иначе игрок не станет играть – в игру не загонишь палкой, человеку должно стать интересно. То же самое и с мастерским персонажем – если он скучный и невыразительный, если говорит и делает вещи, несообразные его роли, игрок непременно встанет в позу Станиславского и мысленно произнесет: «Не верю!» И опять же, не будет играть в то, что ему предлагают. В лучшем случае он будет играть во что-то свое, а в худшем – вывалится из игры или вообще на ней не появится. Если для игрока ролевая игра – это возможность творчества, то для мастера творить – это должностная обязанность.

Фишки и правила

Мы рассматриваем фишки и правила вместе, поскольку под этими словами понимаем только фишки и правила без всякой апелляции к нашему опыту. Так, в игре шахматы есть 32 фишки и правила оперирования с ними на игровом поле. А вот поле не надо понимать так же буквально, поскольку в игре преферанс тоже 32 фишки (правда, совсем другие), но никакого материального воплощения поля нет – оно только подразумевается. Всякая игра ведется набором фишек по известным правилам на фиксированном поле.

Ролевая игра имеет некоторую специфику в плане фишек и правил. Для того чтобы ее показать, необходимо ввести одно интуитивно понятное представление об игре. Всякая игра подразумевает наличие в поле игры игрового представителя некой действительной вещи или действительного события. Самый простой пример – мальчик, который скачет на палочке. Палочка в данном случае является игровым представителем лошади. Причем наличие настоящей лошади в игровом поле разрушит мальчику игру – она брыкается, кусается, и что самое ужасное – на ней надо учиться ездить. Т. е. игровой представитель должен быть соразмерен игроку, это создает саму возможность игры. В ролевой игре игровой представитель, помимо этой ключевой характеристики, имеет как минимум еще одну – он не может быть определен навсегда, как в шашках, шахматах и карточных играх. Он создается всякий раз заново под конкретный материал игры. <...> Фишки и правила ролевой игры индивидуальны.

Здесь мы тоже попробуем в первом приближении набросать несколько вариантов фишек и правил под конкретную игру. В качестве материала возьмем канун и события английской буржуазной революции XVII в. Вопрос о фишках начинается так: как нам нужно, чтобы игроки взаимодействовали? В данном случае ответ простой – для взаимодействия игроков необходимы оружие и деньги. <...> А в данном случае необходимо два поля взаимодействия – военное и экономическое. Необходимость их наличия можно обосновать так: у короля преимущество в военной силе (обученные солдаты и офицеры), а у парламента – в области финансов (проще говоря, наличие денег). Получается, что мы предлагаем игрокам на выбор два поля. Разумеется, в игре действия игроков непредсказуемы, но мы оговариваем два набора фишек. Игрок волен играть только в войну или же в торговые операции, но в процессе игры воин может умереть от голода, а богатого купца вполне могут зарезать на большой дороге. Что касается военного набора фишек для этой игры, то он очевиден – холодное оружие (мечи, шпаги, кинжалы, доспехи) отыгрывается деревянными или дюралевыми копиями исторических прототипов в соответствии с требованиями безопасности. <...>

Как правило, в ролевых играх боевые взаимодействия легко регламентировать, чтобы обеспечить увлекательность игры и безопасность участников. С экономической игрой все гораздо сложнее. Экономическое поле тоже должно стать игрой хотя бы для некоторого количества игроков. Для Англии XVII века мы бы предложили, во-первых, ограничить число единиц оружия на полигоне на старт игры, чтобы создать возможность покупки этого оружия в игре. Т. е. указать, зачем нужны деньги. Во-вторых, и это уже сложнее, необходимо обозначить источник этих денег – торговые караваны какого-либо товара. Например, не слишком отвлекаясь от игры, игрок может собрать на полигоне мусорный пакет шишек или бытового мусора (последнее, к сожалению, в наших лесах не редкость) и пронести его под конвоем к указанному в правилах месту продажи. По дороге, разумеется, у него могут отобрать этот мешок и продать в том же месте – кто-то предпочтет собирать пустые банки и обертки, а кто-то – караулить в кустах и ждать добычи. Но, на наш взгляд, подобного хода недостаточно. Дело в том, что в тот исторический момент уже существовали банки. Мы бы немного погрешили против исторической правды и ввели бы на экономическое поле рискованный банк, дерзнувший выпустить ассигнации и другие платежные документы на сумму боль-

шую, чем он располагает в золоте (мы знаем, что такие фокусы начали практиковать на столет позже, но красиво, правда?). Таким образом у игроков появляется возможность экономической игры на разнице платежных курсов золота и бумажных платежных документов. Кроме того, банк может лопнуть в самый неподходящий момент, поскольку кто-то из игроков может догадаться скупить ценные бумаги и их предъявить к оплате золотом в слишком большом количестве.

С нашей точки зрения, введение любой фишки в игру требует адекватного ей игрового поля. Если не включить рискованный банк в нашу игру, то поиграть в экономику не получится – можно будет только использовать ее как источник денег для покупки оружия (причем довольно скучным способом: собирать шишки и мусор – не самое увлекательное занятие). <...> Но самостоятельной экономической игры не будет, пока кроме правил, задающих ценность денег для игроков, не появятся правила, связанные с самостоятельным экономическим действием, например, спекуляцией. Необходимы способы экономически победить противника – забрать его деньги себе, хоть игрой на курсе валют, хоть уже описанным способом разорив чужой банк. Экономика сложнее боевой игры тем, что в ней нужно как минимум два набора фишек – фишки, связанные с потреблением (голодная экономика, покупка в игре недостающего оружия и т. д.), и фишки, связанные с перераспределением – банковская или биржевая игра.

Работа с фишками подразумевает ответ на два вопроса.

Первый: чем отыгрывается та или иная вещь? Это должно быть удобно и не слишком затратно, лучше, если в общих чертах фишка похожа на реальную вещь (если отыгрывать кавалерию детской лошадкой, то преимущества конного воина совершенно неочевидны, а если – длинным копьём с лошадиной головой, то кое-какие свойства кавалериста имеют шанс войти в игру).

Второй: как этим играть и выигрывать?

Настольные игры: интеллектуальный полигон

Д. Забиров, П. Шилов

Публикуется по: Настольные игры: обучение и клуб. 2010.

Теги: настольные игры, полигон

Настольными называют самые разнообразные игры – от классических шашек и шахмат до красочных коробок с множеством фигурок, карт и жетонов. В этой статье нам хотелось бы обсудить принципиальные отличия настольных игр от всех прочих, а также инструментальный аспект настольной игротехники – для чего она может применяться, и почему именно она удобна для решения некоторых неигровых задач.

Полигон игры

Для того чтобы указать отличия настольных игр от других и описать их, как отдельное явление игропрактики, нам необходимо ввести одно рабочее понятие – полигон игры.

Если не вдаваться в подробности, то полигоном мы будем называть специально организованное пространство для проведения игры. Например, полигон футбола включает в себя размеченное поле, мяч, ворота, правила и судейскую бригаду. Также частью полигона футбольной игры является набор игровых мест – вратарь, защитник, полузащитник, нападающий. Полигон спортивных шахмат устроен проще – он включает доску, фигуры и шахматные часы, в особо серьезных случаях – арбитра. Обратите внимание, что в шахматах тоже есть игровые места, но они различаются только цветом – черные и белые фигуры. Ну и, конечно, важным элементом полигона являются правила.

Итак, полигон игры включает в себя пять элементов:

- Поле игры – пространство, в котором совершаются игровые действия. Для того чтобы создать поле, необходимо его ограничить, т.е. отделить какой-то границей от неигрового пространства, и особым образом организовать внутри.

- Игровые места – набор средств и способов совершения игровых действий, допустимых для данного игрока в данной игре. По сути дела, игровое место – это представитель игрока в игре, кукла, которой он управляет посредством «веревочек», доступных в данной игре (более подробно об игровом представителе – см. С. Попов, Мышление в зоне риска, Magister Ludi №5, 2003 г.).

- Игровые вещи – объекты игровых действий. Например, в шахматах игрок действует посредством передвижения фигур, а в футболе игровая вещь и вовсе одна – это многострадальный мяч. Объектом игры часто выступают также, например, так называемые «победные очки» – маркеры успешных действий, дающие в сумме рейтинг игрока.

- Правила игры – регламент игры, состоящий из запретов и предписаний, собственно, и формирующих процесс игры. Например, в шахматах запрещено ходить конем по диагонали, а во время шаха предписано защитить короля.

- Механизм организации игры – примером одного из механизмов организации игры является судейская бригада в футболе (другими примерами являются мастерская группа ролевой игры, а также руководитель и команда игротехников организационно-деятельностной игры). Механизм организации игры может быть построен и без людей, например, шахматные часы в шахматах. Или еще более безличный пример – система фотофиниша в гонках.

А вот теперь о настольных играх

В контексте полигона настольную игру отличают три принципиальных момента. Во-первых, неизменность полигона в течение всей игры – неважно, как устроена игра, полигон к ней прилагается и определен раз и навсегда. Если его поменять, то получится совсем другая игра, например, игра на поле 10 на 10 клеток по шахматным правилам и с несколькими дополнительными фигурами и называется по-другому (омега-шахматы), и играть в нее нелегко даже опытным шахматистам, поскольку рисунок игры сильно изменяется, и стратегия и тактика становятся иными.

Во-вторых, игровые места в настольной игре расположены вне поля игры, «за доской». Какие бы ни были фишки на столе, игровые представители – это не фигурки на доске, а те, кто сидит напротив друг друга с веерами карт в руках и (или) хитрыми расчетами в головах. Представитель в настольной игре – это роль класса «шахматист». И, наконец, в-третьих, для организации настольной игры, как правило, не требуется никаких дополнительных механизмов игры, кроме самих игроков. В шахматы можно играть и без часов, шахматные часы и арбитры – требование скорее спортивной индустрии, нежели самой игры. Это очень важная особенность игры – для нее не нужны ни судьи, ни ведущие, поэтому она воспроизводима и экономична в плане игротехнических кадров, они трудятся только в период разработки игры, пока она не выпущена в тираж.

Большая часть других игр создается во время их проведения совместно с их участниками – например, играя в дочки-матери, дети «достраивают» игровую действительность, придумывают новые правила, вводят новые игровые вещи. То же можно сказать и о ролевых, и об организационно-деятельностных играх. Настольные игры более жесткие в этом плане, в них полигон задается раз и навсегда, и поэтому они очень требовательны к качеству разработки полигона – какие игровые вещи и правила мы зададим, такие у нас и будут, и никаких других. Если ошибиться в игромеханике при создании игры, то ее уже нельзя будет поменять «по ходу».

То же относится и к механизмам организации – в настольной игре они должны быть самоочевидны, вытекать из правил и не требовать решений внешнего арбитра. Фигура съедена или нет, точка на карте занята вашими «войсками» или не занята, и никаких фотофинишей не предусмотрено – их не засунешь в коробку. Чаще всего хорошие настольные игры имеют встроенный механизм саморегуляции – игроки следят друг за другом, потому что им выгодно выполнение правил противоположной стороной.

Как следствие, при разработке настольной игры важнейшей частью работы является создание того, **во что мы будем играть**. То есть некоторой конструкции, которая «принуждает» игрока действовать определенным образом. В шахматах, например, надо действовать стратегическим образом – ставить цели, разбивать цели на задачи, обеспечивать привлечение необходимого ресурса для достижения цели. Можно, конечно, этого и не делать, но тогда ты не выиграешь против сильного противника или вообще не войдешь в игру, не поймашь ее азарта и красоты. Стратегическое мышление – основа прообраза шахмат, древней индийской битвы, и хотят шахматисты или нет, но они вынуждены мыслить, как военные стратеги, то есть играть в войну.

Внести в игру нечто, заимствованное из деятельности, причем работающее с гарантией для любого игрока, севшего за доску – крайне суровое требование. Как же достичь его выполнения?

Пример разработки

Попробуем разобрать построение настольной игры на примере. Предположим, нам захотелось поиграть в детектив. Первый вопрос, на который нам надо ответить: «Каким образом действует герой детектива?» На наш взгляд, действие в детективе можно разбить на три такта: выявление улики, построение версии, проверка версии. Необходимо подчеркнуть, что такое понимание детектива является нашим собственным, мы так решили, как создатели игры. Вполне возможен другой вариант, но нам интереснее этот. Получается, что требование к полигону должны быть таковы:

- На поле игры появляются улики – следы действий других игроков.
- Улики могут быть прочитаны и истолкованы несколькими способами.
- Улики должны давать возможность построить версию происходящего.
- Версия должна быть проверяемой.

Итак, мы получили некую конструкцию, которую можем перевести в конкретное устройство поля игры, набор фишек и правил. Следует особо отметить, что содержание полигона, то есть положенная в основу игры конструкция, не всегда совпадает с антуражем игры (названием и образами игровых вещей и элементов поля). Грубо говоря, не всякая игра с ракетой и звездами на обложке является игрой про космические путешествия. Это не значит, что она непременно плоха и неинтересна, она просто про что-то другое. Смысл антуража – обеспечить внешнюю привлекательность игры, в этом его задача и функция. Мы можем содержание игры спрятать, упаковать в такой антураж, который будет лучше продаваться или просто привлекать игроков «на интерес».

Так, для игры в детектив, мы, например, можем взять военно-морской антураж – почему бы и нет? Один игрок управляет подводной лодкой – игровой вещью, которая может скрытно передвигаться по полю. Другой игрок может управлять конвоем кораблей и судов. Задача подводной лодки – потопить транспорт, задача конвоя – довести транспорт до указанной в правилах точки. Подводная лодка – «преступник», она оставляет следы, так как каждые пять ходов она должна всплывать, оставляя таким образом «улики» в виде своего текущего местоположения. Игрок, управляющий конвоем – «сыщик», он должен вычислить курс лодки, выстроив версию на основе «улик», и поймать «преступника» – нанести точный торпедный удар, не допустив потопления транспорта. Совершенно очевидно, что поле для этой игры должно быть обеспечено простой и удобной системой координат – например, все клетки поля пронумерованы. <...> Впервые эта игра была опубликована в журнале «Костер» в 1966 году, авторов, к сожалению, мы не знаем.

Применение настольных игр

Настольная игра как инструмент может быть применена как минимум двумя способами. Первый способ – настольная игра «сама по себе», когда мыслительная конструкция, лежащая в основе игры, содержит образовательный потенциал. Такая игра вынуждает игрока действовать согласно некоторой культурной норме. Примером такой игры является обучающая игра «Современный город», опубликованная в этом сборнике в разделе «Разработки под задачу».

Второй способ применения настольной игры – когда она вся, целиком, может стать игровой вещью в рамках другой, объемлющей игры <...>.

Крайне близкой к настольной игре по свойствам и характеристикам является компьютерная игра, однако мы, как коллектив разработчиков, предпочитаем настольные игры. Причин тому три. Во-первых, настольная игра способствует живому общению и взаимодействию между игроками и, как следствие, поднимает еще целый пласт коммуникативных компетенций. Во-вторых, для участников игры, особенно детей, важна вещьность игры – красивые фигуры, возможность руками переставить фигуру из поля в поле, яркое напечатанное поле игры и так далее. В-третьих, отсутствие в устройстве поля настольной игры компонентов современных компьютерных технологий облегчает понимание и рефлекссию происходящего в игре.

Мы полагаем, что в будущем для обучения различным предметам и сферам деятельности будут разрабатываться не только учебные методики, но и настольные игры. Их достоинства в дидактическом плане, на наш взгляд, очевидны – хорошо сделанная «настолка» не требует от преподавателя особой игротехнической подготовки, легко осваивается и учащимися и учителями, а при этом дает богатый материал для дисквалификации игроков и «работы над ошибками» на примерах конкретных проигрышей и провальных действий.

В заключение хотим отметить, что проектирование настольной игры является, помимо всего прочего, обязательным этапом обучения игротехнике. Работа со сложным полем, отвечающим ряду требований, умение видеть и создавать схему, запускающую нужную игру для любого коллектива – все это дисциплинирует начинающего игротехника, заставляет его рассчитывать не только на собственное обаяние и умение дружить с игроками, но и на мыслительные конструкции, заложенные в игру.