

# **Ролевые игры:** Глядим назад, следов не видя там

Ролевой конвент «Комкон»

Москва  
2013

## Благодарности

*Ролевые игры с самого своего появления отличались особенной атмосферой неформальных отношений. Мы все прекрасно знаем, как очень тяжело подчас бывает работать с талантливыми, творческими людьми, особенно если речь идет о том, что их действительно волнует. Эта книга стала плодом работы множества энтузиастов, которые в течение почти что полугода писали, собирали, готовили и оформляли результаты того, что ролевое движение наработало, по крайней мере, за последнее десятилетие. Мы надеемся, что этот труд послужит примером для многих других авторов и издателей, ведь еще столько материалов ждут своего часа.*

*В первую очередь мы хотим поблагодарить за участие авторов, фотографов и всех тех, кто помогал собирать и оформлять статьи. Без ваших мыслей, идей и, главное, работоспособности мы попросту ничего бы не смогли сделать. Ведь это действительно очень тяжело – сесть, собраться и оформить результаты уже завершенного проекта. Но именно за счет таких людей возможно воспроизводство и развитие культуры.*

*Нельзя не отметить команду, которая работала над книгой. Это редактор сборника Алексей Федосеев (Флоран), дизайнер и верстальщик Евгения Венина (Низгл), корректоры – Ирина Землякова (Алькви) и Хейтэлл. Спасибо вам за профессионализм, самоотверженную работу и терпение.*

*Публикация этой книги была бы невозможна без поддержки Межрегиональной общественной организации «Игры будущего» и оргкомитета ежегодного ролевого конвента «Комкон», Центра интерактивных образовательных технологий МГУ им. М.В. Ломоносова, а также лично Олега Молодых.*

*Наконец, мы благодарны всем тем, кто в течение уже более чем двух десятилетий творит, играет, описывает, фактически создает наши ролевые игры. Пожалуй, любой из вас внес свою, хоть, может быть, и небольшую лепту в содержание этой книги. Главное теперь – не останавливаться на достигнутом. Играйте в игры, делайте игры, описывайте игры!*



# Содержание

Введение.....	6
<b>История игры</b>	
<i>Лариса Бочарова «Возвращение Дон Кихота».....</i>	8
<i>Александра Хохлова (Стрела) «О развитии ролевых игр в России».....</i>	16
<i>Ярослав Кот «Длительная ролевая игра Жукова».....</i>	22
<b>Образцы игры</b>	
<i>Дмитрий Антипов (Невилл) «Три великие игры в истории российского ролевого движения».....</i>	30
<i>Иван Перепелкин (Рингл) «Об основных вопросах Хогвартских сезонов».....</i>	38
<i>Анна Володина (Сеата) «Константинополь. Еще одна весна».....</i>	46
<i>Иван Перепелкин (Рингл), Анатолий Рыбалко (Тинкас), Дмитрий Роцин (Ринглин) «История появления ролевых игр по Толкину в России».....</i>	52
<b>География игры</b>	
<i>Юлия Келембетова (Юська) «Особенности национального ролевого движения Украины».....</i>	60
<i>Дмитрий Селин (Абдула), Александр Чопик (Чопик) «Краткий обзор истории ролевых игр на юге России и их актуального состояния».....</i>	66
<i>Вячеслав Рожков (Дядя Слава) «We are the world!».....</i>	70
<b>Искусство игры</b>	
<i>Ольга Белоконь (Азрафель) «Игра через призму художественного стиля».....</i>	82
<i>Мария Грубая (Лота) «Тишина и поношенные вещи».....</i>	88
<i>Ольга и Юлия Зубаревы «Создание символьных ролевых игр».....</i>	92
<i>Ольга Прудковская (Хелка Ровенион) «Компромат, плагиат и доверие игроку».....</i>	96
<i>Анастасия Гайдаш (Сказка), Борис Рязанов (Фрам) «Как мы делаем Это».....</i>	102
<i>Вадим Шаров (Раймон), Антон Лустберг «Бедные РИ».....</i>	108
<b>Эстетика игры</b>	
<i>Дарья Кургузова (Рута), Алексей Федосеев (Флоран) «Песни и игры».....</i>	112
<i>Зарина Кныжова, Иван Скуридин «Ролевое дао эстетики: саратовская версия».....</i>	118
<i>Геннадий Круглов (Крейл) «Про электронику на играх».....</i>	124
<i>Надя Вечорек, Василий Захаров (Йолаф) «Звучащие игры».....</i>	132
<b>Практика игры</b>	
<i>Алексей Федосеев (Флоран) «Как играть в науку».....</i>	136
<i>Юрий Молодых (Элраен) «Программные решения как средство художественной выразительности».....</i>	150
<i>Диана Трубецкая (Айка), Алексей Федосеев (Флоран) «Во что играть после смерти».....</i>	160

## Психология игры

<i>Маша Фрид «Мотивация поведения на РИ»</i> .....	168
<i>Андрей Ленский, Паша Прудковский, Евгения Якимова (Остинг), Нина Белявская</i> <i>«Удовольствие от игр: аспектный анализ»</i> .....	176

## Теория игры

<i>Владимир Молодых (Нуси) «Реализация сверхидеи игры»</i> .....	182
<i>Роман Пустовойт «Конструирование правил ролевой игры»</i> .....	190
<i>Алексей Кулаков (Ланс), Валентина Коричина (Ластивка) «Оси добра»</i> .....	194

## Философия игры

<i>Андрей Андрюшков (Марк) «Второе дыхание, или манифест худкритика»</i> .....	202
<i>Вася Шатров «Являются ли ролевые игры искусством»</i> .....	206
<i>Федор Слюсарчук (Теодор) «Гуманитарный аспект ролевых игр»</i> .....	208
<i>Дмитрий Роцин (Ринглин) «Событийность как составляющая ролевых игр»</i> .....	212
<i>Алексей Семенов (МакДуф) «Физика метафизики, или концептуальное произведение и ролевая игра»</i> .....	216
<i>Федор Слюсарчук (Теодор) «Credo или 5 тезисов о РИ»</i> .....	224

## Игра и современность

<i>Николай Сафронов (Молидеус) «Ролевые игры и общество потребления»</i> .....	230
<i>Сергей Колесников (Резал) «Ролевые игры и «постмодернистский тупик»</i> .....	236
<i>Алексей Семенов (Макдуф) «Черная дыра светлого будущего»</i> .....	248

## За рамками игры

<i>Николай Князев (Румата) «Злые лоси или пятилетка за три года»</i> .....	254
<i>Еля Карева «К вам нагрянул журналист»</i> .....	260
<i>Алексей Миняйло (Холмский) «Ударим ролевыми играми по бездорожью и разгильдяйству»</i> .....	264
<i>Вася Шатров, Алексей Федосеев (Флоран), Андрей Андрюшков (Марк) «Образовательные игры»</i> .....	268
<i>Авторы книги</i> .....	274



# Введение

**Р**олевым играм в нашей стране пошел уже третий десяток лет. За это время поменялось очень многое – и в нашей стране, и в наших играх. Сменилось уже не одно поколение ролевиков, элитарное движение стало по-настоящему массовым. Но стали ли наши игры лучше?

Чтобы ответить на этот вопрос, нужно разобраться, что же такое ролевые игры. Уже давно очевидно, что на этот вопрос нет единственного ответа. Для кого-то это хобби, просто форма досуга, активного отдыха на природе или в городе, для кого-то это до сих пор спасительная возможность ухода от реальности, ну а кто-то воспринимает ролевые игры как современное искусство, как метод интерактивного обучения, как способ моделирования или даже создания новой реальности, как возможность для духовного роста... Ключевой вопрос, на который мы попробуем найти ответ вместе – а что, собственно, такого уникального в ролевых играх, что они могут дать «большой культуре»? Только разобравшись с этим, мы сможем решить, хотим ли мы избавиться от наследия маргинальной субкультуры и сделать ролевые игры полноценным явлением массовой культуры.

За более чем двадцать лет было накоплено огромное число текстов о ролевых играх. Было разработано множество подходов к описанию ролевых игр и построению теории игры. Еще в 90-х было положено начало серьезным изданиям о ролевых играх – это статьи и альманахи Михаила Кожаринова, заметки Андрея Ленского, художественные тексты Лоры Бочаровой, глубокие теоретические разработки Казанского игротехнического семинара... список интересных ролевых философов из Москвы, Санкт-Петербурга, Урала, Сибири, других регионов можно продолжать очень долго. До сих пор можно найти наработки тех лет, не уступающие развитым западным теориям ролевых игр, а во многом их превосходящие. Тем обиднее, что большая часть современного ролевого движения имеет об этих работах очень смутное представление.

Частично это связано со слабостью печатной традиции. Первые серьезные печатные издания – альманах «Мастера», журнал «Magister Ludi», книга А. Ленского в журнале «Игромания» – канули в лету. До сих пор на плаву остались только журналы «Моё Королевство» и «Орк-клуб», но сколько у них подписчиков? Единственной книгой, ориентированной на внешнего читателя, стали «Очерки неформальной социотехники» М. Кожаринова, где ролевым играм посвя-

щена всего лишь одна глава. Поразительно, что в нашу эпоху интернета не существует единого информационного портала о ролевых играх, который объединял бы в себе все существующие взгляды и подходы к ролевым играм.

Но, похоже, проблемы эти касаются не только печатных изданий. Несмотря на существование десятка крупных ролевых конвентов, у нас больше нет централизованной площадки для глубокого обсуждения ролевых игр. Основным содержанием «рабочих» конвентов вроде «Комкона» является в первую очередь обмен художественными приемами и технологиями создания ролевых игр, и делается это, как правило, без глубокой проработки созданного ранее. Да и элитарные мастерские конвенты никак не могут занять эту нишу: «Мастер-зилант» только пытается возродиться и вернуть утраченные позиции, «Мастеркон» не стал регулярным событием, региональная «Красная стрела» также сконцентрировалась на вопросах практики, сибирский «Лангкон» и уральский «Ролевой методологический лагерь» построены вокруг обсуждения конкретных игр.

Тем временем сменяются поколения игроков и мастеров. Большая часть из них идет по пути переоткрытия открытий и изобретения велосипедов. У нас до сих пор нет серьезной культуры использования накопленного ролевого знания, и уж тем более у нас нет никакой культуры презентации ролевого знания вовне, отсутствуют единая терминология и общепринятые теории игры, а содержательная и конструктивная работа зачастую подменяется самоиронией, «движухой» и «фановостью».

Что же можно сделать в таких условиях? Мы считаем, что единственное действенное средство – это работать, творить, создавать что-то новое и не стесняться открывать это другим.

Книга, которую вы держите в руках, стала результатом работы множества известных игроков и мастеров, практиков и теоретиков ролевых игр. Большинство материалов и описанных игр относятся к последнему десятилетию развития ролевых игр, хотя мы постарались не обойти вниманием и историю. География авторов – от Сибири до Украины, не считая обзоров западных ролевых игр. Мы старались подбирать статьи так, чтобы книга была доступна и интересна широкому кругу ролевиков: от новичков до опытных мастеров.

Даже по оглавлению хорошо видно, как велико разнообразие представленных игр, направлений и интересов.

Мы разбили книгу на условные главы, которые посвящены отдельным аспектам изучения и создания ролевых игр.

Первая глава рассказывает об истории ролевых игр и о том, как они повлияли на развитие образования, культуры, общественных движений. Глава «Образцы игры» содержит рецензии и обзоры некоторых вошедших в историю игр, задавших в свое время определенный образец для мастеров и игроков. Глава «География игры» посвящена уникальным особенностям и истории ролевых игр в далеких от нас регионах: на Украине и юге России, а также за рубежом.

От обзоров и истории игр мы переходим к созданию ролевых игр. В главе «Искусство игры» собраны уникальные авторские подходы к разработке игры. Глава «Эстетика игры» посвящена нескольким конкретным мастерским приемам, направленным на усиление эстетической составляющей ролевой игры. Другие доступные мастеру ролевой игры инструменты рассматриваются в главе «Практика игры».

Третий блок статей посвящен осмыслению ролевых игр. В главе «Психология игры» авторы обращают внимание на то, как мастер может использовать мотивы и желания, которые движут игроком. Глава «Теория игры» содержит несколько теоретических статей, направленных на систематизацию имеющихся представлений о ролевой игре в попытке дать мастеру игры инструмент для разработки, а игроку – для рефлексии прошедшей игры. В главе «Философия игры» собраны тексты, задающие новый уровень осмысления и обсуждения такого явления культуры, как ролевые игры.

Наконец, последний блок статей связан с тем контекстом, в котором ролевые игры находятся сейчас. Это глава «Игра и современность», посвященная влиянию современной популярной культуры на ролевые игры, и последняя глава нашей книги – «За рамками игры», которая описывает уже не столько сами ролевые игры, сколько форму их включения в общественную жизнь.

Пока не ясно, станет ли публикация такого сборника доброй традицией. Мы очень надеемся на то, что к нашему проекту присоединятся новые интересные авторы, которые смогут, наконец, синтезировать накопленные знания и собственный уникальный опыт. Ну а мы, в свою очередь, будем систематизировать созданное ранее, и первым шагом на нашем пути будет этот сборник.

*Алексей Федосеев (Флоран)*

*Лариса Бочарова*

## Возвращение Дон Кихота

*Человек и человечность*



Лариса Бочарова / Фото: А. С. Сидоров





Прошедший XX век был в человеческой культуре поворотным. Три мировые войны, последняя из которых – информационная – говорят, сейчас в разгаре, сделали с менталитетом нечто необратимое: человек понял, что он бесконечно одинок, и случиться с ним может что угодно. «Две экзистенции не пересекаются», – сформулировал Сартр. Люди не то чтобы не понимают друг друга – они даже перестали этого хотеть. Пресловутое «стремление к взаимопониманию» давно превратилось в коммерческий термин – даже в политике – который используется в качестве спасительного девиза от страха, что тебя оставят в дураках. Доверия нет, ведь случиться может что угодно. Взаимопонимания нет, и количество средств, затрачиваемых на стремление к нему, озадачивает.

Мир вроде бы такой же, как прежде, но информационные потоки – ввиду невиданной доселе широты и открытости информации – содержат невольный послыл: мир стал жестче и хуже. Деньги дешевеют, дома разрушаются, люди разводятся – даже те, что казались созданными друг для друга, мужчины и женщины абсолютно чужды друг другу – их замкнутые вселенные отражают глянцево-тематические журналы типа «Медведь» и «Работница». Нас заливают водой, как Атлантиду, и поливают огнем, как Помпею, нас погребают горные лавины, как древние цивилизации, мы гибнем от сил потерявшей терпение природы. Нас атакуют энцефалитные клещи, и весенний лес теперь может стать твоей могилой. На нас постоянно падают самолеты, в которых летают одни экстремальщики и работники Аэрофлота, у нас тут и там сходят с рельс поезда и тонут корабли. Нас окружает перманентная война. Она рушит наши здания и станции метро, она присылает нам повестки на дом, и вместо лета в деревне ты собираешь вещи в военкомат. Основное наше времяпрепровождение – бесконечная починка того, что сломалось. Мы смотрим и снимаем про это Большое Кино в жанре «фильм-катастрофа», чтобы привыкнуть, наконец, к апокалиптическим будням и бытовому насилию. Чтобы перестать дивиться цвету своей крови.

Одиноким человек XXI века может опереться только на то, что у него внутри – внешний мир давно не гарант, он источник раздражения. Мир сегодняшнего интеллигента подчас замкнут экраном его персонального компьютера, где он – царь и бог собственной реальности – сутками играет в интерактивные игры или ползает по порносайтам. Компьютер – это дверь в большой мир, но того формата, который устраивает владельца.

Это не столько пропускник информации, сколько ее ограничитель. Десяток друзей по переписке, пара сайтов с анекдотами и пара открытых форумов, где можно поскандалить – вот и все новости. Убейте информацию, если не хотите, чтобы она убила вас.

Кажется, что отношения людей друг с другом и миром фатальны. Их никогда не вернуть в теплое, доверительное русло. Никогда не вернуть бескорыстного интереса друг к другу. Люди боятся того, чего не знают – так было всегда. Но знать они уже не хотят. Страх порождает нелепые сентенции и доктрины, малюет образ «врага», оперирует легендами. Исламская угроза, жидо-масонский заговор, Третья мировая. Это звучит более реально, чем Небесный Иерусалим. Поверить сегодня можно только в то, что страшно. Конечно, одинокий человек боится. Больше всего он боится собственного одиночества – той рациональной пустоты, где невозможно ни сочувствие, ни участие, ни сама человечность.

Когда-то все мы – живущие и мающиеся сегодня по берегам пяти океанов – были маленькими и не были одиноки. Нас любили. Мы тоже любили – родителей или яблоки, или игры в прятки. Мир был маленький – и очень большой, свободный, исполненный смысла. Война казалась непроходимой глупостью, потому что ясно, что кулаками ничего не добьешься – только синяков добавится, деньги были чем-то косвенным, периферийным, а приключения и путешествия – наоборот, важным и необходимым. Мы читали хорошие книжки про рыцарей, честных бродяг и красивую любовь – и хотели быть похожими на главных героев. Потому что в хороших книжках главный герой всегда добрый и честный. Почему с возрастом мы забыли об этом? Наше одиночество и неприкаянность, и страх перед завтрашним днем – просто плата за предательство. Мы хотели одного – и сделали все наоборот. Деньги оказались главными, войны – неизбежными, доброта – подозрительной, приключения и любовь – романтической глупостью. Кто до сих пор заставляет нас так считать?

Бунт, беспощадный бунт. Побег без права переписки. Я не хочу жить в мире, где правят машины и безликие технологии, где нет плеча, на которое можно опереться, и нет руки, которая ищет во мне опоры. Я не хочу жить за железным занавесом, который воздвигается равнодушием и страхом. Я не хочу умереть, так ни разу и не увидев рыцаря на белом коне.

...И все же, несмотря на кажущуюся безысходность, есть вещи, которые людей объединяют. Во всем мире люди,

хотя бы они того или нет, одинаково любят, играют и реагируют на красоту. Это только кажется, что людей объединяют мировые войны (потому что ничего иного, кроме бедствий и кинопремьер, у нас мировым не бывает). По-настоящему людей объединяет искусство, любовь, игра и та надежда без гарантий, которую можно было бы назвать верой. Возможно, все эти слова – части какого-то иного, общего Слова. Потому что тяга к творчеству, познанию и свободе и есть определение «человеческого», хоть по Дарвину, хоть по Аристотелю, хоть по Фоме Аквинату. Три области, характеризующие человека, выделил Фома Аквинский вслед за Аристотелем (и с тех пор они помещены в христианскую догматику, общую для всех европейцев) – этику, логику и поэтику. Действие, Познание и Творчество. Ни одно из них немислимо без свободы. Ни одно из них невозможно без любви.

Наверное, единственной «чистой» областью, оставшейся таковой с детства – областью, где проявляются все вышеназванные человеческие качества – является Игра. Люди во всем мире играют, чтобы спастись от бессмыслицы и ужаса обыденного существования. Играют, чтобы творчески проявить себя – так происходит с театром и кино. Играют, чтобы стать умнее – для этого есть корпус интеллектуальных игр. Играют, чтобы почувствовать себя живыми – ведь человек всегда более реален, чем правила игры. Игра – это то, чего нельзя подделать или изобразить – она, как и поэзия, либо есть, либо нет. Наконец, люди играют, чтобы, как сказал философ Кокс, вспомнить: «Производительный труд не есть окончательный удел человека. Человек был сотворен не только для того, чтобы изменить мир, но и чтобы наслаждаться им, не только славить Бога, но и навеки возрадоваться ему».

Игра естественна. Поэтому неудивительно, что именно XX век породил всемирное Движение Ролевых Игр – игр, в которые играют взрослые состоявшиеся люди.

### Ролевая игра. История вопроса

В нашей стране о ролевых играх, оформившихся в Движение в 1990 году, написана масса литературы. Основным текстом для анализа этого явления является книга Хейзинги «Homo Ludens». Характерно, что в России первые ролевые игры проводились по книгам Толкиена, по которым Европа играла еще в 60-е годы (наравне с расцветом хиппи). Количество и тематика проводимых игр сейчас с трудом поддается анализу. Но, как и прежде, Россия играет в основном в Европу (история или литература). Если вы не можете поехать в Париж – вы построите себе Париж в 40 км от города из бревен, ткани и полиэтилена. И вот когда в нем закипит жизнь, загорятся еретические костры и зазвучит золотая латынь прошлого, когда вы переживете в нем бунты школяров, арест, измену, спасение, когда вы будете в нем лично защищать ворота сюзерена – неизвестно, насколько реальным вам покажется Париж настоящий, если Бог приведет хоть раз увидеть его.

### Жизнь взаимы

Игры, как известно, делятся на четыре типа – спортивные (игры-соревнования, игра идет на уровне игрок-игрок), азартные (игрок-судьба), игры-представления (театр, игра идет на уровне игрок-зрители) и игры-сновидения (игры измененного сознания). Собственно ролевыми являются только эти последние. Их основная цель – не выиграть, не «отыграть» роли, а сам процесс игры, процесс погружения в Другое. Игрок полностью принимает на себя созданного литературой или воображением Персонажа и действует как бы от его лица. Игрок живет придуманной судьбой с чужим именем в некоем чужом мире.

Сам по себе игрок в ролевые игры всегда отчужден от собственного времени, где наряду с желанием действовать, мыслить и страдать ощущает свою необязательность и периферийность идущим общественным процессам. Сплошь и рядом это молодые люди с богатыми интеллектуальными задатками (золотая молодежь), которым выпало родиться в период стагнации или социальных переделов, в которых они не могут принять участие. Ролевая игра для них – не побег от реальности, а возврат к ней.

Аналитики говорят, что у ролевых игр было много отцов – психодрама, обучающие игры, социологические игры, театральные студии, клубы КСП, туризм, движение хиппи, клубы любителей фантастики. Однако все вышеперечисленное, даже взятое разом, многие годы существовало, не порождая ничего. Потому что ни один социальный институт не в состоянии дать жизнь асоциальному явлению, каковым и является Игра. У нашего ролевого движения, как и у всех человеческих ролевых игр, один отец и одна мать – Время и Книга. И одна цель – сдвинуть Время и воплотить Книгу. Взять от жизни свое СЕЙЧАС.

Подсчитать русских «ролевики» никому не под силу. Ясно, что счет идет на десятки тысяч. У них есть своя пресса, свои интернет-сайты, свои клубы, фестивали и конвенты. Они есть в каждом крупном городе, и скоро не останется того поселка, где их бы не было. Государство их не видит – и они ему за это благодарны. Очевидно, государство и играющие люди ничего друг другу не должны.

Три года назад среди играющей молодежи начались разговоры о том, что, поскольку счет людей в движении идет на десятки тысяч, поскольку игры – это вид социальной деятельности, которой нужны денежные вливания и которая в свою очередь может сама обеспечивать себя, «продавая» игры – давно пора бы зарегистрировать партию или общественную организацию. Тогда можно рассчитывать на поддержку государства. Жаркие дебаты шли на фестивалях ролевых игр до последнего года. Подавляющее большинство выразилось однозначно – социализация это смерть. Игра по природе своей асоциальна, как и творчество, и совершенно неизвестно, что придется делать в обмен на государственные подношения. Так случалось не раз с государственными Союзами Художников и Писателей, с различными вольными идеями, которые, превра-

щаяся в Партии, забывали, для чего они собственно возникли. То, что лежит в основе ролевой игры – Свобода – слишком дорого для продажи.

Любопытно, что нашему государству сейчас совершенно нечего предложить молодежи, кроме мифа об обогащении и лидерстве. Русские ролевые игры местами давно подошли к проблеме бессмертия души и влияния надгосударственных идей на оформление человеческой жизни, они соприкасаются с мистикой и богословием, они делают «тот свет» предметом исследования и игры, они показывают политику как одну из форм обмирщения духовных ценностей (евангельских в своей основе). Все это, очевидно, является для социума помехой, а не предметом покупки. Конечно, государству обидно было бы «упустить» растущее поколение. Но искусственные попытки власти вовлечь молодежь в управление государством (наиболее живое и настоящее дело, по его мнению) на базе реконструированного комсомола или политических молодежных союзов просто смешны: все эти структуры – способ цинично заработать деньги, а не способ реально влиять на социальную жизнь, никакого пассионарного толчка наша страна не переживает, все общественные идеи взяты напрокат за границей, а единственное место, где действительно идет бурное развитие – информационные технологии. Где и пригрелась подавляющая часть нашей играющей молодежи.

### Современное ролевое движение как отражение европейской истории

У каждого культурного явления есть своя античность, свои средние века, свое возрождение и свое Новое время. Наше Движение Ролевых Игр прошло все эти этапы и продолжает двигаться. Но прогнозы пускай каждый делает сам.

Датой рождения российского Ролевого Движения официально считается 1990 год, когда клубами любителей фантастики была проведена первая выездная ролевая игра по «Властелину Колец» на реке Мане.

Разумеется, до этого времени подростковые компании играли, во что хотели – в трех мушкетеров, в Звездные войны, в Неуловимых Мстителей, в Зорро, но это было не более, чем частный досуг. С 1990 года этот досуг стал массовым и до сих пор делает безуспешные попытки выдать себя за один из серьезных и профессиональных видов деятельности.

• Итак, **античность**. Она своя у каждой группы игроков – это то время, когда между игроком и текстом почти нет зазора, когда игра совпадает с чтением или воспоминанием. Это те времена, когда компания играет, не зная о существовании Ролевого Движения. В нашем случае это те идиллические времена, когда три человека на кухне, склоняясь над плохой ксерокопией карты Средиземья, ощущали себя подлинными Хранителями (навсегда утраченное состояние), когда плащ из занавески, надетый на джинсы, превращал человека в эльфа, и всем окружа-

ющим это было очевидно. Это время благой простоты, отсутствия мастеров, правил, боевки и экономики, время, когда боги были близко (Профессор и его тома). Мифология была одна – Профессорская, общность узка и избрана, понятия интеллектуальной собственности и разделения труда не существовало, время под игру не оговаривалось и не выделялось. Игра была состоянием естественным. Ведущий типаж – человек чувствующий.

• **Раннее средневековье**. Оно складывается в античной среде после ее варваризации (приход новых людей со стороны). В этот период выделяется (провозглашается) доминирующая идея, которой варвары структурно подчиняются. В 1991-93 г. появилось много новых людей, привлеченных ролевым проектом. Доминирующим текстом был Толкиен, который осмыслился как Писание (в двух Заветах: Ветхий – Сильмариллион и Новый – Властелин Колец), толковался, читался в любых изданиях, пересказывался (для раннего средневековья характерна недоступность текстов и безграмотность – в нашем случае это не владение английским языком), появлялись свои теологи и ересархи (Наталья Васильева, псевдоним – Ниенна), причем с ересархами никто не борется, так как нет единого догматического мнения и не сформированы силы подавления. Провозглашаемая идея – ролевые игры это невероятно круто и прекрасно, нас мало и мы открыли новый мир. Основная литература этого времени – пересказы Писания (Жития Эльфов) и примитивные, но чистые героические песни. Основной ролевой типаж – поэт (человек эмоций). Возникает первое разделение труда – кто воюет, кто поет, кто мастерит (руками), кто умничает, но разделение это весьма условно: мир еще един и все стремятся заниматься всем. Ролевая среда хаотична, единый центр или центры отсутствуют, в каждом городе есть несколько лидеров, а у лидеров – зависимые от них люди (система феодалов). Игры этого периода – только по Толкину, они крупные (являются Событием) и их мало.

На исходе этого периода делаются маленькие игры по фэнтези (где чувствуется влияние того же Профессора) и пробуются D&D (настольная игра).

• **1993-96 гг. – Высокое средневековье**. Расцвет феодализма. Выделяются крупные игровые территории (государства) – Москва, Питер, Новосибирск, Красноярск, Екатеринбург, Казань. Появляются ролевые конвенты – аналог Великих Соборов – Зиланткон (Казань), Веркон (Екатеринбург), Сибкон (Томск). В каждом городе формируются клубы, лиги, унии, ордена и прочие командные образования (некоторые дотянули до сих пор). Всем очевидно, что ролевые игры – это мир, который надо осваивать радикально и делать все возможное, чтобы добиться в нем успеха. Движение ориентировано во внешний мир – это демонстрация себя социуму, который продолжает заниматься политикой и финансами. Делаются заявления прессе – смотрите, как мы прекрасны! Пресса отвечает – забавно. Разочарование не смущает.

Основной принцип построения игр – командный. Мастер игры – безраздельный монарх. Институт мастеров отодвигается от игроков, общение происходит через посредников. На игры приглашаются лидеры клубов, исполняющие функции сеньоров, обязанных привести своих подданных на войну. Вассал не имеет права отказаться, так как существует в информационном пространстве ролевого движения благодаря сеньору. Ослушание приравнивается к предательству и карается словесной травлей.

Черта времени – клубы-феоды (пример – «Наследие предков», «Уния наемников», «Орден Грифона», «Орден Сердца Дракона») агрессивно соперничают между собой – кто лучше, воинственней, практичнее, антуражнее и дисциплинированнее. У каждого есть своя символика и идеология. Баронская война идет за авторитет, крики обиженных и раненых несутся в нейтральную среду, которая быстро теряет свой нейтралитет.

Тематика игр сильно расширяется, в ней преобладает фэнтези (Гленн Кук, Мэри Стюарт, и т.д.), складывается система игровой магии. Магии очень много, как и положено средневековью. Основные ролевые типы – Герой и Маг. Основное требование к игроку – быстрота действия и логичность (в цене люди действия и знания).

Игровые технологии этого времени очень громоздки и малоэффективны. Основная система – хит, чип и эрг (единица жизни, единица достатка и единица силы). Чтобы приблизить игру к реальности, в ней моделируются все социальные области вплоть до демографии через систему очков. Несоциальные области тоже моделируются подобным образом (примитивный перенос). Основной пафос игр – выигрывать.

Игра по Толкину преимущественно одна в сезоне – ХИ. Она становится религиозным институтом. Мастера ХИ уподобляются Папам в Ватикане, и выборы нового духовного пастыря – дело всей страны. Писание окончательно оформляется в свод догматов, богословы спорят по поводу «мест из блаженного Августина», но эти места так тонки и далеки от народа, что народ не догадывается об их наличии. Но богословов уважает (за ум и образованность). Само Писание признано недоступным образцом, приблизиться к которому крайне тяжело, как в мастерстве, так и в отыгрыше. При заявках на именные профессорские роли действует система протекций, инициаций и блата.

Идет борьба с ересями. Ниеннисты и «Темные» идейно воюют со сторонниками кельтской и «проэльфийской» традиции во взглядах на Профессора. Появляется ролевая пресса. Основное направление ролевой литературы – хроники и баллады.

Вообще идет активный процесс разделения труда (создание цехов). Появляется коммерция (продажа игрового оружия и печатной продукции).

Складываются ролевые школы. Эффективная (Красноярск), Театральная (Новосибирск, частично Москва).

И главное – в тематике игр начинает звучать собственно тема Средневековья: «Осада Монсегиюра», «Робин Гуд», и многочисленные производные.

В этот период на играх впервые появляется тема христианства («Апокриф» – три дня после распятия Христа – Екатеринбург, 1996 г.)

• **1996-99 – Возрождение.** Тематика игр и контингент продолжает расширяться – происходит распад толкинистического монолита на толкинистов и ролевиков. Ролевиками не играют в Толкина, толкинисты не играют в исторические игры. Но многие играют и в то и в другое. Выбор игр огромен – от магических («Десять Поверженных») до исторических («Волки Одина», Макарены) и мистериальных («Завоевание Рая»). Вскрываются новые пласты культуры – Япония, ближний Восток, Индия, архаика, барокко, античность, христианская мистика, собственно европейское Возрождение, Шотландия, Норвегия, Германия, Чехия, и многое другое (эпоха географических открытий). Выбор книг, по которым делаются игры, также огромен (книжное издательство «Северо-Запад» хорошо делало свое дело). Масштаб игр различный, от 30 до 1000 человек. Предложение начинает превышать спрос. Игр много и они некрупные. Основная черта времени – раскрепощение зависимых игроков. Игрок превращается в самостоятельную единицу, способную существовать вне команды за счет личных данных. Игры делаются в расчете не на команду, а на человека. Это очень важно. Происходит гуманитарный переворот. Престиж мастера – не количество людей на игре, а определенное количество Хороших Игроков. Идет битва за человека. Институт мастеров оформляется в творческую группу, ищущую реализаторов своих идей. В связи с переизбытком предложения делается очевидным, что игры нужно рекламировать. Появляется активная реклама.

Для подобных акций теперь есть информационная система – ролевые журналы и газеты, конвенты (их число возросло: Москон, Чугункон), ФИДО, интернет.

К гуманистическим идеям времени следует отнести ослабление религиозного института ХИ. По Толкину может играть кто угодно, где угодно, как угодно и когда угодно. Ехать на ХИ для этого не обязательно и даже нежелательно. Именные профессорские роли берутся самозахватом. Очереди на них нет: в профессора играют на квартирном и региональном уровне («Хранители» в Екатеринбурге, проекты Саратова, Украины, Новосибирска, «Хи-хи» Аси Михеевой). Толковать и комментировать Толкиена тоже может кто угодно и как угодно. Ниенна делает ХИ.

Как всякое Возрождение, этот период ролевого движения ностальгирует по собственному прошлому, по временам утраченной благодати. Идет повсеместная отмена громоздких технологий – навороченной экономики, медицины, демографии и хитовой боевки. Объем информации заменяется ее эффективностью. Кому-то это удастся лучше, и его



опыт ставится в пример. Очевидно, что играть должно быть не столько необходимо, сколько приятно. Лозунг времени – мы играем для себя! Театральная школа процветает. Основной пафос игр – отыгрыш. Игровые костюмы усложняются и делаются красивыми. В них вбухиваются большие деньги. Основное требование – не функциональность, а соответствие образу. Пошив костюмов становится коммерческим.

Многие сферы околоролевой деятельности получают оправдание через коммерциализацию (расцвет торговых отношений): продажа аудиокассет с записями игроков, продажа видеокассет с записями игр, продажа оружия, доспехов, аксессуаров, обуви, печатной продукции. Мастера XI начинают брать зарплату за свою работу на игре. Игровые взносы возрастают (игры обуржуазиваются).

В ролевой среде обнаружена наука. Многие игроки делают доклады на филологические, социологические и философские темы. Пишутся работы о ролевом движении как Явлении. Его осознают под разными углами. Качество работ типично для возрождения (сомнительность, многословность). Основной вопрос дискуссий – ради чего играет человек.

Отношения с внешним миром у ролевого движения портятся. Опомнившиеся газетчики переварили информацию предыдущего исторического периода и начали создавать собирательный портрет ролевика – инфантильного агрессора-сатаниста. В отличие от предыдущего исторического периода в ролевой среде это вызывает не разочарование, а насмешку. Это не мудрено – основной типаж Возрождения – площадной фигляр. На играх приветствуются менестрели-комики, сатирики всех мастей, характерные роли. «Защиту имени» на Казанском ток-шоу (сезон 1996-97) выигрывают шут-менестрель и монах-пропойца. Ролевая литература полна иронии и широкого цитирования. Переделками не занимается только ленивый. Идет процесс обмирщения прежних святынь. Как и положено возрождению, народные интересы раздаются вширь и вниз. Альтруисты, энтузиасты, и фанатики становятся смешны.

Параллельно с этим ролевое движение тоскует по временам ушедших Героев – по Крестоносцам и Паладинам («Завоевание рая», Макарена 1999 года (Ричард Львиное Сердце сотоварищи)), Прекрасным Дамам, Рыцарям Круглого Стола (примеров масса). Складывается Символьная (мистериальная) школа ролевой игры. Для того, чтобы продолжать исповедовать высокие образцы, она пользуется системой масок (символов). «Пространство смерти» на играх становится игровым.

Главный вывод этого периода – мастером может быть кто угодно. Игру делает Игрок.

• **1999-2003 – Новое время.** Предложение продолжает превышать спрос, слабые мастерские группы не выживают, сильные сбиваются в мануфактуры. Идет процесс оформления производства. Вся страна разделяется на игровые «зоны» (регионы), среди которых активно действуют не-

сколько «акул» – успешных мастерских групп всесоюзного уровня, которые могут «нанять» на сезон мастеров или игротехников из любого города. У каждой из них есть свое лицо, специализация, время для игры в тарифной сетке и подчас самоназвание: «Александр VI»; Москва-Саратов (конец июня); «Макарена», Новосибирск (9-10 мая); «Завоевание рая»; Екатеринбург (конец июля). Каждая дает гарантию качества продукта. Если гарантия не оправдывается – группу ждет гражданская смерть. Кроме этого, формируются игры-сериалы (каждый раз одно и то же, в те же сроки). Священная Римская Империя распалась на национальные государства, которые ничего не должны мифическому единству. Единство ролевого движения – тематическое, технологическое, идейное – осознается как призрак. Торжествует политика договора: этот контингент мой – а этот ваш, эти игровые сроки мои – действуйте за их границами, давайте останемся друзьями. Игроки и мастера-одиночки, планируя сезон и сетку летних игр, ориентируются на сложившуюся систему всеобщего раздела. Ролевая среда окончательно превращается в рынок.

На этом рынке можно быть или очень хорошим, или очень плохим. Борьба за нишу ужесточается. Расширение средств коммуникации (интернет) делает информационный поток чрезмерно широким. Чтобы в нем не потеряться, надо иметь собственное лицо. Борьба идет за лицо. Формируется понятие стиля.

Стиль становится присущ не только людям, группам людей, но и играм. Их заявляют как «сказки», «боевики», «черное фэнтези», «мистерии», «саги», «кибер-панк», «модерн», «пост-модерн». Появляется жанровое разделение. Самое интересное для мастера – выдержать заявленный жанр. Для игрока – быть свободным в заявленном жанре. Остро встают проблемы вкуса. Пугало прежних времен – бородатый пьяный драчун или Идеологический Враг – больше не актуальны. Страшным становится игрок, который не играет (распространяет «неигровуху») или играет не то и не так. Пространство игры понимается как искусство.

Мастера отказываются от монархической модели поведения на игре – они входят в игру как особый класс персонажей-работников (протестантизм).

Древнейший ролевой институт – XI – в основном остается консервативным. Он окончательно оформляется как стержневая сезонная единица, ликвидация которой немыслима из почтения к древнему возрасту и заслугам перед страной. На именные профессорские роли мастера XI ищут и приглашают игроков.

В обилии игр выделяется модное направление. На сегодняшний момент времени это направление мистериальной школы. Мода определяет многое – тематику, контингент игры, ее рейтинг. Как всегда бывает с модой, она становится таковой, когда ее родоначальник давно занимается другим делом.

Ролевая сфера продолжает профессионализироваться. Создаются ролевые театры. Появляются люди с претензи-



ями на профессиональную игротехнику, профессиональное фехтование, пение, сочинительство, танцы, веб-дизайн, звукорежиссуру, фотосъемку и кучу занятий, не имеющих непосредственного отношения к игре. Некоторые из них, перешагнув планку любительства, покидают ролевую среду (музыкальная группа «Мельница»). Контакты с внешним миром перестают волновать, потому что теперь каждый может написать о ком угодно, что угодно практически где угодно. Наши люди появляются на телевидении, радио, в «Литературной газете» и завалили собой сети. Наши люди есть даже в шоу-бизнесе (Чичерина).

Основной ролевой типаж Нового времени – авантюрист и исследователь (характерный пример: «Роман Плаща и Шпаги» – 1999, «Баллада фортуны» – 2000, «Имя Розы» – 2000, «Готика» – 2001, «Варфоломеевская ночь» – 2001, «Парижские тайны» – 2002, «Война и Мир» – 2003 (не обольщайтесь – игра по Тридцатилетней Войне между французами и англичанами). Игрок является ловцом острых ощущений. Человек знающий тоскует по состоянию человека чувствующего. Ничто он не оплакивает так, как свой нынешний цинизм.

Характерная примета времени – промышленный шпионаж. Идеи крадутся мастерскими группами друг у друга. Иногда до их авторской реализации. Так происходит естественный отбор технологий.

Еще одна примета времени – бунты черни. Игроки бунтуют против мастеров. Возрожденческий поворот к человеку и общее падение планки идеалов дали всходы. Мастер больше не чувствует себя защищенным, а игрок – удовлетворенным. Взаимную ненависть можно увидеть в конце летнего сезона в сети. В остальное время отношения у мастеров и игроков строятся по принципу поллиткорректности.

Ролевая литература данного периода переживает укрупнение формы – роман, пьесы, повести, циклы (текст мюзикла как цикл).

Научные труды продолжают осмыслять ролевое движение. В вузах пишутся дипломные работы, курсовые и диссертации по ролевым играм. На конвентах проводятся научные конференции. Основные вопросы времени – почему люди не играют на играх, и как на играх заработать денег. Ролевое движение жаждет социализации. Пример – манифесты С. Толмачева, «Веркон-2000», «Мастер-Зилант» и первый номер журнала «Magister Ludi»

• **Барокко.** Здесь речь пойдет о современном создании игр. Количество ролевых технологий настолько велико, и все они настолько озвучены предыдущим историческим периодом, что пользоваться можно любой, не ссылаясь на автора. Казалось бы – это хорошо и удобно. Но суть технологий такова, что большинство из них не работает у людей без специальной подготовки. Технологии быстро устаревают (если ты не можешь поразить чужое воображение, если ты не достаточно вычурен или не достаточно чудовищен – ты неуспешен).

Здесь золотая жила – человеческие страхи, изъяны и пороки. Занимайся ими – и получишь славу. Пример: Ангбанд-2002 («Сильмариллион-экстрим»).

• **Классицизм.** Наряду с прихотливостью сложился классический канон «Хорошей игры». Этот канон имеет свой человеческий, пространственный, идейный и структурный формат. Это игра с глубоким погружением в историю (книгу) человек на 300-500, с разработанными правилами по военным действиям, медицине, экономике, культуре, технике безопасности и с блоком посмертия. Такая игра имеет Открытие и Закрытие. Сделать классическую игру очень трудно.

• **Модерн.** Об этой богатой теме я расскажу не здесь. Возможно – и не сегодня.

## Грядущее

Открытая информация и миграция людей по миру сделали очевидным следующий факт – в ролевые игры играем не только мы. В них играет весь мир. Ролевые игры есть в Израиле (откуда наши эмигранты присылали нам приглашения на ИХ игру по Толкину), играют в Германии, Ирландии, Англии, Польше, Франции. Съёмки в Новой Зеландии «Властелина Колец» превратили эту страну в образцово-показательный игровой полигон, туда во время съёмок фильма ехали паломники, едут они туда и до сих пор. Правительство Новой Зеландии назначило министра по делам «Властелина Колец».

У каждой страны своя история игр, свой формат. Где-то они поставлены на коммерческую основу и существуют как шоу для богатых (в исторических декорациях прошлого). Где-то они существуют на основе исторических клубов и являются примером развернутой реконструкции (в Польше, Прибалтике. У нас пример этого – Бородино, где каждый год в тот самый день разыгрывается огромное сражение. Это не ролевая игра в строгом смысле этого слова, потому что каждый солдат знает, где и когда он упадет – но безусловно явление того же порядка).

Наши ролевики списываются с зарубежными по сетям и порой принимают участие в зарубежных проектах. Но это пока слишком малый опыт, чтобы можно было говорить о сотрудничестве. Очевидцы говорят, что «у нас» гораздо интереснее и глубже, а «у них» попроще, зато в натуральных ландшафтах. Многие из русских ролевиков много бы отдали, чтобы сыграть историю альбигойцев в развалинах Монсегюра, а историю восстания Уоллеса в горах Шотландии. На худой конец, все это можно сыграть хоть в каком-нибудь замке, отдаленно похожем на настоящий. Потому что это всегда рано привлекательней, чем бревенчатый самострой.

Возможно, разумным будет шаг навстречу друг другу. Большие дела начинаются с малых. Наверное, за рубежом, так же как и у нас существуют ролевые фестива-

ли и рабочие конвенты. Поляки и прибалтийцы приезжают в Минск на фестиваль средневековой культуры – и это пока единственное место, где они могут пересечься с россиянами. Но этого мало, потому что ничто кроме предрассудков не может оградить людей от желания общаться, развлекаться и работать вместе. Мысль о необходимости прорыва в виде международного игрового конвента (съезда, фестиваля) носится в воздухе.

Если быть оптимистами – то в будущем у нас многонациональные игры, игровой туризм, обмен культурами, обмен историческим прошлым, о котором подчас не прочитаешь в книгах, попытка внесударственного объединения людей. Возможно – попытка подлинного понимания, как никакая другая способствующая разрушению мифов и познанию мира без границ. Попытка жизни без страха перед неизвестным.

#### Игры

- Хоббитские игры. 1990. Сибирь. КЛФ Красноярска
- Осада Монсегюра. 1994. Урал. МГ «Завоевание рая»
- Великая Тень (Десять поверженных). 1995. Сибирь. Сидоров А., Шкель М. и др.
- Робин Гуд. 1995. Урал.
- Апокриф. 1996. Урал. Бочарова Л.
- Завоевание Рая. 1997. Урал. МГ «Завоевание рая»
- Волки Одина. 1998. Северо-Запад. Мартьянов А. (Гунтер) и др.
- Роман Плаща и Шпаги. 1999. Урал. Сусоров Е., Бочарова Л. и др.
- Баллада фортуны. 2000. Центральный регион. МГ «Laterna Magica»
- Имя Розы. 2000. Поволжье. Мартьянов А. (Гунтер) и др.
- Готика. 2001. Урал. Зубарева Ю., Бочарова Л. и др.
- Варфоломеевская ночь. 2001.
- Парижские тайны. 2002. Сибирь. Зевлевер В. (Макар)
- Сильмарилион-экстрим. 2002. Урал. МГ «Завоевание рая»
- Война и Мир. 2003. Урал. МГ «Завоевание рая»
- Макарена (традиционная весенняя историческая игра). 1996-наст. время. Сибирь. Зевлевер В. (Макар)

## О развитии ролевых игр в России



Региональные XII в Иваново (1993)



Хоббитские изгнания – 1995



Братство святой Фуа (Готика)



Романтика ролевой игры на природе  
(Сильмариллион-экстрим)





и одно общественное явление не возникает само по себе, всему есть предпосылки и первооснова. Русские ролевые игры – не исключение. Именно как РИ они появились в конце 80-х годов двадцатого века, но корни этого начинания уходят в историю СССР гораздо глубже. Речь пойдёт в особенности о полигонных ролевых играх: хотя другие виды игр не менее интересны, полигонные, на мой взгляд, самые знаменательные.

Сама традиция маскарада, переодевания, обмена ролями, отыгрыша конечно же, гораздо старше СССР или какого-либо современного государства, она родом из глубокой древности, из религиозных мистерий, имевших в глазах древнего человека реальное магическое значение. Потом были средневековые карнавалы Европы и ряженные у нас, и помимо мистической подоплёки они несли элемент праздника. В новое время появились маскарады как сугубо светское развлечение. Словом, игра «в переодевания» и смену социальных ролей известна всему человечеству уже очень давно. Но не буду углубляться в судьбы игры до возникновения СССР, это отдельный большой вопрос.

Чем же важен для русских РИ период с начала СССР? А дело в том, что именно в советской педагогике начали применять в работе с детьми командно-стратегические, коллективные игры и делать это массово<sup>1</sup>. Великий педагог А.С. Макаренко использовал их для поддержания здорового настроения в коллективе вверенной ему колонии им. Горького в 20-х годах XX века. Вот что он пишет о событиях осени 1923 года: «Не знаю почему, вероятно, по неизвестному мне педагогическому инстинкту, я набросился на военные занятия. Уже и раньше я производил с колонистами занятия по физкультуре и военному делу. Я никогда не был специалистом-физкультурником, а у нас не было средств для приглашения такого специалиста. Я знал только военный строй и военную гимнастику, знал только то, что относится к боевому участку роты... После работы мы ежедневно по часу или два всей колонией занимались на нашем плацу, который представлял собой просторный квадратный метр. По мере того как увеличивались наши познания, мы расширяли поле деятельности. К зиме наши цепи производили очень интересные и сложные военные движения по всей территории нашей хуторской группы. Мы очень красиво и методически правильно производили наступления на отдельные объекты – хаты и клуны, увенчивая их атакой в штыки и паникой, которая охватывала впечатлительные души хозяев и хозяек... Ребятам все это очень понравилось, и скоро у нас появились настоящие ружья, так как нас с радостью приняли в ряды Всеобуча, искусственным образом игнорируя наше правонарушительское прошлое... Так у нас было положено начало той военной игре, которая потом сделалась одним из основных мотивов всей нашей музыки». (Глава «Сортовые семена», «Пе-

дагогическая поэма», 1925–35 гг.) А в лекции «Игра» 1937 г. (кстати, за год до выхода в Европе трактата Й. Хейзинги «Homo ludens», посвящённого самому феномену игры) Макаренко говорил: «Игра имеет важное значение в жизни ребенка, имеет то же значение, какое у взрослого имеет деятельность, работа, служба. Каков ребенок в игре, таков во многом он будет в работе, когда вырастет. Поэтому воспитание будущего деятеля происходит, прежде всего, в игре. И вся история отдельного человека как деятеля и работника может быть представлена в развитии игры и в постепенном переходе ее в работу».

Казалось бы: какая связь между взрослыми РИ и детской психологией? Но дело в том, что опыт Макаренко был применён в работе Всесоюзной пионерской организации. Конечно, можно сказать, что, дескать, пионерская организация позаимствовала игровые методы работы с детьми у скаутов – но это будет неполно. Игра как развивающий метод – это одно, а командная игра как способ воспитания коллектива – другое, кроме того, именно пионерская организация постепенно вобрала в себя почти всё юное население страны, за редким исключением. Чего нельзя сказать ни об одной скаутской организации в пору их существования на территории России. Помимо реальных командных задач и реальной работы, которую выполняли пионеры с самого начала организации, они участвовали в коллективных и спортивных играх. А в 1964 году педагог З.В. Кротова разработала правила особой военно-стратегической игры «Зарница» и провела её совместно с военными, в 1972 году провела игру «Орлёнок» на тех же принципах. Одним словом, игры пионерской организации – функциональная преемница наших современных полевых РИ. Именно отсюда позаимствован принцип командной игры.

Может показаться, что быть в команде – значит, ущемлять свою индивидуальность. Но это не так. Человек всегда уникален, где бы и с кем бы он ни находился. Но умение подчинить свои интересы требованиям момента, умение спрогнозировать и построить ситуацию, гибкость и дальновидность, умение найти общий язык с другими, вместе выработать способ достижения цели, правильно распределить роли в группе – это черты зрелого характера. Те, кто имеет опыт работы в группе, это знают.

А благодаря талантливому педагогу Д.Б. Эльконину, в советской педагогике ещё в 60-х прижился термин «творческие ролевые игры». Эльконин писал о них в статьях «Психологические вопросы дошкольной игры» 1948 г., «Творческие ролевые игры детей дошкольного возраста» 1957 г. и работе «Психология игры» 1978 г., где рассказывал о положительном влиянии ролевой игры на развитие ребёнка. То есть в целом для советской педагогики и игра как таковая, и разные её формы не только не были чужды, но постоянно применялись.

<sup>1</sup> Пример этого вы сможете найти в статье «Длительная ролевая игра Жукова» в данном сборнике – Прим.ред.

Подтверждением полезности такой практики для детей может служить и то, с какой страстью многие поколения советских ребят с начала XX века играли во дворе в спонтанно организуемые коллективные игры «Казачьи-разбойники» («в бандитов и милиционеров») или, после войны, «в наших и фашистов». Играли сами, без участия взрослых. Дети никогда не играют в то, что им не важно. Играли во дворах и в Робина Гуда, и в Квентина Дорварда, и в Айвенго, и в мушкетёров – это были популярные герои. Делали луки, мечи, даже костюмы – плащи из ткани, которую удалось выпросить у мамы. Современному обеспеченному ролевому, наверно, смешно думать о ребёнке, который бежит по двору с палкой в руке и куском занавески, повязанным на шею, и воображает себя великим героем. Современный обеспеченный ролевик для этих же целей закажет своему ребёнку аутентичный костюм и оружие. Но будет ли его ребёнок так же непосредственно и бесхитроно счастлив, как тот с палкой в руке? Базовый момент развития – это упражнение фантазии. Если ребёнку, чтобы что-то вообразить, нужен соответствующий костюм и антураж, его фантазия в беде и её пора выручать.

Не удивительно, что когда казаки и разбойники, Робин Гуды и Айвенго слегка подросли и поиграли в «Зарницы», они были готовы к тому, чтобы усложнить процесс ещё больше. Кому-то из них повезло попасть в детские клубы типа «Каравеллы» или «Бригантины», где взрослые занимались более сложными вещами, чем «Зарница». В Екатеринбурге с 1974 года в клубе «Каравелла» детей обучали фехтованию, морскому делу, журналистике, изучали историю флота, снимали с участием ребят игровые детские фильмы. А в «Бригантине», возникшем в 1976 году, основа была походная – в первую очередь, водные походы, и постепенно этот взрослый клуб стал заниматься военно-историческим воспитанием подростков, это один из первых российских клубов реконструкторского движения.

Вторая важная опора наших РИ – советский, а потом российский туризм. В том числе, детский. В походы в СССР ходили не только участники «Бригантины». Таких клубов было множество, и туризмом занимались азартно. Обычно взрослые туристические клубы организовывались прямо при предприятиях, где люди работали, или учебных заведениях, инструкторами становились опытные туристы. В туристической среде было немало талантливых поэтов, музыкантов, песни под гитару у костра – неотъемлемая часть любого похода. Ежегодный Грушинский фестиваль под Самарой с 1968 года по сию пору собирает тысячи любителей КСП. И эту любовь к песне, к сочинительству, к природе и походу также унаследовали РИ. Из «песенного сегмента» ролевого движения вышло немало самобытных музыкантов, уровень творчества которых предельно высок. Некоторые из них получили общероссийское признание, например, группа «Мельница».

В-третьих, есть ещё и третья опора – любительские театры. Они тоже организовывались при предприятиях, и иг-

рали там самый разнообразный репертуар. Театральные кружки создавались и при школах и ПТУ. Можно сказать, простой советский человек при желании и фактически задаром имел очень разноплановый досуг.

А одновременно развивалась субкультура любителей фантастики, организовывались клубы по интересам. Естественно, участниками клубов становились, в том числе, те, кто также ходил в походы, помнил романтику и азарт детских игр. И на стыке всех этих интересов и родились российские РИ в том виде, в каком они обрели массовость. Первые ролевые игры в СССР начали делать с конца 80-х, ряд клубов любителей фантастики и клубов самодетельной песни объединился в так называемую «Систему». Туда входили некоторые клубы Москвы, Владимира, Иваново, Калуги, Екатеринбурга. Сначала игры были небольшими, и по задачам больше походили на всё те же «Зарницы». Но создатели стали смотреть глубже, на алгоритмы поведения, на мотивации игроков. Появились схемы построения сюжета. Здесь начинается полноценная история русских РИ.

И первым объединившим всех проектом стали «Хоббитские игрища» 1990 года по повести «Властелин колец» Дж.Р.Р.Толкина, собравшие 130 человек из Москвы, Калуги, Иваново, Казани, Екатеринбурга, Красноярска и других городов – по географии это полстраны, между Москвой и Красноярском – 3500 км. Надо напомнить, что в это время почти ни у кого ещё не было электронной почты, не было мгновенного сообщения между городами, кроме как по телефону. Люди писали друг другу письма на бумаге, эти письма шли неделями. Нетрудно представить, на каком энтузиазме делались первые «ХИ». На данный момент «ХИ» – должитель наших РИ, с 1990 по 2011 г. не было года без «ХИ». Игру проводили разные мастерские группы в разных регионах страны. Не исключено, что игру начнут проводить снова. «ХИ» – изначально командная игра. Игра военная, игра стратегическая. Но это РИ, и она сложнее простой «стратегички» – каждая команда не просто обозначала себя названием и принадлежностью к тёмному или светлому блоку, а придумывала внутренний уклад, символику, психологию и легендарную историю своего племени. Фактически, разрабатывала мини-этнос – а ведь далеко не все этносы прописаны у Толкина, и многое приходилось додумывать самим. (Например, Харад за 20 лет «ХИ» как только не играли – и похожим на арабское государство, и похожим на африканское, и на восточноазиатское, и ещё как-нибудь, каждый раз иначе.)

Делали и другие игры, на основе фэнтези, на историческом материале (например, одной из ярчайших игр 1995 года была «Венеция» по эпохе римского папы Александра VI Борджиа). Каждый игрок придумывал себе и согласовывал с мастерами собственную вводную, историю своего персонажа до начала игры, его цели и задачи на игре. Кроме психологии групп, стала важна и психоло-

гия отдельного персонажа. Просто сыграть командой легче, чем сыграть некий характер, не свой, внутри этой команды. Начали появляться игры, где индивидуальная история вышла на первый план.

И вот тут, примерно с середины 90-х, мнения разделились. Часть участников ролевого движения придерживалась старого подхода – воспринимала другие команды как чисто стратегических противников или союзников и играла в игру ради победы. Но многим этого оказалось недостаточно. Людям захотелось более глубокого вживания в образ, погружения в роль. Именно эта разница взглядов, а также богатая предыстория РИ, сформировала их такими, какие они есть сейчас – очень разнородными, со множеством течений внутри. Разница во взглядах не могла не отразиться на методах создания игр. Они тоже эволюционировали и видоизменялись.

Самым старым из методов следует назвать модельный подход – когда в основу игры ставится некая игротехническая модель. Игротехнической моделью называют схему взаимодействия сил друг с другом. К примеру, есть два государства. Одно заинтересовано поработить другое, так как то обладает неким важным для первого ресурсом. Второе, напротив, заинтересовано остаться свободным. Схема предполагает, что у первого ресурса нет, и иного выхода, кроме как поработить, нет. А второе по доброй воле ресурсом не поделится – им он тоже нужен. Можно такие противопоставления мотивировать психологически – например, первые просто хотят стать сильнее, а у вторых доминируют сепаратистские настроения, но модельный подход предпочитает выделять именно материальные, зримые, ощутимые стимулы и мотивы. Модельный подход оказался востребован на крупных играх, где команд/государств много, и где нужно дать осязаемые цели большим группам людей.

Говоря о модельном подходе, нельзя не коснуться темы ролевого моделирования. Но между модельным подходом и ролевым моделированием есть существенная разница: модельный подход – это метод поддержания основного игрового конфликта. А ролевое моделирование – это набор правил, которые регулируют процесс. Правила есть у любой игры, каким бы методом она ни была создана, и ролевое моделирование применяется везде, но его специфика зависит от характера игры.

В начале 90-х было принято делать мир целиком. То есть в игре учитывалась смена времён года, характерные для каждого сезона данного мира климатические особенности, каждый регион производил логичные для его рельефа ресурсы и т.д. К примеру, в некоем мире равнинные страны экспортируют зерновые и прочие продукты сельского хозяйства, скот; горные районы – руды и минералы; болотистые местности – лекарственные растения, и т.п. Ресурсы распределяются по локациям согласно первоисточнику, если мир на основе книги или согласно идее мастеров, если мир авторский. Эти товары нужны в игре тем локаци-

ям, которые их не производят. Так достигалось сразу две цели: во-первых, в игру можно было ввести полноценный товарооборот, зависимость локаций от ресурсов и от этого прорабатывать внутреннюю и внешнюю политику государства, во-вторых, игра в производство и распределение занимала игроков, не участвовавших в основных линиях: король в государстве один, двор у него тоже не велик, а простое население должно быть чем-то занято. И благосостояние страны зависело от удачности этих занятий.

Вводился полный годичный круг: обычно год – один экономический цикл – делали равным 6 часам. Если весной (первые полтора часа) крестьяне пропускали пахоту, летом (вторые полтора часа) плохо ухаживали за полями, то осенью (третьи полтора часа) никакого урожая от мастера локации они не получали и зимой (последние полтора часа) могли серьёзно заболеть, а то и умереть от голода – любой производственный цикл включает стадию потребления, и каждый игрок должен был сдать мастеру локации определённое количество ресурсов за своего персонажа. Не сдал единицы одежды – заболел простудой (обязан играть больного), не сдал оружейные единицы – меч проржавел, доспехи пришли в негодность, игрок не имеет права пользоваться своим оружием, пока не найдёт кузнеца, который откуёт ему новое оружие и доспехи, или пока не купит их у купца. Не сдал единицы еды – персонаж помер от голода. Игрок обязан идти в страну мёртвых, где сидит несколько часов, а потом рождается в новой роли, если за ним приходит женщина, которой пора родить.

На Урале и в Сибири применяли ещё более суровые методы, и играли с «натуральной экономикой» – то есть команда перед началом сдавала всю еду мастеру, а тот выдавал им её по частям, исходя из их экономической игры. Если команда плохо играла в экономику, она могла остаться голодной. В центральном регионе эту практику не приветствовали, считая, что так «идеальная мотивация персонажа подменяется реальной мотивацией игрока».

Но вернёмся к игроку, который рождается снова. Он обязан играть ребёнка и процесс взросления. И здесь моделирование времени работало уже по-другому. Если экономическая модель строилась на шестичасовом цикле, и беременность можно было приравнять к нему, «вынашивать» 4 с половиной часа (равно 9 месяцев), то рост нового человека не закончился бы до конца игры. Поэтому время его взросления тоже приравнивали к одному циклу, чтобы человек успел поиграть своего взрослого персонажа. Бывали игры, где моделировалась и смерть от старости. Скажем, если игра шла трое суток, в каждых по 3 цикла (с 6 утра до полудня, с полудня до 6 вечера с 6 вечера до полуночи, время с полуночи до 6 утра считалось неигровым), то старик обязан был бы умереть от старости после полутора суток игры. Или после двух. Нередко моделирование времени включало в себя сразу несколько схем: экономический год равнялся 6 часам; игровой год считался отдельно и относился к макрособытиям игры, типа военного похода или торговой экспедиции, он был при-

равнен суткам (утро – весна, день – лето, вечер – осень, ночь – зима, неигровое время); а события между отдельными персонажами считались в реальном времени. Это было сложно, но тем не менее, не вызывало путаницы.

Однако с опытом отказались и от полного производственного цикла, и от таких сложных систем моделирования времени. Это произошло не из-за сложности самих схем, а потому, что перестали делать мир целиком. Игроки перестали получать удовольствие от отыгрывания обязанностей простого населения, акцент сместился в сюжетную плоскость. Создание игр стало более свободным: в игру начали добавлять части разных реальных систем ровно в том объёме, в каком нужно сюжету. Например, если в городе N есть ювелир, который торгует украшениями для высшей знати, он может по игре покупать материалы у кого-то, у кого они есть, но не обязан сдавать раз в 6 часов материальное обеспечение мастеру локации.

Моделировались не только экономка или время. Моделировать можно любые аспекты игры: например, межъязыковое общение, магию, болезни, научные исследования, и т.д., и способы моделирования чего-либо есть разные. Единственное непеременимое для любой модели условие – это следование ей. Мастера обязаны отслеживать, чтобы модель выполнялась: если сказано, что к человеку, совершившему злое деяние, придёт демон, «демон» обязан прийти непременно. Если сказано, что оружие, не получившее наклейку текущего цикла, разваливается, с окончанием цикла мастер должен проследить, чтобы все игроки с оружием без наклейки его отложили. Если известно, что раз в час священный источник даёт воду, исцеляющую чуму, раз в час мастер обязан прийти к месту источника и отмерить игрокам положенное количество чудесной воды. И так далее.

Моделирование может быть очень сложным и разнообразным, но обычно для полевых игр до сих пор делаются несколько моделей: боевая, экономическая, медицинская (сюда же входят правила посещения страны мёртвых и модель репродукции), модель религии/магии.

Параллельно методу модельному развивался метод театральный. Люди разыгрывали максимально близко к тексту выбранный мастерами кусок любимого произведения. В отличие от командной игры, где сюжет мог быть абсолютно непредсказуем, не предписан, театральная игра сюжету следует строжайше. Игроки получают удовольствие от участия в воплощении написанного, им не нужны альтернативные варианты истории или пересмотра какого-то эпизода. Метод маловариативен, но участие в такой игре требует большой подготовки: знания текста, правильного отыгрыша персонажа, и т.д.

Чуть позже первых двух появился метод, совместивший театральность и свободу действия, присущую модельной игре: мистериальный метод. Игроки могут вести себя, в рамках допустимого для персонажа, как им понравится, а управление игрой ведётся с помощью игротехников. Игротехник – это член мастерской груп-

пы, который в определённый момент вступает в игру под видом персонажа и так её контролирует или руководит: влияет на игроков, направляет их, подсказывает какую-то информацию, сам становится объектом их действий. Главное же в мистериальном методе то, что игроки в процессе участия в определённый момент испытывают высочайший душевный подъём и очень сильное эмоциональное напряжение. Их к этому подводят специально. В истории наших игр чаще всего это игры с глубоким философским или религиозным смыслом. Одним из наиболее ярких примеров такого типа игр является «Готика» 2001 года по западноевропейскому Средневековью. У игры был сюжет, но, по сути, она была... в алхимическое Великое Делание. Игроков проводили через стадии «нигрето», «альбедо» и «рубедо», то есть сначала персонаж испытывал тяжесть психологического падения, затем восхождения и, наконец, кульминации в «рубедо». Два игротехника (один в качестве беса-искусителя, другой – ангела-хранителя) отслеживали и корректировали этот путь, ставили перед игроком проблемы морального характера, выбора, поиска истины. Игроки глубоко вживались в персонажей, и испытываемые ими эмоции были очень сильными. Прошедший стадию «рубедо» становился «мечом господним» и обретал особые функции, но заранее про такой результат игроки не знали, их эмоции от прохождения «рубедо» были искренними. Игра была подготовлена очень зрелищно, события сопрягались удачно и даже случайно произнесённые слова неожиданно обретали особый смысл.

Позже от этого метода отделился символичный метод построения игр – принципиальных отличий мало, разве что участие игротехников снижено. Авторы игры задают систему символов, которые каждый из игроков определённым образом интерпретирует и соотносит с ними свою игру и внешние события.

С развитием индивидуальной составляющей с середины 90-х набирал силу метод сюжетного движка: основные взаимодействия между персонажами состоят в объединяющих их историях и сюжетах. Для каждого игрока специально готовилась роль с детально проработанными конфликтами и завязками на другие персонажи. Персонажи могут быть сами про себе или объединены между собой, могут населять одну и ту же локацию, могут быть заодно или принадлежать к разным группам. Сюжеты тоже могут быть любыми: идеологический конфликт, детективный конфликт, социальный конфликт, конфликт поколений, и т.д. Один и тот же персонаж чаще всего бывает задействован сразу в нескольких историях, и в историях разного типа – детективных, бытовых и т.д. В игре такого типа важнее всего информация, как правило, она нужна для разрешения чьего-либо конфликта, и обладатель ею имеет определённое преимущество. Например, игра 2002 года «Заповедник Гоблинов» по повести К. Саймака состояла из самого заповедника, тер-



ритории университета. изучавшего заповедник, и города Милвилла. Эти три крупные локации были связаны простой схемой: у жителей каждой локации была проблема, решить которую своими силами они не могли. При этом между локациями были поставлены начальные идеологические конфликты, не позволявшие просто прийти и воспользоваться помощью соседей. И в каждой локации были персонажи за сотрудничество, за поиск совместных путей, и против. В ходе игры незаметно для себя люди подошли к постановке вечных вопросов – что есть творчество, каков смысл человеческой жизни, в чём суть развития.

Как и театральный, и мистериальный, и символичный, сюжетный движок предполагает очень высокий уровень индивидуальной игры, высокой поведенческой точности, хорошей импровизации. Ведь всё строится на сиюминутно возникающих ситуациях, словах, действиях. Игра на модельном движке может состояться, даже если участники играют слабо: всё равно в игру заложены способы достижения локациями своих целей. А вот игры с акцентом на индивидуальность рискуют провалиться, если часть игроков не будет соответствовать заявленным ролям.

Казалось бы, все возможные варианты подходов исчерпаны. Но это не так. С середины 90-х возникали совершенно экспериментальные проекты, вообще без сюжета. Любимой игрой мог приехать в любой роли. Самая удачная игра такого типа называлась «Перекрёсток», и играли в неё несколько лет подряд. Игра состояла в том, что есть некий перекрёсток миров, куда можно прийти из любой вселенной.

И на этом перекрёстке встречались самые разные персонажи. Человек из романа «Дивный новый мир» О. Хаксли мог встретиться с Родионом Раскольниковым, который путешествовал в компании придумавшего его автора Ф.М. Достоевского, а Люк Скайуокер – с Фродо. Многие приезжали на игру с выдуманными персонажами, не из какого-то первоисточника. Критики этого проекта считали, что играть там не во что, но это не правда: игра заключалась во взаимодействии этих, таких разных, персонажей. И здесь тоже был очень высок уровень вживаемости и отыгрыша.

В жанровом отношении в русских РИ – огромное разнообразие. Играют в фэнтези, в киберпанк, в НФ, в исторические игры, вплоть до сюжетов из самых древних времён, есть проекты на смешении жанров.

Что можно сказать о русских РИ сейчас, по прошествии 20 лет? За это время придумали и опробовали столько методов, подходов, идей и концепций, что для детального описания их не хватит и солидной энциклопедии. Есть множество сайтов, где собраны письменные наработки, есть большие архивы правил игр – шутка ли, за 20 лет были проведены тысячи игр. В основном сейчас при создании полевой игры используют сюжетный движок с подкреплением моделями, хорошим тоном считается серьёзно проработать варианты индивидуальной игры, чтобы у людей была свобода выбора и свобода развития сюжета.

С недавних пор русские ролевики начали активно общаться со своими собратьями по увлечению с Запада, и не исключено, что в недалёком будущем мы станем делать игры вместе.

#### Литература

- Макаренко А.С. Педагогическая поэма. – М.: Художественная литература. – 1975
- Эльконин Д.Б. Психология игры. – М.: Педагогика. – 1978

#### Игры

- **Хоббитские игры.** 1990-2011. Всесоюзная/Всероссийская. Разные МГ
- **Венеция.** 1995. Центральный регион. МГ «Александр VI»
- **Перекрёсток.** 1996–2004. Урал. Ливанова Е., Лобарёв Л., участники уфимского клуба «Белая дорога»
- **Готика.** 2001. Урал. Зубарева Ю., Бочарова Л. и др. — [www.lrpg.ru/projects/gothica/](http://www.lrpg.ru/projects/gothica/)
- **Заповедник гоблинов.** 2002. Центральный регион. МГ «Александр VI»





И. Жуков и его предшественники по использованию игры для детского воспитания

Ярослав Кот

## Длительная ролевая игра Иннокентия Жукова

**Н**аследие Иннокентия Николаевича Жукова содержит много измерений. Так, одни помнят его идеологом русского скаутизма, старшим другом скаутов (Богуславский, 2002); другие с именем «старшего пионера России» связывают формирование пионерской организации РСФСР; третьи помнят его как писателя фантаста; четвертые – как выдающегося скульптора своего времени; кто-то – как известного эсперантиста и т.п. В 20-е гг. имя Иннокентия Жукова было очень популярно как на родине, так и за рубежом. Ему писали коллеги и скаутмастера, родители и дети, с ним советовались государственные и общественные деятели. Как педагог Иннокентий Николаевич Жуков продемонстрировал несравненную изобретательность и склонность к инновациям. Оригинальный скульптор и талантливый учитель, он ещё до 20-х гг. стал активным пропагандистом новой воспитательной эвристической педагогической системы – так называемой «длительной игры».

А увлечение ролевыми игровыми методами у него началось с того, что в 1912 г. уже с пользующийся популярнос-

тью Иннокентий Жуков приехал в Париж для получения художественного образования. Еще до этого он обратился к великому французскому скульптору Огюсту Родену, но тот уже в силу возраста не занимался с учениками, а Иннокентию Николаевичу посоветовал: «У вас слишком большая индивидуальность, и вы потратили бы много времени напрасно в борьбе с другой индивидуальностью. Пусть вашим метром будет сама природа». Огюст Роден признал талант И. Жукова «исключительно глубоким, как у Ф. Достоевского» (Карин, 1949). Иннокентий Жуков поступил в студию Бурделя. В своих путешествиях по Европе он и узнал об интереснейшем опыте канадского натуралиста, художника, писателя Э. Сетон-Томпсона и офицера британской разведки Р. Баден-Пауэлла по организации новой театрализованной игровой формы воспитания детей.

Все началось в 1900 году, когда Э. Сетон-Томпсон, выявив определенные тенденции в игровых предпочтениях детей конкретных возрастных групп, решил предложить детям восьми – пятнадцати лет оригинальную ролевую модель индеец-охотник, организовав в своем имени игровой ла-

гер, основанный на индейских правилах жизни. Таким образом выбрав модель персонажа, наделенную качествами и характеристиками, которые руководитель данной длительной ролевой игры считает наиболее желаемыми, с которыми в силу своего рода занятий наиболее знаком, а сюжет и антураж – наиболее отвечающий развлекательным тенденциям и веяниям целевой группы, Сетон фактически сформировал ролевую игру. Удачный опыт подвел писателя к мысли разработать особую программу и модель организованной детской ролевой игры. В 1902 году серия статей ознаменовала начало новой системы – «Сетонских индейцев». Успех идеи заставил Э. Сетон-Томпсона развить ее дальше. В 1906 году он написал справочник «Березовый свиток лесных индейцев», в 1912 – «Книгу лесных умений и индейских учений», в которых сформулировал цель, методы навыки и содержание основных тенденций предлагаемых социальных ролей. Оно опиралось на два краеугольных камня – деятельность на природе и индейские традиции. Э. Сетон-Томпсон видел в «краснокожих» воплощение всех человеческих ценностей, идеальное, мистическое отношение к природе (Кудряшов, 1997).

В 1914 г. Иннокентий Николаевич Жуков снова погрузился в педагогическую деятельность. Он преподавал в петербургском институте и в тот же год стал ответственным секретарем «Всероссийского общества мальчиков-разведчиков». И на первом съезде организаторов этого движения (1915), опираясь на свой педагогический опыт, он конкретизирует, в первую очередь, педагогические цели данной прогрессивной ролевой методики, которые, тезисно, были опубликованы в сборнике материалов выступлений.

«Когда разруха, вызванная войной, усилилась, и стало не до выставок и скульптуры, я невольно переключил избыток творческой энергии в педагогику и увлекся системой скаутинг, как новой и живой формой организации детей» (Руденко, 2009). Жуков рассматривал скаутизм как педагогическую систему, позволяющую за счет формирования игрового воображаемого пространства деятельно и с пользой защитить детей от стрессовой ситуации политического хаоса царившего тогда. Чтобы в социуме, где все меняется, хотя бы что-то оставалось неизменным. Для того, чтобы этот подход был воспринят и поддержан в России педагогическими и родительскими кругами, Жуков выпускает книгу «Русский скаутизм. Краткие сведения об организации юных разведчиков» (Жуков, 1916). В ней он разъясняет цели, задачи скаутских организаций в России не как военных, а как рыцарских, благородных. Конкретизируя ответственность организаций, которые направили воспитание в привлекательное русло и увлекли сотни тысяч мальчиков и юношей этой ролевой игрой, Жуков развивал и пропагандировал совсем другую направленность в скаутизме – альтруистическую, рыцарскую. В центре всей деятельности должны были находиться гуманистические идеалы, забота о людях, о животных, об окружающей среде. И.Н. Жуков создал «Заповеди русских скаутов» и изложил

Молитву разведчиков, Торжественное обещание, нравственные законы и обычаи, песни и даже ритуальное «Сказание о подвиге Св. Георгия Победоносца, покровителя скаутов всего мира». По его замыслу, этика скаутов должна была побуждать помогать ближним делом и словом, утешать страждущего, приходить на помощь обездоленным. И все это только ради выполнения своего нравственного долга перед людьми. Служение человечеству должно было составлять краеугольный камень скаутизма.

В сентябре 1917 г. Жуков возвращается в Читу. Иннокентий Николаевич стал работать во втором Читинском высшем начальном училище. Среди учеников он пользовался славой человека, который «относился к ним по-человечески, а не по-учительски», его методики увлекали ребят.

Как общественный деятель он начинает внедрять и экспериментировать с ролевыми методиками. И.Н. Тяжелов – инспектор училища – отмечает, что Жуков все время работал над организацией каких-то ролевых игр: то суды, то игровые министерства, то интерактивный театр, и т.п. Тут-то он и начал писать свои первые ролевые игры, или, как они их тогда называли, «подражательные длительные игры».

Как пишет об этом сам Иннокентий Николаевич «в 1918 году в Чите мною случайно была найдена, а затем возвращена игра «Экспедиционный корпус» (Э. К.), игра детей в возрасте 10-14 лет, игра, в которой приняло участие свыше 700 ребят» (Жуков, 1923).

Согласно его статьям, обстояло все следующим образом: в качестве преподавателя географии в школе первой ступени он рассказывал ребятам о том, как Стенли с сотней носильщиков пересек Африку от океана до океана. Обо всех горестях этого путешествия он рассказывал так живо, что глаза ребят блестели. И вот, заканчивая рассказ, он поддался порыву момента и неожиданно для себя и для них сказал: «Ребята, а нам самим хочется делать что-нибудь подобное? До Африки далеко, ну, а вот пересечь Забайкалье от края и до края разве мы не могли бы, частью пешком, частью на лошадях, частью на поезде, основательно подготовившись к этому? Кто из вас хотел бы принять участие в этой экспедиции, пусть поднимет руку». Все ребята с «серьезными лицами, с горящими глазками» подняли руки. В то время все самые интересные приключенческие произведения были связаны с путешествиями и экспедициями – все самые известные герои были связаны с походами и исследованиями. Какой же мальчишка не поддастся соблазну поиграть в первооткрывателя! Он продолжал: «Хорошо, ребята, я все обдумаю – как что для этого сделать, и завтра вам скажу». Насколько похожа и близка многим разработчикам ролевых игр такая ситуация, когда мы оказываемся заложниками творческого порыва.

В тот же день, а это было в марте месяце, он составил план использования в целях воспитания бродяжнических инстинктов и интересов ребят. Он решил широко развернуть работу и произвести организацию ребят для этой цели в городском масштабе, т.е. собрать игроков со всех школ города.



В течение следующей недели он обошел все большие учебные заведения в Чите, с разрешения администрации вызывал учеников первых четырех классов в зал и обращался к ним с речью. «Повторив вкратце рассказ о Стенли и закончив его, как выше было указано, я продолжал: «Итак, ребята, объявляю себя начальником экспедиции, даже не экспедиции, а целого «Экспедиционного корпуса», так как нас будет много, быть может, несколько сот человек, которые отправятся года через два в наше великое путешествие через Забайкальскую область.

*Эту весну и лето и следующие весну и лето мы будем лишь производить подготовки, подниматься на соседние сопки, приучаться ходить и выковывать железную товарищескую дисциплину. (...) Хулиганчиков я не возьму, иначе они исхулиганят весь наш Экспедиционный Корпус.....».*

Эти слова о хулиганах отразились на дисциплине во всех школах. Даже на улице иногда к нему подбегал какой-нибудь мальчик из неизвестной ему школы и терпеливо начинал оправдываться: «Дядя Кеша, вот про меня вам будут говорить, что я вчера хулиганил в классе, так это неверно, это не я, а он сам» и т.д. Таких случаев было довольно много.

*«.....Потом, ребяташки, я не возьму в Корпус маленьких курильщиков. Я по опыту знаю, что на них нельзя положиться. Они подражают взрослым во всем плохом. Это народ ненадежный. Или нет, ребята, вот что; мы их возьмем, но вы делим им особый отряд маленьких курильщиков. Они пойдут впереди Корпуса, с папиросами, народ будет сбегаться, смотреть на них, смеяться, показывать пальцами, а мы будем говорить: «Мы привели к вам дрессированных обезьян.....».*

Эти слова о «дрессированных обезьянах» с этого момента отравляли всякое удовольствие маленьких курильщиков, с важным видом куривших в уборных между уроками; теперь товарищи показывали на них пальцами и дразнили: «А, дрессированная обезьяна, на веревочке тебя поведут». Курильщики потеряли апломб, и число их везде сократилось.

*«.....Но, ребята, пусть лучше обезьяньего отряда у нас не будет. А вот настоящие отряды, полезные для нашего дела, нам будут нужны. Вы знаете, что во всякую экспедицию непременно берут разных ученых. Они все изучают, все описывают. Вот и у нас в Э. К. будут целые отряды таких ученых: ботаников, геологов, зоологов и т.д. (...) Я дам вам программы в эти отряды, подготовьтесь и держите испытания.....».*

*«..Впереди у нас пойдет особый отряд разведчиков. (...) Нужно знать, чтобы поступить, пять созвездий на небе и немного о солнце, звездах, луне и планетах, и еще определять страны света без компаса, по разным предметам.*

*Потом пойдет отряд инженеров (...), отряд санитаров (знать перевязку и способы помощи в несчастных случаях), отряд поваров (уметь готовить четыре блюда), отряд рыболовов, охотников, сапожников, музыкантов, конюхов, так как у нас будет свой обоз и другие отряды....*

*....У каждого отряда, будет свой флаг с обозначением его специальности. Этот знак можно вышить и на рукаве рубашки. (...)*

*С первого мая мы начнем нашу подготовку. Всю весну и все лето будем раз или два в неделю совершать походы на соседние горы, отдаваясь все дальше и дальше от города.*

*Отряды будут упражняться в своих специальностях. Поидите домой и получите разрешение ваших родителей, а в следующее воскресенье приходите в зал бывшей мужской гимназии, где всем продиктуют программы испытаний для поступления в отряды Э. К....»*

Обойдя с такой речью почти все учебные заведения Читы, к концу недели он уже оповестил около тысячи ребят. В воскресенье была назначена встреча с игроками и раздача требований к ролям в Экспедиционный Корпус. Но такого резонанса, судя по воспоминаниям, не ожидал и сам Жуков.

Месяц спустя, при содействии редакции «Думы забайкальского учителя», он издал программы испытаний для участников Э. К. в виде маленькой книжечки. В основу их он положил накопление самостоятельных, активно добытых сведений о природе: знать десять пород растений в Забайкальской области, десять насекомых, десять пород птиц, десять диких животных, рыб и т.д., уметь рассказать об их жизни. Или: «уменьше ухаживать за лошадьми, признаки некоторых их болезней и способы их лечения».

*«Закончив диктовку их, сказал: «А теперь я распускаю вас ровно на месяц. Готовьтесь! Через месяц в саду Жуковского около Круглого пруда я с раннего утра и до вечера буду производить испытания для окончательной записи в отряды».*

И нужно сказать, что ребята зря этот месяц не провели. Многие из них доставляли немалые огорчения родителям, приставая с вопросами о пяти созвездиях, которые нужно ночью показать на небе и знать немного о планетах, солнце и луне. Родители, далеко не всегда сведущие в этих вопросах, шли в книжный магазин и покупали книжки по астрономии. И, само собой разумеется, будущие «разведчики Э. К.» жадно, как клещи, впивались в эти книги.

То же самое было и с будущими «поварами Э. К.», которые стали вертеться под ногами на кухне, приставая с вопросами о четырех блюдах, которые требуются по программе.

Когда через месяц он произвел в саду эти испытания на участие в игре, было видно, что вся эта масса ребят проделала большую работу. Многие экзаменовались для поступления в несколько отрядов.

Теперь предстояла работа по внутренней сыгровке. Э. К. был разбит на отряды, и с начала мая того же года они стали совершать походы на соседние сопки. В основу этих экскурсий Жуков положил метод групповых соревнований, («Вестник просвещения» N1, 1921 г.). «В процессе игры стали остро ощущаться два основных момента: дороговизна обуви и гражданская война. Первое препятствие почувствовалось мною уже в апреле. В школах, а часто на улице, к Жукову обращались с просьбой или жалобой: «поговорите с мамой... не хочет пускать... говорит – сапоги разорвешь».

После первых экскурсий число таких обращений увеличилось. Сапожный вопрос в 1918 году стоял особенно остро. Было грустно видеть, как из-за этого сокращается число членов Э.К. Но если первое препятствие все же не в силах было совсем парализовать опыт, второе препятствие было уже непреодолимым. В мае 1918 года гражданская война с каждым днем разгоралась. Советская власть Читы, в виду появившихся в области отрядов атамана Семенова, жила настороженной жизнью. За городом на горе стояла батарея, в окрестностях разъезжали патрули. Накануне одной экскурсии Жуков пошел к военкомиссару, рассказал ему об игровых мероприятиях и спросил: *«Не опасно ли теперь? Не будет ли издала большая группа детей принята за семеновскую банду, не обстреляют ли нас с соседней горы?»* Комиссар сказал, что поручиться не может, что лучше обождать немного времени. Само собой разумеется, рисковать жизнями детей педагог не мог. Он пришел на следующий день к собравшимся отрядам Э. К. и сказал, что *«...до успокоения в городе выпускаю Э.К. О новом сборе оповещу через газеты...»* Конечно это на них произвело тяжелое впечатление.

Судя по воспоминаниям и записям очевидцев, многие со слезами на глазах, окружив Иннокентия Николаевича, пробовали отговорить от принятого решения.

Уже ни летом 1918 года, ни в последующий период семеновской реакции он не возобновлял своего опыта по тем же причинам. Жуков писал о своем опыте: *«..Но я знаю, что если бы я или кто-нибудь другой в Чите или в другом месте попробовал бы снова возобновить эту длительную серьезную игру в Э. К. и особенно стал бы опираться на сочувствие и помощь работников отделов просвещения, то результаты были бы еще более удовлетворительными. (...) Сделать эту игру еще более яркой и притягательной, насытить ее социально-альтруистическими устремлениями, элементами политграмоты и трудовыми процессами – не значит ли это, с одной стороны, пойти на помощь школе, изнемогающей под тяжестью хозяйственной разрухи, не значит ли это стать на рельсы какой-то новой педагогической системы, опирающейся на биогенетическую теорию и использующую групповое соревнование, как метод образовательно-воспитательной работы...»*

Спустя несколько лет, воодушевленные идеями Жукова, несколько педагогов все-таки проведут игру по Э. К., но уже с примерно двумя тысячами участников.

Неудивительно, что когда в 1918 г. в училище происходили перевыборы педагогического персонала, ролевые и сказкотерапевтические инновации Жукова получили очень высокие отзывы. Так, А.М. Толстихин, заведующий школьным отделом и гласный Думы (он же – председатель этого заседания), говорил о методе ролевых игр: *«...он внес новую струю в школу, дал, если так можно выразиться, новое художественное направление».* С появлением Иннокентия Николаевича в Чите начинается новый период шко-

лы – как средней, так и младшей. О ролевых играх писали в газетах, а на педагогическом съезде средней школы приветствовали Жукова дружными аплодисментами.

Он читал лекции по разрабатываемым ролевым моделям на краткосрочных курсах по подготовке руководителей школ, устраивал праздник «разведчиков» в городском парке столицы, вел занятия на рабфаке, организовывал «Недели ребенка», проводил летние ролевые лагеря, создал ряд пьес для школьных театров и для реализации их в рамках ролевого взаимодействия. Создавая игровые сценарии, он старался спровоцировать и зрителя самостоятельно включаться в число действующих лиц. Больше всего, по его мнению, для этого подходили «судебные инсценировки», об опыте постановки которых он рассказывает в письме учителю Каменеву Василию Ефремовичу. В статье «Сценические импровизации в школе» Жуков приводит примеры упражнений, придуманных им и облеченных в форму игры, которые позволяли заинтересовать актеров и зрителей (Жуков, 1921в).

Эти ролевые интерактивные сценарии, изданные в сборнике «Новые инсценировки» (Жуков, 1919), не требовали сложных декораций и явились результатом попытки группы учителей и учеников 2-го училища поднять нравственные проблемы. Игры И.Н. Жукова были известны не только в Чите. Сценарий, например, одной из них («Преступление медведя») использовали в 1921 г. московские отряды в спектакле, устраиваемом в пользу голодающих Поволжья.

Жуков считал, что большая централизованная длительная ролевая игра, такая как скаутинг, может стать могучей силой социального воспитания, системой, создающей и формирующей будущее поколение. Такой большой всесоюзной ролевой игре он отводил роль того организующего начала, которое способно спасти молодежь от морального разложения в период разрухи и голода. Он выступил в различных городах, пропагандируя свои педагогические идеи, вел дискуссии на страницах общественно-педагогической газеты «Думы забайкальского учителя», журнала «Вестник просвещения». При непосредственном участии Жукова в Чите стал выходить Журнал «Забайкальский скаут». Всего вышло пять номеров. Через эти печатные органы Иннокентий Николаевич пытался убедить общественность в том, что «живое дело воспитания нуждается в их поддержке». Так, в этих изданиях появились статьи И.Н. Жукова «Школа и два пути воспитания» (1917), «Социальное воспитание в деревне» (1918), «Родина и скаутизм» (1918), «Новые основы социального воспитания» (1921) и др. Это педагогическое наследие И.Н. Жукова долгое время было незаслуженно предано забвению, хотя многие его предложения по реорганизации школы до сих пор актуальны.

Читая некоторые отрывки из его статьи «Школа и два пути развития», мы можем подумать, что он писал её не 100 лет назад, а недавно:

«..В буре и натиске грозного железного времени, (...) приходится нам перестраивать школу: из учреждения затхлого, бюрократического, опекаемого, нам предстоит сделать ее более свободной и демократической.

В чем состояла сущность старой школы? Ответ один: в ее рационалистических, образовательных по преимуществу заданиях. Вопросы воспитания не играли в ней существенной роли. Многопредметная, сжатая в тиски выполнения программы, она даже при добром желании не могла по недостатку времени уделять воспитанию сколько-нибудь значительного внимания.

Засилью образовательных задач школы должен быть положен решительный предел! С особенной силой и настойчивостью должны быть выдвинуты и проведены в жизнь воспитательные задачи школы.

Спросим: что делает современная школа для того, чтобы развить в школьной молодежи характер, крепкую волю, настойчивость?

Ответ один: почти ничего. Характер наших детей складывается под влиянием внешкольных, совершенно случайных условий жизни.

Что делала и делает школа для того, чтобы развить в молодежи чувство мужества, находчивости, ловкости, наблюдательности? Ничего: все это, как и развитие органов чувств, является делом внешних случайностей.

И наконец, что делает школа, чтобы вызвать в молодежи чувство долга и чести и создать привычки активно-го альтруизма?

У школы для этого не было времени....»

А так он в этой статье обосновывал необходимость внедрения ролевых игровых элементов в образование: «...Никто не станет отрицать, что одною из основных особенностей детского возраста является подражание. В более яркой форме это выражено в детях дошкольного возраста: все их игры, будут ли это игры в куклы у девочек или разнообразные игры у мальчиков – все эти игры носят характер подражания взрослым.

Современное воспитание детей дошкольного возраста старается использовать игры, эти неистребимые потребности детской души, придав им планомерный педагогический характер...» (Игра и детское движение..., 1992)

Демонстрируя эффективность и своего опыта, и опыта организации Бойскаутов, Жуков говорил, что длительные ролевые игры от обычного типа игр отличаются тем, что они носят не случайный и кратковременный, а длительный и даже постоянный характер. В них игра приобретает серьезный характер, сливаясь с самой жизнью.

Он выделил два основных типа этой грандиозной воспитывающей игры.

К первому из них принадлежат игры, в основе которых лежит подражание взрослым, современникам, гражданам. К этому типу игр он отнес уже регулярно им проводимые «школьные республики» и «всякого рода детские клубы».

Целью «школьных республик» Жуков выделял практическое ознакомление школьной молодежи с тем госу-

дарственным строем, в котором им потом придется жить. Школьный кабинет министров и другие выборные должности развивают в молодежи чувство ответственности за других и за то дело, которому они служат, развивают ораторские и организаторские способности. Школьное министерство Труда делает все возможное, чтобы целесообразно использовать труд юных граждан школьной республики. Министерство юстиции внедряет в сознание юных граждан правовые нормы и отношения. Кроме того, таким путем они приучаются активно относиться к государственной жизни своей родины, и т.д.

Как уже упоминалось, этот тип воспитывающих организаций основан на подражании взрослым в их общественной деятельности.

Воспитывающими играми второго типа Жуков называл игры, тоже основанные на «подражательных свойствах юной души», но не на подражании взрослым и гражданам вообще, а на подражании излюбленным героям юношеских книг или, вернее, определенному типу этих героев.

Иннокентий Николаевич писал что «юная душа в возрасте от двенадцати лет полна идеалистических, романтических порывов. Она жаждет подвига, сопряженного с опасностью для жизни (...). Ее влечет неотвратимо скитальческая жизнь (...), полная поэзии лунных ночей лагерная жизнь в лесу или на берегу полноводной реки, треск вечернего костра и заморающие голоса ночи».

Как примеры он упоминал «Индейцев Сетона», «Юных Разведчиков» (бойскаутов) и английские «Бригады мальчиков», христианские союзы молодежи. Он предлагал создать грандиозную международную воспитывающую игру «в юные разведчики». «Не военные разведчики, как это иногда понимается у нас людьми мало осведомленными, а в «разведчики» в смысле пионеров культуры, разведчиков доброго дела, юных рыцарей, разведывающих на всех дорогах жизни, где бы им помочь тем, кто нуждается в их помощи».

Особое внимание он уделил тому что во всех культурных странах это движение на первых порах было принято под покровительство выдающихся государственных и общественных деятелей, вошедших в Центральные комитеты Патронажа.

Так, в Соединенных Штатах на каждом билете скаута значатся подписи 3-х президентов: Рузвельта, Тавта, Вильсона, входящих в высший Совещательный Комитет организации.

Что приводит нас к следующему интереснейшему этапу – самой крупной ролевой игре, задуманной Иннокентием Жуковым.

Жуков объяснял успех скаутизма в том, что он учитывал психолого-педагогическую природу развития ребенка и имел в основе своей длительную воспитательную игру. Поэтому в 1921 г. он выпускает в Чите «Спутник сибирского скаута», «Программу скаутских занятий». Он считал это приобретение очень ценным в педагогике и при-



зывает педагогов положить идею длительных игр в практику внешкольного воспитания. Видя будущее скаутских организаций в дружных и быстрорастущих «стаях волчат и птенчиков», И. Жуков призывал скаутмастеров прийти им на помощь. В 1918 г. через журнал «Забайкальский скаут» Иннокентий Николаевич обращается с предложением о проведении Всесибирского съезда скаутмастеров и создании Сибирского руководящего центра.

Параллельно он выпускает в Чите два издания сборника кратковременных ролевых игр наиболее употребительных в школьной и скаутской практике (Жуков, 1921а). Большая часть этих игр носила групповой характер и была направлена на развитие ловкости, силы, умения ориентироваться.

В 1919 г. II Всероссийская конференция РКСМ в резолюции «О физическом воспитании и скаутизме» приняла решение о немедленном роспуске всех существующих в Советской России бойскаутских организаций. Но Иннокентий Николаевич продолжал надеяться, что вопрос о системе скаутинг может быть вновь поставлен на разрешение. *«Освобожденный от буржуазно-политических тенденций скаутизм может быть признан Наркомпросом как новая форма социального воспитания... Мои доклады на эту тему вызвали в педагогических кругах большой интерес»* (Жуков, 1921б).

В 1921 г. скаутские организации в Забайкалье были распущены. И. Жуков обращается с «Открытым письмом ко всем скаутмастерам, борющимся за новую педагогику», в котором призывает их ставить свои педагогические опыты и вести воспитательную работу по системе длительных воспитывающих ролевых игр.

Поездка в 1921 г. из Читы в Москву в качестве полномочного представителя ДВР с эскизом памятника Октябрьской революции дали возможность Иннокентию Николаевичу сделать ряд докладов на совещании в Наркомпросе об организации детского движения на основе длительной ролевой игры. Составными элементами долговременной игры он выделял:

- **сюжет и его развитие в течение всей игры** – тут Жуков собирался использовать рыцарскую модель служения обществу и поиску приключений;
- **условности игровой деятельности** – обстоятельства, от которых зависят дети, требования, предъявляемые им взрослым, своеобразие языка общения, игровые атрибуты и аксессуары;
- **символизм игры**, направленный на создание эмоционально-насыщенной атмосферы жизнедеятельности в образовательном учреждении. Символизм игры – условие и средство активизации присвоения детьми культурных ценностей;
- строгое соблюдение условий реализации долговременной игры: **соответствовать идеалам, вкусам, интересам и потребностям ребят** и соотноситься с целями воспитательной и образовательной деятельности образовательного учреждения; умение дать простор для свободной импровизации и предъявлять разумные правила, не ущемляющие достоинства детей;

• содержание игровых начал, **игровые сюжеты и роли, основанные на взаимодействии детей и взрослых** по осуществлению замыслов и смыслов игры.

Какую игру можно считать долговременной? Она может длиться неделю, месяц, учебную четверть. Есть игры, рассчитанные на один год и на несколько лет.

Жуков призывал увидеть в игре прежде всего педагогическую систему, в которой умело используются особенности возраста. В полемике с Н.К. Крупской он призывал не использовать отдельные методы скаутизма, а взять его в свои руки целиком, *«очистив от исторического мусора»* (Жуков, 1922). Думается, что некоторая непоследовательность И. Жукова в отстаивании то отдельных методов, то всей системы в целом объясняется сложившимся противоречивым характером эпохи. Он был категорическим противником «политизации» этой игры, а государственные деятели стремились именно к этому. Жуков предлагал терпимо относиться к детям верующим, а государство объявило борьбу религии. Иннокентий Николаевич пытался совместить интересы и потребности детей и запросы государства.

Так, пройдя через фильтр новой власти, замысел Жукова и превратился в массовое пионерское движение.

Изначально Иннокентий Николаевич старался реализовать свой замысел в полной мере. В своем трактате «Педагогические парадоксы и прогнозы будущей педагогики» (1922) он описал свое предложение создания при Наркомпросе штатной должности Робинзона Крузо и его помощника Пятницы.

Вот некоторые тезисы аргументировавшие в пользу такой инновации:

*«ТЕЗИС 1. В настоящее время ни в одной стране мира, в том числе и в РСФСР, лица, стоящие во главе центральных ведомств просвещения, не являются хотя бы в малой степени близкими и дорогими духовному миру детей школьного возраста. Деятельность таких выдающихся работников просвещения, как т. Луначарский, импонирует лишь взрослым гражданам, оценивается только ими. Дети же школьного возраста, быть может, знают Луначарского понаслышке, но эмоционально далеки от него (...). Также чужда детям работа заведующих отделами Наркомпроса и работа заведующих соцвосами.»*

*ТЕЗИС 2. Поскольку деятельность Наркомпроса является не только просветительной, но и воспитывающей, необходимо, подобно тому, как в школе учитель не только учит, но и воспитывает, (...) – необходимо, чтобы Нарком или Завсоцвос также импонировали детям в государственном масштабе. Никто не станет отрицать, что Нарком, любимый детьми всей республики, был бы идеальным Наркомом просвещения, т.к. его воспитывающее влияние распространялось бы на детей школьного возраста, он был бы вождем детей, близким и старшим другом их.»*

*ТЕЗИС 3. Так как должность Наркома, связанная в настоящее время с весьма сложной работой по управлению и руководству просветительными учреждениями, могла бы затруд-*

нить работу Наркома среди детей, то следовало бы для воспитывающей работы создать при Наркомпросе импонирующую детям школьного возраста (от 8 до 16 лет) должность «Робинзона Крузо». или «Вождя отважных»(...) Само собой разумеется, эта должность должна быть предоставлена лучше всего молодому человеку в возрасте от 20 до 30 лет (...), с твердым, но уравновешенным характером, доброму и благожелательно относящемуся к детям...»

...  
«...ТЕЗИС 6. Если педагогическая ценность кратковременных игр была давно уже признана в педагогике, то во много раз более ценным приобретением педагоги являются длительные воспитывающие игры детей в масштабе города, в масштабе государства и в масштабе всего мира.

...Эта игра (или, вернее, организованная жизнь детей) или другая, еще более яркая, чарующая и притягательная, в будущем должна вовлечь в водоворот детей всего мира...»

...  
«...ТЕЗИС 12. А причем же тут «Робинзон Крузо»? – «Робинзон Крузо» или «Вождь отважных» будет руководить этой мировой игрой детей. Но, конечно, если бы теперь Нарком Просвещения представил бы в бюджетно-финансовую комиссию Наркомфина представление об утверждении при Наркомпросе штатной должности «Робинзона Крузо» и его помощника «Пятницы», то Наркомфин отправил бы в Наркомздрав представление о назначении комиссии психiatров для освидетельствования умственных способностей Наркома просвещения и автора проекта.

Волонтерная интернациональная педагогика стучится в Двери Наркомпроса.»

Однако в своих дневниках в дальнейшем Жуков отмечает: «С 1923 года я отошел от пионерского движения. Кроме того, молодые комсомольцы, знавшие меня лично, прохладно относились к работнику буржуазного скаутского движения и не проявили инициативы привлечь меня ближе к разворачивающемуся пионердвижению» (Жуков, 1918).

VI съезд РЛКСМ (1924) постановил в резолюции «Об очередных задачах детского коммунистического движения» «отбросить длительную игру как основу методики пионерского движения, в работе считать однако с особенностями детского возраста и использовать метод игры, коллективного соревнования, воздействуя на чувства ребят» (Товарищ комсомол, 1969). И.Н. Жуков писал, что «термин этот перестал встречаться в пионерской литературе, и пионерорганиза-

ции стали рассматриваться как организации, подобные ВЛКСМ и методически стали дублировать школу, включая в свое содержание работу кружков по тем или иным направлениям».

В течение всей педагогической деятельности у И.Н. Жукова возникало много интересных мыслей и предложений. Все эти проекты он поместил в рукописной книжке «Мои затеи и мысли на жизненном пути», которая содержит 57 предложений автора.

Первая пионерская повесть И.Н. Жукова появилась в 1923 году. Позднее, в 1924 г. она была переиздана в Харькове издательством «Юный ленинец». Эта повесть перенесла читателя в 1957 г., когда на слете встретились русские и бразильские пионеры, собравшиеся на обследование Африки. И.Н. Жуков рисует черты далекого для него будущего: огромные города, высокоразвитую технику, приветливых людей, которые научились использовать лучевую энергию, управлять радиолетами.

Другая повесть «Мертвый огонь» («Приключение пионеров в Египте») вышла в 1926 г. Она написана в жанре приключения и представляет собой умелую популяризацию идеи длительной ролевой игры. Автор рассказывает о далеком прошлом Египта, политической, экономической жизни народа и одновременно, как бы незаметно, разъясняет читателям законы юных пионеров.

В основном же привлекает внимание то, что во всех работах он пытался показать, как новая система внешкольного воспитания благотворно действует на ребят, увлекает, захватывает их, воспитывает Человека в человеке. Именно это было главным для педагога Жукова. И это не должно быть забыто продолжателями традиций детского движения.

Трактовка социально-педагогического потенциала длительных ролевых игр И. Жуковым явно выходит за рамки скаутизма. В нем он увидел нечто большее – именно детское движение, средство формирования в ребенке Образа человека – гуманиста, интернационалиста силами самих детей в приемлемых, увлекательных для них формах. Педагогические идеи, проекты, прогнозы, изложенные в работах И.Н. Жукова, – достаточно серьезная методологическая, теоретическая и методическая основа для понимания природы, сущности современного отечественного ролевого движения. Обращение к педагогике ролевого движения И.Н. Жукова, возможно, пробудит у современных его организаторов интерес и потребность использовать потенциал ролевых игр в полной мере.

## Литература

- Макаренко А.С. Педагогическая поэма. – М.: Художественная литература. – 1975
- Богуславский М. Иннокентий Жуков - «Отец» русских скаутов // Лидеры образования. № 3, 2002.
- Государственный архив Читинской области ф.1456, оп.2, д.49, л.5.
- Жуков И. Н. Отзыв на книжку Н. К. Крупской «РКСМ и бойскаутизм» // Юный коммунист. № 10-12. 1922.
- Жуков И.Н. Замок души моей: поэма. М., Изд. В. Л. Дреус, 1913.
- Жуков И.Н. Мертвый огонь (Приключение пионеров в Египте). М.-Л., 1928.
- Жуков И.Н. Новые инсценировки. Чита, 1919.
- Жуков И.Н. Новые основы социального воспитания // Вестник просвещения. № 2, 1921(б).
- Жуков И.Н. Путешествие звена пионеров «Красная звезда» в страну чудес. Харьков, 1924.
- Жуков И.Н. Русский скаутизм. Краткие сведения об организации юных разведчиков. СПб., 1916.
- Жуков И.Н. Скаутизм и социализм // Забайкальский скаут. № 4, 1918.
- Жуков И.Н. Сценические импровизации в школе // Вестник просвещения. № 2, 1921(в).
- Жуков И.Н. Тридцать одна игра из числа наиболее употребительных в школьной и скаутской практике. Чита, 1921(а).
- Жуков И.Н. Экспедиционный корпус // «Народное просвещение». №6, 1923.
- Жуков Иннокентий Николаевич // Энциклопедия фантастики: Кто есть кто. Минск: ИКО «Галаксиас», 1995.
- Забайкальский Скаут. № 4 (июнь 1918). Чита, 1918.
- Игра и детское движение. И.Н.Жуков - в помощь организаторам детского движения и педагогам // Сборник, сост. Руденко И.В. - М, НПЦ ЦС СПО (ФДО), 1992.
- Карин Г. Скульптор-сибиряк Иннокентий Жуков // Альманах «Забайкалье», № 3, 1949.
- Руденко И.В. Общественно-педагогическая деятельность Иннокентия Николаевича Жукова // Гуманитарный вектор. № 1, 2009.
- Скульптор Самоучка // Искры. № 48, 1910.
- Товарищ комсомол: документы съездов, конференций ЦК ВЛКСМ - М., 1969. Т.1. С. 69.
- ЦГАЛИ, ф.2042, оп. 1, д.7.
- Центральный государственный архив деятелей литературы и искусства, ф.2042, оп. 1, д.7.
- Центральный государственный архив РФ, ф.298, оп.1, д.44, л. 68.





Завоевание рая (1997)



Сильмариллион-экстрим (2002)

Дмитрий Антипов (*Neville*)

## Три великие игры в истории российского ролевого движения



Стоимость жизни (2011)

ФОТО: Ксения Козловская (слева), Юлия Кубарева, архив автора

**И**стория российского (и даже шире – русскоязычного) ролевого движения насчитывает почти четверть века. Это немалый срок, за который, обычно, успевает вырасти новое поколение. В этом смысле мы не являемся исключением. Как и в любой другой субкультуре, существующей так же долго, в нашем ролевом сообществе уже давно имеется осознанная потребность в подведении промежуточных итогов, анализе прожитого опыта и написании собственной, так сказать, «авторизованной биографии».

### Постановка проблемы

С некоторых пор в сети и специализированных печатных изданиях стали появляться обзорные статьи, посвященные истории ролевых игр (далее – РИ) и ролевого движения в нашей стране и на всем постсоветском пространстве. Достаточно интересными представляются эссе Лоры Бочаровой «Возвращение Дон Кихота» (из цикла «Подлинная история Ролевого Движения»)<sup>1</sup>, статьи Антона Лустберга (2007), Бориса Батыршина, Вячеслава Рожкова (2007), а также доклад Алексея Семенова (Макдуфа) на эту тему, прочитанный на ряде конвентов.

<sup>1</sup> Статья опубликована в этой книге – Прим. ред.



И все же более чем двадцатилетний опыт РИ все ещё нуждается в серьезном осмыслении, обобщении и исследовании. Данный очерк призван частично восполнить одну из остающихся многочисленных лакун. Далее мы предлагаем поговорить о трех великих играх, которые стали знаковыми и наиболее заметными вехами нашей истории, наложили отпечаток на наше коллективное сознание, повлияли на дальнейшее развитие российского ролевого движения.

Кажется, все привыкли, что сейчас за сезон проводится около сотни РИ, в 90-х - начале 2000-х их было несравненно меньше. Однако общее количество состоявшихся на сегодняшний день проектов достаточно велико для того, чтобы произвести сопоставление и сравнительный анализ накопленного материала. Так что наши выводы будут построены на широкой фактологической базе.

Выбрать из этой общей массы действительно великие игры задача не простая. Тем более, что ни один подобный рейтинг никогда не будет полностью лишен субъективной составляющей. И все-таки попробуем.

С позиций 2012 года «ТОП-3» самых великих игр за всю историю российского ролевого движения выглядит следующим образом (в хронологическом порядке):

- РИ «**Завоевание Рая**» (1997 год, Свердловская область);
- РИ «**Сильмариллион-Экстрим**» (2002 год, Свердловская область);
- РИ «**Стоимость жизни**» (2011 год, Тверская область).

Справедливо встает вопрос, какими именно критериями мы руководствовались, выбирая именно эти три РИ.

Поясним позицию. Нас в данном случае не интересовали только лишь качественно сделанные РИ, которые получили много положительных отзывов. Любая отлично выполненная работа, может быть, и заслуживает похвалы, но не ещё не достойна того, чтобы войти в историю. Интерес для нас в первую очередь представляли проекты, ставшие определенным прорывом для своего времени и новым словом в создании РИ, те, что оставили за собой «громкое эхо» в ролевой информационной среде.

Но что именно следует считать новым словом?

Первое, что пришло в голову – признать прорывными и новаторскими те РИ, в ходе которых мастера смогли реализовать новые и более удачные технологии, модели, правила, разработки. Однако по здравом размышлении мы решили отказаться от такого позитивистского подхода. Ведь РИ это вид деятельности, где решающее значение имеют творчество и свободный дух, а не искусные социальные методики. Поэтому и величие игры следует мерить отнюдь не тем, насколько удачно мастерам удалось запустить и согласовать сложные механизмы межличностных и межгрупповых взаимодействий, а тем, насколько мощно та или иная РИ повлияла на сознание участников, тем, насколько большим озарением она для них стала, тем, насколько сильно игроки были увлечены разворачивающейся перед ними истори-

ей. Подлинно великими являются РИ, после которых ты уже не можешь думать и играть по-старому.

У нас был большой соблазн назвать статью «Четыре великие игры в истории российского ролевого движения» или даже «Пять великих игр...» Ведь в соответствии с озвученными критериями на попадание в ТОП претендует ещё целый ряд РИ, например, «Хогвартские сезоны» (далее – ХС) – самая крупная и успешная сериальная РИ (по миру Гарри Поттера), вокруг которой сложилась своя особая субкультура. Её прогрессивное влияние на ролевую среду, к сожалению, до сих пор не получило достойной оценки. Вместе с тем в числе явных прорывных достижений ХС – воспитание у участников серьезного отношения к отыгрываемому миру и игровому процессу и формирование традиции глубокого погружения в роль с практически полным отсутствием неигровых моментов, а также стремлением продолжать игру даже за рамками регулярных сессий. Кроме того, ХС – один из тех редких для нашего времени случаев, когда самим замыслом РИ четко заданы положительные нравственно-этические ориентиры.

Но по своей резонансности, силе духа и воздействию на коллективное сознание все прочие изученные нами РИ все же уступают трем названным в самом начале. Так что в настоящей статье постараемся ограничиться данными проектами.

### **«Завоевание Рая» как опыт соприкосновения с запредельным**

РИ «Завоевание Рая» прошла в июле 1997 года на полигоне «Соколиный камень» под Екатеринбургом. Мастера: Лора Бочарова, Евгений Сусоров, Юлия и Ольга Зубаревы, Алексей Колесник и другие. «Завоевание Рая» считается формальным началом их творческого союза (хотя фактически он сложился несколько ранее), так как название игры стало одновременно названием данной мастерской группы и весьма значимым для ценителей «брендом».

Именно после «Завоевание Рая» можно говорить о формировании особой «Уральской символической школы» РИ, эстетические и творческие принципы которой в дальнейшем были реализованы в рамках таких громких проектов, как «Роман Плаща и Шпаги» (1999), «ХИ-2000. Ангельские Войны» (2000), «Готика» (2001), «Сильмариллион-Экстрим» (2002), «Карты» (2002), «Война и Мир» (2003), «Рубикон» (2004). При этом сама РИ «Завоевание Рая» явилась продолжением творческих принципов, заложенных представителями данной мастерской группы в предыдущих проектах. В первую очередь речь идет об «Осаде Монсегиора» (1994, Свердловская область).

Информацию о РИ «Завоевание Рая» достаточно легко найти в интернете. Опубликован сборник правил, который до сих пор читается как глубокий и концептуально богатый программный документ. На ресурсе «Александр VI» размещены тезисы семинара «Завоевание рая как принцип создания ролевой игры», проведенного Юлией Зубаревой на конвенте «Зилан-

ткон-2001» в Казани. Прекрасным свидетельством величия идеи, лежащей в основе данной РИ, являются беллетризованные воспоминания петербургской писательницы Елены Хаецкой («Подлинная история королевы Мелисенты Иерусалимской»), а также Лоры Боcharовой («Дневник Архангела Гавриила»).

РИ «Завоевание Рая» была посвящена эпохе Второго крестового похода, но по своему жанру она являлась не столько исторической, сколько духовно-исторической игрой. В мастерском манифесте провозглашалось: «Мы выбрали это время – Второй крестовый поход – из-за его пассионарности и примитивизма, когда все понималось грубо и материально: и вера, и верность, и завоевание, и небеса. Все поделено, определено и ошутимо, нет полутонов. Они появились позже, после провала крестоносной авантюры – и они появятся в Игре. Крестовые походы – это чистое средневековье, еще без примеси сомнений и еретичества, религиозный фанатизм пылает, но еще не дымит, еще нет грани между христианским восторгом и сатанинской гордыней, восток еще враждебен, а не таинственен, и рай земной находится в Иерусалиме. Иерусалим еще принадлежит Христу, а не европейским монархам, и рыцарство еще уверено, что, завоевывая этот город для своего Бога, оно получит награду в раю. Это время, когда Восток интеллектуально покорил Запад, и этот интеллект впоследствии оказался единственным европейским приобретением. Это время четких структур – от цеха до ордена, – из которых только начинает выкристаллизовываться индивидуальность».

Вслед за «Осадой Монсегюра» «Завоевание Рая» стала одной из первых российских РИ с серьезным религиозным и мистическим пластом.

Мастерами в социальную структуру игры было сознательно заложено уподобление реконструируемого «Града Земного» (исторического Иерусалима и Палестины) и «Града Небесного». В частности, они провозгласили следующее: «Земная табель о рангах построена у нас, как это и было в представлении людей средневековья, согласно с «хорами ангельскими», о которых некогда писал Псевдо-Дионисий, где «...девяти хорам ангельским соответствуют девять разрядов людей, выполняющих разные службы: три высших хора – это священники во главе с Папой, монахи, мирские судьи, включая императоров, королей, герцогов, графов; к следующим шести относятся ремесленники, лекари, купцы, крестьяне, продавцы пищи. Те, которые отпали от Бога, предавшись Сатане, составляют десятый хор – актеры, мимы...». Параллелизм мира людей и мира ангелов усиливался правилами по ночной игре и посмертию, где игроки выходили ангелами-хранителями своих дневных персонажей или душами умерших.

Пожалуй, именно «Завоеванию Рая» мы обязаны принципом непрерывности игры (т.е. стремлением к максимальному исключению неигровых моментов), который позднее был доведен до совершенства на «Хогвартских сезонах».

Одним из проявлений этого принципа на «Завоевании Рая» являлся играющий мертвятник (наверное, впервые в истории российских РИ), теперь ставший у нас обычной практикой. Умершие персонажи попадали из земного рая в Небесный Рай (ада на игре не было, поскольку Господь не создавал ада), где могли продолжить игру на одном из небес сообразно собственному дерзновению и собственной вере (ранее на РИ от умерших требовалось отсидеть установленное количество часов в неигровой локации, после чего они могли вновь выйти в игру). Дошедшие до самого высшего неба на «Завоевании Рая» возвращались в историческое пространство в качестве святых – св. Франциска, св. Доменика и других. Таким образом, Царство Небесное, как и написано в Евангелии, подобно горчичному зерну неожиданно проросло в реальном и суровом мире, полном крови, боли и грязи. Позднее эти идеи были с успехом применены на «Готике» (с её уподоблением мира игры герметичной алхимической колбе, в которой остаются умершие) и других РИ мастерской группы «Завоевание рая».

Другим проявлением принципа непрерывности на рассматриваемой РИ была ночная игра – специально маркированное карнавальное пространство с особыми законами, в которое превращались все локации после 23 часов, что снимало необходимость бороться с актуальным для той эпохи негативными явлениями, вроде «задушевных бесед и песен у костра» (наследие КСП), ночных штурмов и так далее. Но помимо решения технической задачи ночная игра несла серьезную идейную нагрузку, создавая область реальной свободы и разрушая на время жесткую социальную структуру иерархического феодального общества. Воцарявшийся карнавал увлекал участников РИ в немыслимые приключения, что создавало почву для катарсических озарений при совпадении переживаний игроков и персонажей.

Являясь совершенным опытом исторической мистерии, «Завоевание Рая» при этом оказалась вершиной и квинтэссенцией достаточно интересного процесса – поворота российского ролевого движения от фантастических и фэнтезийных РИ к РИ на историческую тематику, благодаря чему в нашей стране до сих пор сохраняется относительная конвергенция ролевого и реконструкторского движений, которые на Западе обособлены друг от друга.

«Завоевание Рая» до сих пор остается эталоном духовно-исторической РИ по крестовым походам, а установленная ею планка в сфере идей, на сегодняшний день (октябрь 2012 года) ещё не взята.

### **«Сильмариллион-Экстрим» как опыт обретения свободы**

По нашему мнению именно «Сильмариллион-Экстрим» является центральным и наиболее значимым и наиболее резонансным проектом мастерской группы «Завоевание Рая» (при участии Ели Каревой, Дениса Жердева, Павла

Епифановского, Бориса Фаддеева и других), в котором нашли воплощение эстетические принципы «Уральской символической школы» РИ.

Данная РИ прошла на Михайловском полигоне в конце июля 2002 года и собрала более 500 участников. Продолжительность игры составляла 5 дней.

Сюжетно игра охватывала события Первой Эпохи «Легендариума» Дж.Р.Р. Толкина от Исхода нолдор до Войны Гнева.

На РИ «Сильмариллион-Экстрим» реализовано несколько интересных игротехнических решений, которые позднее были повторены в других проектах (ограниченность жизни людей тремя днями и поздний заезд игроков, взявших себе такие роли; игротехнический темный блок, задача которого работать на идею игры, а не «на выигрыш», персонажированные сильмариллы и ряд иных), но мы договорились не учитывать эти обстоятельства, поэтому поговорим о величии собственно идеи и воплощенного замысла данной РИ, их прорывном характере и влиянии на коллективное сознание ролевого сообщества.

• **Во-первых**, это была игра по Толкину, чье творчество является системообразующим для нашего ролевого движения (ролевиков до сих пор часто называют толкиенистами). Но это была первая РИ, в рамках которой толкиновский миф подвергся деконструкции, освобождавшей его от смысла, привнесенных «репрессивной инстанцией автора» (позднее к этой идее Лора Бочарова вернулась при подготовке РИ «Нуменор» в 2012 году).

• **Во-вторых**, на данной игре большую нагрузку нес символический пласт, что в целом характерно для РИ «Уральской школы».

«Символом этой игры являлись три сильмарилла. Каждый из них отражал одну из возможных эпических судеб – удел Государя, удел Влюбленного и удел Поэта (барда). Каждый из трех путей проверяется смертью. Государь гибнет за свой народ, влюбленный – за избранника, поэт – за правду» (Л. Бочарова). Многие значимые игровые сюжеты были увязаны с этой высшей идеей, что является на наш взгляд важнейшим принципом ролевой сюжетотехники как таковой.

• **В-третьих**, это была игра про переживание настоящего.

Вавторской концепции жанр «Сильмариллион-Экстрим» был определен как боевик. При этом мастера пояснили, что в их понимании боевик характеризуется тем, что «все происходит на самом деле: истончение света в Древах (вместе со светом естественного дня), захват кораблей, штурм Михайловской запруды (Западного Моря) ночью с факелами и знаменами (и вещами), поход через Хэлкараксе той же ночью в обход (через плотину, деревню и пост МВД, с другими знаменами и вещами), битва под Звездами (если стряется, что почти наверняка), пробуждение Людей с первыми лучами солнца, возведение крепостей и пределов в игровое время, лодки с мертвыми до Валинора, игровой Валинор, Пять Битв за Беларианд, Палаты Намо для эльфов и людей (не схожие ничуть), страшный и мучительный Анг-

банд, где не убивают, потому что мертвый «ребенок Эру» – это добыча Валинора и потеря для Врага. Гномьи копи, гномьи самоцветы, кровавая Амон-Руд, Ноэгит Нибин, вино поэзии, клинки предательства и клинки возмездия».

И действительно, этот замысел удался почти полностью – в части, касающейся и Хелкараксе, и Ангбанда, и Валинора, и пробуждения людей, и строительства крепостей. Именно за настоящим и хочется ехать на РИ. Моменты соприкосновения с настоящим испытанием делали настоящим восприятие игрового мира Толкина. Именно поэтому от «Сильмариллиона» осталось такое долгое и хорошее послевкусие.

Переживание настоящего усиливалось тем, что эта РИ задумывалась и осуществлялась как игра в стиле модерн. На всякий случай напомним, что следующая за ней игра Лоры Бочаровой по «Легендариуму» Толкиена, – «Нуменор», – прошедшая на том же Михайловском полигоне через десять лет после «Сильмариллион-Экстрима», была в стиле постмодерн.

По версии мастеров «из множества определений, данных модерну, можно сделать обобщенный вывод, что данный стиль – это отказ от классических установок просвещенческого искусства, отказ от реализма, отказ от рациона, отказ от прагматизма. Это некий поворот в сознании, когда мифология оказывается более злободневной и истинной, чем попытка копировать жизнь. Мифология становится методом изображения душевных и духовных проблем времени... Главным объектом изображения в искусстве становится Недостижимая Красота (безвозвратно утерянная в прошлом), главным настроением – тоска по прекрасному, главным конфликтом – противостояние Естественное – Искусственное (ложное), главным героем – художник. В этом контексте нас интересует сделать игру, которая и в правилах, и в установках перестает бесконечно «копировать жизнь» и взывать к рациональному (утилитарному) потреблению всего – магии (большое фэйрболлов и квестов!), экономики (больше чипов!), войны (больше хитов!). Поэтому мы не делаем ни магии, ни экономики, а с войной обойдемся просто по-зверски. У нас будет побеждать (убивать) красота. Считать, что пиком совершенства нам кажется то, что называется «отыгрыш», будет неверно. Театр кончается там, где кончается сцена. Когда все взаправду – дурные отыгрыши отмирают. Если это настоящий Ангбанд с шахтами-рудниками-цепями-муками-иллюзиями, настоящие лодки до Валинора, настоящий Суд Намо, настоящий поход через льды, настоящие поединки Воли (Финрод – Саурон), настоящая почти что ненависть (не взяли в лодку – бреди пешком с вещами), настоящая миграция народов, настоящая боязнь, что после смерти тебя отправят на электричку (касается людей) – то отыгрывать будет уже нечего. Когда все стереотипы наполнены мясом, глубиной и жизнью, есть некая уверенность, что в результате получится живой миф, а не отыгрыш. В этом месте, где слово стало мясом, нестойкий читатель должен умереть...».

За этими программными словами оказались реальные чувства, реальные переживания и реальные слезы игроков, неотличимые от переживаний и слез их персонажей. Без такого совпадения был бы невозможен катарсис.

• **В-четвертых**, это была игра-на-пределе-возможностей, игра-не-для-слабаков, что было честно указано в названии (прибавка «экстрим»). По-своему это дерзкий и неоднозначный проект, но в этом его особенная ценность.

Фактически данная РИ стала игрой про освобождение от оков.

Наверное, самой неоднозначной и самым дискутируемой темой, касающейся этой стороны РИ «Сильмариллион-Экстрим», остается Ангбанд. Он изначально задумывался как игротехническая локация, работающая на основную идею<sup>2</sup> и, в целом, справился с возложенной задачей. При этом «Ангбанд» не планировался как морально-нравственный тренинг, никакой выбор там делать было невозможно, потому что играли не в выбор, а в страдание, натурально, и предлагаемые «обстоятельства выбора» выглядели как битва искусственного света с искусственным разумом. Одним словом, «делаешь ты выбор – и какой, или не делаешь вовсе, все равно нахлебаешься». В Ангбанде проверялись на крепость эльфы и люди, а из героев, «прошедших через публичную и страшную смерть» создавались иконы.

Уже после окончания игры появились обвинения, что в Ангбанде применялось чрезмерное психическое воздействие не столько на персонажей, сколько на игроков. Некоторые сгоряча даже сравнивали его со «Стенфордским экспериментом». Впоследствии эти реплики переросли в дискуссию «об этической стороне игр и о грани между игрой и жизнью».

Однако в целом опыт заключения в Ангбанде для многих участников РИ стал отличным поводом поразмышлять о собственном достоинстве и подлинной цене свободы, и тем самым принес им значительную пользу.

Насколько этот опыт оказался полезен для других РИ, сказать трудно. Одна из немногих игр, где мастера рискнули отчасти воспользоваться им – хорошо известные нам «Хогвартские сезоны».

Итак, принципы переживания настоящего и стремления к высшему пределу, заложенные в идею игры, сделали «Сильмариллион-Экстрим» уникальным, неповторимым явлением в истории российских РИ и позволяют говорить о нем как о поворотном моменте в развитии РИ.

### **«Стоимость Жизни» и опыт выживания в эпоху постмодерна**

РИ «Стоимость Жизни» прошла в начале июля 2011 года в Тверской области. Её создателем была мастерская группа «Лестница в Небо», ранее прославившаяся крупными

добротно сделанными играми: «Ведьмак: Нечто Больше» (2005), «Константинополь. Ещё одна весна» (2007), «XVI. Шаг в Бессмертие» (2009).

Жанр «Стоимости Жизни» определить трудно. В игре причудливо переплетались элементы антиутопии, научной фантастики, киберпанка, социальной фантастики, грубого реализма.

Все действия РИ разворачивались в 2030 году в «самом важном городе мира» – в Новой Венеции, «городе, построенном взамен старой Венеции, скрывшейся на дне моря».

Новая Венеция задумывалась мастерами как город, где «на границе между коммунистическим востоком, исламским югом и капиталистическим западом сталкиваются идеологии. Безупречные секретные агенты, массовые демонстрации, политические дебаты и громкие убийства сопровождают самую бескомпромиссную борьбу идей в истории человечества. Здесь после ядерного теракта на территории военной базы и секретных лабораторий, образовалась полная необъяснимых аномалий Зона. Ученые и сталкеры со всего мира исследуют её, борются с ней, служат ей. Здесь, между гламурных бутиков и дорогих вилл, проходят соревнования по узаконенному убийству преступников. А по вечерам публика собирается как на коктейльные вечеринки Биеннале современного искусства, так и на запрятаные в подвалах трущоб бои без правил. Здесь делают самое рейтинговое телешоу «Стоимость Жизни». Жизнь целых кварталов под объективами телекамер, за ней наблюдает весь мир. Каждый найдет в этом шоу жанр себе по вкусу: экстрим, хоррор, мелодрама, детектив, политическая сатира».

Многие критики отмечают уникальность РИ «Стоимость Жизни» в первую очередь как игры с высоким уровнем технического оснащения (в рамках данного проекта была развернута система биллинга для подсчета рейтинга и проведения финансовых транзакций, на полигоне работало реальное телевидение и социальные сети, дискотеки и ночные клубы с звуковоспроизводящей аппаратурой были неотличимы от реальных). И именно за это техническое превосходство игре была присуждена премия за инновации Комкона в 2012 году.

К сожалению, жюри не заметило куда более важной и ценной идейной составляющей игры, о которой мастера заранее и честно написали на официальном сайте РИ «Стоимость Жизни». Позволим себе процитировать этот программный текст:

*«Игра наша будет, в основном, о людях.*

*О людях не с антропологической или социологической точки зрения, а о людях с точки зрения человеческой: о тех, кто пьет свой кофе по утрам, смотрит телевизор, гладит себе рубашку и мечтает о будущем, в котором все будет лучше. Душа такого человека скована цепями возможностей, которые влекут ее, как рыболовная*

<sup>2</sup> На частном сайте Лоры выложена переписка с Борисом Фаддеевым (Брайаном), исполнившим роль Мелькора и отвечавшим за весь темный блок. – [www.treismorgess.ru/?p=331](http://www.treismorgess.ru/?p=331)



*сеть треску, все дальше и дальше. Миллион возможностей – возможность вставить на час позже, купить пароварку, подключенную к интернету, возможность устроить пикеты на городской площади и возможность не надевать хиджаб на намаз в мечети. От всего этого разнообразия невозможно убежать, и когда все мечты исполнились, остается только один вопрос: что мне со всем этим делать?*

*Именно этот вопрос и есть – наша игра. Ты отстоял свои права и свободы, нашел прекрасную работу или просто получил миллион, попал в телевизор и сделал липосакцию. Что ты будешь со всем этим делать? О чем теперь мечтать?*

*В Новой Венеции, которая будет через двадцать лет, вашим персонажам предстоит помечтать о чем-то таком, о чем никогда не мечтали мы. Потому что наши фантазии уже осуществились, возможностей стало еще больше, будущее уже наступило.*

*А их мечты пока что просто мечты.*

*Наша игра – про исполнение мечтаний тех, кто будет жить, когда наши мечты исполнятся. Про каждого из тех, кто приедет в Новую Венецию с какой-то целью, а в конце игры сможет сказать: мое желание исполнилось.*

*Или хотя бы сказать: что мне со всем этим делать?*

*Многочисленные модели науки, боевки, медицины, порнографии, религии и всего прочего – только механизмы, нужные для того, чтобы мечты исполнялись».*

На самом деле, все оказалось намного сложнее, поскольку игра была про мечты в условиях, когда по-настоящему мечтать невозможно, поскольку мечты заменены осознаваемыми потребностями.

При этом мастерская группа «Лестница в Небо» впервые предложила игру про нас самих и про то общество, в котором нам предстоит жить. Однако разговор этот был начат мастерами без морализаторства и без заранее готовых ответов. Нам был дана возможность самостоятельно поразмышлять о нашем собственном настоящем и будущем, о тенденциях и трендах развития современного социума, о готовности жить в грядущем «дивном новом мире», где все решает рейтинг.

Общество, воссозданное в рамках мира «Стоимости Жизни», это общество накануне апокалипсиса, поскольку ему на самом деле было незачем далее существовать. Ведь в том мире не осталось ничего подлинного. Там полиция заменена на шоу «полиция», парламент – на шоу «парламент». И даже семья, любовь и интимная близость невозможны, если они не являются по своей сути шоу. Собственно Страшный Суд над этими людьми уже идет, люди сами судят себя при помощи баллов рейтинга, выставляемых за эпатажные поступки, ради совершения которых порой приходится переступить через собственные этические рамки.

Должно пройти какое-то время, чтобы действительное величие и философскую глубину «Стоимости Жизни» по достоинству оценили в нашем ролевом сообществе. А пока отметим, что данная игра без сомнения является переворотом в идейном подходе к созданию РИ. В ней впервые был выстроен не тот мир, о котором мечтаем мы, как это было на всех прежних РИ, а тот, который произрастает из наших собственных инстинктов и страхов, скрываемых за возвышенными мечтами.

## Литература

- Б. Батыршин. История ролевого движения // Арда-на-Куличках. – [www.kulichki.com/tolkien/arhiv/fandom2/bbb.shtml](http://www.kulichki.com/tolkien/arhiv/fandom2/bbb.shtml)
- Л. Бочарова. Возвращение Дон Кихота (см. в этой книге)
- Ю. Зубарева. Завоевание рая как принцип создания ролевой игры. Тезисы выступления на конвенте Зиланткон-2001. – [www.alexander6.ru/18970](http://www.alexander6.ru/18970)
- А. Лустберг. История ролевого движения Санкт-Петербурга. // Журнал «Мое королевство». – № 28, 2007
- В. Рожков. Эволюция ролевых игр // Allrpg.info. – [inf.allrpg.info/articles/77/subobj=76](http://inf.allrpg.info/articles/77/subobj=76), 2007

## Игры

- **Осада Монсежюра.** 1994. Урал. МГ «Завоевание рая»
- **Завоевание Рая.** 1997. Урал. МГ «Завоевание рая»
- **Роман Плаща и Шпаги.** 1999. Урал. Сусоров Е., Бочарова Л. и др.
- **Хоббитские игры-2000. Ангельские Войны.** 2000. Урал. Бочарова Л. и др.
- **Готика.** 2001. Урал. Зубарева Ю., Бочарова Л. и др. – [www.lrpg.ru/projects/gothica/](http://www.lrpg.ru/projects/gothica/)
- **Карты.** 2002. Урал. Зубарева Ю.
- **Сильмариллион-Экстрим.** 2002. Урал. МГ «Завоевание рая»
- **Война и Мир.** 2003. Урал. МГ «Завоевание рая»
- **Рубикон.** 2004. Урал. МГ «Завоевание рая»
- **Хогвартские сезоны.** 2004-2011. Центральный регион–Урал–Северо-Запад. Л. Бочарова и др. – [hp-ekb.ru](http://hp-ekb.ru)
- **Ведьмак: Нечто Больше.** 2005. Центральный регион. МГ «Лестница в небо»
- **Константинополь.** Ещё одна весна. 2007. Центральный регион. МГ «Лестница в небо». – [constantinople.ru](http://constantinople.ru)
- **XVI: Шаг в Бессмертие.** 2009. Центральный регион. МГ «Лестница в небо». – [xvi.rpg.ru](http://xvi.rpg.ru)
- **Стоимость жизни.** 2011. Центральный регион. МГ «Лестница в небо». – [lifecost.tv](http://lifecost.tv)
- **Нуменор.** 2012. Урал. Бочарова Л. и др. – [numenor2012.livejournal.com](http://numenor2012.livejournal.com)



Красивые девушки – одно из важных достоинств «Хогвартских Сезонов»



Битва на палочках – самое популярное «развлечение» на игре



Иван Перепелкин (Рингл)

## Об основных вопросах Хогвартских Сезонов



cadalog '11

Истинный джентльмен даже на «Хогвартских Сезонах» найдет время подумать о жизни и перечитать правила



Студенты – основа основе существования проекта



Хеллоуин и нежить: за годы существования проекта возникли новые «британские традиции»



Волшебному миру – необычные персонажи!

**М**оя статья дает краткую справку о проекте «Хогвартские Сезоны» проходившем на территории РФ с 2004 по 2011 года<sup>1</sup>. Детальная работа над анализом проекта мною ведется с окончания проекта и планируется к изданию осенью-зимой 2013 года. В своей статье я планирую дать мою собственную оценку основным событиям игры и ответить на часто встречающиеся вопросы о проекте. Для того, чтобы вы правильно понимали мою точку зрения, я немного расскажу о той роли, которую я играл в создании «Хогвартских сезонов». Присоединился к проекту я со второй игры, в роли капитана команды с игротехнической задачей. Это была команда темных сил, а играть мне предложили Люциуса Малфоя (которого я и играл с небольшим перерывом до окончания проекта). Со следующей сессии я вошел в состав МГ, как мастер по Темным Силам (хотя делать пришлось не только это), а затем, понемногу латая дыры в правилах и занимаясь насущными игровыми проблемами, стал помощником главного мастера, вплоть до осенней сессии 2009 года. Вернулся в МГ я осенью 2010 года и мастерил осень 2010 и весну 2011 в неясной должности. Помимо этого я сделал три Зимних Сес-

сии (январь 2008-2010) в должности главного мастера. Мой опыт кажется мне достаточным, что бы осветить те вопросы, для понимания которых у многих хороших аналитиков ролевого движения недостаточно фактов. Но нужно помнить, что как у непосредственного участника событий, мое видение подвержено деформации и нужно рассматривать его через призму моих занятий, описанных выше.

### Сложносоставное панно или «метаигра»

Проект «Хогвартские Сезоны», придуман Лорой Бочаровой, известным мастером РИ, и воплощался разными МГ под ее руководством на протяжении 7 лет. За эти годы в мастерении проекта принимали участие Айка, Слон, Банцес, Винс, Тиночка, Дайл, Доменика, Вар, Рысь, Рыжая, Лера, Виталик, Льюс, Колыван, Москит, Райла, Ксения, Ваня Кузьмин, Димыч, Толик и я, Рингл. Проект стартовал в 2004-2005 году после игры «Гарри Поттер и чья-то смерть», прошедшей в сентябре 2004 года в подмосковном Сатино. Эту ролевою игру принято считать точкой отсчета всех игр, сыгровок и около игровых событий, объединенных маркой «Хогвартские Сезоны». Сама «нулевая» сессия имеет слабые связи с остальными по причине смены места проведения, (толь-

<sup>1</sup> Автор благодарит за помощь в анализе ХС и составлении статьи: М. Иванову и С. Шлярука (Ирмоса)

ко две из последующих игр ХС проводились под Москвой), правил и большей доли участвующих игроков.

За последующие 6 полных лет (с мая 2005 по май 2011) в рамках проекта «Хогвартские сезоны» прошло 18 игр и более чем 10 сыгровок, самая большая из которых насчитывала более 80 участников, а самая длинная проводилась более суток.

Из 18 полновесных игр – 13 объединены непрерывным сюжетом и называются «основными» сезонами. Кроме них, 5 игр называются «Зимними» сессиями, по причине времени их проведения (с января 2007 по январь 2011 включительно). Зимние Сессии, кроме последней, не линейно встроены в развитие сюжета «основных» сезонов, а описывают отдаленное «прошлое» персонажей основного цикла (по принципу «флэшбэков»).

Каждая игра основного цикла занимала почти неделю непрерывного процесса. По моему наблюдению, для такого срока сложилась естественная, как бы рваная динамика, где развитие событий происходило не линейно, а всплесками. Многочасовые спокойные периоды «ровной», преимущественно разговорной игры мгновенно сменялись минутами (иногда часами) стремительного действия и снова возвращалось «оцепенение».

«Основной» цикл состоит суммарно более чем из **33 целых дней игры**. Еще половину этого срока суммарно добавляют «зимние» сессии.

Сам проект, не считая сыгровок, насчитывает **более 52 дней игрового времени** по самым придирчивым расчетам.

На ранних этапах существования проекта поддерживалась почти ежедневная игра на сетевых ресурсах (с осени 2005 по весну 2007), однако скоро это привело к плохим последствиям для игры. Сетевое пространство слишком отличается от полигонного и действия в сети, которые влияют на развитие событий на самой игре, были запрещены летом 2007 года. К сожалению, существование сетевой игры продолжилось неофициально и продолжило рождать конфликты, выливающиеся в скандалы.

### «Сезоны» Хогвартских Сезонов.

Сами сессии были неоднородны по своему содержанию и даже мастерились разными командами, не говоря о сменяющемся составе игроков. Это невероятно затрудняет их анализ и рефлексию, поскольку невозможно почти ничего сказать о сезонах в целом, чему нельзя было бы найти подтверждение на одной сессии и опровержение на другой. Поэтому я буду анализировать их частями, разделив на «сезоны», объединяющие по 3-4 игры скорее общими тенденциями. Я выделяю в основных ХС 3 сложившихся «сезона»: **Ранние Сезоны** – первые три игры, **Классические Сезоны** – следующие 4 игры, **Межсезонье** – 2 игры, выпавшие на середину или даже «золотое сечение проекта», но, увы, неудачно прошедшие, и **Поздние ХС**. Кратко (поэтому, к моему сожалению, неточно) характеризую их.

**Ранние сезоны** объединяет великое строительство. Игра

от игры отличается правилами на 50% и более. Структурно меняются локации, идет огромный прирост численности игроков от игры к игре, требующий пересмотра моделей, механизмов и сюжетов. На игре царит преимущественно доброжелательная обстановка. Сюжет берет свой отсчет от 5-ой книги (на тот момент последней написанной автором) и далее развивается сам по себе. Игра проходит бурно, радостно в веселом жизнерадостном ключе. Много происходит впервые и в новинку, открывая игроками прелесть длинной, захватывающей игры в приключения. Формируются хорошие устойчивые ХС традиции, например, о входе в игру для «первокурсников», куда в основном заявляются прибывающие в первый раз игроки. Им готовится отдельное увлекательное путешествие через «Запретный лес», в которое они попадают, уже сойдя с электрички на подъезде к базе. В то время игроки относились к друг другу крайне доброжелательно и с большой сердечностью, объединенные общим делом строительство или воплощения нового игрового мира, крайне внимательного к деталям, но поистине увлекательного. Большие сложности поджидали тех игроков, кто заявлялся сразу взрослым, а значит, «знающим» персонажем.

По моим наблюдениям, самой большой проблемой игры на Ранних Сезонах, стало ее несоответствие «канону», то есть замыслу и стилю Дж. Роулинг. Мы в мастерской группе, при подготовке игры не корректно, а порой и вовсе не проанализировали текст. Авторскую позицию мы не нашли, вместо нее придумали свою, зачастую не соответствующую изначальному замыслу ДЖ. Роулинг.

Преимущественно так вышло из-за того, что к тем годам не вышли две последние книги семикнижья о Гарри Поттере, содержащие важнейшую информацию для миропонимания. Однако были случаи сознательного отказа от позиции автора в пользу желанной мастерской трактовки.

Этот наш подход, в сочетании с очень слабой работой «мастер-игрок» (с заявками и задумками игроков и по формированию у них правильной и непротиворечивой картины игрового мира) приводил к конфликтам несогласия с миром и действующими в нем законами.

Сюжет игры носил легкий, опереточный характер. Все происходящее встречалось с живостью и шутками, готовностью творчески обыграть или осмыслить произошедшее и непременно включиться в процесс практически на любой предложенной позиции, что бы тоже получить свою долю игрового «фана».

Особенно популярными я наблюдал тогда три модели. В них играли игроки-школьники и игроки на «взрослых» ролях. Это Чары, Зелья и булавочный Секс (специальные уроки по которым даже проводились на «Зилантконе 2008»). Модели показали свою высокую «играбельность» и участники с удовольствием находили тонкости и неочевидные ходы в рамках предложенных правил.

**Классические Сезоны** отличаются, в моем восприятии, обилием «Драмы». Правила и игровые структуры (лока-

ции, группы и т.д.) устоялись и переписываются только деталях (балансируются или разрабатываются вглубь). Идет активная наработка готовых решений из предоставленного «конструктора». Сюжет становится «Драматическим», вертится вокруг противостояния свободных волшебников и черных магов – хорошо организованной и умной секты садистов. Противник неизменен все 4 сессии, однако уровень драмы возрастает, игра становится более жестокой и натуралистичной: затрагивает сложные темы военной жестокости, власти, предательства, попустительства врагу, храбрости и разумности.

По всем направлениям очень возрастает «качество» – сильно растет антураж, возрастают требования к осмысленности создаваемых игроками событий (уже плохо воспринимается «неперсональная» мотивация создания замесов из ничего). Возрастает уровень проработки деталей – планы участников становятся детальнее, правила тоже сильно детализируются, и вся игра ведется на деталях и их сочетаниях.

Сюжет игры далеко ушёл от канонических представлений Дж.Роулинг, но тех, кто пережил это на Ранних сезонах, более не смущает такая позиция. Полностью сформирован «вторичный фэндом» – сильно растет творчество по мотивам уже не Роулинг, но непосредственно игры, мира игры и игровых событий.

Однако, я столкнулся и с негативными явлениями. Из-за роста накала драмы и «неотлаженности» правил игры друг с другом возникают серьезные обиды между участниками. Огромное количество важной игровой информации, в том числе описывающей механику работы некоторых моделей, мы выпустили только в игровой форме и часть ее была категорически засекречена, что сделало такую информацию недоступной для рефлексирующих участников, что в свою очередь породило ошибочные домыслы на основе взаимных обид. Последовали множественные обвинения в читерстве, нечестности и, в редких случаях, «плохости» самой игры.

Тем не менее, именно этот период игры стал лучшим в истории проекта, по концентрации, драматичности, «сочности» и логичности игровых событий, многие из которых происходили с игрой первые. Достоинством Классических ХС стали свежесть и новизна, развивавшихся событий, в рамках сюжета «основных ХС», разумеется. Когда люди говорят о достоинствах ХС, чаще всего они говорят о ее «Классическом Сезоне».

По моему мнению, именно игры классических ХС стоит считать эталоном, при рассмотрении достоинств проекта. Ни до, ни после подлинного величия «Хогвартские Сезоны» уже не достигли.

Классические ХС длятся 4 игры (осень 2006 – весна 2008) и завершаются финалом истории Волдеморта и его тирании, к сожалению, оставляя не решенным вопрос оплаты «кармических» долгов им самим и его слугами. Финал можно было бы считать открытым, поскольку произошед-

шие события оставляли возможность позитивного исхода при некоторых условиях. Ситуативно, многие участники ощущали «закрытие гештальта».

Существовало мастерское решение завершить проект после последней игры классического цикла.

**Межсезонье.** В эту «недогруппу» я объединил две очень разные игры, следующие одна за другой (осень 2008 – весна 2009), но объединенные существенно ухудшившимся качеством их подготовки. Осенняя сессия 2008 года стала последней игрой мастерской группы в ее +/- классическом составе. Мастера Айка, Слон и я (Рингл) покинули МГ после осенней сессии, потому как полагали правильным завершить проект после весны 2008 года, а «осень» согласились дотянуть исключительно в качестве эпилога. Такой, в корне не верный мастерский подход не мог не сказаться на игре в целом – сессия вышла низкодинамичной, посвященной долгам прошлого, которые выражались в точечном взаимном уничтожении бывших Упивающихся Смертью и их сплотившихся противников. Событийный ряд создал общее ощущение уныния и положил начало конфликту, ставшему основой игрового сюжета «Поздних ХС».

Весенняя сессия 2009 года проводилась Лорой Бочровой уже с обновленным составом мастерской группы на новом полигоне под Москвой. Я думаю, что смена состава МГ закономерно сказалась на картине мира, которая и в лучшие годы оставалась тайной для многих игроков, а тогда, по моим наблюдениям и вовсе стала противоречить сама себе (у новых мастеров было новое, свое видение вопросов и своя трактовка устройства мира, не совпадающая с существующей, пусть и не тотально распространенной в мире игры). Сама игра не могла похвастать новым закрученным сюжетом и снова свелась к учебе в школе Хогвартс и взаимному истреблению экс-УПСов и их противников. Важным отличием игры от предыдущей, стало расслоение сред участников на новопришедших игроков (большая часть из которых сыграла зимой 2009 года в удачную Зимнюю Сессию) и тех, кто застал предыдущий «Классический сезон». Уставшие от игры в наскучивший конфликт «старички» были откровенной помехой новым, заинтересованным, но плохо вовлеченным и не адаптированным еще игрокам. В сочетании с новым прочтением правил и возникающими на основе этого конфликтами понимания сессия по праву стала «худшей» из цикла.

**Поздние ХС** объединяют последние 4 игры (осень 2009 – весна 2011). Единственный «сезон» ХС, изначально осознаваемый вновь сменившей состав МГ (в МГ вошел Льюс и его дмитровские друзья), как непременно цикл из 4-х игр. Я сам видел, как первая игра из нового цикла была радостно воспринята изголодавшимся ХС-фэндомом. В основном потому, что имела внятный и интересный сюжет и сопровождалась малым числом конфликтов. События сессии вернули многим «старым» участни-



ком интерес к проекту и сама сессия, а так же последующая сопровождалась возвращением многих экс игроков.

К моему огромному сожалению, уже вторая игра (весна 2010) показала мне сильнейший разлад в рядах мастерской команды и полное отсутствие договоренностей, что делать с игрой дальше. События игры были довольно густо разбавлены «нововведениями», совершенно не вязавшимися не с какой картиной мира и напоминавшее эклектичный коллаж из других вселенных, других авторов. Игроки в растерянности воспринимали происходящие силами игротехников события, стараясь держаться от них подальше. Единственным знакомым «развлечением» стала война с УПСами, в которую и погрузилось пространство, без особой радости и энтузиазма (ведь все это уже однажды с ними было).

Даже усиление МГ на последние две игры членами старой «классической» МГ (Слон и я) и приглашение сильных и признанных мастеров никак, в целом, не повлияло на ситуацию. Возможно, без этих действий было бы хуже, однако представить это сейчас невозможно.

По моему мнению, важной сюжетной ошибкой «Поздних ХС» стало возвращение к вопросам, тянущихся с межсезонного периода и повторение, быть может, далеко не идеально, но пройденного сюжета о Темном лорде и его слугах, жаждающих поработить весь мир. Набивший оскомину сюжет за пару дней прошел «играбельный» период подозрений и «не пойман – не вор» и перешел в стадию открытой войны, которая усилила и без того немаленькую физиологическую нагрузку на игроков, почти полностью лишив сна всех участников. В результате нарастающего накала взаимных претензий и малого отдыха, любая ситуация быстро перерастала в нешуточный конфликт между игроками, мастерами, игротехниками, как между блоками, так и внутри них.

Завершение игры произошло весной 2011 года, когда усилиями группы игроков у игры все же случился финал. К сожалению, мастерская команда развалилась прямо на полигоне игры, меньше чем за сутки до ее начала. Это уничтожило все доигровые разработки и превратило игру в новый виток войны с игротехнической и мастерской поддержкой одной из сторон. К сожалению, сюжетный конфликт был разрешен не игровыми действиями, а мастерским решением. Тем не менее, смертельно уставшие от сюжета, конфликтов и игры игроки, в массе своей, согласились с таким исходом, организовали сами себе хоть какой-то финал, ведь это определенно лучше, чем ничего.

### Участники игры

Мне часто приходится отвечать на вопросы о специфике игроков, которых вне ХС презрительно называют «поттеротолчками», или шутливо «палочкозависимыми». Я постарался проанализировать, а чем же эти люди отличаются, как игроки, от любых других

С самого начала участники игры имели ощущаемое раз-

деление на опытных ролевиков, получавших удовольствие от темы, которые выдержали фильтр времени и расстояний (первая игра Ранних Сезонов проходила на Урале) и новичков – людей привлеченных не играми как таковыми, а скорее темой. На протяжении всех ХС высокий процент участников составляли люди, никогда ранее не игравшие и пришедшие с тематических форумов из фэндомов книги, фильмов и чаще всего фанфикшена. Для них не был отталкивающим и пугающим мир, только внешне похожий на мир Гарри Поттера Роулинг, поскольку весь фанфикшен устроен очень похоже. Я бы сказал, что низкий уровень работы с игроками, продержавшийся в течение всего времени мастерения ХС (была более мене убедительная попытка исправить ситуацию в течение Классических ХС и она принесла плоды, но до «действительно хорошей работы с игроками» результаты отчетливо не дотягивают) отразился на неопытных игроках достаточно сильно, поскольку никто из них не знал, как поправить ситуацию своими силами. Тем не менее, по праву стоит считать Хогвартские Сезоны проектом, пополнившим ролевое движение игроками и мастерами, поскольку стабильный приток людей в ролевое движение не стихает даже теперь, когда ХС официально завершены.

Начиная с «Классических Сезонов» и в особенности далее, игра стала испытывать благотворный приток хороших игроков, прибывших к проекту в результате поездки на одну из Зимних сессий. Зимние сессии полагались ими как более легкие в подготовке, потому как не имеющие сквозного сюжета, необходимо было справиться только с огромным корпусом правил игры. Отыграв Зимнюю, многие игроки получали крайне позитивный опыт и принимали решение ехать на основные. Однако основной «бум» прихода в ХС хороших и опытных игроков случился на «Межсезонье» и «Поздние ХС», что не могло полностью спасти эти игры, т.к. их проблема зиждилась существенно глубже.

Сочетание таких факторов как: большой процент неопытных игроков, большой процент фанфикочитателей/писателей, плохая (на многих ранних и поздних играх) мастерская работа с игроками создали эффект игры в «ОБВМ» или, как называет это Рута, «игры в жанре «женского романа». Это закономерное явление, потому как людям трудно перерабатывать содержание игровых событий на ходу (особенно с непривычки) и они реагировали, порой странно или не адекватно/не интересно/банально

Зачастую так же несправедливо полагают игры цикла Хогвартских Сезонов обителью «кросспола». Я отвечу, что это справедливо только для пары начальных игр «Раннего Сезона», дальше «кросспол» строго регулировался, хоть и допускался, но никогда не носил массового характера. Игровой мир был одинаково податлив к изменениям персонажами обоего пола, что убирало необходимость в «кроссполе», как инструменте допуска к определенным пластам игры.

## Особенности формата игры

### «Сериальность» в приложениях к ХС

При попытке описать, что такое ХС, я привожу аналогию с тем, как если бы вам предстояло совершить межзвездный космический перелет на корабле, который построен на 30%, еще на 30% есть в чертежах и планах. Вы взлетаете, в процессе быстро достраиваете жизненно важные части из того, что есть, впоследствии заменяете их на более устойчивые, если успеваете (часть, к слову, оказывается таким удачным изобретением, что теперь все так летают, а некоторые придумки и вовсе никто не может повторить). Ваша команда в процессе полета поднимает бунт, некоторые пассажиры решают поменять курс, сами организуются и сами конфликтуют, кто-то подбирает пришельцев, они строят прямо на борту отдельную колонию и жалуются, что им мешает сам полет, а в результате корабль сменив 2/3 экипажа, перестроившись 4 раза, пережив несколько галактических войн и 3 показательных выступления долетает до точки посадки, врежется в нее, вдребезги разбивается. 20% гибнет, остальные травмированы, все рады тому, что долетели и многим понравился полет (учитывая, что плохое забывается, а прошедшее идеализируешь вместе с молодыми годами, отданными...в общем, все понятно).

Если без аллегорий, то сериальная игра, стартовавшая с менее чем третью правил, и 40 людьми, последовательно разрастающаяся до 300 одновременных (на полигоне) участников и талмуд правил и текстов, «сравнимый с D&D-вселенной», просто никак не может обойтись без ошибок в процессе.

### Ошибки

Наши (мастерские) ошибки времен «ранних сезонов» – это ошибки пренебрежения анализом мира, ошибки несоотыковки сырых моделей и правил, ошибки плохой работы с игроками. За ними последовали наложением ошибки «Классических Сезонов» – несоразмерное закрытие информации и «избранность» тех, кто получал к ней доступ, оттачивание моделей, приводившее к появлению 10+ версий правил, запутаться в которых было слишком легко, отсутствие мастерского разбора игровых событий после каждой сессии. В результате, только постоянное развитие сюжета и море мастерской работы на полигоне «Классических сезонов» позволило им дойти до собственного финала. Но после смены МГ весь пласт проблем сохранился, а развитие сюжета и мастерская работа закономерно ослабли.

В числе тяжелейших ошибок поздних сезонов я выделяю катастрофический разлад внутри мастерской команды, который, сознательно или нет, провоцировала сама главмастер игры. Именно благодаря полному отсутствию генеральной линии и какому-либо механизму принятия окончательных решений внутри МГ даже собранные силы хороших по отдельности людей и неплохих мастеров, не смогли сколько-нибудь внятно изменить положение вещей в последних сезонах (возможно без их попыток

все было бы сильно хуже, но и то, что есть, и то, от чего их героические действия спасли нас – за чертой хорошей игры).

### Длительность каждой сессии

Каждая наша сессия длилась, без малого, неделю. Зимние обычно меньше, а некоторые весенние – больше. Самая длинная сессия занимала 8 дней игрового процесса. Учитывая погоню за непрерывностью игрового процесса, никакого отдельного времени на «неигровой» сон и отдых не было, а значит, с ростом драмы или военного конфликта, закономерно почти полностью исчезала возможность вменяемо спать, нормально питаться. Зато всегда в доступе и даже некоторым избытки присутствовал алкоголь. Для недельной игры его концентрация была не так уж велика, как в случае полигонной игры выходного дня (были и исключения). Сочетание недоедания, регулярного обезвоживания (пить воду на игре забывают так же, как и есть, а сказывается это намного быстрее) и тотальное отсутствие сна приводило участников в особое эмоционально подвижное состояние, близкое к истерическому. Я был свидетелем тому, как следовавший в результате давления внешних обстоятельств, закономерно возраставшего к концу игры, эмоциональный взрыв помогал людям выразить эмоции любым способом. После эмоциональной разрядки люди чувствовали себя существенно лучше, а тем, кто вне сезонов по какой-то причине имел трудности с выражением своих эмоций – такие практики, на мой взгляд, существенно облегчали жизнь. Однако, по этой же причине, возникала подсадка на сильные эмоции разной полярности.

## О достоинствах игры «Хогвартские Сезоны»

Было бы не справедливо не заметить и многих достоинств, которыми обладала игра (преимущественно в Классический период), ее положительного влияния на игроков и вклада в мастерское сообщество России.

«Хогвартские сезоны», (по умолчанию я говорю об играх Классического периода) в лучшие свои годы стремились к непрерывности игрового процесса и созданию условий максимально способствующих глубокому погружению в персонажа. Достоянием части сессий ХС можно назвать абсолютную непрерывность игрового действия в течение многих дней подряд. Игрок ложился спать, погруженный в «персонажные» мысли и заботы и просыпался, побуждаемый «персонажными» целями к новому игровому дню. Само по себе это удовлетворяло самых жаждущих «ролевой игры» и погружения игроков. Действия «по игре» становились самоценностью и культом, порождая порой комические и чрезмерные формы, но это только пенка, сопровождающая действительно хороший процесс.

«Хогвартские Сезоны» всегда были игрой максимально уравнивающей мужских и женских персонажей. Практически все волшебство, доступное персонажам-мальчикам, могли совершать и персонажи-девочки, а при случае, игровая смена пола совершалась легко, без напряжения

для процесса и обратимо. Таким образом, гендерная разница проявлялась в игре минимально, более того, все игроки играли вместе, без разделения на гендерные области игры (как на стандартной «исторической» игре: боевка для мальчиков, дворцовые интриги для девочек).

У «Хогвартских сезонов» был специфический «порог вхождения» низкий для ранее не игравших в ролевые игры людей и высокий для опытных ролевиков. Игра проходила в относительно комфортных условиях базы отдыха, где не было нужды адаптироваться к непривычным для современного человека условиям лесного полигона. Самый простой костюм с легкостью шился или покупался. Такой костюм ничем принципиально не ограничивал своего хозяина в выборе игровой деятельности. Объем правил и игровой информации не смущал новичка, поскольку он не видел сильных или слабых сторон правил, т.к. не имел опыта взаимодействия с подобными конструкциями вовсе. А вот для опытного ролевика, с повышенными запросами к игре, на которую он решил ехать, корпус ХС-текстов вызывал определенную проблему. Их освоение и осмысление вызывало вопросы, которые, в свою очередь, требовали времени на разъяснение. А время у опытного игрока в дефиците, поскольку обычно у него далеко не одна игра в сезоне. Тем не менее, к достоинствам можно отнести высокий процент новых игроков, пришедших в РИ движение через «Хогвартские Сезоны».

На игре «Хогвартские сезоны» было придумано и проведено множество новых и интересных моделей, некоторые из которых до сих пор являются лидирующими в своем направлении. Система Чар не только уверенно кочует по играм той тематики, но и завоевывает себе применение в области, ранее плотно принадлежавшей контактными видам боевки. На игре по Ведьмаку будущего года (2013) схожая с чарами технология будет применяться в системе сражения с чудовищами. Заслуживают внимания со стороны мастерских групп так же модели «Зелий», «Секса» и «Прихода за Убийство».

Хогвартские сезоны поднимали тему отношения с миром, как с образовательной и воспитывающей личностью средой. Не только полем для деятельности, преобразований, которые совершает человек с внешним для него миром, но как со структурой, которая создана, что бы воспитать в человеке лучшие качества. Встречаясь с жизненным испытанием, ты понимаешь – что это твой тест, экзамен, способ показать все лучшее, чему жизнь научила тебя раньше. И даже больше того, каждое потрясение – это знак, что твоя учеба не окончена и нам всем «есть, что поведать друг другу».

Как и было предсказано концепцией игры от Лоры Бочаровой: «Хогвартс покинули люди, духовно обогатившие друг друга». Не все, разумеется. Некоторые просто потратили свое время.

Видным достоинством Хогвартских сезонов стал коллектив игроков, собравшийся за годы проведения игры на одном игровом пространстве. Широкий круг вопросов, поднимаемый игрой, занятные модели, даже ошибки,

вызывавшие желание исправить их, объединили не только «фанфико-писателей» и их читателей, но интересных и ярких людей, многие из которых светло вспоминают собственный опыт игры на сезонах и признают, что многое приобрели благодаря этому проекту. Многообразие ХС привлекло игроков из самых разных РИ-тусовок. Суровые толкинисты, страйкбольщики, модельщики и игроки кабинеток, реконструкторы, игроки самых различных школ нашли для себя по-своему привлекательным проект многолетней школы и обзавелись интересными знакомствами из «противоположного» лагеря. Именно «Хогвартским Сезонам», обеспечившим эту встречу, мы обязаны пользой перемешивания тусовок и взаимному обогащению каждой за счет опыта соседней.

### Влияние ХС на игры по Гарри Поттеру

По мере выхода в России книг о Гарри Поттере, интерес к созданию игр по теме нарастал. На многих авторских проектах, не связанных с циклом Хогвартских Сезонов напрямую, тем не менее, отразилось их влияние. Самый распространенный способ передачи «ХС-вируса» осуществлялся через некоторые правила. Лидером и чемпионом по заимствованию среди правил, в свою очередь, были Чары. Разработанная Банцесом система движений переходила из проекта в проект, а так как на Классических Сезонах многие части правил достаточно плотно цеплялись друг за друга, за счет в первую очередь «внутримирового» теоретического знания о Чарах. Оно, к слову, могло не соответствовать мастерским представлениям о таковом на каждой конкретной игре. Некоторые проекты ограничивались Чарами, стараясь отсечь липнувшие к Чарам кусочки других моделей и ХС-знания. Другие же перенимали многие модели в комплексе, или и вовсе базировались на ХС-правилах. Многие игроки, видя игру по знакомым правилам, старались посетить такие игры, что способствовало ротации. В свою очередь, познакомившись на сторонней игре с игроками сезонов, новые участники приходили в проект.

Существовал и негативный аспект заимствования правил, основанный в первую очередь на том, что вместе с правилами и ХС-игроками в новый проект перетаскивались старые трактовки, некоторые конфликты и «ХС-ошибки». Уже на полигоне на самой игре (и в особенности в сети после), различия мастерских и «привнесенных» трактовок вступали в прямой конфликт, порождая скандалы, громкие заявления и взаимную неприязнь между игроками и мастерами. Все это не могло не сказаться на репутации «Хогвартских Сезонов», ведь многие мастера заявляли о своем нежелании иметь с этим проектом ничего общего.

Известные проекты, далекие от Центрального региона, на которые оказали влияние «Хогвартские Сезоны»:

- **Отражения** – серия игр от МГ «White Rabbits Group».
- **Мэйфлауэр или Сибирские Сезоны** – Цикл игр успешно

повторяющий сериальный эффект «Хогвартских Сезонов». Самый крупный и серьезный проект, сформировавшийся на наработках «Хогвартских Сезонов». В настоящее время обрастает собственными установками и правилами, «эволюционируя» над собственным предшественником.

- **Цикл игр о Геллерте Гриндевальде**, сделанный Анатодем.
- **Цвет Надежды** – сериальная игра на Урале, заимствовавшая основу правил по Чарам.

## Рефлексия

Рефлексия и анализ проекта нужны его участникам, потому как многие из них все еще находятся в состоянии конфликта со своими прошлыми игровыми союзниками и противниками, во многом эти конфликты провоцирует «не владение» полной информацией. Но это же состояние конфликта само по себе затрудняет работу с анализом проекта, поскольку болезненные вопросы вытесняются участниками. Тема поднимается на кухнях с близкими и заведомо поддерживающими тебя людьми и ведется в неконструктивном ключе.

Рефлексия проекта затруднена полным развалом МГ и внутренними скандалами среди бывших партнеров по мастерской работе. Что бы не поднимать новый виток конфликта, люди не афишируют своих позиций.

С каждым проходящим годом рассказывать о ХС станет все сложнее, ведь позиция, хоть и не верная изначально, сложившаяся в голове любого игрока или мастера под влиянием эмоций и с опущением некоторых неугодных фактов, со временем слёживается и превращается в неподлежащую пересмотру истину.

Тем не менее **работы по рефлексии** ведутся. На данный момент (написания статьи) существуют:

- несколько статей психолога Сергея Павловича Шклярука (кандидата медицинских наук, доцента Кафедры психологии кризисных и экстремальных ситуаций СПбГУ), описывающие проблематику Ранних ХС и проблемы вызванные этой проблематикой у ряда игроков.
- рабочий психологический семинар в духе гештальт-терапии посвященный ресурсному осмыслению опыта ХС, созданный и отработанный Дианой Даниелян, Андреем и Екатериной Квитко.
- Статистические данные, собираемые о самых сложных вопросах сессий, связанные со смертью персонажей, созданные сообществом под руководством Ксинга.

**Планируются к написанию и публикации** следующие работы:

- Хронология ХС с кратким перечнем все основных значимых событий, произошедших за все игровое время с персонажами. (работы ведутся)
- Описательные статьи с элементами мастерского анализа, посвященные каждой сессии.
- Статьи, связанные со сквозными проблемами ХС, описывающие и подробно разбирающие типовые ошибки мастеров и игроков.
- Статьи, вычленяющие самостоятельные удачные наработки проекта, выделяющие из них те, что могут быть использованы вне аналогичного проекта.
- Все вышеперечисленные статьи планируется скомпоновать, сопроводить особенно удачными отчетами и фотографиями и издать в печатном виде.

Я призываю участников проекта присоединиться к большому делу подготовки материала. Напишите о своем желании участвовать мне на почту [Ivanperepelkin@mail.ru](mailto:Ivanperepelkin@mail.ru)

## Игры

- **Хогвартские сезоны**. 2004-2011. Центральный регион–Урал–Северо-Запад. Бочарова Л. и др. – [hp-ekb.ru](http://hp-ekb.ru)
- **Гриндевальд**. 2007-наст. вр. Урал. Чиквин А. (Анатолий) и др. – [grindewald-time.livejournal.com](http://grindewald-time.livejournal.com)
- **Цвет надежды**. 2010-наст.вр. Урал. МГ «Хогвартс-экспресс». – [zn-5.ucoz.ru](http://zn-5.ucoz.ru)
- **Отражения**. 2010-наст.вр. Центральный регион. МГ «White Rabbits Group». – [vk.com/whiterabbitgroup](http://vk.com/whiterabbitgroup)
- **Мейфлауэр**. 2011-наст.вр. Сибирь. МГ «DUAT». – [duat.asia/project/mayflower](http://duat.asia/project/mayflower)





Анна Володина (Сеата)

## «Константинополь. Еще одна весна»

*Это мой город!*

*Диорама Константинополя в мертвячнике*



*Турки прорвали стену. Еще немного, и город падет*



*Парящий над Святой Софией крест*

Бывают игры, которые вспоминают, спустя годы. Не все в них было идеально – какие-то модели крутились со скрипом, что-то сыграло не так, как нужно, что-то было глупо или неуместно... Но вспоминают не об этом. Вспоминают дух и образ, видя настоящий город, чувствуют волнение родом из игры, вплетают отголосками в стихи, песни и другие игры. Видят сны. Такой игрой был «Константинополь».



ятнадцатый век, пятьдесят третий год, весна. Эта точка оказалась поворотной для православного и всего западного мира. После долгой осады, жесточайших боев пал один из величайших городов. Со Святой Софии были сбиты кресты, центр православия превратился в столицу победителей-мусульман. Дерзкий мальчишка, османский султан, въехал во Второй Рим через Золотые Ворота как завоеватель, а последний византийский император погиб, сражаясь на стенах, и был опознан лишь по двуглавым орлам на сапогах. Возможно, все было не совсем так, но это впиталось в плоть и кровь православной цивилизации, в которой мы родились и на плечах которой стоим.

Для начала игры был выбран момент за мгновение до катастрофы. Весна уже началась, турки уже начинают осаду, но город еще не пал. Падет ли?

Ролевая игра «Константинополь. Еще одна весна» мастерской группы «Лестница в небо» прошла в июле 2007 года в Центральном регионе. В ней приняло участие около пятисот человек.

### Предупреждение для читателя

Сначала я хотела написать обезличенную статью, в которой все было бы объективно и ни разу не использовались слова «я» и «мы». Потом задумалась о том, не лучше ли описать происходившее на игре так, чтобы каждый хоть на мгновение ощутил себя в осажденном городе, услышал звон колоколов Святой Софии и почувствовал запах ладана и пороха. Наконец, я решила, что нет смысла писать об этой игре иначе, чем своим голосом, напрямую и от души. В такой искренности и была сила этой игры.

Я так и не смогла выбрать, лучше ли рассказать о том, что это было, о том, как это было, или о том, как это было сделано. Буду говорить обо всем по очереди, сбивчиво, перескакивая с одного на другое. А ты, мой вдумчивый читатель, wollen сам решить, в каком порядке прочитывать эти главы.

### Как это было

*«Я знаю, что город будет,  
И это уж точно до слез, до боли»<sup>1</sup>*

На полуострове, вдающемся в озеро, встал Константинополь. Большой город, разные кварталы, улицы и переулки, в кото-

рых можно заплутать, но все они выводили к Святой Софии, чей крест парил над городом. Со стороны основания полуострова город был ограничен длинными стенами. Они отделяли город от «материка», они же защищали его от армии турок, расположившейся за стенами.

Там, за стенами, стояли турецкие воины и наёмники, ставка султана Мехмеда II, и все, что необходимо, если ты мечтаешь взять неприступный город: пушки и требушеты, осадная башня и корабли, мешающие сообщению жителей города с внешним миром.

На берегу напротив Константинополя, через «Золотой рог», расположилась Галата – основанное генуэзцами предместье Константинополя. Там обосновались, в основном, представители западных торговых семей, связанные с Константинополем деловыми и личными связями. Но в создавшейся ситуации им не так просто было принять решение, чью сторону принять.

К моменту начала игры Византия, некогда одна из величайших держав, уже растеряла свое бывшее могущество. От гигантской империи остался фактически один Константинополь с прилегающими к нему «огородами». Но это не уменьшило имперских амбиций константинопольцев. Каждый житель города знал, что он – ромей, сын великой Византии, наследник эллинов и греков. В этом не до конца осознавшем свое шаткое положение городе переплелись остатки былой роскоши и упадок. Турки подходили к городу, а перед императорским дворцом зрители восторженно следили за игрой в циканий, запутаннейшая бюрократическая система продолжала пережевывать саму себя, кто-то плел интриги, кто-то брал взятки, кто-то молился, кто-то зарабатывал на хлеб насущный, а кто-то рядом продавал город, честь и совесть за византийские камни и оклады с икон. Кто-то видел сны и знамения. Город взывал к своим жителям, великие императоры прошлого ждали за поворотом, но горожане ощущали пока разве что легкую тревогу – и то больше за то, что обед что-то сегодня скуден.

Лучший вид на город открывался с купола Святой Софии. Разбегающиеся улочки, белые дома, тонущие в зелени, и живой бурлящий город. Над головой – крест, но пока еще не многие поднимали на него глаза.

*«На игре было три разных города. Первый – подлинный Константинополь середины XV века – роскошный, опустошённый, циничный, суеверный; без страстей, воли и будущего. Мелкие интриги, вялые препирательства вокруг уни... Все ждут пришествия варваров, их и будет власть.»<sup>2</sup>*

Турки приходят. Утренним намазом под стенами, едва рассветает, тараном в ворота, первыми пристрелочными ядрами по прилегающим к стенам улицам. Константинопольцы еще цепляются за привычную жизнь, за обычные заботы и привычные выгоды, но незваные гости просят в город все настойчивее. Первый штурм отбит, но за ним

<sup>1</sup> Эпиграф здесь и далее – «Стихля про К-ль» В. Серветник

<sup>2</sup> Из отчета А. Скобелкина



приходит другой, и еще один. Волна за волной накатывают турецкие воины.

Постепенно по улицам распространяется запах пороха, а шум штурма становится все громче. Бахают пушки, чертит огромную дугу рычаг требушета, турки идут на приступ. В Константинополе уже не хватает профессиональных солдат, и к ним приходится присоединиться ополчению, набранному из простых горожан. Из-за стены все громче звучат турецкие марши, от Софии летит звон колоколов. В крики раненых вплетается церковный хор, он стоит под стенами и поет, взывая к Господу. Под стенами и на стенах священники, не страшась опасности, благословляют сражающихся и проводят молебны. Один из патриархов убит на стене прямым попаданием пушечного ядра.

Знамения все страшнее, вода краснеет в бочках, не последний ли час пришел? Но в полночь по водной глади идет фигура в белом – а значит, быть может, есть надежда?

Город напрягает все силы. Каждый, кто может, делает что-нибудь, помогая защитникам – аристократки бок о бок с простолюдинками перевязывают раненых и варят кашу, кто не может держать оружия, таскает носилки, и каждый – молится. Один из высших чиновников Константинополя, месодзон, делает выбор: предать веру и продать Медичи сокровища Константинополя в обмен на помощь кондотьеров или же не предать веру, сохранить культуру, но, возможно, потерять город?

В этот час персонажи обнажаются и обретают свою опору. Одни отрекаются от языческих богов и произносят искренние молитвы христианскому богу, другие обрывают свои интриги на полпути, чтобы помочь городу, третьи, прежде считающие себя чужими здесь и презирующие его жителей, встают с ними плечом к плечу и кричат: «Это мой город!», обнажая душу. Месодзон делает свой выбор. Он не предаст веру и историю Константинополя, даже если это приведет к поражению.

Весь город объединился в этом порыве. Но турки все прибывают. Вот они выводят перед своим строем живой щит – взятых в плен жителей Галаты. А следом выкатывают монструозное сооружение – гигантскую осадную башню.

И город пал.

Ворота снесены тараном, сквозь них, и через осадную башню, и по лестницам в город врываются турки. Византийские воины у стен гибнут под их саблями, прикрывая собой улицы, давая возможность другим горожанам отступить в укрепленные дома и кварталы. Турки входят в город и рассыпаются между кварталами. Некоторые аристократы успели запереться в своих домах, похожих на крепости, другие вместе с простыми ремесленниками укрываются в квартале Восточная Меса, представители венецианского торгового дома отсиживают у себя, разукрашенные двери Святой Софии заперты, и за ними идет, быть может, последняя служба...

Но и в этот миг, когда все, казалось бы, кончено и остается только выйти и сдаться на милость победителя, город собрал последние силы – и дал отпор. Турки рассеялись по городу, а горожане вышли из своих укрепленных домов и дали им последний бой. Укрывшиеся в Восточной Месе, вдохновленные видением императора Юстиниана, открыли ворота и продолжили бой. Венецианцы, не желавшие поначалу принимать участие в чужой войне, не смогли остаться в стороне и тоже вышли на улицы. Так поступили все, кто мог еще держать оружие в руках, они погибли в этом последнем бою, но гнали турок из города. А те, кто укрывался в Святой Софии, продолжали молиться.

*«Второй [город] – во время осады, – не был столицей ромеев: это был эпический вневременной Город, осаждённый врагом, живущий под девизом «Всё для фронта». Люди дрались, чтобы победить, и к тому были основания: не чувствовалось, что силы турок неизмеримо больше.... И Город выстоял, хоть и висело всё на волоске.»<sup>3</sup>*

Город выстоял. Турки отброшены из города. Улицы усеяны трупами и едва ли хоть в одном доме нет своего погибшего героя. Но пока город не сдан, и наступает Пасха. Христос воскрес из мертвых, смерти смерть поправ. Сбравшись в Святой Софии жители Константинополя слушают слова пасхальной службы, и у каждого в сердце она откликается особенной сопричастностью. У каждого в руках горит свеча. В полутемном храме плечом к плечу стоят те, кто не сдал свой город, и как никогда ощущают, что этот город – их, а они – его, они слушают голоса певцов, стоящих на хорах, и чувствуют, что Господь смотрит на них.

*«Зато, когда установилась тишина и с улиц убрали трупы, обнажился третий город. Им оказался Константинополь 1261 года, когда были изгнаны латиняне и восстановлена римейская империя. Враги отброшены, народ един – но как же мало этого народа! В боях погиб каждый четвёртый горожанин, и, что важнее, до двух третей защитников. Всем было ясно, что ещё одно нашествие победит – быстро и навсегда. На стены было выставить некого, и линия обороны проходила внутри города – в самом узком месте перегородили улицу, а некоторые кварталы просто забросили. На пасхальной службе мы осознали, что в город и в души пришла весна – но это помнил эфемерный расцвет города-призрака, чудом задержавшегося в 1261-м.»*

*А 1453 год был впереди и был неотвратим.»<sup>4</sup>*

### Как это было сделано

*«Город будет, целый огромный город, Это все не сон, не обман, не морок»*

В некотором смысле все ролевые игры делаются одинаково. Мастера определяют тему и думают над сюжетом, пишут правила, набирают игроков, находят полигон, работают над АХЧ и завязками и занимаются другими очевидными вещами. Но всегда интересно смотреть, что именно мастера делают, чтобы раскрыть суть игры. Мы при масте-

<sup>3,4</sup> Из отчета А. Скобелкина

рении подходим к этому с двух сторон: во-первых, думаем о том, что мы хотим ввести в игру такого, что раскрывало бы наш замысел и работало на него, во-вторых, стараемся следить, чтобы никакая часть игры не была сделана «просто так», «чтобы было». Необходимость и достаточность – не новый, но всегда актуальный принцип.

До игры мы формулировали основной гейм-фокус «Константинополя» как «поиск себя человеком и городом в изменяющихся обстоятельствах». Мы предполагали, что в процессе игры персонаж сможет осознать, что в его жизни является тем стержнем, который поддерживает его – и этим чем-то может оказаться семья или любимое дело, религия или принадлежность к какой-то группе (константинопелец, ромей), или что-то другое. Для того, чтобы у каждого персонажа был шанс найти такой стержень, мы старались со всеми персонажами работать по трем векторам: семейному, социальному и религиозному. У каждого как минимум два из них должны были быть заполнены чем-то существенным, хорошо проработаны. Непосредственно на игре, большей частью, не получилось поиска – мало кто кардинально менял свою систему ценностей, но массово произошла актуализация базовых ценностей персонажа.

Из желания раскрыть этот гейм-фокус вытекли две главные идеи, которые легли в основу всей работы над «Константинополем»: попытка сделать все как можно более настоящим, чтобы игроки вжились и не на шутку прочувствовали происходящее на своей шкуре, и желание принести в игру определенные темы, поговорить с игроками о месте человека и города в истории, о взаимосвязи времен, о том, что поддерживает людей и дает им сил в самых тяжелых ситуациях, об основе нашей культуры и самосознания.

Первым следствием из всего вышесказанного стала попытка сделать все «по-настоящему». Как можно меньше моделирования, как можно больше того, что погрузит игрока в предлагаемый мир.

Во-первых, было принято решение об одной игровой жизни для жителей Константинополя. Это должно было заставить игроков серьезнее относиться к своей (и чужой) жизни и смерти. А также обеспечивало сокращение количества защитников города в процессе осады.

Вторым серьезным инструментом стала натуральная экономика. Игроков просили не привозить продукты, купить еду можно было за игровые деньги. Поставщики продавали продукты и в частные дома, и в кабаки. Набор продуктов зависел от игровой ситуации, в частности – от успехов константинопольских и турецких мореплавателей.

Это решение также работало на создание атмосферы осажденного города. Игрок, приплывавший в середине игры в Галату, обнаруживал там изобилие и благополучие. Родственники кормили его, давали с собой мяса – и он контр-абандой, чтобы не платить безумных налогов, под полой вез его домой, где и устраивал пир горой с домочадцами, уставшими от однообразных трапез. Опасное путешествие через Золотой Рог под прицелами турецких пушек – за едой!

Вода, окружающая город, была еще одним важным фактором, над обеспечением которого нам пришлось потрудиться. Реальный Константинополь, как известно, располагался на полуострове, с одной стороны – Мраморное море, с другой – Золотой рог. По основанию полуострова, от моря до залива тянулись Длинные стены, защищая город с третьей стороны. Такое местоположение нам тоже хотелось обязательно учесть при подготовке игры. Под Луховицами удалось найти полигон с большим озером, в которое вдавался полуостров необходимого размера. На этом полуострове и расположился игровой Константинополь. В его основании, от воды до воды, была построена штурмовая стена. Так принцип натуралистичности был реализован и в игровой географии.

Решая, какие игровые объекты нам обязательно хотелось бы видеть на игре, мы исходили из того же вопроса: что наиболее полно отражает наш замысел, без чего игра обеднеет? Такими объектами стали длинные стены и Святая София.

Мы хотели, чтобы игроки напрягли все силы, прежде чем город падет или спасется, мы представляли себе трехдневный штурм, все прибывающие силы турок, город, запертый между водой и неприятелем... Реализовать это позволила длинная стена, отгородившая полуостров, на котором располагался город, от «материка». Ее длина в итоге составила примерно 50м. Игроки не имели физической возможности выйти за пределы города, кроме как через главные ворота (и только те, чьи персонажи уже умерли, могли воспользоваться мастерской калиткой). Кроме работы на атмосферу штурмовая стена такой длины позволяет сделать гораздо интереснее и штурм, и оборону города.

Но для православного города настоящее спасение было бы невозможно не только без штурмовых стен, но и без настоящей Святой Софии. На ее строительство были пущены серьезные мастерские усилия, но оно того стоило. Это было впечатляющее двухэтажное здание с полноценными хорами, на которых могли расположиться во время службы и певцы, и прихожане. Покрывал Софию огромный купол, видный с любой точки города, над которой парил крест. Это сооружение в итоге так или иначе затронуло всех игроков, стало архитектурной доминантой города и таким образом повлияло на идейную доминанту всей игры.

Если уж речь зашла о мастерском строеке, нельзя не упомянуть о еще одном строительстве, которое отняло меньше сил, но принесло не меньше радости своим создателям, и также помогло в реализации главной идеи игры. Речь идет о подготовке одного из мистических видений: в кульминационную ночь игры некоторые жители города смогли увидеть фигуру в белом балахоне, идущую по центру озера прямо по воде. Издалека ее можно было принять за Иисуса – да и за кого еще принять того, кто так непринужденно ступает по водной глади? Для реализации этой задумки мастерам пришлось до игры втайне от игроков по ночам плавать на середину озера и там на отмели вбивать



сваи и класть настил. Конечно, на игре далеко не все игроки успели увидеть это знамение, но для тех, кто увидел его, оно стало одним из сильнейших мистических откровений.

Работая над атмосферой, не обязательно использовать только такие громоздкие решения, как строительство Святой Софии, идеально подобранный полигон и ходящие по воде игротехники. Есть и более простые в реализации, но не менее действенные приемы. На «Константинополе» много было уделено звуковому сопровождению. Приход турок сопровождал утренний намаз, слышный даже в дальних уголках Константинополя, на штурм турецкие солдаты шли под звуки турецких маршей, пугающих и чуждых для жителей города. В Софии и других храмах звонили колокола, певчие украшали своими голосами службу и давали надежду сражающимся на штурме. Немаловажными оказались и запахи – ладан в церквях, порох от пушек, рыба в порту.

Еще одним важным инструментом для создания атмосферы всегда остается язык. В самом начале работы над игрой мы обратили внимание на книги Милорада Павича и сборник новелл «Звездные часы человечества» Стефана Цвейга. Оба автора упоминали Константинополь, оба писали о тех вещах, которые мы закладывали в основу игры. Романы Павича были созвучны нашей игре многоголосьем, взаимосвязью времен и событий, мистической реальностью. Цвейг писал о месте человека в истории, о переломных, самых ярких моментах, которыми определяется будущий ход цивилизаций. Эти авторы дали нам целое многообразие средств художественной выразительности в предыгровом общении. В частности, мы использовали их язык – например, все более-менее художественные тексты на сайте были написаны в стиле Павича. И этот вовремя и точно найденный стиль позволил говорить с игроками о непростых вещах с необыкновенной откровенностью.

Впрочем, если раньше я говорила о вещах, создающих атмосферу на игре и погружающих игроков в ее мир, то язык предыгрового общения, язык, на котором мастер говорит с игроком (будь то живой разговор или текст на сайте), в большей степени относится к работе в пространстве идей. В этой же работе мы использовали мистику. Мы предполагали, что именно в мистическом пласте будет наиболее явно выражено то «нечто большее», чем является город. Ведь Константинополь – не просто совокупность живущих в нем людей, у него есть душа. Собирая мозаику города, разговаривая во сне с императором у подножия лестницы в небо, игроки могли отрефлексировать происходящее с их персонажами и городом, привнести в свою игру идеи нового порядка – или укрепиться в том, чем и так дышал их персонаж.

Одной из самых сильных точек, в которых наиболее явно были выражены темы игры, был мертвятник. Его лейтмотивом стала связь времен и связь покидающих игру людей с Константинополем.

Попадая в мертвятник, игроку сначала некоторое время было предложено ожидать в шатре с другими игроками. Здесь были разложены карты города и какие-то свитки с тек-

стами о городе, здесь было тихо, спокойно, полутемно. Потом начиналась экскурсия. Несколько игроков, собравшихся в шатре, выводили на свет, в «зал», где они видели стол с огромным макетом Константинополя. Полуостров омывали воды Золотого Рога и Мраморного моря, возвышалась София, по городу были разбросаны домики, длинные стены отделяли город от турецкой ставки... Экскурсовод профессиональным голосом рассказывал «туристам» о том, как пал Константинополь, а жители города, только что вышедшие из него, но еще не вполне вышедшие из роли, не снявшие своих византийских одежд, слушали и искали глазами свой дом. На макете ставка турецкого султана казалась крошечной, а город пустынным, но глаза игроков все еще видели город настоящим, а грохот пушек даже не нужно было представлять. Во время экскурсии в этом «зале», гид выдавал игрокам по небольшой металлической фигурке – мужчине или женщине в византийских одеждах – и предлагал установить ее на макете там, где они видят свое место. Кто-то ставил свою фигурку на стену, кто-то – ближе к Софии, кто-то туда, где находился его дом или стояла его мастерская.

Экскурсия продолжалась. Ход времени не остановить, гид вел игроков за собой, показывая все новые экспонаты и рассказывая историю Византия от древних греческих времен до наших дней. На стенах встречались цитаты – иногда по-русски, а иногда и по-гречески, над макетом Святой Софии в розах уже сверкал полумесяц. В конце экскурсии игроков встречала лучезарно улыбающаяся стюардесса. Она от имени турецких авиалиний приветствовала игроков на борту самолета Константинополь-Москва, просила сдать в багаж оружие, доспехи и надежду на победу, а также напоминала, что крики чаек и звон колоколов Святой Софии вывозить категорически запрещено.

Впрочем, кое-что игроки все-таки выносили из мертвятника – каждый получал в качестве сувенира ту самую фигурку человека в византийских одеждах, место которой определял на макете.

Говоря о пространстве идей и создании игры вообще, мне хотелось бы отдельно отметить работу над религиозным пластом. Говорить о Константинополе, тем более, о такой важной точке в его судьбе, не говоря о религии, было бы бессмысленно. Вся суть этого города заключается в том, что он был столпом, основой православия. О том, как такой подход отразился на игре, я хотела бы сказать в следующем разделе, здесь же нельзя не упомянуть о сложности и необходимой кропотливости при подготовке к игре. Религия должна была стать важной основой для персонажей, выйти за рамки обыденной деятельности («раз в день сходить поскутать на мессе») или утилитарной бонусности («помолился – получи плюс хит»). Именно для обеспечения этого нам пришлось строить Святую Софию, которую не только персонаж, но и игрок ощущал бы как нечто особенное. Для этого вся мистика говорила на языке религии, для этого же региональные мастера старались прорабатывать этот пласт с каждым игроком. И одним из самых сильных моментов для многих игроков стала Пасха,

заранее запланированная на конец игры. Она должна была стать мощным завершающим аккордом при любом исходе штурма. Таким аккордом она и стала.

### Что это было

*«Что ни дом,  
Ни даже квартал,  
Целый город будет,  
Который никто не ждал»*

Кажется, до «Константинополя» никто не делал больших игр по таким непопулярным темам. А это была по-настоящему непопулярная тема. Конечно, уже тогда существовали отдельные любители Византии – главмастер и еще несколько мастеров, некоторые игроки, приехавшие играть в любимое, некоторые другие игроки, не поехавшие на игру, боясь, что их любимая тема не будет раскрыта так, как им того хотелось бы. Но таких людей было мало. Сначала главмастеру и его сторонникам пришлось уговаривать других мастеров, потом всей мастерской группе – игроков. Иногда казалось, что построить пятидесятиметровую стену или по-настоящему величественную Святую Софию проще, чем убедить пятьсот человек, что это хорошая тема для игры, и зажечь их своей любовью к этому городу.

Тем интереснее и ярче эффект, который игра оказала на принимавших участие в ней игроков и на ролевое сообщество в целом.

По всей видимости, на игре было достигнуто два самых важных эффекта.

Во-первых, большая игра про город и осаду получилась такой, что игроки не только с интересом поучаствовали в массовых боевых столкновениях, но и прочувствовали атмосферу осажденного города, прониклись идеей «Это мой город».

Во-вторых, произошло такое глубокое погружение в контекст (в том числе и за счет технических средств типа

воздействия на все органы чувств), что игроки добрались до основ своей культуры и менталитета, разбудили архетипы. Здесь особенно важно то, как контекст, актуализированный этой игрой, смыкается с картиной мира не только персонажа, но и игрока.

Может показаться, что все вышесказанное должно больше относиться к верующим игрокам и быть менее значимым для неверующих. Это не так. Вне зависимости от нашего личного отношения к вере и религии, все мы воспитаны в христианской, более того – православной цивилизации. Мы можем принимать или отрицать определенные нормы и ценности, но неизбежно сверяемся и отталкиваемся от одного и того же их набора, и истоки этого мировоззрения находятся там, под современными турецкими базарами и куполом Софии. Более того, именно неверующие игроки отмечали еще один важный опыт, полученный на «Константинополе»: они получили возможность хоть краешком почувствовать то, что верующие люди находят в вере.

Думаю, именно этими факторами объясняется резонанс, который «Константинополь» вызвал в ролевом сообществе. К 2007 году уже пять лет не проводилось крупных игр, которые оставили бы яркий след в качестве идейно-знаковой игры (я веду отсчет от «Сильм-экстрима». С его проведения в 2002 году до «Константинополя» проходили крупные и значимые игры, но, на мой взгляд, они не становились знаковыми именно в идейном плане). «Константинополь» показал, что такие игры еще возможны, и нам хочется верить, что он воодушевил и другие мастерские группы на создание больших интересных игр. Но нет никакого сомнения в том, что он разошелся по ролевому сообществу кругами по воде – в виде воспоминаний, стихов и снов, сюжетов на других играх, интереса к Византии и того особенного восторга, который охватывает многих ролевиков, когда они сходят с трапа самолета не в Стамбул – в Константинополь.

### Игры

- Сильмариллион-Экстрим. 2002. Урал. МГ «Завоевание рая»
- Константинополь. Ещё одна весна. 2007. Центральный регион. МГ «Лестница в небо». – [constantinople.ru](http://constantinople.ru)







Мы постарались описать историю возникновения основных тенденций в играх по Толкину на основе собственного опыта и опыта наших друзей. Наверняка наша статья содержит неточности, упущения или вовсе ошибки. Смирненно просим читателя не воспринимать их «на свой счет», а воспользоваться нашим несовершенством как стимулом описать «как же все было на самом деле».

**И**стория ролевых игр по Толкину и история ролевого движения России имеет общее, признанное ролевиками начало. Первой игрой, с которой берет отсчет современное ролевое движение, была ролевая игра по Толкину со свободным сюжетом, которая называлась «Хоббитские игрища». Игра, организованная Красноярским клубом Любителей фантастики «Вечные паруса», прошла в августе 1990 года недалеко от Красноярска на реке Мана. Участники, которых, по мнению Алины Немировой, было 127 человек, собирались организаторами при помощи объявлений и писем. Так же распространялся и первый регламент будущих ХИ-шек (спасибо «Арде-на-Куличках» за сохраненный материал).

#### КЛФ «Вечные паруса».

##### «Хоббитские игрища 90», г. Красноярск

*Базовый вариант (последние изменения от 20.05.90)*

#### Общие положения

*Ролевая игра «Хоббитские игрища» ставит целью собрать любителей сказочной фантастики для проведения семинара, выставки графических работ, конкурсов и, собственно, ролевой игры по сказочной эпопеи Дж. Р. Р. Толкина «Властелин колец».*

*«Хоббитские игрища» проводятся с 4 по 11 августа 1990 года на р. Мана в окрестностях г. Красноярска. Подготовку мероприятий берет на себя КЛФ «Вечные паруса».*

*Базовый лагерь игр «Валинор» готов принять участников со 2-го августа. Открытие лагеря состоится вечером 5-го августа. Начало ролевой игры в полночь 6-го августа.*

#### Программа «Хоббитских игрищ»

*4 августа. День заезда. Размещение участников. Начало работы семинара.*

*5 августа. Экскурсия в скальный заповедник «Красноярские Столбы». Продолжение работы семинара. Вечер эльфийской песни.*

*6 августа. Конкурсы на приз мастера Гимли и приз Леголаса. «Венок Лучизнь». Выставка графических работ. Завершение работы семинара. «Долгожданное угощение». Конкурс фейерверков на приз Серого Странника. Начало игры в полночь.*

*7 августа. Игра.*

*8 августа. Игра.*

*9 августа. Окончание игры в полдень. Итоги игры. Закрытие лагеря. Отъезд и отплытие гостей.*

*10 августа. Сплав по реке Мана.*

*11 августа. Завершение сплава. Вечер в КЛФ «Вечные паруса». Отъезд гостей.*

#### Примечание первое

*Обсуждая регламент игр, следует учесть его условный характер, т. к. сама обстановка лагеря располагает к разговорам до утра, песням у костра под гитару и рискованно остаться без завтрака.*

#### Примечание второе

*Конкурсы «Венок Лучизнь» и фейерверков состоятся лишь при наличии в командах прекрасной половины человечества, а также сильных в своем мастерстве пиротехников. Предположительная длительность игры не более 60-ти часов.*

*По окончании игры состоится 1,5-2-х дневный сплав по р. Мана. Тур. снаряжение и сплав. средства предоставляет тур. агентство – гостиница «ТУРИСТ», которая выпустила путевки на Игрища (см. 7).*

*Информ-сообщение ВС КЛФ. - 1990. - сент. - Б. м., б. г. - С. 17.*

Сюжет игры складывался вокруг путешествия Хранителей, которые старались следовать букве Толкина, однако «свободносюжетная» игра быстро внесла свои коррективы. В итоге кольцо было сброшено не в тщательно охраняемый назгулами Ородруин, а непосредственно в Андуйн Великий.

*«Посоветовавшись с Валарами, мы решили объявить об окончании игры. Решено было, что Хранители бросили Кольцо в Андуйн. Может, его снова кто-нибудь найдет. После часа обсуждений мы вдруг обнаружили, что за соседним валуном нас внимательно слушает Горлум. Промокише до нитки, мы салютовали первым участникам «Хоббитских игрищ» выстрелами из ракетницы, а затем разошлись по своим лагерям. И погода успокоилась. А вскоре и дождь перестал идти.»*

*Владимир БОРИСОВ, Саурон-90*

## Игры по Толкину

Уже после первых «Хоббитских игр» интерес к играм «по Толкину и не только» вырос лавинообразно. Насколько нам известно, из «анкеты участника», которая заполнялась после ХИ-91, к тому моменту существовало разделение на «игры по Толкину» и «не по Толкину», что говорит о множестве игр, а отсутствие сохраненных свидетельств – об их небольшом формате. Сами ХИ-91 прошли под Москвой на реке Яхроме, собрав около трехсот участников. Сохранились даже правила к этой игре. Внимательный читатель увидит там много узнаваемых мест, часть из которых эволюционировала в современные правила,



а часть так и осталась неизменной. Судя по множественным упоминаниям необходимости невмешательства в игру «мертвых» персонажей, эта проблема существовала в РИ сразу, с первой же игры. Сразу после игры ХИ-91 появился конвент «Зиланткон», в основном посвященный тому, как сделать следующие ХИ лучше.

*«В программе:*

*Доклады по темам (примерно)*

*а) О ролевых играх*

*б) Анализ I и II ХИ*

*в) О следующих ХИ*

*и т.п.»*

Текст программы взят из ФИДО, где информация о ролевых играх стала распространяться так же, как и через информ-листы КЛФ. Связь с мастерами осуществлялась через обыкновенную бумажную почту или звонком на городской телефон.

• В 1992 году случилась **первая крупная ролевая игра по Толкину – не ХИ**. Это была игра «по Хоббиту» (в том смысле, что на момент начала игры кольцо еще было у Горлума) – «Аркенстон 92».

• В 1992 году команда Кира Злобина, которая называлась **«Эгладор»** (по названию Дориата), стала собираться в Москве в Нескучном саду около библиотеки, и там стали встречаться толкинисты. Тогда же распространилось первое издание «Сильмариллиона» в России (издательство «Северо-Запад»).

• В 1993 году случилось **первое расслоение ролевого движения**: произошли две ХИ одновременно (а в то время понятие «ролевая игра» было сильно связано с понятием ХИ, особенно если говорить об играх по Толкину): одна на Михайловском полигоне под Екатеринбургом, вторая на острове на Волге в районе Жигулей, недалеко от Самары. Несмотря на то, что ХИ «Балинка» (на Волге), была меньше (двести игроков против трехсот пятидесяти-четырехсот на Михайловском), она вошла в историю как первая ХИ, на которой произошла безоговорочная победа светлых сил. Кольцо было сброшено в Ородруин, что без применения мастерской воли до этого происходило крайне редко.

• В 1994 году на ХИ особенно остро встала **проблема «соответствия миру»**, которая определила развитие игр по Толкину в России. ХИ-94 мастера организовали как стилистическую смесь игры по Толкину, Роджеру Желязны и еще целому ряду авторов-фантастов. Эксперимент провалился, игра скатилась в стеб и понравилась участникам гораздо меньше, чем предыдущие ХИ.

*«Это не ХИ, это просто игра на много народу непонятно про что. А мы еще Балина ругали! А игру забил стеб. Всех надо всеми: мастеров над игроками и наоборот. Я удивляюсь, как хоть кто-то сумел сыграть нечто, имеющее отношение к Профессору. Кстати, возникает сильное же-*

*вание ужесточить отбор, вплоть до того, чтобы на ХИ ездили только те, кому реально нужна игра по Профессору, а не любая игра, ибо панков с мечами надо гасить.»*  
*Маруся («Риф»)*

На той же игре проявился второй фактор, который не раз скажется на играх по Толкину в будущем. Одно удачное решение или сильно сыгранный образ так плотно входит в сознание игроков, что воспринимается ими как «каноническое», т.е. написанное автором. Так, на ХИ-94 удачно сыгранный образ «безумного Маглора», бродящего Вторую и Третью эпохи по миру, стал восприниматься как описанный Профессором.

У авторов нет никакой возможности перечислить, тем более, с подробным описанием, все игры по Толкину, проводившиеся на территории России и стран СНГ, поэтому дальше формат нашей статьи переходит из хронологического в описательный. Мы коснемся тем и явлений, оказавших наибольшее влияние на развитие игр по Толкину как направления РИ и части РИ-сообщества.

Сами же игры по Толкину, начиная с 1996 года, разделились, по нашему мнению, на три крупных направления.

Продолжили свое существование «Хоббитские игры», однако их нельзя в полной мере рассматривать как «игры по Толкину». Фестивальный дух, которым пронизан этот проект, сложившиеся штампы и стереотипы, определенный мастерский подход, свойственный ХИ, начал мешать игре быть ближе к первоисточнику. Мы призываем воздать должное ХИ как уникальному явлению в РИ сообществе, но вынуждены признать, что как «игра по Толкину» проект доживает последние дни.

Новым веянием стали возникшие в 1996 году игры-мистерии, или «жесткосюжетные» игры по Толкину. Такого явления не наблюдалось ни в одном другом направлении игр в той мере, в какой это проявилось среди толкинистов. Театральность сюжета позволила не беспокоиться о выходе событий за рамки мира Толкина или же о присутствии на игре «духа Толкина». Участники могли сосредоточиться на переживании персонажа и своей игре. Погружение в образ и мир стали основной ценностью этих игр. Эффект от погружения был огромен, и игроки, переполненные эмоциями, привозили с таких игр бездонные запасы творческого вдохновения.

Свободносюжетные игры по Толкину откололись от ХИ и делались для тех, кто хотел увидеть «больше Толкина» на ролевой игре. Эти игры существовали параллельным пластом, развиваясь и совершенствуясь. Небольшой формат игр (по сравнению с ХИ) позволил экспериментировать с сюжетом и правилами, что приносило свои плоды. Но, в отличие от жесткосюжетных РИ, они не были связаны ограниченным набором сценариев. «Свободносюжетные» игры – единственное направление из тех, что остались, которое не только живо до сих пор (в той или иной степени все три направления представлены),

но продолжает развиваться. Что оставляет надежду на то, что играм по Толкину и его сюжетам будет место всегда.

### Люди, играющие по Толкину

Людей, играющих по Толкину, сложно отделить от ролевого сообщества в целом. Все потому, что РИ-сообщество вышло из толкинистов, во много раз переросши своих «предков». Тем не менее, о таком явлении, как сообщество игроков по Толкину, мы можем говорить.

Авторы статьи должны сразу оговориться, что о том, как была организована жизнь толкинистского фэндомы в разных городах России, они не знают, и не видят для себя возможности выяснить это в короткий срок. Будем надеяться на ответную статью от кого-то из читателей. Сами же авторы будут писать про Москву, поскольку имеют на это хоть какие-то основания.

В 1992 году команда Кира Злобина, заявленная на XI того же года в Эгладор (Дориат), стала собираться в Москве в Нескучном саду напротив библиотеки, чтобы готовиться к игре. Подготовка быстро обросла зрителями и новыми участниками, породив самую известную точку сбора всех толкинистов/ролевиков в Москве, названную по той локации, в которую ехала команда Кира Злобина, – «Эгладор». Распространенность интернета в 90-х годах в Москве была не настолько высокой и, преимущественно, все обсуждение, и общение шло вживую на Эгладоре. Это место стало краеугольным камнем в формировании всех тенденций и течений в играх по Толкину в Москве.

Там сложилась особая гостеприимная среда, которая практически полностью принимала любое, даже очень неумелое, творчество. Песни, стихи, рисунки – все воспринималось там с большим успехом. Ранний Эгладор был чрезвычайно литературно-творческой средой. Дело в том, что на это повлиял основной профиль образования участников. Толкинистами, в первую очередь, становились филологи и литературоведы – то есть в высшей степени гуманитарии, которые через стихосложение и написание рассказов и песен выражали свое восхищение прочитанным. Однако уровень их притязаний иногда во много раз превышал реальные возможности, настолько, что это вызывало смех и недоумение. В 1995-96 годах небезызвестная Кетрин Кинн (человек, по праву ставший самым известным критиком толкинистической среды) ввела так называемую «защиту имени». Так называлось небольшое испытание на соответствие, которое предлагалось пройти очередному Гендальфу или Галадриэли. Сами испытания были связаны с минимальными фехтовальными или творческими навыками, а также с знанием истории того персонажа, на «имя» которого претендовал очередной фанат.

Смена основного вектора в тусовке произошла в 1996-97 годах, когда на сообщество повлияли «тирионские жесткосюжетные игры». На смену филологам пришли художники, ювелиры и инженеры. Визуальный компо-

нент набирал силу, росло уважение и даже требование к умению работать руками. Поменялся даже облик среднего «толкиниста». На смену блестящим плащам и бусинам пришли лен, шерсть и кожа, а также ювелирные изделия из металла, собственного производства. Жесткосюжетные игры подарили участникам новый уровень воплощения их ожиданий от игр по любимому миру и сформировали новые стандарты. Однако отличие в подходе к организации жесткосюжетной игры от основного направления игр со свободным сюжетом привело к формированию обособленной группы игроков, занявших радикальную позицию и признающих как «настоящие» игры по Толкину только жесткосюжетные. Такое отношение откололо часть общего фэндомы в отдельную «толкинистическую» группу, где основным жанром игр были игры с жестким сюжетом, а свободносюжетные игры делались теми немногими мастерами, кто делал их и до возникновения направления жесткосюжетных РИ («Хоббитские игрища» вообще никем серьезно за игру по Толкину не считались). Основой направления свободносюжетных игр по Толкину стала мастерская группа Азрафель и Анариэль, чье творчество принималось как любителями жесткосюжетных игр, так и их противниками.

Тем не менее, любители игр по Толкину приняли за основу жанр жесткосюжетной игры, что отделило их от основного РИ-сообщества жанровой особенностью. Следующее значимое изменение, постигшее среду игроков по Толкину, произошло после 2003 года, когда лидер направления «Тирион» закончил с организацией игр. Тогда в образовавшуюся нишу пришли их бывшие игроки (и их друзья), и ввиду того, что организовать жесткосюжетную игру не сложно (проще, чем свободносюжетную), количество МГ, делающих такие игры, стремительно выросло. Так как любому движению свойственны некоторые конфликты внутри, то и среда игроков по Толкину не избежала их, разделившись внутри себя на многие фракции. Так как общее, объединяющее начало исчезло, а рефлексия мастерского подхода к играм в жесткосюжетных РИ не введена, то передача опыта, фактически, остановилась, что сказалось на качестве многих последующих игр. Даже несмотря на общее увеличение числа игроков, они поделились на большое количество малых групп, возглавляемых конкретным мастером или МГ, развитие каждой из которых стало отдельным процессом. К сожалению, для большей их части это значило регресс или вовсе игровую деградацию. Такая картина привела жесткосюжетное сообщество к некоторой стагнации. Новых громких проектов нет, яркие новые игроки практически отсутствуют, процесс передачи опыта сильно затруднен.

Новейшими веяниями в среде игроков по Толкину стали возвращение и попытки установить культурный контакт тех игроков, кто покинул толкинистское сообщество после 2005-06 годов. Некоторые из этих людей приняли участие в организации игры «Вторая Эпоха: Время легенд» или прини-

мают участие в организации игры «Первая Эпоха». У этих игр есть единая надыгровая нагрузка, связанная с возвращением в пространство игр по Толкину свободнсюжетного подхода и новых технологий управления сюжетом. Как одни из организаторов этих игр, мы надеемся, что возвращение к играм по Толкину на новом витке развития свободнсюжетных технологий, позволит сообществу игроков по Толкину взбодриться, освежить свои ряды и войти обратно в ролевую среду, обогащая ее подходом и пониманием вечных Толкиновских сюжетов.

### Возникновение жесткосюжетных РИ

Все началось в клубе «Форменос», который был собран Альвдис (забавно, но этот клуб был предтечей «Золотых Лесов» – самого крупного и известного ролевого клуба современности). С 1996 года стартовала серия кабинеток от Альвдис. Сами кабинетки были устроены сериальным образом, где каждая следующая игра продолжала предыдущую. Игремый период охватывал Арду с Музыки Айнура, до исхода Нолдор. Сам «Исход» и есть первая жесткосюжетная полевая игра. К слову, его организаторами (мастерами) стал другой коллектив, и вклад Альвдис в формирование жесткосюжетных РИ окончился.

Сам феномен жесткосюжетных игр по Толкину возник из желания «сделать как в книге», которое во многом формировалось из-за нехватки визуализации, ну а буквальное совпадение сюжета – достаточно простой путь, по которому и пошли люди. Крупные игры по Толкину, как мы уже писали выше, всегда сопровождалась грубейшими отхождениями от замысла Профессора. Такие сюжетные «казусы» напрочь убивали тонкую атмосферу книги, в лучшем случае сводили происходящее на игре к жанру бульварного фэнтези. Жесткосюжетные же игры по Толкину делались изначально на небольшую аудиторию, неплохо знающую друг друга (с практикой переноса ролей – тенденции сериальных игр, с которых все началось), и сопровождалась изначально высокой планкой уважения к Толкину и его текстам. Так достигалась хорошая визуализация, сопровождавшаяся по-настоящему творческой «встречей» игрока с той красотой, тем свойством внешнего мира, который Толкин описал в своей Арде. Порой эта встреча, это глубокое переживание своего толкиновского персонажа и мира вокруг него сопровождалось не просто сильными эмоциями, но и экзотическим переживанием, что, в свою очередь, могло стать самоценным опытом игрока, пережить который он стремился снова и снова.

Однако вернемся в 1996 год. Там нас ждали две полевых игры на одну тему: жесткосюжетный «Исход Нолдор» и свободнсюжетный «Исход Нолдор». Обе эти игры были знаковыми и в силу совпадения тематики позволили в 1997 году всем их участникам поехать на игру Азрафэль и Анариэль «Возвращение Нолдор» (посвященную возвращению народа нолдор в Белерианд). Фактически,

эта игра стала прямым продолжением жесткосюжетного «Исхода Нолдор» того же года, однако на нее приехали некоторые игроки «свободнсюжетного исхода» (Крейл, Сильвар, Тинкас и т.д.). Клуб «Тирион» (ставший апологом жесткосюжетных, или, как их тогда называли, «мистериальных» игр) появился в 1997 году и участвовал в «Возвращении Нолдор».

Игра прославилась некоторым количеством инноваций: тяготы пути моделировались «тяготами путей» (например, под пождем форсировали ручей вдоль). Таким образом проявилось влияние реконструкторов на «дивнуков» (некоторые участники клуба «Тирион», состояли в реконструкторском движении – Анарион, Дирфион – клуб «Серебряный волк», клуб «Бран», и т.д.) через эстетический реализм (клуб «Тирион» после этой игры получил именование «эльфы в дерюжке»). В силу совпадения некоторых вещей (сильные физические решения, цельный эстетический подход) игра получилась с очень высоким уровнем погружения, с сильными переживаниями, и, что называется, удалась. Успех ее был силен настолько, что в среде игроков по Толкину произошла смена филологического влияния на художественно-эстетическое.

### «Тирионские» игры

Первой полноценно «тирионской» игрой, можно назвать «Лэ о Лэйтиан», которая прошла в 1998 году (60-70 человек) с большим успехом. Это была первая игра с осознанием «как мы играем», то есть с формированием канонов жанра жесткосюжетных тирионских игр, а именно: условно ночная игра (началась в восемь вечера – закончилась в семь утра), и только то, что можно смоделировать близко к оригиналу (никаких условностей, по возможности). Так достигалось удивительное «переживание реальности Арды», которое стало самоценным для участников и к которому они стремились на других играх.

• В 1999 году был неудавшийся «исход». Игра планировалась как жесткосюжетная, но на игре тэлари увели корабль «в дальний рейд» – тогда феаноринги пошли по льдам и ушли в сторону с полигона. Игра прошла быстро и несколько скомкано, однако это не стало помехой в развитии направления.

• 2000 год – «Гавани Арверниэна» (50 человек, полигон «Хотьково Мокрое» – вторая игра на том полигоне – там до этого точно были «Пути людей» от Азрафэль и Анариэль). Игра прошла с большим успехом, по простому, но сильному сценарию: команда гавани и команда феанорингов начинали играть вечером, а с рассветом феаноринги шли на штурм гаваней.

• В 1999-2000 годах один из апологов «Тириона» Хис съездил в Саратов и передал опыт Фирнвен. Результатом стала успешная творческая деятельность Фирнвен, начавшаяся в 2001-2002 годах игрой «Завтра была война». Игра была про «Дагор Браголлах» (четвертая из Битв Белерианда – Битва Внезапного Пламени) и вышла чрезвы-

чайно успешной. Привычный московский контингент игроков пересекся с саратовцами (а к 2003 году произошло объединение тусовок).

• 2003 год – игра **«Эрегион»** – последняя тирионская жесткосюжетная игра (200 человек, полигон Хотьково) была посвящена отковке колец и эрегионской войне. Ее масштаб означал приезд многих игроков, менее известных для МГ игры. Жесткосюжетный подход требовал для улучшения качества игры единого понимания мира и сюжетов всеми участниками, что строилось путем «впихивания» понимания мастеров в игроков. Игра собрала лучших по тем временам жесткосюжетных игроков. Из достижений игры, плотно вошедших в мастерский обиход, стоит отметить игротехнический темный блок. Эта технология была впервые применена именно на «Эрегионе» и, несмотря на малое количество игротехников, показала себя крайне успешной в данном жанре игр.

### Бум жесткосюжетных игр

После того как МГ «Тирион» закончила череду успешных жесткосюжетных игр, это направление получило наибольшее развитие. Многие игроки, ранее знакомые с подходом по Тирионским играм, начали делать собственные, успешные жесткосюжетные игры.

• 2004 год – **«Нарн и Хин Хурин»**. В игре приняло участие 120 человек. В меру большое количество относительно мелких команд (7-12 человек), игротехнический темный блок. Небольшая мистерия на параде (жесткосюжетная сценка) – небольшая мистерия в конце. В игре отчетливо просматривались последствия «Сильмариллион-экстрима» в области работы с игротехническим Ангбандом.

Чтобы не превращать нашу статью в описание известных нам игр, далее скажем только, что выделились две крупные мастерские команды: МГ «Бобровый Утес» и МГ под руководством Фирнвен, которые обеспечивали жесткосюжетными играми сообщество игроков. Также всегда были мастера, которые делали игры разово или с меньшей периодичностью (игры «По Кромке Льда», 2005; «Аманка 2005»; «Гондолин» от Крейла, 2005; «Дети Амана», 2006; «Дети Амана-2», 2007 и т.д.).

Особо стоит отметить подход МГ «Веретено». В отличие от большинства МГ, делающих игры по Толкину, МГ «Веретено» не отмежевывалось от ролевого движения и владеет ролевым опытом, используя его на благо своих игр («Оскверненный шир», 2007; «Жены верные и неверные», 2006; «История короля Хельма», 2009; «Озерный город», 2013 – игры примерно на 60-70 игроков). Особенностью жесткого сюжета от МГ «Веретено» стали механизмы его достижения. Это и формирование предпосылок, обеспечивающих наибольшую логичность «каноничного» поступка, и договоренностями с ключевыми игроками об определенном поведении.

На сегодняшний день мастерение жесткосюжетных

игр продолжается, однако в массе своей этим играм нечем похвастаться в плане развития.

### Свободносюжетные игры по Толкину

Свободносюжетные игры по Толкину были всегда. С 1992-го года люди поняли, что бывают не только ХИ-шки по Толкину, но можно делать и что-то свое. Однако такие игры можно выделить в отдельное направление, поскольку многие из игроков и мастеров этого направления сохранили связь и с ролевым движением, и с отколовшейся частью жесткосюжетников. Свободносюжетные игры по Толкину пытались достичь большей связи происходящего на игре с толкиновскими сюжетами различными механизмами, а не прямым ограничением сюжета. Можно говорить об успехе этого направления, поскольку свободносюжетные игры не только делаются из года в год, но и обогащают ролевое движение мастерами игр, техническими умельцами, ювелирами и т.д.

Игр по Толкину со свободным сюжетом было чрезвычайно много, потому мы скажем только о некоторых из них, оставивших, на наш взгляд, особенно важный след в развитии направления.

Сами свободносюжетные игры по Толкину можно разделить на следующие категории:

• **«узкотусовочные игры»** со свободным сюжетом – игры, сделанные на группу друзей, с практически неизменным составом: «Зимний Исход» Крейла (2008-2009), «Падение Дортониона» от Рэнфри (2008);

• **«мейнстрим-игры»** со свободным сюжетом: «Ангмарские Войны», «Остранны» 1999-2002, «Сильмариллион-экстрим» (2002), «Белерианд. Северный Предел» (2008), «Вторая-» и «Первая Эпохи» (2010-2013);

• **игры МГ Азрафэль и Анариэль** (отличаются невероятной проработанностью, смелым и красивым авторским замыслом): 1996 год, свободносюжетный «Исход». Успешная игра принесла в ролевое движение многих известных игроков и мастеров, стала родоначальником игр от МГ Азрафэль и Анариэль.

• **1999 год – «Пути людей»** от Азрафэль и Анариэль – свободносюжетная, и очень знаковая. Уровень проработки игры, детали и придумки с той игры активно используются до сих пор.

• **2002 год – «Сильмариллион-экстрим»**, 600 человек. Масштабный проект по Толкину (в целом, масштаб был сравним с играми «Ангмарские Войны» и ХИ). В основном, ощущение «масштабности» создал не столько размер игры, сколько то, что эта игра была масштабна в своей подготовке. Каждый, кто ехал на эту игру – хотел вложить в нее максимум того, на что он был способен. Со всей России съехались люди с самым разным пониманием Толкина, эльфов, менталитета описанных им народов и так далее. Несомненно, игра послужила делу культурного обмена,



однако был и сильмэкстримовский Ангбанд, действия которого разбираются и анализируются по сей день. (Если грубо обобщить, то Ангбанд порицается за неэтичный и порой грубый переход «на пожизневку» в процессе игры с пленными, что создавало у них отрицательное впечатление, будто бы кто-то оценивает их самих, уже отрешенно от ролевой игры, откровенно насмехаясь над ними как над людьми и игроками). Сама же игра прошла скорее успешно, хотя ее успех пострадал от низкого (даже по тем временам) уровня игровой организации, дурацких мастерских решений и плохо сбалансированной системы правил. Игра и ее анализ оказали большое влияние на все игры по Толкину до 2010 года (со временем «Сильмариллион-экстрим» был проанализирован достаточно подробно, все возможное влияние уже было им оказано).

• **2004-2005 год – «Стражи северных границ»,** свобоно-сюжетная игра от КИС (Казанского Игропрактического Семинара). Игра сопровождалась редкой для игр по Толкину мастерской жесткостью. Мастера не жалели игроков, часто создавая возможности гибели персонажей: умер/не умер никого не волнует. Контингент, собравшийся к ним на игру, был привычен к такому подходу. Также игра сопровождалась глубокой методологической игротехникой: все мастерские действия работали на идею игры, а авторский замысел был донесен при помощи достаточно жестких механизмов.

• **2006 год – «Последний Союз: Туманные горизонты».** Огромный замах игры, неимоверная подготовка как мастеров так и игроков обеспечили материалом игры по Толкину на десятилетие вперед. Определенный феномен случившейся игры в отсутствии самой игры при общей печальности события. Тем не менее, это проект заслужил место в истории игр по Толкину.

• **2008 год – «Белерианд. Северный предел».** Знаковая игра от МГ «Тирион» (их первая свободносюжетная игра на 250-280 человек – регионального масштаба). Игра оказала большое влияние на среду, продемонстрировав расхождение среди игроков на тех, кто готов пробовать новое и двигаться дальше, и тех, чей формат ограничивается жесткосюжетными играми. Сама игра сохранила атмосферу мира Толкина, несмотря на сравнительно большой состав игроков и свободный сюжет. Игра заложила основу данному направлению игр по Толкину, обеспечив курс на сближение с остальным ролевым сообществом. Проявив большую, чем обычно, демократичность при подборе игроков, МГ «Тирион» в 2008 году сделала возможным возникновение игр «Вторая –» и «Первая Эпоха».

• **2010 год – «Вторая Эпоха: Время легенд»,** 800 игроков. Игра, которую делала молодая мастерская группа, была направлена на возвращение интереса к творчеству Толкина в ролевой среде. Сама эта игра, несмотря на ошибки в управлении сюжетом игры и сбивчивый ритм, показала, что интерес к Толкину в ролевом сообществе велик, и сложившееся предубеждение против игр по Толкину и игроков, в них играющих, можно преодолеть. Следующий

крупный проект по Толкину, игра «Первая Эпоха» (2013 год, более 500 игроков) направлен на развитие темы и углубление знакомства игроков с творчеством Толкина.

Надо сказать также, что «игры по Толкину» порой делают самые разные мастерские команды, не имеющие отношения к устоявшейся «толкинистской» среде (например, МТГ «Бастилия» – ролевая игра «Хоббит»).

Отдельно стоит отметить игры по Толкину на Украине. Существовало даже такое явление, как украинские ХИ. Однако для игроков московского или питерского региона украинские игры покажутся играми с малым погружением в образ. Среди известных мастеров нужно назвать Алину Ниминову, которая с первых ХИ поднимает украинское движение игр по Толкину.

### **Разнообразные культурные проекты, повлиявшие на среду игроков по Толкину**

• **Феномен Ниеннах.** Ниеннах с Иллет написали свою книгу в 1994-96 годах. Были и другие, но их имен история не сохранила. «Черная Книга Арды» сорвала крышу многим участникам. В определенный момент прийти на Эгладор и сказать, что ты «светлый эльф», – было неприлично. Зато нормально и понятно быть человеком из Ангмара в боевой стенке и эльфом-девочкой, «умирающей на белой скале».

Масштабные бои с ЭллериАхэ в переписке и в личном общении были характерны в 1998-99 годах.

Писались огромные разгромные статьи на тему ЧКА, стебы, стихи. Были также и переходы на личности, дуэли и прочие признаки полноценных «холиваров», в силу еще невысокой распространенности интернета, протекавших, в том числе вживую.

«Ниеннизм» начал преодолеваться в 2000-х годах. Кончились идеи люциферианства, зато проросла «перумовщина». В общем, по толкинистской тусовке люди в массе своей прочитали, что же именно написано у Толкина в томах (в силу труднодоступности текстов до этого их знали очень немногие) и обрели собственное право на толкование.

• **«Финрод Зонг»** – мюзикл рок-ордена «Тампль», премьеры которого состоялась 11 сентября 2001 года. Сам музыкальный проект и его студийная запись 2003 года способствовали распространению интереса к творчеству Толкина, однако фактические отличия либретто мюзикла от сюжета книг Толкина также порождали казусы. Трактовка центрального персонажа мюзикла Финрода Фелагунда, после этого стала одной из самых известных в сообществе, а сам персонаж стал одним из наиболее популярных.

Существуют и другие авторские музыкальные проекты, которые оказывают влияние на РИ-тусовку, но меньшее.

• **Фильмы Питера Джексона,** вышедшие в 2001-2003 годах, оказали огромное влияние на РИ-сообщество в целом и на игры по Толкину в частности, создав визуализацию нового уровня. Теперь любимое произведение (не-

смотря на огрехи) было качественно проиллюстрировано, таким образом, потребность в «визуализации» прочитанного стала ниже. С другой стороны, многие зрители фильма прочли книгу, а некоторые, читая материалы и просматривая авторские работы, узнали о существовании ролевых игр на соответствующую тематику.

Авторы этой статьи предполагают схожее развитие событий в процессе выхода трех серий «Хоббита» и полагают важным не упустить волну, которая может обеспечить ролевое движение новыми хорошими игроками и мастерами.

## Интернет и игры по Толкину

Надо помнить, что ориентировочно с 1998-го года интернет начинает занимать все возрастающую роль в жизни ролевого сообщества. Уже с 1995 года существует «**Арда на Куличках**» (АНК) – портал, который до сих пор хранит уникальные свидетельства ранних игр, байки, песни, стихи и прочее творчество тусовки. АНК активно развивался и наполнялся, поддерживался до 2001 года. Сейчас информация, хранящаяся на АНК, актуальна до 2006 года. Нового подобного проекта, хранящего информацию об играх по Толкину после 2006 года, не существует.

У «Арды на Куличках» никогда не было финансирования, что, несомненно, сказалось на его сроке жизни, да и форумный блок всегда проигрывал следующему сайту.

• **«Толкиен.Ру» (tolkien.ru)** – проект имени Диара Туганбаева (Талиорне) – содержал отсканированные тексты Толкина в оригинале. Для поддержания «законного» статуса таких размещений, архивы были запааролены, а сам пароль

не был опубликован. Тем не менее, любой толкинист знал пароль наверняка. Портал содержал лучшую форумную площадку, где шло обсуждение текстов, написание аналитических статей, обмен творчеством и игрореклама. Так игры находили себе хороших игроков с точки зрения знания текстов и понимания нюансов мира.

• **«Толкиен.Су» (tolkien.su)** откололся от .ru в 2006 году и погубил этим tolkien.ru, откуда ушла активная часть программистского и модераторского состава. До сих пор это самый активный из сохранившихся форумов по творчеству Толкина, содержащий также отличную энциклопедию по миру Толкина, которая постоянно обновляется.

• **Форум «Хеннет-Аннун» (www.henneth-annun.ru)** – форум по фильму Питера Джексона (сейчас – по «Хоббиту»). Самая крупная и актуальная площадка для фанатов фильма в России, ставшая родоначальником многих авторских проектов («Суета вокруг Колец») и целого поколения ролевиков. Форум активно модерировается, добавляются новости и так далее, благодаря хорошим администраторам и особенно Питеру Хату.

• **«ВВВ.Доск»** – до сих пор живой форум Ниеннах.

Неверно было бы не рассказать также о таком игровом событии как **форумные игры по Толкину**. Такие игры представляют собой роман-буримэ. Возникли они с началом распространения интернета, т.е. в 1998-99 годах. Были ли такие игры в ФИДО, авторам статьи не известно. Они давали направление на отыгрыш и облегчали совершение «действий» (в тексте это проще делать). Люди, прописывая действия, научались действовать и играть в полевых играх, что благотворно сказывалось на играх.

## Игры

- **Хоббитские игры.** 1990-2011. Всесоюзная/Всероссийская. Разные МГ
- **Исход Нолдор.** 1996. Центральный регион. Ллэрри и др.
- **Возвращение Нолдор.** 1997. Центральный регион. Азрафель и Анариэль
- **Лэ о Лэйтиан.** 1998. Центральный регион. Клуб «Тирион»
- **Пути людей.** 1999. Центральный регион. Азрафель и Анариэль
- **Гавани Арверниэна.** 2000. Центральный регион. Клуб «Тирион»
- **Сильмариллион-экстрим.** 2002. Урал. Бочарова Л. и др.
- **Эрегион.** 2003. Центральный регион. Клуб «Тирион»
- **Нарн и Хин Хурин.** 2004. Центральный регион. МГ «Бобровый Утес»
- **Стражи северных границ.** 2005. Центральный регион. КИС
- **Последний Союз: Туманные горизонты.** 2006. Центральный регион. Азрафель и др.
- **Хоббит.** 2008. Северо-Запад. МТГ «Бастилия» – [bastilia.ru/hobbit/](http://bastilia.ru/hobbit/)
- **Белерианд. Северный предел.** 2008. Центральный регион. МГ «Тирион» – [tirion-club.ru/Proj/Beleriand.htm](http://tirion-club.ru/Proj/Beleriand.htm)
- **История короля Хельма.** 2009. Центральный регион. МГ «Веретено» – [king-helm.livejournal.com](http://king-helm.livejournal.com)
- **Вторая Эпоха: Время легенд.** 2011. Центральный регион. МГ «Второй эпохи» – [secondage.ru](http://secondage.ru)

*В Украине есть игры далеко не только про запак и сало. Но уж очень эта фотография хороша (Руина, 2012)*





## Особенности национального ролевого движения Украины

*Лё Биг Мак, или Что о нас знают ТАМ?*

*- А как по-французски Биг Мак?*

*- Так и есть - Биг Мак. Только они называют его «Лё Биг Мак»*

*(Палл фикшн)*

*Изначально задача этой статьи была поставлена амбициозно: показать российскому ролевому движению нечто особенное, некую украинскую специфику, которой в России нет. В поисках отличий были опрошены представители как российской, так и украинской стороны. Пытаясь определить это специфическое, уникальное «нечто» мы постоянно спотыкались о то, что одинакового у нас куда больше, чем оригинального. В итоге получилась статья об отличиях российского и украинского ролевого движения, как реально существующих, так и мифологических. Хотелось бы верить, что именно эти отличия в сумме и составляют специфику ролевого движения Украины.*

*Следует также уточнить, что бралось представление о российских играх в целом. Игры разных регионов России могут сильно отличаться, существуют региональные школы РИ. Но изучение этих отличий в нашу задачу не входило, так что просим российских читателей отнестись к тексту снисходительно.*

**К**ак российские ролевики представляют себе украинские ролевые игры? По большей части никак. Россиян на украинских играх ничтожно мало. Чаще всего заезжают белгородцы, которым до Харькова ближе, чем до Москвы. Представителей других регионов – единицы.

На игру «Руина» российским послом приехал игрок из России. Настоящий россиянин. О чём упоминали с гордостью и восхищением. Круче бы доставили только натуральные шведы.

По мнению бывалых, в российском ролевом движении (далее РРД) есть два мифологических стереотипа

об украинском ролевом движении (далее УРД). **«Там – уныло»** (у тех, кто никогда не выезжал за пределы своего региона) и **«там – круто!»** (обычно – у бугурт-ориентированных игроков). В большей степени приверженность этим мифам отражает черты характера конкретного российского участника РД.

### Как украинские ролевики представляют себе российские ролевые игры?

У нас тоже есть ряд расхожих мифов и стереотипов. Главные:

- У них там **золотые леса горы**. Десять лет назад воображение украинских ролевиков подстёгивали рассказы о приборах ночного видения, которые на российских играх моделируют навык «ночного зрения». И сейчас фотографии костюмов, скажем, со «Второй Эпохи», или сбор тургруппы для поездки в Иерусалим перед тематический игрой заставляют наших игроков завистливо вздыхать.

- У них там **полно игр на любой вкус**. Принято считать, что выбор игр в России больше и разнообразней, чем у нас. Причём даже с поправкой на то, что Россия больше, и ролевое движение в ней многочисленней.

- У них там **действует «правило пяти метров»**. Несмотря на вышеупомянутые «золотые горы», в сознании массового украинского игрока прочно утвердилась мысль о том, что на всех без исключения российских играх действует «правило пяти метров» как основной принцип допуска костюмов и антуража.

- У них **сплошные тысячники**. Многих очень удивляет, что в России полно игр, маленьких даже по украинским масштабам. Громкая слава долетает с самых крупных проектов, поэтому кажется, что игр помельче в России просто нет.



Что точно роднит украинских и российских игроков – это ощущение высокобюджетной ролевой игры при пересечении границы. Из отчёта москвича Сурта: *«По приезду поменяли рубли на гривны, и тут меня окончательно накрыло ощущение ролевой игры: интуитивно понятный язык, какие-то цветные маленькие бумажки, за которые тебя кормят в кабаках и возят извозчики таксисты, цены в абстрактных «гривнах» и весьма смешные на первый взгляд рекламные вывески, типа аршинных надписей «ЩОПІНГУЭТЕ!?!» или «как-то там КУРЧАТА».*

Изо всех сил боролся с желанием хлопнуть в кафе деньгами о стол и громогласно крикнуть «хозяин, пива на все нам и этим благородным рыцарям за соседним столом!».

Надо сказать, наших игроков в России тоже преследует ощущение лёгкой нереальности происходящего. Но если бывалые туристы знают, что так всегда чувствуешь себя в новом месте, то игроки по привычке начинают вливать.

Но вернёмся к нашим маленьким отличиям.

Какие отличия УРД и РРД удалось выяснить.

- Украинское ролевое движение **младше**. С начала девяностых в крупных городах Украины проходили игры, а первая всеукраинка состоялась в 1994 году («LOTR»). Примерно тогда же произошёл окончательный раскол на два самостоятельных движения. То ли стало дорого и хлопотно ездить на игры в Россию, то ли накопилась критическая масса своих игроков, достаточная для отделения в новую формацию. Как рой у пчёл.

Поэтому средний возраст украинских игроков примерно на 5-6 лет меньше среднего возраста по России. Из-за этого пока не развивается, допустим, детский сегмент на играх – отдельные локации для детей, специальные детские игротехнические модели, и так далее. Практически не затрагиваются вопросы этики взаимодействия взрослых игроков и подростков. Нет «конфликта поколений», так как поколения не сформированы либо не выражены.

И само украинское ролевое движение отстаёт от российского в развитии не меньше, чем на 5-6 лет. Это проявляется во многом. Допустим, бум клиентоориентированности, который на украинских играх сейчас достиг пика, в российском ролевом движении миновал несколько лет назад.

- Украинское ролевое движение **малочисленней**. На 2012 год УРД насчитывает порядка 3000 человек. Из них примерно треть почти не ездит на игры, либо выбирая другие развлечения, либо в силу занятости работой, семейными проблемами и так далее. Из оставшихся ещё треть редко выбирается за пределы своего региона (особенно это касается Крыма). То есть основная масса игроков – 1200-1300 человек. Собрать столько народу на одной игре удалось только один раз, в 2007 году («Кольцо Тьмы»). Не в последнюю очередь такую популярность игре обеспечил срыв сразу нескольких параллельных проектов.

Малая численность людей в украинском РД забавным образом отражается на внутренних конфликтах. Поскольку все варятся в одном котле, попытки разбить общую массу на несколько партий никогда не удавались: уж больно мелкими и скучными получались образовавшиеся группировки. Мелкие закрытые тусовочки возникают регулярно, но очень быстро распадаются. С другой стороны, повышенную конфликтность у людей с ОБВМом<sup>1</sup> никто не отменял, поэтому все успели перессориться со всеми. Показателен случай, когда на российской игре оказалось всего два игрока из Украины, которые всю игру друг с другом не разговаривали.

Хронические конфликты также приводят к отвратительной координации между МГ. Три игры в один день на одну тематику численностью в 500 человек – это как бы норма жизни. Две игры, рассчитанные на одних и тех же игроков, в одну дату – это нормально. А договариваться – корона упадёт. Если одна МГ предлагает решить вопрос миром – по традиции вторая упирается рогом. Впоследствии обида записывается в Большую Книгу Обидок. По мере накопления это очень портит жизнь. И потом все со всеми не разговаривают. Неудивительно, что украинские мастера всё время жалуются на недозаезд.

- У нас **меньше денег**. Суммы, которые крутятся в бюджетах украинских игр, действительно скромнее российских. Также менее обеспеченный приезжает контингент. Людей более-менее состоятельных – бизнесменов, крупных чиновников – на украинских играх практически не бывает, ни в качестве игроков, ни в качестве мастеров. Те немногие, что приезжают, стараются не выделяться из общей массы. Основная аудитория УРД – мелкий офисный планктон, студенты, работники бюджетной сферы (много педагогов, например). То ли играет роль негативный имидж ролевого движения в массах, то ли народ побогаче предпочитает страйк, реконструкцию и поездки на игры в Россию

Это тоже приводит к ряду забавных последствий.

Во-первых, это заставляет развиваться фантазию игроков. Хорошо, когда хватает средств купить реквизит в театральной лавке, заказать из Китая или приобрести на eBay. Но ограниченный бюджет подстёгивает воображение. Делать «конфетку» из... палок, скотча и других подручных материалов украинские игроки умеют лучше. А украинские мастера способны сделать ту же самую конфетку из тех же источников в условиях полного цейтнота.

Во-вторых, мастерский сервис и АХЧ. То, что на российских играх давно стало нормой, в Украине пока ещё в разработке. Допустим, организация добиралова на полигон. Примерно половина МГ не заморачивается наймом транспорта для игроков – даже за их деньги. Крайне редко осуществляется доставка игроков, личных вещей и игроцко-го антуража мастерским транспортом. Массовый строек

<sup>1</sup> *Очень Богатый Внутренний Мир (ОБВМ), популярное сокращение, обозначающее специфику характера некоторых персонажей или даже игроков - Прим. ред.*

на небольших играх – явление редкое. Мастерского антуража мало или нет вовсе. Выделение бытовой зоны, обозначение границ локации, игровая посуда – проблемы, которые волнуют едва ли десятую часть игроков. Отстройка игротехнической локации силами МГ – событие сезона.

В-третьих, при меньшем количестве денег и игроков, количество пафоса на единицу РД остаётся неизменным. Но запросы пониже. Чтобы чувствовать себя крутым и олдовым, украинскому игроку не нужен девятиметровый небоскрёб или три туарега с антуражем, достаточно пошить его в ателье костюма. Крепость аж с тремя башнями для лучников – достопримечательность, к которой весь полигон ходит на экскурсии («Лёд и Пламя»). Двухэтажные игровые постройки на украинских играх если и бывали, то настолько давно, что их помнят только самые древние олды.

В-четвёртых, на украинских играх кабаки крайне редко работают за игровую валюту. Исключение – игры с реальной экономикой, где игровая валюта обменивается на реальную после игры. Как правило, команда кабака просто не может себе позволить поиграть, им необходимо отбить вложенные в кабак деньги. Это не лучшим образом сказывается на антуражности кабаков, но очень неплохо влияет на качество еды. Рынок, знаете ли.

• **Игротехнические команды.** На украинских играх слабо прослеживается разница между игротехом, мастером и мапером. Как правило, задачи игротеха перекашиваются в ту или другую сторону. Либо игротех отслеживает всё и вся (на отслежку высокий спрос, о чём ниже), либо играет некоего ключевого персонажа, который может выполнять игротехнические функции. Попытки использовать команды игротехников не только в качестве монстров, но и на вполне содержательных ролях, со своим мастером, таймингом, костюмерной, с несколькими выходами за игру, бывают, но культура игротехнических команд у нас в зачаточном состоянии.

• В Украине **отношения «игрок-мастер» менее доверительные.** Мастера не верят в честность и принципиальность игроков (и правильно делают!), игроки не верят в непредвзятость и честность мастеров (и тоже верно). Проблема в том, что параллельно со всеобщими ссорами развито всеобщее кумовство. Личные отношения с игроком для большинства мастеров перевешивают непредвзятость и справедливость. Поэтому мастер скорее примет решение против правил, но в защиту товарища, чем наоборот. В последнее время с этим пытаются бороться. Апеллируют опять же к честности, к опыту, к уважению к себе и товарищам... Тем не менее, тяга выиграть ролевую игру плохо поддается воспитанию. Поэтому сто сорок бумажек, обозначающих персонажа, его ресурсы, способности – не редкость. Особенно, когда речь об условных, отыгрышевых моментах: религии, магии, мистике. Больше всех достаётся персонажам со сверхъестественными способностями.

– *Как узнать ведьмака на полигоне?*

– *По мешку бумаги за спиной!*

Отсюда же другая беда – постоянное дёргание мастера и игротехов, необходимость отслеживания всего и вся. На российских играх работа мастера часто сводится к задаче чипов до игры и потом поддержанию и отслеживанию сюжета. А вот магические действия, лечение, политические переговоры прекрасно обходятся без отслеживания мастерами – игрокам это не нужно. В Украине уважения к слову мастера меньше, больше торговли и читерства: если один мастер выдал неприемлемое для игрока решение, то всегда можно спросить у другого мастера. Но если подобные проделки всплывают, хитреца ждёт всеобщее порицание и остракизм. Временный, конечно: все же родные, куда друг от друга деваться.

С другой стороны, у нас ещё слабо развит шантаж мастеров влиятельными командами и клубами. «Нас это не устраивает, сделайте по-нашему, а то мы уедем с полигона» – это не наш метод. Уезжают единицы. Скорее, наши команды договорятся между собой – все же родные! – и будут играть дальше, минуя мастеров, по своим правилам и вводным.

• И ещё **немного об отношениях.** Со слов бывалых, украинские игроки гораздо **более эмоциональны – то есть в игре руководствуются своими родными, а не смоделированными чувствами и эмоциями,** в среднем, чаще, чем российские. Поэтому играют украинские игроки более темпераментно, но граница между игрой и не-игрой у нас более размыта. Украинские игроки легче и чаще соскальзывают в неигровуху, смешивают игровые и неигровые отношения (конфликты, события, оценки). Но их куда меньше это парит, поскольку, дав выход эмоциям, так же легко они возвращаются в игру. Поскольку у украинских мастеров те же особенности темперамента, что и у игроков, те и другие менее склонны разделять рабочие и личные отношения, что в игре, что в подготовке игры. Причём чья-то олдовость в тусовке значит куда меньше, чем личные симпатии и антипатии. Помните об этом, если соберётесь ехать на игру в Украину.

• В Украине **почти нет игр с жёстким сюжетом и мастерскими рельсами.** Украинские мастера предпочитают рулить игру, исходя из ситуации. Хотя бы потому, что украинских игроков практически невозможно убедить играть по фиксированному сюжету. Большинство из них начинает заявку на игру с выбора персонажа, который максимально противостоит предложенной мастерами системе. С другой стороны, проблема с фиксированным сюжетом ещё и в том, что многие украинские мастера попросту не умеют его проработать. Зато они прокачанней в плане импровизации и принятии мгновенных решений, исходя из ситуации.

• У нас вообще гораздо **хуже умеют работать с правилами.** Ещё в 2004 году на Чугунконе москвичка Татьяна Жебынева (Винтра) изумлялась «менторскому тону» правил на одну украинскую игру («Тридевятое царство»). Завещаю: это были прекрасные, как для наших широт, правила. И проблем с текстами куда больше, чем недружелюбный

тон изложения. Зачастую правила элементарно неграмотны. Часто в них отсутствуют, казалось бы, необходимые разделы. Общественно-информационная вводная (в дух эпохи) чаще всего сходна с выдержкой из школьного учебника – если вообще есть. Идея либо сверхзадача игры для большинства украинских мастеров – квест повышенной сложности. Мелкие милые бытовые подробности, из которых вырастают особенности менталитета персонажа, мало кого волнуют. Игротехнические модели в правилах на украинские игры существенно отстают от российских во времени. Модель «всё на карточках» до сих пор в диковинку. Крайне мало используются устоявшиеся, готовые игротехнические модели, напротив – хорошим тоном считается изобретать велосипед в правилах перед игрой. А потом удивляться, почему же оно не сработало, или сработало не так. К слову, выкладывать новые модели задолго до игры, чтобы заинтересованные игроки успели с ними ознакомиться, не считается обязательным. Напротив, модели дорабатываются до последнего момента, а зачастую и на полигоне. Это приводит к тому, что бывалые игроки правила просто не читают – а смысл? Часто правила по той же медицине или магии требуют достаточно сложного антуража, раздаваемых мастером чипов, но эти ресурсы становятся залогом нормального функционирования игротехнической модели. В Украине на сложные схемы скорее постараются забить, чем заморачиваться с чипами и антуражем. Проще оставить на «авось, сработает», в конце концов, на полигоне договоримся, все же родные.

• **Доигровая работа с игроком ведётся заметно хуже.** Начать с того, что она необязательно вообще ведётся. Если ведётся, то часто в одностороннем порядке. Либо игрок засыпает мастеров письмами с предложениями пожеланиями по персонажу – и получает вялые, невнятные ответы, если получает. Либо мастера воображают игру персонажа, не озаботившись согласовать своё видение с игроком, а потом разочаровываются. Куда меньше мастерских доигровых текстов, вводных, описаний мира и индивидуальных загрузов. Нельзя сказать, что это проблема сугубо украинская; тем не менее, очевидцы утверждают, что в России не так всё запущено.

• **ОБВМ.** В Украине куда меньше игр, где игрок может полноценно выгуливать богатый внутренний мир. По свидетельствам очевидцев, в России ОБВМ рулит почти всегда. ОБВМ разной степени глубины есть даже на боевых играх а-ля маневры и даже у «бронемешек». Атмосфера, погружение в роль, логика персонажа, его переживания там важны всем. Допустим, посмертие даже на «бронемешков» играх стараются делать антуражным. А часто это целое театральное действие. Причём даже те же «бронемешки» знают, что посмертие – это интересно, нужно и потом меньше проблем с деролингом. Очевидцы говорят о более трепетном отношении к мистическому пласту на российских играх. Есть отработанные методы, условные обозначения. Например, узоры на лице – это ши.

Ничего подобного мы не видим в Украине. Культур-

но-мистический пласт, который в России, так или иначе, всплывает на любой игре, у нас очень мало известен. Из-за отсутствия одного, между прочим, на крупных проектах прослеживается отчётливое разделение на «файтеров» и «игралочков». Проекты помельче вообще не выдерживают смешанного типа, а чётко делятся на «манёвры» и «игрушечки». К слову, мелкие игрушечки, направленные исключительно на ОБВМ, обычно получают очень унылыми – из-за бедной АХЧ и отсутствия привычного движка в виде угрозы со стороны вояк. Посмертие для «бронемешек» – вынужденный отдых на пару часов, и не более. Как правило, именно «мишки» лоббируют точку торговли спиртным у мертвяка или непосредственно в нём.

С другой стороны, пониженный градус ОБВМа имеет свою прелесть: куда меньше игроков «заигрывается», люди больше настроены на взаимодействие с окружающими, чем на погружение в свои переживания.

• **Боёвка.** Считается, что российские боевые команды более организованы, динамичны, и больше бьют. С другой стороны, эти боевые команды всё реже ездят на игры, предпочитая специализированные мероприятия. В числе прочего, причиной «поляризованные» требования к оружию: с одной стороны, допуск колющих ударов, особенно на «шпажных» играх по Новому времени, с другой – диаметр наконечника стрелы 30мм. В Украине такой жёсткой поляризации не наблюдается, как минимум из-за неразвитости «шпажных» игр. Тем не менее, у нас тоже успело вырасти поколение реконструкторов, которые не начинали с поездок на игры, поскольку боевые команды уже давно предпочитают маневры и фесты.

• **Терминология и бизнес-тренды.** РРД нахваталось терминов из бизнеса, социологических наук, выработало свои термины. И этими терминами успешно оперирует. Все эти «концепты», «мастерские декларации» в Украине просто непонятны. Поскольку язык и мышление развиваются параллельно, в России больше разговоров о профессионализме и ответственности, причём – ответственности мастеров перед игроками. По сути, это «сделайте нам красиво!..» но в упаковке борьбы за права потребителей. В Украине этого пока не выросло, и нельзя сказать, что украинских мастеров это огорчает.

• **У УРД нет единого ролевого информресурса, даже такого как у РРД.**

До недавнего времени центральным ресурсом считался календарь Варакина av-grg.nagod.ru, но развитие социальных сетей сильно снизило его популярность. Чем списываться с хозяином календаря и просить добавить свой проект, многие мастера предпочитают с самого начала пиарить проект вконтакте.

Отсутствие центрального информресурса нивелирует роль интернета в до- и постигровом общении. Чтобы донести до общественности негативный отзыв об МГ и прошедшем проекте, украинскому игроку надо потратить больше усилий, поделиться впечатлениями в социальных сетях, попросить репостов. Поэтому пост-игрового нега-



тива украинские МГ боятся куда меньше российских. Во-первых, самый разгромный отзыв об игре все равно мало что изменит; во-вторых, к следующему сезону все со всеми снова поссорятся, и следующую игру МГ будет делать обновлённым составом. Крайне редко мастера пускаются в долгие и пространные объяснения игровой ситуации, игровых нескладух и недоразумений. С другой стороны, средняя плотность действий игроков на украинских играх несколько выше – именно за счёт разобщённости интернет-ресурсов. Если в России случается, что игрок всю игру сиднем сидит в локации, а затем пишет огромный отчёт, то в Украине это просто бесполезно: огромный отчёт прочитает от силы человек двадцать. Нет смысла так долго сочинять. Поэтому приходится фан получать по старинке, от игры и действий на игре. Что скорее хорошо, чем плохо.

• В Украине почти неразвиты некоторые направления игр. Почти не развиваются игры на воде. Причём это проблема исключительно ролёвки, в страйке с играми на воде всё в порядке. Пока российское ролевое движение обкатывает разные варианты моделирования судоходства и морских баталий, УРД разродилось всего одним некрупным проектом на резиновых лодочках. В остальном же море и судоходство моделируется смешными верёвочками и палочками.

Игры зимой практически отсутствуют, несмотря на более тёплый климат. Игра более чем на 1 день, зимой, на 30-40 человек – уникальное явление. В 2012 году была проведена первая зимняя игра на базе («Нарния: Время Зимы»). В остальном межсезонье разбавляется балами, интригами по поводу маёвок и двумя с половиной конвентами.

• Игры в традиционные даты. Есть несколько дат, на которые непременно заявляют игры. Первомай, День конституции (конец июня), День независимости (конец августа). Как правило, за счёт дополнительных выходных дней в эти даты можно продлить срок игры до трёх дней. Дольше трёх

дней игры делать не принято. Нередко при относительно пустом сезоне на эти даты приходится сразу по несколько значимых проектов. Особенно это касается маёвки. Игра на майские праздники – священная корова УРД. Её можно делать или не делать, на неё можно ехать или не ехать, но мало кто равнодушен к майским проектам в принципе. Немудрено: это первый выезд сезона, обычно самый массовый, где происходит массовая демонстрация всего на свете: костюмов, доспехов, мастерских велосипедов – словом, всего, что готовилось зимой. Интриги вокруг майских игр – важная составляющая общения УРД в межсезонье. Украинские маёвки уникальны даже в рамках украинского ролевого движения.

• Ну и напоследок самое вкусное. **Билингвизм.** Жители Украины – билингвы. Уровень владения русским и украинским варьируется, но изъясниться на том и другом может каждый. Это открывает целый пласт игротехники: лингвистический барьер. Немалым подспорьем к моделированию лингвистического барьера на играх по Толкину (например, «ХИ: Ветер с Запада») стали неплохие украинские переводы «ВК» и «Хоббита» (по-украински это звучит «Гобіт»). Эльфы, говорящие по-украински, выносят мозг гостям из России, но это лучше, чем изъясняться на корявом квэнья. Опять же, пара «русский-украинский» отлично используется на исторических играх. А уж какой простор деятельности открывается для отыгрыша перевода... Это стоит однажды увидеть.

## Заключение

Не стоит воспринимать эту статью как научный труд. Скорее это обобщённое восприятие ситуации группой небезразличных товарищей. Но это восприятие всё же ближе к действительности, чем утверждение, что ролевое движение Украины остановилось в развитии на уровне 90-х. Просто оно другое. *Приезжайте и убедитесь.*

## Игры

- **LOTR.** 1994. Украина, Запорожская обл. Сборная МГ
- **Тридевятое царство.** 2003. Украина, Крым. КСМъ.
- **ХИ: Ветер с Запада.** 2006. Украина, Херсон. Клуб «Телконтар»
- **Кольцо Тьмы.** 2007. Украина, Киев. МГ «Кимру»
- **Лёд и Пламя.** 2010. Украина, Киевская обл. КМГ
- **Вторая Эпоха: Время легенд.** 2010. Центральный регион. МГ «Второй эпохи». – [secondage.ru](http://secondage.ru)
- **Руина.** 2012. Украина, Полтавская обл. Тим Спирит (Запорожье), ТО «Дикая Охота», КТЦ «Альтера», МГ «С.К.Р.И.М.».
- **Нарния: Время Зимы.** 2012. Украина, Киевская обл. ТГ «Дикая Охота»

Дмитрий Селин (*Abdula*)

Александр Чопик (*Чопик*)

## Краткий обзор истории ролевых игр на юге России и их актуального состояния



Темная башня (2012)

*В этой статье хотелось бы сделать небольшой экскурс в прошлое и настоящее ролевых игр на юге России и, если удастся, заглянуть в их будущее.*



од югом в первую очередь мы подразумеваем Ростовскую область, Краснодарский и Ставропольский края. Именно в этих регионах движение оформилось и стало заметно отличаться от спорадических очагов, например, на территории Кавказских республик. Волгоградскую область и Астрахань мы исключили, хоть они административно входят в ЮФО, но ментально и культурно тяготеют к Волжскому региону и их история иная.

### Как все начиналось

Разрозненное увлечение ролевыми играми на юге начало оформляться в ролевое движение к 1995 году. Этот процесс шел параллельно в двух крупнейших городах: в Краснодаре и Ростове-на-Дону.

В Краснодаре фэнтези-клуб был организован в декабре 1995 года: все начиналось как создание места, где любители фэнтези могут обмениваться своими впечатлениями о литературных произведениях в этом жанре и самими книгами. Уже в январе 1996 весь Клуб поделился на 5 государств в основном монархического или теократического уклада: Перунию, Земли Хаоса, Даркленд, Ванахейм и Андор.

Из самих названий становятся ясны книжные предпочтения населения этих государств. Андор тяготеет к творчес-

тву Толкина, Ванасейм – героическая фантазия в стиле Конана-варвара, Даркленд и Земли Хаоса – темная сторона силы, ну а властители Перунии произрастают из отечественных языческих корней.

На базе этого разделения были проведены первые кабинетные игры. Каждое государство предоставило свои географические карты с провинциями и ресурсами, за которые, в сущности, и велась многоходовая война «все против всех». Заклучались и распадалась альянсы, вступали в бой маги и вводились на территорию войска. Маги нанесли удары, зачитывая отрывки из книг, удар считался отраженным, если противник узнавал произведение и автора.

Со временем были придуманы правила боевых взаимодействий, которые проходили в виде настольной войны, чем-то похожей на «Вархаммер» (о нем тогда мало кто знал). Эти игры проходили регулярно, по пятницам в течение года, плавно переходя одна в другую.

Но этого показалось мало, и народ захотел попробовать себя в реальном бою.

Двое активистов (Чопик и Дима 5:0), озадаченные данной проблемой, начали искать место для полигона в черте города, но без большого количества праздно шатающихся граждан. В итоге оно было найдено – Дендрарий Сельскохозяйственной академии, которому было присвоено гордое название Талион. Первая клубная игра проходила 21-22 июня 1997 года в Талионе. В нем же проходили и многие последующие ролевые игры.

Самое интересное, что, в отличие от «классических» клубов, в Краснодаре фантазия-клуб принял любителей различных жанров и направлений фантастической литературы, компьютерных и даже настольных игр.

На одной из проводимых игр присутствовал человек из Ростова-на-Дону, который рассказал краснодарцам о Военно-историческом клубе РГУ, то есть о ролевиках из Ростова, что положило начало долгой и успешной дружбе, а также многим совместным проектам.

Так как в то время понятие «интернет» было условным, то все контакты велись путем телефонных переговоров и личных встреч. В общем, электричка Краснодар-Ростов почти каждые выходные возила делегатов туда и обратно.

Первой совместной игрой была «Замок Бриль», организованная мастерской группой Литературно-игрового проекта «Эскалибур» РГУ. Игра проходила в Орловском лесхозе с 1 по 3 мая 1998 г.

Игра прошла не без сюрпризов, но успешно, так что она укрепила наши взаимоотношения еще прочнее.

Дальше были совместные БЛИКи (большая летняя игра Ростовского клуба) и БЗИКи (большая зимняя игра Ростовского клуба) и многие другие игры с участием ролевиков Ростова и Краснодара.

Все мы подозревали, что где-то на просторах России проводятся ролевые игры, что есть аналогичные тусовки, но у нас тогда не было возможности контактировать с ними, и мы развивались независимо, проходя через типичные ошибки, повторяя успехи.

Надо сказать, что в Ростовском клубе ситуация была аналогична Краснодарской. Он состоял из довольно разношерстных команд, придерживающихся разных стилей игры и имеющих различные предпочтения. Можно выделить команду эльфов во главе с харизматичной Тенью, команду славян, новочеркасский клуб «Тропа соцветий».

В Краснодаре основные направления, заложенные при создании клуба, и деление на условные государства продолжали развиваться и трансформироваться. В итоге аудитория поделилась на приверженцев сплава славянского фантазия со славянскими языческими практиками и любителей разношерстного фантазия. Каждый хотел играть в свое, и, дабы избежать раскола, родилась идея проведения совместной славянско-эльфийской игры «Рубеж».

Первым мастером «Рубежей» был Мамонт, которому активно помогала инициативная группа из потенциальных капитанов команд Славян, Гоблинов и Эльфов. В основном все свелось к описанию мира, где такое взаимодействие возможно, а также к основному правилу – **«на игре возможно все!»**, при условии одобрения мастерами, непротворчивости концепции сеттинга и готовности команды расплачиваться за свои ошибки.

Эта безумная идея, как ни странно, дала хорошие результаты, и «Рубежи» проводились на протяжении 3-4 лет подряд и имели огромный успех, хотя и требовали от мастеров большого количества личного времени и самоотдачи. Апофеозом серии стал «Рубеж-3», собравший около 200 человек со всего юга России и Черноземья, главным мастером на котором был еще юный Абдула. На третьем проекте серия закончилась, хотя на рубежном движке и его материальных активах год спустя два мастера, Фесс и Мегавольт, провели игру «Долина павших героев».

Южнороссийские игры долго были посещаемы только местными игроками, людям из других регионов России сложно было приезжать на наши мероприятия.

Выезды на общероссийские игры первыми совершили команды из Ростова.

Характерной чертой командных выездов являлось деление по принадлежности к тому или иному городу. Смешанные команды или команды отдельных клубов практически не выезжали. Чемпионом выездов на всероссийские игры и исключением из правил можно уверенно назвать ростовскую Тень и ее команду эльфов, регулярно выезжавших на XI и ряд других крупных проектов.

Но в 2000 году наконец-то подтянулись и краснодарцы, выехав на «Ангмарские войны» в Нижний Новгород. За это стоит благодарить появившийся интернет, мастерскую группу «Иноземье» и лично Волчонка Яр. Игра прошла для южной команды очень удачно, и на следующий год был выезд в Воронежскую область на игру «Тьмутаракань», а в 2002 был крайне успешный выезд в Екатеринбург на XI-2002.

Традиция выезда «в Россию» была положена и представителями краснодарской тусовки, которые добивались даже до таких удаленных проектов, как «Чикаго» питерского Динальфа, «Волки Одина» и пиратку Ратимира под Саратовом.



В самом начале 2000-х количество клубов на юге, занимающихся различными формами РИ, сильно увеличилось, чему во многом способствовала экранизация трилогии Толкина «Властелин колец». Классический образец подобного объединения – Новороссийский клуб «Орочья слобода». Но были и другие интересные примеры: клуб КРИК из Краснодара, зародившийся в 1998 как небольшое сообщество игроков в AD&D, довольно быстро резвившийся и ставший, по сути, городским клубом настольных ролевых игр. К 2003 в клубе участвовало более десятка мастеров и около 30 игроков. Использовалось большое количество настольных систем и сеттингов. Клубом в 2003 была впервые проведена городская однодневная игра в стиле киберпанк с применением страйкбольной пневматики, и последовавшее продолжение в виде городской игры «Голгофа».

Период после 2003 года можно назвать началом серьезного упадка в мире южных РИ.

Основные тусовки пережили период взросления, некогда юные толкинисты выросли, закончили институты, женились и завели детей. Клубы существенно поредели. Большое количество активных участников занялось новыми, ставшими теперь более доступными для широких масс увлечениями: «Вархаммер», страйкбол, реконструкция.

Стоит отметить появление нескольких стационарных клубов для настольных тактических игр в Ростове и Краснодаре, нескольких страйкбольных команд, существовавших и ранее, но значительно расширивших свои ряды. И особенно появление в Краснодаре южного отделения клуба «Берн», которое возглавил некогда тусовавшийся в Талионе и играющий в настолки Цырлыг. При поддержке единомышленников из Ростова в ближайшие годы произошла серьезная трансформация ролевиков в реконструкторов. «Берн» задал высокие стандарты антуража, и уровень стремительно начал приближаться к московскому. Достаточно показательно, что в 2006 г. основное общение большинства южных ролевиков проходило на форуме портала rolevikov.net, ныне почившем, трансформировавшемся из домашнего сайта Ростовского клуба «Цитадель», где основной темой общения была реконструкция, а в уголке ютились эльфы и орки, периодически подвергавшиеся насмешкам.

Главный и типичный ролевой сериал середины 2000-х – цикл игр «Батертаун» от мастера Манашила, проходивших в формате ролевого фестиваля.

### Наши дни

К концу 2000-х, в связи со все большей доступностью интернета и увеличением его скорости, особенно в маленьких населенных пунктах, почти в каждом районном центре появились свои мини-команды или сообщества ролевых игроков. Зачастую им приходилось проходить длинный путь эволюции практически с нуля. К сожалению, передача традиций и знаний от старших и более опытных товарищей практически отсутствовала. В меньшей степени это было выражено в Ростове, а значительно – в Краснодаре.

К 2008 году накопленный потенциал оформился в организацию и проведение первого южного конвента «Юркон».

Это была первая и, можно сказать, довольно удачная попытка собраться многочисленным и сильно разрозненным любителям РИ на юге.

Конвент проходит в городе Армавир Краснодарского края и входит в кольцо конвентов с 2009 г.

Сейчас на пространстве южных РИ творят много мастерских групп. Из них стоит выделить следующие: МГ «Дом Ривендейл» (Краснодар), МГ «Тарион» (Краснодар), МГ «О.Р. К. И.» (Ростов), МГ «Венсен» (Ростов), МГ «Феникс» (Ставрополь), МГ «Эльтра» (Ростов), МГ «Зеленолесье» (Краснодар). Все вместе они образуют объединённую мастерскую группу ЮФО. Плодом деятельности этой объединённой МГ стала, например, игра «Темная башня», прошедшая на турбазе в Краснодарском крае и сделанная по стандартам игр московского региона. Инициатором проекта является клуб «Дом Ривендейл» из Краснодара – пример мультиформатного клуба, одного из немногих сохранивших преемственность от фэнтези-клуба, занимающегося исторической реконструкцией, проведением бадов и выездами на крупные российские проекты.

Именно оттуда и вносятся в Южный регион новые веяния и подходы в проведении РИ.

Первым успехом российского масштаба можно назвать победу промо-ролика, рекламных постеров и костюмированной презентации к проекту «Темная Башня» на «Зилантконе-2011».

### Особенности южных РИ

Культовыми полигонами на юге по праву можно считать: полигон «Орловский лесхоз» под Ростовом и полигон «Ставропольские поляны» под Краснодаром. Именно на них разворачивалось действие основных ролевых сериалов конца 90-х – начала 2000-х, игр «БЛИК» и «Рубеж». Особенности этих полигонов и ландшафтов породили ряд отличий южных РИ.

Не секрет, что в степях Ростовской области и Краснодарского края практически нет лесов, а те, что есть, представляют собой рекультивируемые маленькие зеленые островки, организованные в лесхозы, достаточно хорошо охраняющиеся и живущие по строгим правилам лесопользования. То есть строек на них жестко ограничен: любое срубленное дерево могло оказаться большой проблемой для мастеров и почти стопроцентным закрытием полигона для последующих игр.

Именно такие условия характерны для полигона «Орловский лесхоз», если не считать ряда забавных случаев вроде того, как на игре «БЛИК» за ночь из бревен, напильных лесниками, краснодарская команда построила трехметровую боевую стену и штурмовой коридор. Тем самым она создала прецедент игровых крепостей, не поддающихся взятию, который они не раз повторили на других российских играх. Имела место также отстроенная ростовчанами крепость из мешков с песком.

Но в основном игровой строяк являл собой засеки, которые должны были задержать противника.

Полигон на «Ставропольских полянах» сильно отличается от ростовского. Находясь в 30 км от Краснодара, на территории заброшенного лесничества в живописных предгорьях, он покрыт густым лесом и скрывает небольшое ущелье, в котором протекает ручей. Но и здесь построить не получалось: мешали этому тяжелые грунты (скальный грунт начинается уже после углубления на 20-30 см) и почти полное отсутствие хвойных пород древесины. А тот лес, что есть, использовать практически невозможно: попробуйте спилить или вбить гвоздь сотку в граб или дуб – согнетесь после погружения на 3-5 см.

Сейчас существует действующий полигон, расположенный возле Ставрополя, представляющий из себя лес, в котором есть возможность оставлять игровые строения. Он использовался для проведения южной игры по миру Мартина.

Ряд особенностей возник благодаря климату. Основная масса РИ конца 90-х проходила весной, в основном в мае, или же осенью, за исключением ряда ростовских игр. Очень жаркое лето создает сложные условия для игроков,

когда они в жарких костюмах или доспехах. Пересыхают ручки, лишая полигон воды, и тем самым практически останавливают сезон в начале июня!

Зато полигоны южного округа лучше подходят для проведения игр соответствующей тематики: Греция, Египет, Рим и прочих.

Отсюда предпочтение южных игроков, особенно краснодарцев, легким доспехам, древковому или дистанционному оружию. В Ростове наоборот всегда было много любителей консервов, в которых они погибают на солнцепеке. Здесь хочется упомянуть о любви южных ролевиков к дюралевому оружию – это тренд, существующий и поныне. Одна из причин – отсутствие местного производства стеклотекстолита.

Здесь так же можно встретить деревянное оружие: например, мечи из бука, в свое время сильно удивлявшие аудиторию ХИ.

В качестве завершения хочется поблагодарить мастеров и игроков, помогавших в сборе материала, и пригласить ролевиков из других регионов на проекты мастерских групп Южного округа.

## Игры

- **LOTR.** 1994. Украина, Запорожская обл. Сборная МГ
- **Замок Бриль.** 1998. Южный регион. МГ литературно-игрового проекта «Эскалибур» РГУ (Ростов-на-Дону).
- **БЛИК и БЗИК.** 1998-2001. Южный регион. Различные МГ Ростова-на-Дону
- **Ангмарские войны.** 2000. Центральный регион. Эвелин, Морита, Хадин
- **Тьмутаракань.** 2001. Центральный регион. МГ «Великая степь»
- **Рубеж-1.** 2001. Южный регион. Мамонт и Хок
- **Рубеж-2.** 2002. Южный регион. Мамонт, Абдула, Локи
- **Хоббитские игры.** 2002. Урал. Динка Екатеринбург и др.
- **Рубеж-3.** 2003. Южный регион. Абдула, Мегавольт, Спуик, Локи
- **Долина павших героев.** 2004. Южный регион. Фесс, Мегавольт
- **Голгофа.** Городская игра. 2004. Южный регион. Крик, Абдула, Арису
- **Чикаго.** 2004. Северо-западный регион. Динальф и др.
- **Пираты.** 2004. Поволжье. Ратимир и др.
- **Батертаун.** 2004-2012. Южный регион. Манашил
- **Темная Башня.** 2012. Южный регион. Прыгунова Д. (Диар), Рядчиков И. (Ярвин) и др. – [www.thedarktower.pro/node/19](http://www.thedarktower.pro/node/19)



Вячеслав Рожков (Дядя Слава)

# We are the world!

Путевые заметки интернационального ролевика

Drachenfest (2010)

Конвент "Solmukohta" (2012): Горячее обсуждение неигровухи и связанной с этим БОЛИ



Nordic Larp Talks (2012): Традиционная тусовка ролевиков за день до конвента



Конвент "Solmukohta" (2012): Семинары прямо как у нас



F.A.T.E. - Beyond the Wall (2011)



F.A.T.E. - Beyond the Wall (2011)



F.A.T.E. - Beyond the Wall (2011)





**Р**олевое движение – далеко не только российский феномен. Этим бедствием поражена вся Западная Европа, Соединенные Штаты Америки, Израиль. Совершенно точно есть ролевики в Австралии и Новой Зеландии. Поговаривают, что и в Перу они есть, но живьем их пока никто в Европе не видел. С Китаем и Японией существует практически непреодолимый языковой барьер, но и там есть ролевики. В каждой стране есть некоторая специфика и особенности. За последние годы я достаточно поездил по международным конвентам и сборищам ролеви́ков, предлагаю вашему вниманию избранные отрывки из своих путевых заметок.

### Конвенты

Старейшим и наиболее основательным конвентом в Европе является «Кнутпункт», который существует с 1996 года и проходит ежегодно по очереди в одной из скандинавских стран – Швеции, Дании, Финляндии или Норвегии. На него приезжают представители самых разных стран, это по-настоящему международный проект. Количество участников – 200-300 человек – ограничено прежде всего местом проведения. К примеру, в 2012 году места на конвенте по заявкам кончились за 12 часов.

Национальные конвенты есть во Франции («GNiales»), Германии («Mittelpunkt»), Италии («Larp Symposium»). Я перечислил те, на которых есть англоязычный поток мероприятий. Есть свои конвенты в Польше, Болгарии и других странах, но там они обычно проходят на национальных языках.

### Контингент

Хотя средний возраст участников конвента примерно совпадает с картиной Зиланта или любого другого конвента в России – молодежь от 20 до 30 лет, есть и определенные отклонения. Самому старому участнику больше 65 лет. Мы в России его знаем, в 2005 году он приезжал к нам на «Зиланткон» рекламировать проект Dragonbane. Были люди в возрасте около пятидесяти. У женщин я не решился спрашивать возраст, но дамы в летах присутствовали. Одна из них – профессор института интерактивного искусства из Финляндии. Изучает ролевые игры, приехала в командировку.

Олдвые ролевики играют с начала 90-х или даже с конца 80-х. Как они говорят, именно в этот момент в разных странах зародилось и начало развиваться сообщество ролевых игр. Причем сначала оно развивалось независимо в разных странах, а затем в 1996 появился «Кнутпункт», который позволил ролевикам обмениваться информацией и технологиями. Тем не менее, ролевая культура в разных странах сильно отличается. На «Кнутпункт» собираются в основном мастера ролевых игр, так что это почти профессиональное сообщество.

Как сказал представитель Англии, разница в подходах следующая: англосаксы играют в **косплей**; шведы **эксплуатируют логику**; финны бьют на **эмоции**; немцы по десять лет играют **одно и то же**.

Кстати, у англичан была игра, собравшая 3500 человек. Заметим, что в Европе ролевая тусовка достаточно четко сегментирована. Если у нас в России реконструкторы и любители исторического танца, в общем, одна с ролеви́ками семья, то в Европе это разные тусовки, которые друг друга почти не замечают.

### Мероприятия

В России конвент традиционно начинается официальным открытием – торжественным выступлением организаторов перед участниками. В Европе конвент открывается обычно событием, призванным познакомить участников друг с другом.

Существует три основных типа мероприятий: лекция, круглый стол и павильонная игра. Игр много, примерно половина всех событий.

На «Кнутпункте» бывает ярмарка игр – представление будущих проектов. Называется она «LARP Plaza». Помимо игр там презентуются и социальные проекты.

У немцев на «Миттельпункте» есть шоу персонажей, видеофестиваль и вручение ежегодной премии за заслуги перед сообществом. Вообще, немцы гораздо больше похожи на нас, чем скандинавы.

А вот чего у них на «Кнутпункте» нет – это турниров, концертов, шоу-программы и торговли. Два человека мне пытались объяснить, почему у них никто не торгует и не делает продукцию для РИ. Вроде как при их павильонной культуре спросом не пользуется.

Развлекательные мероприятия ограничиваются вечеринкой в субботу. Скандинавы не любят наряжаться – используют банные халаты и немного грима, а вот немцы одеваются в прикиды.

Друг к другу все обращаются по именам. Ников, как у нас, нету. У них, правда, имена что наши ники: Густав, Клаус и т.д. Тем не менее, отличие интересное. Я зарегистрировался как Вячеслав, и произнести мое имя не всем удавалось.

### Полевые (полигонные) игры

Полевые игры в Европе – совсем не мейнстрим, как в России. Основной упор у них сделан на павильонки и игры в городских условиях (не путать с городскими). К примеру, часто игры проходят в университетских кампусах. Полевые игры, конечно, есть, и в них активно играют. Но сколь-нибудь внятных семинаров по этой теме не было. Видимо, европейские ролевики не считают темы строяка и антуража достойными внимания.

Но, с другой стороны, видео, представляющее страну, у всех примерно одинаковое. Все кинохроники запечатлевают зеленые рожи орков, их могучие дубины, пару боевых сцен, мастеров с рациями и прочую любительскую кинохронику, которую мы можем пронаблюдать на множестве российских игр. То есть, в Европе есть привычные нам формы. Но наша ролевая наука развивается в полевых условиях, а европейцы двигают теорию вперед в более комфортных условиях.

Полигонные игры с выездом на природу и мягким оружием очень распространены для детской аудитории. Известно, что многие ролевики в Европе зарабатывают организацией и проведением игр для детей при поддержке государства.

### **Ролевой интернационал «Nordic Larps» – игры в Северной Европе**

«Кнутпункт» – традиционный конвент северной Европы. Но в последние годы, благодаря развитию Интернета и упрощению путешествий, туда стали приезжать участники со всего мира.

Nordic Larps – это традиционное мероприятие, когда скандинавы рассказывают всему остальному миру о собственной крутости. Это не очень шутка, потому что скандинавское сообщество РИ наиболее продвинутое и интересное.

У РИ в Финляндии – женское лицо. В игры больше играют девушки вокруг двадцати пяти. У шведов, кстати, гендерная ситуация другая – мужиков больше.

Объяснять, что такое ролевые игры, обществу не нужно, потому что для школ игры в лесу – распространенная практика, поэтому дети и родители с этим явлением хорошо знакомы.

Игра на сто человек считается большой. Продолжительность – один-два дня, чаще всего выходные.

Обсуждался вопрос, насколько сообщества едины. На уровне провинций Норвегии интерес к играм разный, в основном играют в больших городах. Шведские игры – близко к большим городам, в малых городах есть свои традиции. Но игры есть везде. Есть регионы в которых мало обычных ролевиков, но много любителей вампирских игр.

Организационно у шведов есть ассоциация «Sverok», которая объединяет ролевиков. У финнов есть национальный конвент «Роресоп». Норвеги – разгильдяи, сильно фрагментированы. Но, по крайней мере, у них есть общий портал с календарем и форумом. В Дании есть большая игра на 500-600 человек ежегодно, на которую приезжают представители разных тусовок, они парятся костюмами и друг перед другом выпендриваются.

У норвегов есть проблема по рекрутингу новых людей, тусовка стареет, до двадцати шести лет примерно треть игроков. Зато они умеют добывать деньги, на игру в сто человек дают примерно 3500 евро. Датчане чемпионы по молодежи, они рекрутируют ролевиков из свежесобранной молодежи, сразу после школы. У финнов есть проблема недоаезда и рекрутинга, взнос на игру держат в районе 10-20 евро. Шведы получают основной вход молодежи от тинейджеров через игры фэнтези. Есть приток, средний возраст сохраняется не очень высоким. Заявиться можно на любую роль, кроме ключевых, которые контролируют мастера через кастинг и NPC.

Фейсбук играет важную роль для привлечения игроков, информирования, рассылки заявок. Это для западной ролевой тусовки сейчас важнейший инструмент. Проблема

также в том, что мастера любят делать «ОБВМ-ные» игры, а игроки – ездить на простые, игрок – «скотина бездуховная» и хочет просто подраться на игровом оружии.

Иногда ролевики делают заказные игры для корпораций на командообразование. Но с точки зрения коммерциализации у них как у нас – игроцких взносов хватает на еду для мастеров, но не на зарплату. Корпорации иногда и просто так дают денежки (под отчет, естественно). Тут вспомнили опять «Dragonbane», который хорошо покормился на крупных корпорациях.

Получить грант совсем не просто – требуется серьезно побороться с бюрократией. Можно обычно вписаться в культурную программу, где много мероприятий, фестиваль. На прибыль рассчитывать нечего, но затраты этот грант поможет покрыть. Игры в общественном мнении являются занятием для детей, чем-то несерьезным. Можно закосить под спорт или списать деньги на фиксированные затраты типа аренды помещения. На это деньги можно пробить, в частности, от фондов культуры.

Муниципалитеты обычно предоставляют помещения бесплатно или за небольшую денежку. Недорого можно и замок арендовать. Другом ролевика является муниципальный молодежный координатор.

Что нравится в РИ в разных странах? Понравилась финская фраза о том, что людям нравится в РИ – фан и экспириенс, челлендж. Дания проголосовала за эмоции, то что мы не можем пережить каждый день. Шведы выступили за интенсивность чувств, создание нового, метатехнику и разнообразие. В Дании сказали про мейнстрим и летние убийства.

Спросил, является ли для мастеров игрок заказчиком. Финны ответили, что мастер – директор театра, а игрок – актер. Остальным понравилось слово «кооперация».

Есть дискуссия про правила моделирования и вообще необходимость ононого. Реконструкторы тоже играют, но наша тусовочка из Скандинавии с ними мало связана.

Государство в северных странах поддерживает ролевиков. Оказалось, что в конце XIX века шведы сознательно стали исследовать американскую модель – почему она так эффективна. И сделали вывод, что помимо выборов и демократии требуется большое разнообразие всяческих группировок, которые и формируют гражданское общество. С тех пор скандинавы вкладываются во всякие странные ассоциации, поддерживают их честной трудовой кроной. Этой традиции уже сто с лишним лет.

### **Финляндия**

Основной формат в Финляндии – маленькая игра на вечер для группы друзей, преимущественно на эмоции и психологию. Есть множество групп, которые этим увлечены и занимаются регулярно. В основном на игре используются мастерские вводные толщиной до восьми-десяти страниц на каждого персонажа.

Полевые игры редко продолжаются более 24 часов, средняя продолжительность игры шесть часов. Еще або-

ригены упомянули игру по сеттингу Гарри Поттера, которая шла неделю – от воскресенья до воскресенья.

В Финляндии есть интерактивные театры, которые делают индивидуальные представления для зрителей в формате игры. Тебя ведут с помощью SMS и NPC. Выполняя квесты, ты можешь оказаться в незнакомом доме, там переночевать, огрести приключения... Такие интерактивные пьесы пишет специальный гейм-дизайнер, а воплощают актеры. Вообще-то это некупаемая активность, но ее финансирует государство. Из более-менее знакомых нам форм в России это похоже на «Бегущий город», где люди проходят контрольные точки. Но авторы интерактивного театра утверждают, что они позволяют охватить больше впечатлений от города, так как человек к контрольным точкам не привязан и может выполнять квест разными маршрутами.

Самая большая игра (не считая «Dragonbane», которая является шведским проектом) – 300 игроков в 2001 году по обычному (generic) фэнтези. Но значимым событием, отложившимся в генетической памяти, эта игра не стала. Ее вообще с трудом вспомнили. Вампирский цикл появился в 1995. Национальный календарь есть, довольно объемный, но не полный<sup>1</sup>.

В Финляндии есть ассоциация ролевиков, которая работает по принципу коммунизма: арендует склады для ролевого барахла, которое члены ассоциации могут использовать как общее.

Поскольку летние коттеджи в Финляндии распространены, то на игры до тридцати человек обычно уезжают на дачу, для большего формата едут в лес или снимают базу.

Английский язык для финнов – не проблема, поэтому они легко идут на международное сотрудничество.

Финнов неплохо подкармливает Nokia, так как считает вложения в популяризацию игр выгодными инвестициями.

Есть анекдоты на тему финских игр, про которые на презентации часто упоминали, но не рассказывали. Разве что шутка, что лучший дебрифинг – это хороший секс.

### **Дания**

Очень впечатляют датчане, когда представляются: я такой-то, мне 26 лет, играю в игры четырнадцать лет. Для датчан это проблема, на самом деле. Все в Дании знают, что такое РИ, но считают их занятием для детей. Играют – на 5 млн населения порядка 100 тысяч человек. Государство их поддерживает. Например, берет на себя оплату 75% аренды помещения для проведения игры. Можно совершенно официально попросить школу на выходные.

Есть в Дании и ролевые школы. Я разговаривал с одним из учителей. Обучение ведется среди старшеклассников 9–11 классов. Есть две бригады учителей, которые дежурят посменно: неделю разрабатывают игру, неделю про-

водят. Недельная игра – комплексная, все предметы изучаются в рамках одной игровой метафоры. В рамках игры ученики решают практические задачи по нужным в программе темам. Например, расчет курса корабля это изучение темы треугольников. В конце школьников ждет стандартный государственный экзамен. К сожалению, статистику по школьникам датчане пока не накопили. У них недавно закончился первый проход таких учеников (три года), и они получили полную программу для обучения, теперь будут ее обкатывать. Мотивация использования ролевых игр та же, что и у нас. Игры делают знание практическим. Но практическое знания на экзаменах не выявляются, только в жизни. Поэтому к вопросу об эффективности РИ школа вернется через несколько лет, проследив дальнейший путь учеников.

Еще в Дании священнослужители написали книгу по применению ролевых игр в церкви для подготовки детей к конфирмации.

Оружие у них совсем мягкое, т.н. «buffer swords». Поэтому в боевке принимают участие все, включая беременных и женщин с грудными детьми. В начале сходки выкрикиваются правила типа:

– Сколько у нас хитов?

Все кричат: «Один!»

– Можно ли бить по голове?

Все кричат: «Нет!».

### **Швеция**

Самая мощная государственная поддержка ролевиков – у шведов. У них зарегистрированные клубы получают от государства поддержку деньгами. Не бог весть что на начало века, но оборот в год – порядка двух миллионов евро. Оператором этих денег является ассоциация Sverok<sup>2</sup>, которая объединяет порядка 900 клубов, около 95000 человек. Постоянного персонала там – восемь человек, остальные – волонтеры. Правда, помимо ролевиков там еще куча всяких клубов типа любителей граффити.

Право на пребывание ролевых шведов в общественных лесах защищено законом.

Государственные деньги их не испортили, зарабатывать на собраниях-ролевиках там тоже считается неприличным. Поэтому игры – недорогое удовольствие. Тем не менее фонд-райзинг там вполне развит, и спонсоры находятся. Вплоть до Vodafone.

### **Норвегия**

Норвежцы представляли свою «Фабрику игр»<sup>3</sup>. Проекту уже несколько лет. «Фабрика Игр» – это скорее тусовка. Делают все игры дома, на свои деньги. Тематика наиболее распространенных игр – фэнтези, вампирка. Популярным является сеттинг Гарри Поттера, есть даже общие рекомендации.

<sup>1</sup> Финский национальный календарь РИ – [www.larp.fi/kalenteri](http://www.larp.fi/kalenteri)

<sup>2</sup> Шведская ассоциация РИ Sverok – [www.sverok.se](http://www.sverok.se)

<sup>3</sup> Норвежская фабрика игр – [laivfabrikken.no](http://laivfabrikken.no)



Игры собирают от шести до пятидесяти игроков. Это павильонки, скорее, на атмосферу. Интересные у них темы. Одна игра – про коммунистов 70-х годов в Скандинавии. Другая – про румынских эмигрантов в Италии. И, наконец, игра по мотивам музыки их местного оркестра, включая русские мотивы. Расскажу об этом подробнее.

• **Музыка в ролевых играх (Норвегия).** Мастером игры является выдуманный персонаж Marcellos Kjeller, а игра называется «Покер, полька и русская рулетка», которая с успехом уже прошла несколько раз. Игра рассчитана на сорок человек и продолжается около четырех часов, не требуя предварительной подготовки от участников.

В Норвегии есть Кайзер-оркестр, который исполняет неплохую лирическую музыку на одном из диалектов норвежского языка. Разработчики задались вопросом, как должна выглядеть музыка. Они приняли в качестве предположения, что лирика – это неоконченная, несовершенная вселенная, и сочинили про нее игру. Получилась альтернативная вселенная, где идет какая-то война. Действие происходит где-то в XX веке, в маленьком протестантском городке Бирина. Норвегия оккупирована неважно кем, просто была война, и в стране у власти находятся враги. Мафия тоже не дремлет. Мне не нравится слово «оборонительное сознание» – оно в русском языке звучит слишком глобально, – но идея в том, что персонажи должны защищаться от внешнего мира.

Удачно нашли под игру большую комнату со сломанной мебелью и тремя роялями. Мебель расставили, натащили светильников, поработали с драпировкой и светом. Правило игры – любое стекло может быть сломано. Костюмы – примерно XX век, без ярких цветов.

К разработке персонажей подключились и ролевики из других городов. Лирика принесла множество имен, на которых мастера начали собирать досье. Во вселенной Кайзера люди из нашей реальности имеют другую судьбу. Описания персонажей небольшие – книжечка на восемь страниц, оформленная в стиле игры. В сценарии есть игротехника – кто кого ненавидит или любит.

Забавна боевка – надо встать в позу для английского бокса. Сзади можно подойти и поддержать дерущегося, положив ему руку на плечо. Это драка не до смерти, хотя смерть в игре есть.

В качестве материала взяли первый альбом группы. После каждой песни делали перерыв минут на двадцать, пели, танцевали, играли, импровизировали. Было немного караоке. В игре у мастеров есть сценарий событий и выхода NPC, но в соответствии с музыкой каждый персонаж должен был передать либо чувства сегодняшнего дня, либо то, что происходило с ним когда-то давно, или даже то, что произойдет с ним после смерти.

При вступлении в игру персонаж подписывается под правилами русской рулетки. Дело в том, что в песнях Кайзера на русскую рулетку довольно много отсы-

лок. Поэтому она стала важной точкой в конце игры, перед последней песней. Это ритуал с распорядителем под громкую и торжественную музыку. Распорядитель показывает исход выстрела – погибнет ли играющий, или нет! После чего гаснет свет, и все ждут выстрела. А вот будет выстрел или нет – никто не знает.

Эту игру собирались прогнать один раз и написали оркестрантам в письме. Очень боялись, что юристы придумают какую-нибудь пакость, и игра не состоится. Однако идея оркестрантам понравилась, они разместили ссылку в своем сообществе на Фейсбуке, и фанаты оркестра (а их немало – несколько тысяч человек) воодушевились. Поэтому игра уже прошла несколько раз с большим успехом.

Мастера не делают из игры коробочный продукт, берегут уровень качества и репутацию. Нельзя воспроизвести такую же атмосферу в классе школы или обычной жилой квартире, уровень антуража не позволит. Да и юристов из звукозаписывающей компании они опасаются.

### Швейцария

Особенность этой страны в том, что из 8 млн. населения примерно 64% составляют немцы, 22% – французы, 6% – итальянцы. Поэтому есть четкое разделение по языковому принципу. Швейцарский ролевик Томас Бе честно признался, что играет с французами и знает о немецких играх скорее по слухам. Попытки проводить совместные игры у них были, но там опять случается языковое разделение, и каждая группа инкапсулируется по языковому принципу.

Большая проблема – отсутствие свободных территорий. Им просто негде играть. Наши битвы с властями за полигоны – детский лепет по сравнению со швейцарскими. В отличие от России, каждый швейцарец считает своим долгом настучать в полицию обо всем необычном, что видит. Игра на пять человек уже требует согласования с местными властями. Поэтому несчастные игроки пытаются скрыться на частных землях или тратят два месяца на хождения по инстанциям.

Зато в Швейцарии масса всяких интересных построек. Например, замки. Удовольствие это недешевое. Но швейцарским ролевикам удалось заслат в замок на работу своего агента, в результате они ночь играли по цене 70 евро с человека. Еще со времен холодной войны у них остались бомбоубежища, которые тоже удалось приспособить под игры в зомбей и постапокалиптический мир.

**Разница в стиле игры французов и немцев:** французы больше руководствуются правилами (в том числе, по смерти) и склонны к модельному подходу, зато не играют в кампании. Немцы, наоборот, играют длинными кампаниями, сосредоточены на внешнем отыгрыше.

Там получилась интересная вилка.

У французов, как поклонников правил, файтер по роли может не быть хорошим бойцом по жизни. Зато в случае поражения он сложится в соответствии с правилами игры.

У немцев наоборот: файтер должен быть хорошим бойцом по жизни, но зато может выбирать, как и когда ему умереть.

Играют швейцарцы (французская сторона) давно – опять таки с конца 80-х. Первые латексные мечи к ним пришли в 1992, а до этого они в доспехах бросали кубики. Расцвет был в 90-е, в 2000-х количество ролевиков стало поменьше, но зато вернулись ролевики из совсем старых поколений.

Играют в разное – фэнтези, киберпанк, постъядерный мир, ужасики, Звездные войны. Фэнтези любят ироническое и юмористическое. Они любят демонстрировать ролик с большой фэнтези-игры, где весело играли ниндзя с яркими белыми повязками. Правило гласило, что если повязки есть, ниндзюков не видно.

Используют они и Laser-tag – инфракрасное оружие.

Есть там и игровые лагеря, детей вовлекают. Но отношение к ролевым играм у обывателей не слишком серьезное. Темой социализации ролевики в Швейцарии не слишком озадачены. Да и количество их не велико. Самая большая игра – 400 человек. Количество ролевиков во французском сегменте оценивается в 2000 человек максимум.

Есть и своя ролевая теория. Игры делятся на боевые, дипломатические, кемпинги (сосискен унд капустен под выпивку), бумажные (нечто вроде наших страшных модельных с чипами) и квестовые.

На сегодня в Швейцарии проходит размежевание, выделяются в ассоциацию игроки, занимающиеся пост-апокалиптическими играми.

## Германия

В Германии есть международный конвент – Миттельпункт. Он не единственный, но там привечают знающих английский язык, поэтому я туда поехал.

Вообще-то «Миттельпункт» долгое время был не конвентом, а официальным собранием Ассоциации, ответственной за игру «Mittelände». По немецким законам ассоциация раз в год должна собираться, считать партийную кассу и выбирать себе председателя. Заодно они решают все текущие вопросы мира «Mittelände». Вопросов у ассоциации достаточно много, потому что она объединяет около восьмидесяти групп, живущих в мире Митланда. На карте этой игры уже отмечено около ста стран.

Бедные участники ассоциации проводят ночи в трудах, принимая решение о том, как быть дальше: куда зарисовывать очередную страну на карте и как развивать сюжет после прошедших событий. Не забываем и про финансовый отчет и прочую официальную хроника. Только немецкая добросовестность позволяет им аккуратно воплощать намеченные планы в жизнь, потому что собрание ассоциации – это классический Белый Совет на много часов разговоров.

В 2012 году ролевое движение Германии отмечает 20-летие, но Ассоциация образовалась примерно с сере-

дине 90-х годов. Ассоциация «DLRV» появилась в середине 90-х, когда обитателей «Митланда» стало слишком много, и потребовалась координация действий разных групп. Фактически, разные группы создают свои страны на общей карте, а затем представляют их на очных сессиях.

Лет восемь назад появилась идея совместить заседание ассоциации и собрание рядовых ролевиков, «Миттельпункт» стал открытым национальным конвентом, на котором обсуждаются вопросы ролевой теории. Уже на втором «Миттельпункте» (и далее) были англоязычные мероприятия, рассчитанные на иностранцев. Целью был один полный поток мероприятий на английском. Приезжают итальянцы, французы, греки и другие иностранцы.

Мятущаяся немецкая душа очень близка нашей, российской. Если говорить о содержательной части конвента, то мы обнаружим, что обсуждают на нем практически то же, что и в России. В отличие от скандинавского «Кнутпункта», у немцев все достаточно просто и понятно, в глубины высокой теории они не лезут. Лет восемь-десять назад несколько их представителей съездило в Скандинавию на «Кнутпункт», с тех пор не прекращаются разговоры, что «надо бы и нам, немцам, задуматься о высоких чувствах на игре, ощутить bleed и immersion». Но, увы, мнение продвинутого меньшинства разбивается о жесткий немецкий прагматизм. Меньшинство кричит: «Как! Вы опять после войны сидите в кабаке и орете песни десятилетней давности! Давайте играть высокодуховное». Германский игрок, только что заваливший очередного орка, с трудом представляет, как в его игре с драконами, магами, троллями и прочей нечистью возникнут какие-то погружения и отыгрыши.

Стоит заметить, что если в Скандинавии большинство ролевиков кнутпунктовской школы трактует РИ как искусство, немцы считают это более развлечением, хобби для успешных людей. Игры в Германии обходятся довольно дорого, так как снять замок – недешевое удовольствие. Взнос может быть 200 евро, поэтому студенты не являются на играх большинством.

На самом-то деле в Германии с ролевыми играми все хорошо. «Митланд» (Средняя Земля) – далеко не единственный кампейн. Есть еще Южная и Восточная земли – похожие проекты. Летом проходят игры-фестивали на 4-8 тысяч человек. Это «Conquest» и «Drakenfest». Они очень похожи на наши «Хоббитские игры» – большой открытый фестиваль, где люди живут в антуражных палатках, сражаются с орками и драконами. Есть отличие. Обычно злых и вредных гадов играют игротехники. Реклама одного из таких фестивалей – «у нас 1500 человек NPC», в смысле играют за темных.

В календаре игр Германии зарегистрировано около 680 игр. У них тоже есть свой календарь игр<sup>4</sup>. Ролевиков насчитывается около пятидесяти тысяч на восемьдесят миллионов населения. С реконструкторами не то чтобы не ла-

<sup>4</sup> Немецкий национальный календарь РИ – [larpkalender.de](http://larpkalender.de)

дят, но это достаточно устойчиво разные тусовки. Обществу к ролевикам относится спокойно, чаще всего обычный обыватель о них просто не знает.

«DLRV» объединяет на сегодня только тех, кто играет в «Mittelande». Конечно же, у этой ассоциации есть амбиции стать объединителем всей земли Германской.

Похожая история была у меня в Италии – там тоже есть инициативная группа по объединению вместе итальянских ролевиков, но ситуация у них значительно хуже, ассоциации насчитывают человек по двадцать-двадцать пять и к объединению не стремятся. В Германии же кампании насчитывают по несколько тысяч участников, и их мало. В качестве образца для объединения была предложена модель шведской ассоциации «Svegoк», которая действует с 1974 года по зонтичному принципу – включает в себя только клубы, а не индивидуальных членов. Ассоциации формируют управляющие органы, которые затем пилят денежки от государства. Пламенный спич на «DLRV» был прежде всего о том, что «мимо нас пролетает шестизначная сумма в евро, которую мы могли бы пустить на благо ролевого сообщества Германии». Сейчас государство немецким ролевикам не помогает. Тут, конечно же, возник вопрос: с кем объединяться, а с кем нет. Ведь в Германии играют в «Сумерки» и вампиров. Брать ли их в эту компанию? Дискуссия для нас традиционная. Помнится, ролевики долгое время не хотели видеть в своих рядах анимешников.

Конечно, если с государства можно стянуть денег, объединяться есть очень большой резон. Очевидные преимущества, которые там есть помимо денег – это совместная реклама и продвижение ролевых игр как полезной деятельности.

Еще я поговорил с Даниэлем Стейнбахом, секретарем ассоциации. Он занимается играми профессионально, получает за это зарплату. Но это игры для детей, учебные. В год их группа проводит до 400 игр, финансируется из родительских денег и образовательных негосударственных фондов. Вопросы образовательных игр, кстати, в Европе озадачены всерьез. Многие на «Миттельпункт» приехали именно обменяться опытом в этой сфере (ну, или сочли это убедительным предлогом для начальства).

Аналогичный «Митланду» кампейн-сериал в Германии запущен по СтарТреку.

Играют по Германии тысяч пятьдесят человек.

На одном из Кнутпунктов я попал на хороший доклад про знаменитые немецкие сериалы (кампейны), которые длятся по двадцать лет. Это был проект «Largho», который стартовал аж в 90-м году и до сих пор активно существует. Игра эта фэнтезийная, с магией. Есть некоторая выдуманная страна, в которой каждая группа может придумать себе область со своими традициями и обычаями, а также антуражем. Несколько раз в год они собираются в замок на игровые сессии. Есть экономика, каждая область чеканит свою монету. Убивать там можно, но не принято. Десять лет назад случилась гражданская война из-за того, кому быть следующим королем. Погибло аж одиннадцать

человек – это до сих пор воспринимается как кровавая резня. Персонаж сам выбирает, умереть ему или остаться живым. У игроков обычно есть и запасные персонажи, которых они достают после смерти основных.

Есть церковь со своим пантеоном, которая определяет, что хорошо, а что плохо. Если что-то идет не так, король объявляет это нелегальным. Особого участия мастеров там нет, все как-то само регулируется по договоренности игроков. В игре есть костяк человек семьдесят и еще порядка сотни приезжают нерегулярно. Мир хранит свою славную историю, есть архивы. Игра идет в режиме времени 1:1 – за год в реальном мире проходит год в мире фэнтези.

Отношения в игре за двадцать лет складываются близкие к семейным. Средний возраст участников 25-35 лет. Собственно, эти отношения и привлекают игроков в кампании.

### Польша

Вот где рай для ролевиков!!! Хочешь на ночь заброшенную или остановленную фабрику? Обойдется тысячи в три рублей. Хочешь замок? Они там есть. Леса, поля, горы... Население в Польше 38 млн. человек, что по европейским меркам довольно много. Сообщество привязано к крупным городам, но достаточно интенсивно общается. Возраст игроков 20-30 лет, женский пол представлен достаточно широко.

Первая игра прошла в 1990 году, в 1995 году начали играть в вампиров, в 2004 – стимпанк. В районе 2006 года началась эпоха экспериментов: стали играть в разные странные вещи вроде «Алисы в стране кошмаров» и пост-ядерного мира «Fallout». Интересный эксперимент – поиграть червяков. Есть два крупных конвента – «HardKon» и «Pugkon» (на котором представляются павильонные игры – вроде нашего «Лангкона» в Новосибирске). Есть и зимняя игра – путешествие Амундсена на Северный полюс.

В год проходит около двухсот игр и порядка сорока конвентов и конвентиков. Числами они не поражают, самая большая игра – 380 человек. Игры боевые, с большим death ratio (в отличие от остальной Европы). Проекты обычно малюбюджетные и часто бесплатные для участников.

Местные власти к ролевикам относятся хорошо. Сообщества организованы в некоммерческие организации, что в Польше сделать легко. Разрешение на проведение игр добывается просто. Коммерческой деятельностью ролевики в Польше не занимаются.

Писатели организованы в «Fantasy Polish Organisation», но, как и в России, чуть-чуть в стороне от ролевиков.

### США

Знакомство с американскими играми для меня началось с просмотра фильма про две игры в Лос-Анжелесе, в разных стилях. Из того, что я понял – игры сначала появились в 1977 из настольных, но популярность они начали набирать только в конце 80-х.

Первый стиль нам хорошо знаком. Орки с зелеными ро-



жами бегают по лесу и колбасят врагов мягким оружием. Прямо как дома побывал. Приезд игроков на полигон глубокой ночью, фраза «добиваю» по-английски с очевидным перерезанием горла. Мастерятник в каком-то большом сарае выглядит повнушительнее, но палаточный лагерь устроен из больших брезентовых палаток. Разговорился с молодым человеком, который играл в Сан-Франциско. Он рассказывал о том, как в Америке любят стоп-тайм и провоцирование фарша назад.

Второй стиль – театральный. Актеры-ролевики разыгрывают свадьбу. Я не слишком много понял из этого отрывка, но игру можно охарактеризовать нашим русским анекдотом «Драку заказывали?»

Впрочем, это вовсе не критика американских игр, а поиск сходства и общих проблем.

Начало сообщества ролевых игр в США по традиции приходится на конец 80-х. Начали они с простых игр на ролевом оружии. В какой-то момент по национальному телеканалу прошел про ролевиков сюжет, после чего увлечение играми стало массовым. То есть ролевое движение зажгло благодаря телевизору. Однако, никто на национальном уровне не поддержал инициативу объединяться, поэтому сообщества как такового в Америке нет – есть множество групп, между собой никак не связанных. Они подзабыли уже источник информации и думают, что кто-то из их компании придумал такую классную забаву. Изначальные создатели от ролевых игр на деревянном оружии открестились. Травматизм в США обходится дорого, готовности рисковать и организовывать большие игры никто не высказал. От деревянного оружия ролевики перешли к покупному латексному.

В конце 80-х появились также вампирские циклы, «Маскарад» и прочие ужастики. Мир находится под контролем вампиров, в тених кроются всякие тайны. В 1991 появилась серия книг Железные про принцев Амбера и отражения, что вызвало к жизни серию игр по этому сеттингу.

Оставило свой след в истории и общество интерактивной литературы «Society of Interactive literature», которое плодило игры по теме ассасинов, на несколько часов или на один день. Они в результате переродились в LARP и породили серию конвентов.

В год проходит 600-700 игр, но количество ролевиков неизвестно. Нормальный формат 100-200 игроков, бывает и по 800-1000 человек, в основном – стандартное фэнтези. Национального конвента в США нет.

Сильно течение настольщиков. Американская игра «Фиаско» переведена на русский язык. Автор игры Jason Morningstar присутствовал на конвенте.

Я разговаривал с Лиззи Старк – она автор книги про ролевые игры в Америке. Но напугал ее своим пренебрежением к авторским правам. Спросил, можно ли перевести статьи. Она сказала, что права на книгу проданы, и надо

обращаться к издателю. Я предложил договориться напрямую, а она предложила считать, что этого разговора не было. Даже книжку не продала. Так что не ходите по граблям различных менталитетов.

Был на ее докладе про LARP как национальную метафору. Идея доклада в том, что через игры американцы реализуют свою американскую мечту. Они любят, когда человек внутри игры благодаря вложениям силы и таланта поднимается с нижнего уровня до верхнего. Поэтому в рамках игры поддерживаются различные уровни крутости: завалил орка, поднялся в экспе и перешел на следующий левел. Американцы любят правила, и поэтому у них толстые кодексы и своды. Применяется и наследование имущества. Если твой персонаж умер, то ты получаешь его имущество по наследству (поскольку уже изрядно на это потратился), но начинаешь все равно с низов. Красивые фразы из доклада:

- «смерть – как последняя инвестиция в игру»;
- «поддержка инвестиций»;
- «эмиграция в прекрасный новый мир»;

### Италия

В Италии есть попытки создать общенациональный конвент, но процесс объединения идет трудно. Я побывал на конвенте «Larp Symposium»<sup>5</sup> под Флоренцией. Несмотря на то, что это уже второй итальянский конвент, народу на нем было всего восемнадцать человек вместе с нами – двумя русскими. Причин тому несколько.

В конце 80-х, когда движение ролевиков только началось, они попали под наезд католической церкви – были осуждены как секта. Не то чтобы на ролевиков случились гонения, но осадочек остался.

Вторая, более серьезная, причина – катастрофическая разобщенность местных ролевиков. У них в стране множество ассоциаций (группа мастеров и примкнувшие к ним игроки), которые не испытывают ни малейшего желания общаться друг с другом. По другой версии, они пытаются выяснить, кто главнее и правильнее, но это вряд ли. Такое поведение порождает взаимный интерес к конкуренту, а тут просто нет контактов. Андреа Каstellани и другие организаторы симпозиума пытаются начать какую-то интеграцию, но пока не очень получается.

Третья причина – нелюбовь итальянцев к путешествиям, особенно внутри страны. Приезд ролевика из соседней области является уникальным событием, о котором рассказывают как о большой победе.

Итальянцы говорят, что ездить по Италии иногда дороже, чем по остальной Европе, так что вариант итальянского конвента в Дублине рассматривается вполне всерьез. Или можно спрятаться под крыло другого крупного конвента в Германии. Тогда будет как у нас в Москве – встречаемся обычно на выездах в Казани или на Урале.

<sup>5</sup> Итальянский конвент LARP Symposium – [www.larpsymposium.org](http://www.larpsymposium.org)

Исторически самая большая игра в Италии набрала около 300 человек, сюжет фэнтези. Очевидцев ее на конвенте не было, поэтому подробностей не знаю. Есть еще пара крупных событий на двадцать тысяч (Лукка) или даже на сто тысяч (Болонья) человек, но их организуют издатели всяких настольных и компьютерных игр. Для ролевого сообщества там нет объединяющей силы. На презентацию LARP-симпозиума в Лукке вообще никто не пришел.

С реконструкторами итальянские ролевики вообще никак не связаны. В то же время движение реконструкции достаточно сильное – на такой-то пропитанной историей земле.

LARP-симпозиум путешествует по Италии из одной локации в другую. В этот раз он приехал в Тоскану. Местная ассоциация четыре года делала игры по вампирскому циклу. Наконец, они сочли кампейн законченным и сейчас проектируют новую длинную игру по альтернативной истории. Дело происходит в Италии 40-х годов, Гитлер победил, восстали зомби, а в Италии установилось теократическое государство.

Своими сильными сторонами эта мастерская группа считает антураж и атмосферность, специализация – хоррор (ужасы). Они внимательно относятся к деталям, стараясь прятать анахронизмы. Замечательный мейк-ап вы можете пронаблюдать на фотографиях. Если в российских играх принято программировать действия, то здесь стараются воздействовать на эмоции. В играх ужасов это паранойя. Мастера ставят себе цель – показать игрокам, что опасность повсюду, и безопасных мест нет. В доме за каменными стенами от угрозы не спрячешься.

У ассоциации есть хорошие амбиции стать самой известной мастерской группой в стиле хоррор, раскрутить сайт. Но цель – вовсе не осчастливить ролевиков. Для игр у мастерской группы есть аудитория в двадцать пять человек, и больше набирать они не хотят. Замахиваются они на коммерческие проекты для внешней аудитории. В качестве рынка выбраны бары и ресторанчики, в которых они собираются устраивать вампирские вечеринки. Позитивный опыт уже был. То есть в их представлении игры отдельно, а вечеринки и бизнес отдельно.

Не обошлось и без легенды. Занятия хоррором (мертвяки и зомби) влекут и всякие негативные последствия для участников. То перед игрой авария случится, то знакомый умрет. Но ассоциация держится бодрячком и не верит в козни потустороннего мира.

Антураж, помимо мейк-апа, включает изготовление документов и денег, аутентичных эпохе. До смешного простая идея – двусторонний аусвайс в три колонки (1,2,3 и 4,5,6). На 1 и 4 страницах-колонках реплика документа, на сложных страницах 2 и 3 – пожизневая информация и сертификаты. Очень удобно предьявлять один и тот же документ и мастеру, и игрокам.

Антуражем и паранойей игра не исчерпывается. Вампиры играют, прежде всего, в политику и ритуалы. Сюжет управляется через мастерских персонажей. Отсюда

и одна из обсуждаемых проблем: если между игровыми событиями проходит месяц, то как его наполнить историей – рассказать игрокам о происшедшем за это время. Поскольку в России почти не играют кампейны, для нас эта тема мало актуальна.

Теперь хочу остановиться на ландшафте и полигонах. Италия – страна холмов. По холмам разбросаны виллы. Расстояние между ними может быть довольно существенным. Местное население занимается сельским хозяйством – выращиванием оливковых деревьев и прочего. Очень непривычно, что дорога огорожена колючей проволокой. Лес является частной собственностью, охотничьи угодьями или местом для поиска трюфелей. Вход туда ограничен. Зато при этом можно договориться с владельцем территории, и вас во время игры никто не побеспокоит.

Конвент как раз проходил в такой вилле километрах в тридцати от ближайшей станции. Это каменный дом с большим количеством комнат и кроватями, видимо, для сезонных рабочих. Часть дома – действующая церковь.

Мы даже поучаствовали в молитве с местными прихожанами. Их там совсем немного. Но даже этот микроскопический приход поддерживает миссионеров в Африке. Там даже картина с чернокожими святыми висит.

В принципе, прихожане знают, что в церкви происходят ролевые игры, но не вникают. Ролевики, в свою очередь, воздерживаются от исполнения всяких непотребств в храме. Хозяин дома получает небольшую плату, все довольны.

В церкви ролевики проводят всякие христианские обряды, за исключением евхаристии. Обряды проводит реально действующий священник, правда, буддист. Отсюда опять же традиционная дискуссия у ролевиков: если в церкви сыграть обряд свадьбы, то будет ли он иметь реальное значение? Отвечают итальянцы на этот вопрос более легкомысленно, чем мы: если участники знают, что обряд понарошку, то он и не считается.

Помимо дома и церкви в игре задействована окружающая территория, заброшенный дом и старое кладбище.

С владельцами вилл договориться о проведении игр вполне реально. Тоскана такими виллами просто усыпана. Еще есть маленькие городки, в которых можно просто заглянуть к мэру и убедить его в собственной конструктивности. В общем, с полигонами в Италии хорошо. С ролевыми играми плохо...

Очень забавно получилось с языком. Итальянский – очень эмоциональный. За обеденным столом умещался весь конвент, они говорили (кричали) одновременно и активно жестикулировали. По комнате катались волны эмоций. Потом они вспоминали про нас и переходили на английский. Сразу разговор становился медленным и чинным до момента, когда кого-нибудь из них не взрывали эмоции изнутри.

Темы для разговоров – самые разные. Про массу нейтринно, про школьное образование и Достоевского, про Сильвио Берлускони, местных жуликов и воров, и тех идиотов, которые за них голосуют. Справедливости ради замечу, что подсчет голосов они считают честным.

Английский итальянцы знают не здорово, некоторые вообще не говорят и не понимают. Но договориться и понять друг друга на конвенте нам удалось. Мы пытались тактично удалиться с игр, на которых говорить по-английски трудно.

Всего игрушек на конвенте было штук шесть по одному часу каждая. Про ролевую теорию итальянцы говорили интенсивно все остальное время.

По поводу павильонки возникла дискуссия: хорошо или плохо, когда рассказ об игре делает ее бессмысленной. Или, по-другому сформулирую: плохо, когда игру нельзя несколько раз провести для одной и той же компании. Но тут однозначного мнения достигнуто не было.

Была у нас и дискуссия про большие темы в РИ в форме заседания «клуба Анонимных алкоголиков». Каждый вставал и говорил о том, что достает его в РИ. Упомянули неигровуху, способы выхода из игры для отдыха без вреда для сюжета. Самое живое обсуждение вызвала тема немотивированных убийств. В их маленьких компаниях за такое можно получить бан от ассоциации.

### **Израиль**

В Израиле нашего народа – процентов пятнадцать. Правда, они немножко отделены от собственно израильской ролевой тусовки, общаются больше между собой. Тем не менее, их влияние благотворно сказывается на сообществе. Так, израильтяне не боятся деревянных мечей и дерутся не на латексе. Есть лига стального оружия.

Самой крупной игрой у них были классические «Хоббитские» в 2004 году, которые собрали 700 человек и готовились в течение года. Игруют они с конца 80-х, причем настольная культура еще раньше появилась. Обычно раз в месяц проходит игра на 100-200 человек, дважды в год собирается по 300-350 человек.

Есть и ролевая теория, в рамках которой мы достаточно хорошо понимаем друг друга.

### **LARP-академия**

Есть в Финляндии такой человек, Туомас Харвинен. Он в университете Тампере занимается исследованиями ролевиков – на зарплате, на полный день, и каждый год на «Кнутпункте» докладывает о новых публикациях про ролевые игры, которые можно цитировать в научной литературе. Делает он это добросовестно из года в год, по каждой публикации выдает короткую справку-аннотацию. Посмотреть на список этих публикаций можно в конце этого отчета, в приложении. Многие его замечания – крайне жесткие. «Пустая работа», «автор вообще не пытался анализировать то, что сделано до него в этой области». Но если хвалит, то к этому стоит прислушаться.

LARP-академия в Европе – это реально серьезное объединение. Они собирают воедино и распространяют между ролевыми центрами литературу, посвященную роле-

вым играм и изданную научными издательствами. Порядка десятка книг и диссертаций вышло в Европе за последний год. Вышла книга – фундаментальное издание по ролевым играм в Северной Европе – «Nordic LARP»<sup>6</sup>. Туда вошли описания двадцати десяти самых ярких игр. В истории останутся те, кто лучше думал над документацией. Труд монументальный – толстенный альбом с большим количеством фотографий и текстов.

Для северных европейцев есть четкий ответ на вопрос, что есть ролевые игры. Это art-форма, искусство, разновидность performance art.

У нас в России распространено страдание, что игры не могут быть искусством, потому что невоспроизводимы. Так вот, в Европе игры хорошо документируются и до начала, и после конца. Много полноцветных журналов хорошего качества. Вещь, в которой европейцы нас безнадежно обогнали – документирование игр. Пока мы убивались об вопрос невоспроизводимости ролевой игры, они научились эти игры документировать и представлять заинтересованной публике. Красивый цветной журнал есть почти в каждой стране.

Еще одно событие – создание европейского журнала «Playground magazine» с продажной стоимостью десять евро и периодичностью раз в два месяца. Распространение – через сеть ролевых магазинов в Европе. Качество полиграфии там хорошее, но что ценно – журнал совершенно не претендует на академичность. Желтой прессой его, правда, тоже назвать нельзя. Там можно опубликовать любые материалы по ролевой тематике, лишь бы были интересными.

Австралийцы пытаются замутировать проект по коллекционированию видео и документированию жизни ролевиков в разных странах. Но здесь я скорее скептик. По большому счету съемки с игр интересны только их участникам. Чтобы из них получилось нечто стоящее, нужно из трех часов оставлять минут десять и формулировать какое-то содержание или развлечение. В Европе игры не очень зрелищные, поэтому они сопровождают картинки с игр интервью с участниками и разработчиками, которые до зрителей доносят основные идеи и выводы игры.

### **Профессиональные РИ? Почему нет**

Мы сейчас наблюдаем появление рынка услуг в сфере LARP. Клаус Раамстед (Дания) со товарищи уже шесть лет живет на деньги, которые зарабатывает играми. Это и бизнес-тренинги, и детские праздники. Большой проект они делали для протестантской церкви в Копенгагене – на три тысячи человек. На телевидении есть ролевая программа для детей, в которой дети выполняют квесты. Ежегодно эта программа собирает большой фестиваль фэнтези, к которому приложились и герои этого раздела.

Оборот компании «Ролевая академия» составляет порядка 180000 евро в год, персонал – два владельца, один

<sup>6</sup> Заказать книгу «Nordic Larps» можно тут – [nordiclarp.wordpress.com/order-a-copy](http://nordiclarp.wordpress.com/order-a-copy)



сотрудник и 30+ волонтеров, цена услуг – сто евро в час. Издают они свой журнал, делают латексное оружие. Как правильно заметил Клаус, чтобы зарабатывать на этом рынке, его надо сначала создать. Вот вам пример успешной истории ролевой компании, активно меняющей мир.

Поговорили мы и об отношении ролевиков к «проклятым капиталистам». В Европе, как и у нас, есть определенное непонимание «коммерсантов от РИ». Тем не менее, процесс коммерциализации и создания рынка ролевых услуг постепенно идет, никуда от него не денешься. Тем более, Клаус и его компания очень много делают для волонтерской стороны РИ-сообщества.

Кстати, есть похожая история и в Чехии, правда, до зарабатывания денег там еще далеко. Пример интересен тем, что люди не торопясь работают на формирование рынка для умельцев в области РИ. Группа «Court of Moravia» уже упоминалась выше, существует она в форме некоммерческой организации и занимается вовлечением в игры взрослых людей со стороны<sup>7</sup>. Интересен их манифест – вывод ролевых игр из «underground» в нормальную жизнь.

## Ларпократия

Есть в Норвегии группа, которая озабочена экспортом «оранжевых революций» гражданского общества в страны с сомнительной демократией. В списке таких стран, по их мнению, есть и Россия, но под эксперимент попали Белоруссия и Палестина<sup>8</sup>. На вопрос «откуда денежки» они честно признались про Госдеп США министерство иностранных дел и фонд «Fantasi forbundet» в Норвегии. На «Солмукохте» (Так называется «Кнутпункт», когда место его проведения приходится на Финляндию) они презентовали технологию создания игр в тех странах, куда эта зараза еще не проникла.

Для начала, почему экспорт игр, а не работа в гуманитарных организациях вроде «Красного креста»:

- Мы ролевики, любим и умеем их делать, **почему бы не совместить приятное с полезным.**
- Игры **создают рефлексию и наносят долговременное воздействие.** Это не разовая помощь, а семена будущего.
- Игры **экспортировать просто**, потому что тоталитарные власти толерантны к культуре и нетолерантны к политике. Получается, что действуем в обход сильных барьеров.
- Игры **позволяют генерировать новое в жизни**, повышают разнообразие, увеличивают связи.

Задача ролевиков – построить гражданское общество, а не свергнуть диктатора. Не надо делать политический проект в лоб. Надо готовить людей к новой жизни, создавать структуры, которые будут готовы взять ответственность за будущее. Тут норвежцы явно начи-

тались книжки Шарпа про технологии мирных революций, хотя мысль разумная.

Теперь про технологию. Она состоит из шести шагов и обкатана на Белоруссии, а сейчас применяется в Палестине.

1) **Создать проектную группу.** Норвеги создавали ее два года. Это проблема – найти людей.

2) В стране-реципиенте надо **найти партнеров.** Задача очень непростая, например, в Тунисе вообще непонятно, как это делать. Но до каждого человека в Фейсбуке можно дойти через шесть рукопожатий. Западный мир лучше приспособлен для социальных проектов, потому что можно легко путешествовать, да и ролевики и так почти везде есть. Но мы говорим про развивающиеся страны. К примеру, Палестина – страна с долгоиграющим конфликтом. Один из участников группы был на каникулах на Среднем востоке, через местного друга нашел человека, который был на конференции в Европе два года назад. Поехал к нему и подарил книгу про игры и шоколадку. Всю ночь они проговорили о том, что такое РИ. Возникла идея объединения групп Норвегии и Палестины. Задача была сложной, так как вне Европы объяснить, что такое ролевые игры, трудно. Мы и сами не очень хорошо это понимаем. Рекомендации – искать группы среди студентов, некоммерческие или гражданские организации, дарить им правильные книги и обязательно – подарки. Тут автор показал картинку, как он в Беларусь привез книжки и подарки для тамошних «папуасов», которым несет свет цивилизации.

3) **Запустить пилотный проект.** Сделать сначала маленький проект вместе, прежде чем делать большой. Два дня в Палестине наши норвежцы потратили на семинар для изучения ситуации и разъяснения палестинцам понятия игр. Много разговоров об истории и много примеров, рассказывали про то, что такое гейм-дизайн. В Палестине не знают фэнтези и не читают фэнтези, поэтому трудно сослаться на литературные примеры. Много было простых пилотных игр. Проблема с языком – изначальные игры надо проводить на местном наречии, иначе их будет трудно запустить. После запуска игры на местном языке у аборигенов гораздо больше фана, потому что работают эмоции, тело, мозг перестает тратить ресурсы на перевод. Следующая тема – тренировка создания персонажа и описания отношений. В процессе семинара много неформального общения и разговоров. Это важнее лекций. Не надо рассматривать этот семинар как обучающий, это не обучение, а обмен опытом. Нужно быть открытыми и подхватывать идеи местных жителей, пытаться их разбирать и внедрять в игру.

4) **Пригласить партнеров на игру** – посмотреть, включиться, попробовать и рассказать другим. Норвеги вози-

<sup>7</sup> Ассоциация Court of Moravia – [www.courtformoravia.com](http://www.courtformoravia.com)

<sup>8</sup> Экспорт ролевых игр в Палестину – [www.larpinpalestine.org](http://www.larpinpalestine.org)

<sup>9</sup> Школа ролевых мастеров в Вильнюсе – [www.larpschool.org](http://www.larpschool.org)

ли к себе группу палестинцев и даже вытащили одного из них на «Солмукохту».

5) **Организовать игру побольше**, уже вместе с подготовленным партнером. В Палестине они собираются делать это летом. В Белоруссии такая игра была, но я скажу об этом чуть ниже. В Палестине в этом году сделают трехдневную игру. Но это проработка средства LARP, а не цель провести игру и только. После того как игра прошла, можно расширять понятийное поле и учить своих партнеров вплетать в сюжет социальные вопросы. Для дальнейшего распространения ролевой заразы хорошо бы организовать национальный конвент.

б) **Завершать, развивать и думать о будущем**. Обсуждать результаты. Поощрять партнеров на самостоятельную работу.

Это теория. Практика оказалась достаточно забавной. Коллеги из Норвегии отправились в Белоруссию и нашли там некоммерческую организацию, с которой замутили совместно проект игры про 1943 год, чтобы показать, что все было совсем не так однозначно. Организация, с которой они связались, на начальном этапе ничего не знала про белорусское ролевое комьюнити. Игру в результате провели человек на сорок, но когда в лесу появились люди в немецкой форме, приехала милиция. Никого не забрали, только по какой-то причине норвежской команде перестали давать визы. Отсюда наши шпионы – коллеги сделали вывод, что надо больше внимания уделять конспирации.

Они не очень хорошо подумали, что еще и партнеров не стоит подставлять. Идея делать в Белоруссии игру про 1943 год сама по себе довольно шокирующая. Я достаточно резко высказался на тему, что во время войны там погибло четверть населения. Не уверен, что был услышан.

Тем не менее, стоит иметь в виду, что простые ролевики в Европе готовы заниматься миссионерством и нести свет ролевых игр в «не совсем свободные страны» из искреннего желания помочь, а правительство реально дает деньги на множество странных с нашей точки зрения программ, среди которых насаждение гражданских обществ далеко не самое странное. На интерактивные театры, к приме-

ру, тоже дают. Кстати, Палестина тоже попала в программу помощи через МИД Норвегии.

Вообще-то самый интересный опыт – приживутся ли игры в Палестине, оплоте мусульманской культуры? Это, пожалуй, самый главный эксперимент в сообществе, который могут поставить норвежские парни. Есть определенное сомнение. Дело в том, что Европа – сытая и спокойная часть планеты, в которой людям не хватает экстрима и приключений. Что касается Палестины, то для поиска приключений на собственную задницу достаточно взять автомат и отправиться на границу с Израилем. Жизнь здесь интереснее игр, поэтому грызут меня сомнения насчет успеха экспорта РИ в Палестину.

В конце была дискуссия о том, не навредит ли участие иностранных ролевиков гражданским организациям в полудемократических странах. Ответ – конечно, навредит. Не является ли правильным бросить игры и заняться делом в рамках «Красного Креста»? Народ высказал энтузиазм поработать в сфере игр, а «Красный Крест» оставить добровольцам.

Кстати, еще один аналогичный проект – прошедшая школа ролевого мастера в Вильнюсе<sup>9</sup>.

### Мечты ролевого туриста

Что будет дальше? Конечно, Европу грызет призрак «Кнутпункта» – англоязычного и реально международного конвента в Скандинавии. Но делать конвент с участием иностранцев тяжело. На очереди французы с попыткой сделать свой международный конвент в ноябре. Не против вписаться и чехи, ходят слухи про испанцев. В общем, складывается европейская коалиция, которая будет раз в год делать англоязычный конвент в какой-нибудь из стран центральной Европы. Идея в том, что весна останется за умными скандинавами, а осенью международную публику будет по очереди принимать одна из стран юга или центра, чтобы англоязычная программа на национальном конвенте была раз в 3-4 года. Эта программа кажется реальной.

#### Игры

- **Largho**. 1990-наст. время. Германия. МГ «Largho». — [www.larhgo.de](http://www.larhgo.de)
- **Drachenfest**. 2002-наст. время. Германия.
- **Conquest**. 2003-наст. время. Германия.
- **Dragonbane**. 2006. Швеция. МГ «Dragonbane» — [www.dragonbane.org](http://www.dragonbane.org)

Ольга Белоконь (Азрафель)

## Игра через призму художественного стиля

На примере игры  
«¡No pasarán! ¡Hemos pasado!»



Агитационный плакат Народного фронта




Полевой госпиталь



Коррида





**Г**оворя об игре, никак не возможно обойти тему художественных приемов и художественного стиля. Ибо если игра – не только конструкт, но и целостное художественное произведение, то и рассматривать ее можно именно с точки зрения приемов и стилей. Не случайно в подзаголовке игры часто можно написать: «игра-роман». Это намек на видение этой игры как творчества некоего коллективного Автора.

В романе, даже очень похожем на жизнь, как и в любом другом художественном произведении – до документальных съемок и фотографий, – все события подчинены художественному замыслу Автора. Человек может забраться на дерево, но читатель вправе спросить – зачем Автор посадил на дерево именно этого человека именно в этот момент? Искусство (или творчество) никогда не равно жизни, хотя может искусно под нее мимикрировать. Искусство всегда создает собственную реальность, и какой угодно реалистичный и историчный роман или документальный фильм не является слепым слепком реальности.

В случае документального кино это остроумно показал гениальный испанец Луис Бонюэль. Его «документальное» кино «Земля без хлеба» является насмешкой над теми, кто считал, что документалистика отражает жизнь такой, как она есть. Чего стоит только описание малярийного комара как полноценного обитателя деревни, наряду с ее двуногими обитателями! С той стороны камеры всегда стоит человек, чей взгляд создает из аморфной реальности нечто иное и целостное. Именно поэтому так интересно ходить на выставки гениальных фотографов – нам интересна не реальность сама по себе, а реальность, увиденная именно этим человеком. А это уже – особое, иное пространство художественности.

• Итак, **тезис первый:** игра, как и любое художественное произведение, никогда не копирует реальность. Она всегда создает свою.

Пространство, подчиненное замыслу Автора, начинает выделять фортели, не свойственные – не скажем: реальности – но не свойственные будничному, повседневному взгляду на мир. Если человек, занятый каждодневным трудом, способен углядеть в прохожем шпиона, а в соседе – наследника Римской империи, он либо сумасшедший, либо поэт. На игре, как и внутри романа, нет случайных событий и совпадений, но некоторые события должны быть выделены специально.

Таким значимым событием для нашей игры-романа являлась смерть. Потому на игре не было добиваний – к ним привыкли, они не воспринимаются как открове-

ние, как значимое событие. Потому убить человека можно было, только построив красивую, выделенную из общей текучки сцену – сцену казни. Причем казнь в правилах была описана очень схематически – наполнять ее деталями должны были сами игроки.

Еще можно было умереть от раны, это не так красиво, как казнь, но событие, что и говорить, не типично-рутинное, не будничное. Неофициальный лидер анархистов Соль Сальвадор умерла, уступив свою очередь на операцию другим, – это очень значимый для человека и мира поступок.

Для драки тоже нужна выделенная сцена: правила задают это драку таким образом, чтобы она выделялась из общего фона. Оглушений нет, потому что это не только неудобно, но еще и некрасиво, не отвечает художественным задачам.

• **Тезис номер два:** для осуществления художественного замысла должны быть выделены особые событийные точки, сцены. Так действиям придается значимость.

Заполнение художественного пространства – это работа в основном игрока. Мастерскую работу можно сравнить с огораживанием луга или созданием рамы. Или, скорее, даже с выделением строительной площадки. Вот есть строительный материал – история, культурные составляющие – Испания в нашем случае. Есть контуры будущего дома – в нем точно должна быть, скажем, мансарда – правила задают контур. А уж как конкретно осуществится проект – дело игроков. Будет там лепнина или нет, как распланированы комнаты и какая мебель – дело их творчества.

Именно поэтому мы не прописывали каждую деталь отыгрыша и оставляли, что могли, на откуп игрокам. У нас должна быть работа на заводе, на шахте, в поле – вот рамки, техзадание: приходите в определенное время и отмечаться. Что делать после этого – дело игроков. На игре они смогли сами заполнить этот контур, особенно на шахте. Сами рыли, сами выкладывали штреки, никто не заставлял и не просил.

Так же контурно были намечены роли. Выбор персонажа, разработка характера, завязки – все это по возможности было оставлено игроку. В этом стиле собственно игровое творчество принципиальнее мыслей мастера о том, во что человеку играть и с кем. Более подробно про работу с игроками мы рассказываем ниже.

На одной большой игре игроки придумали кусок правил: очень им хотелось поиграть в инженерию, – почему бы нет – мастера вписали их задумки в общий план, лишь слегка доработав напильником.

• **Тезис номер три:** для осуществления со-творчества необходимо расчистить место игрокам, создать пустое пространство.

Арт-деконструкция – это тоже расчистка места для воображения игрока. Разметка пространства выгородками превратилась в довольно рутинную процедуру. Мы решили отказаться от выгородок, газебо и реконструкции материальной базы. Стены домов у нас обозначались веревочками, а военная форма часто – черным «бекасом».

Одним из приемов создания особой реальности игрового мира является ввод в пространство игры материальных предметов. Но они не то, чем кажутся! Выгородки – это не стены, это идея стен, структурирование физического пространства игры. Мечи – это не столько штука, которой можно треснуть, сколько воплощение легенды о полоске металла, владеющего судьбами. На наших мечах нет крови, потому они воплощают идею мужественности без гнусности, каковой всегда полна реальная история. Дракону на игре не нужно быть копией древней рептилии или еще чего-то такого – он должен обладать драконистостью. В фильме по пьесе Шварца «Дракон» змей ни разу не показан змеем, его играет человек. Однако в глазах и повадках слышится нечто невыразимо древнее и ужасное, дракон глядит на нас из-за человека, воплощается в нем, так что прямо видно безобразную морду рептилии.

Стены – это не просто стены! В фильме «Догвилль» стены физически – это полосы на земле, белый план города. Но стены в нем есть – невидимые стены отчуждения, нежелания замечать зло. Люди не знают друг о друге не потому, что физически не могут, а потому, что не хотят знать. Это один из самых сильных образов стен в искусстве.

Мы слишком многое делаем как само собой разумеющееся, автоматически. Ставим выгородки, привозим антураж, чтобы было «как можно более натурально». Но игра – не копия реальности. Всякий воспитанный в европейской культуре отличит макет от скульптуры или картины. Автоматизм же лишает предметы самого главного – души, того, что они выражают в игровом пространстве, художественного значения. Меч – штука для того чтобы дубасить ближнего, также он играет роль статусной вещи. Со зданиями происходит то же самое. Чем выше «понты», тем выше здание. Список можно продолжить... К сожалению, многие вещи лишились своей души. Вспоминается история с одной из игр не такого уж далекого сезона. Когда люди, получив важнейший артефакт игры, символизирующий связь времен и несущий груду смысла, попытались воспользоваться им как инструментом, он оказался в пространстве игры просто железкой, с которой игроки не знали что делать. Это разрушает магию, снимает чары: «не верю!»

Вот потому мы и пошли на своего рода арт-деконструкцию. Это попытка показать предметы и пространство игры связанными и полными смысла.

• **Тезис номер четыре:** каждый предмет в пространстве игры несет смысл, он значим.

И, наконец, как соотносится художественная правда с моделями. В более распространенном стиле ролевых игр мы привыкли измерять игровые модели жизненным правдоподобием. То есть, во-первых, любое игровое действие и по-жизненное совпадают. Если нужен подземный ход – рой его взаправду. Во-вторых, модель понимается как замена реальности из-за худших в сравнении с реальностью возможностей. Человека нельзя тыкать острым предметом и убивать насмерть, потому у нас текстолитовые мечи и смерть – белый хайратник. Все, что можно перенести непосредственно из реальности, – будем переносить. Часто не раздумывая – а, собственно, зачем?

Но можно посмотреть на модели и иначе. Как на шестеренки, обслуживающие внутреннюю реальность игры. Они вообще не призваны моделировать реальность – они призваны структурировать реальность игровую. С этой точки зрения модели вообще не должны отвечать каким-то процессам в реальности. Но при этом должно сохраняться художественно-психологическое правдоподобие – иначе Станиславский не поверит.

Приведем аналогию. Возьмем магию. В реальности магия вроде не действует, или, по крайней мере, не так, как в лихих книгах и фильмах фэнтези. Значит, магическая модель на игре не копирует ничего из повседневного знакомого нам мира. Но при этом если, скажем, одно и то же заклинание у одного и того же мага не срабатывает всегда или имеет совершенно разный эффект – это нуждается в объяснениях. Некоторым, например, кажется насквозь неправдоподобной идея, что магия – нечто вроде вечного двигателя, что за использование этих сил можно не платить. Даже за использование обычной механики приходится платить: законы сохранения энергии никуда не деть.

В концепции модели как обслуживания, прежде всего, игры важен обратный процесс – соотнесение полученной модели с реальностью. Если странно голодать по игре, не получая нужных бумажек-чипов – так подстрой свою реальность игрока туда, не ешь этот шашлык, а тихонечко в палатке йогурт или, там, доширак потреби. Конечно же, все это снова требует усилий от игрока.

То же, и еще больше, относится к сбору бобов (символы идеологической реальности, см. правила игры по идеологии) – действию, вроде, совершенно неигровому. Боб, сдаваемый в специально отведенное место после совершения определенных действий на игре – это лишь символ времени и усилий, потраченных на Идею, а также символ отпечатка Идеи в человеке. Наглядная, физическая демонстрация работы Идеи, которая в реальности происходит на другом уровне, не физическом. Как оформить бобы по игре – над этим еще нужно было подумать. Может быть, зря мастера

<sup>1</sup> Правила по идеологии – [http://spain2012.ru/?page\\_id=1003](http://spain2012.ru/?page_id=1003)

не стали этого делать. А может быть, напротив, кто-то станет думать и додумается до более изящной версии.

• **Тезис пятый:** модели игры не копируют реальность и не изображают ее. Они работают только на игру, на ее задачи.

Чтобы все «играли в одну игру», мало правил. Нужен еще общий контекст. Контекст – это не просто знание фактов игрового мира. Это штука, с помощью которой мы оцениваем и размещаем в системе координат действия, совершаемые или планируемые. Контекст дает основания для логики в игровом мире.

Контекст задается не только ссылкой на источник. Играть по Толкину возможно в разных контекстах: героическом, юмористическом и пр. Контекст задается мастерами в сотрудничестве с ведущими, то есть наиболее авторитетными, игроками. На «Испании» контекст задавался через тексты сайта и личное общение. И, несмотря на отсутствие единого источника (игра строилась не на одной книге или фильме), контекст получилось задать.

Судить об этом можно не только по отчетам игроков. В первых, на вторые сутки игры игроки начали опережать задумки мастеров. Во-вторых, мифологические символы, заложенные в игру, были проинтерпретированы внутри игрового мира и заработали. Это все возможно только при наличии контекста – по-другому он называется «игровой мир».

Что мы хотели сказать всем этим? Мы попытались опisać такой стиль игры, в котором бы сама игра рассматривалась как отдельное, самостоятельное художественное произведение, создающее отдельную реальность. Решающая внутри себя свои собственные, художественные задачи. У этого стиля пока нет названия (в отличие от уральской символической школы), но он существует многие годы. В этом стиле сделаны десятки игр. Это работает – проверено практикой. Правда, этот стиль предполагает серьезное доверие к игрокам и потому может быть рискованным. Нужно большое доверие и от игроков к мастерской группе. Но для тех, кто любит сотворчество и готов вкладываться и рисковать, он подойдет. Ведь самое чудесное здесь – видеть, как буквально из какой-то пыли поднимается прекрасное здание, как, непонятно почему, возникает и играет живой мир.

### Приложение. Работа с игроками

В отличие от большинства игр, на этой игре не велось и не планировалось вести плотной проработки игроцких легенд и завязок. Здесь мастера, как и в случае арт-деконструкции, снова обратились к опыту игр 90-х годов. Но это обращение не было простой попыткой копии «сделаем так, как тогда». Такая работа с игроками служила одной цели – вызвать их на творчество. Известен психологический факт: чем больше человек вкладывает – в какое-то дело, или в отношения с другим человеком – тем больше он привязан к этому делу и к этому человеку. При проработке персонажа по мастерскому плану вкладывается больше мастер.

Разумеется, подобная тактика дает меньше информа-

ции о персонажах. Мы до последнего не знали имен многих персонажей, а иногда – и того, чем они занимаются по игре, что создавало сложности в написании доигровых документов и сеток ролей. Но огромным плюсом, перекрывающим эти минусы, стало, на мой взгляд, оживание персонажей (вот таких вот недописок-недоделок, с данными прямо на регистрации именами) в напряженном пространстве игры.

То есть, еще раз: персонажи получались прямо на игре. Как сказала Людмила Виткевич (Var), «персонажа у меня не было, а ОБВМ – был». Не было – в привычном для нее смысле слова. И здесь есть одна тонкость. Если нет персонажа, то обычно игрок действует от своего собственного лица. И захватывающей истории не получается – получается, как правило, игра на чистый выигрыш, ну, или пикник на природе. Однако если вокруг выстраивается значимый контекст, то персонаж прорастает как бы сам собой – если игрок вообще дает себе труд разобраться в правилах и хоть немного – в отношениях окружающего мира.

Правил и указаний на социальные отношения (язык, определяющий отношение), «сеньор или товарищ» оказалось достаточно. Вот некоторые принципы работы с игроками, которые мы использовали.

Чтобы игра состоялась, нужно со-творчество: игроков с игроками, игроков с мастерами, мастеров с мастерами. Это общее место, для конкретики очертим его границы.

Творчество, тем более со-творчество, не представляет собой полного произвола по принципу «что хочу, то и ворочу». Очевидно, что в основе творчества лежат договоренности, разделяемые всеми творцами и со-творцами. Потому ниже по пунктам мы укажем, что считаем важным сделать как мастера и что оставляем на игроков и на каких условиях.

**Правила.** Правила придумывают и пишут мастера. Альфа-версия правил выкладывается в сеть для проверки игроками на прочность теоретическую и на обнаружение противоречий и дыр. К принципиальному изменению правил мастера не готовы (мы не будем менять систему на хитовую, если у нас бесхитовка, или наоборот). Замечания по существу правил принимаются и рассматриваются.

**Игровой мир.** Мастера задали выдуманную провинцию Испания, Алькантара, в которой, как в микрокосме, отражается вся Испания времен Гражданской войны 1936-1939 годов. Игрокам можно придумывать историю и обычаи Алькантары, истории людей, прославившихся чем-то в Алькантаре или даже дальше – за ее пределами, персонажей – своих, но можно предлагать и таких персонажей, которых могли бы сыграть другие игроки, если захотят.

При придумывании историй и персонажей следует учитывать психологическую достоверность, историческую сообразность и то, как эти истории и персонажи будут восприняты другими игроками. Мастера оставляют за собой право попросить, изменить деталь биографии или какую-то историю, если она, по их мнению, не соответствует явно какому-либо из перечисленных условий.

Пример психологического несоответствия: крутой по-



ворот в мировоззрении персонажа, ничем не обусловленный. К примеру, персонаж был возвращен в роскоши и внезапно полюбил общаться с бедными необразованными людьми. Что-то должно произойти, чтобы человек так себя повел – осознал себя следующим за Христом, как святой Франциск, или столкнулся с реалиями жизни бедняков, разорился. Заметим, что, побывав на войне, человек может стать как пацифистом, так и наоборот – одинаковые обстоятельства не порождают в жизни всех людей одинаковые следствия.

Историческое несоответствие: мусульманская община в Испании. Их не было пятьсот лет, и это важно, ибо Реконкиста, изгнание мусульман – основополагающее событие испанской истории, сильно влияющее на менталитет и мироощущение испанцев.

Восприятие другими игроками: мастера постараются урезать все, что воспринимается как стиб, либо не ведет к обогащению игрового мира. Если у вашего персонажа шесть пальцев на руках – может, это и не стиб, но потрудитесь тогда рассказать, как этот занятный факт повлияет на игру и ваш отыгрыш персонажа.

**Сюжет.** На игре присутствуют различные силы со своими целями. Заметим, что силы эти, хоть и состоят из людей, людьми не являются. Пример – политическая партия. Она состоит из людей, но сама по себе не человек, хоть у нее есть и свои цели и методы, которыми она этих целей добивается. Все основные силы и их позиции мастера обозначили. Можно: в рамках той или иной позиции переосмыслить цели и методы. В рамках – это значит, что надо сперва понять, что данная сила хочет и почему – ведь персонаж, вступив, скажем, в партию, зачем-то это сделал. Хоть потому, что «все вокруг вступили, и я вступил».

Правда, здесь возникает засада – если в партию вступили все, потому что вокруг вступали все – то у партии не будет людей, понимающих четко, к чему эта партия стремиться. Такая партия неизбежно будет поглощена другими партиями или силами, люди которых лучше понимают, чего они хотят и что делают. Но это уже игровой вопрос – мастера либо попробуют найти игроков, которым интересно было бы действовать в партии сознательно. Либо – если игроки не найдутся – будет как будет, игра все решит, значит.

В принципе, на игре можно создать и позицию, не предусмотренную изначальными мастерскими раскладами. Возражений нет. Единственно, чтобы такая позиция была не странной маргинальной сектой, надо учитывать реальность, сложившуюся на полигоне. Скажем, группа последователей учения Рериха в Алькантаре будет воспринята странно, несмотря на то, что вроде бы она там могла бы быть. Но силовыми методами мастера странное давить не будут, оставляя все игре. С одним условием: мы готовы принимать странное, когда будут заполнены все обычные позиции. Вот если у нас будут годные, сильные представители всех партий и Церкви, и города, и деревни, и рабочих, и крестьян, и интеллигенции – тогда пожалуйста, можно заявлять общество Рехихов. На самой игре, понятное дело, мастера не могут запретить образование рехиховского кружка никак – потому можно воспользоваться этой «дырой» и протащить туда что угодно. Но здесь мастера рассчитывают на игроковскую сознательность.

Мастера не будут рулить сюжетом более плотно. Есть правила, есть позиции – все остальное дело игроков.

Все, что не запрещено – разрешено! Очертив рамки своих полномочий, все остальное мастера отдают игрокам.

## Игры

- ¡No pasarán! ¡Hemos pasado! 2012. Центральный регион. Белоконов О. (Азрафель), Прудковская О. (Хэлка Ровенион) и др. – [spain2012.ru](http://spain2012.ru)



## Тишина и поношенные вещи



Причуды пожилого джентельмена (2010)

**В**ступление предлагаю пропустить – надеюсь, вы ненавидите вступления так же, как и я. Не буду размусоливать, как, да почему, да зачем я пришла к мысли делать именно такие игры. «Оно любило осуществляться». Возможно, ролевая игра и не лучший инструмент для такого рода вещей, но так как ни театральной группы, ни арт-группы у меня под рукой не случилось, пришлось использовать то, что оказалось доступно.

Ценность имеет только то, что реально произошло, а не причины, побудившие, или идеи, вкладываемые; поэтому перейдем сразу к делу. Первый такого рода эксперимент назывался «Последний Гамлет» (2006): игра в театр, в центре всего – спектакль.

Преамбула такова. На дворе альтернативные 90-е годы: анархия, разруха, бандитский беспредел, голод. Все выживают как могут, и коллектив провинциального драматического театра не стал исключением. Кто из персонала поус-

пешнее и умеет вертеться, тот как-то нашел себя в новой жизни; неудачники же приходят в здание театра каждый день – топят креслами случайно сохранившуюся там дровяную печь. Они уже ни на что не надеются, когда внезапно от одного из новоявленных хозяев города приходит предложение: сыграйте для меня «Гамлета». Платой за спектакль будут еда, топливо, защита – хоть какой-то шанс пережить надвигающуюся зиму. Как бы плохо эта труппа ни была готова, им предстоит играть, чтобы жить.

Первая часть игры прошла как репетиция и породила множество шуточек. «Волчица ты, Офелия, о нимфа». Нервно, но весело. Потом явились зрители, и начался спектакль – такой, каким его могут поставить ролевики, играющие в актеров. Ясно было с самого начала, что постановка получится так себе; но идея была в том, чтоб играть как получается, и даже если не получается ничего – все равно играть.

Для заказчика – человека, всю жизнь занимавшего чу-



жое место – сольный просмотр «Гамлета» был таким своеобразным средством обратить взгляд внутрь себя. Но его друзья-бандиты, обиженные, что их не позвали на представление, пришли без приглашения и внесли в программу вечера некоторые изменения. Это выстреливает, когда по ходу пьесы актер-Гамлет убивает актера-Полония. Один из зрителей-бандитов выходит на сцену и, слегка разбавляя блатной феней, цитирует Стоппарда:

*Актеры! Механики дешевых мелодрам! Это не смерть! Вы кричите, давитесь, ползаете на четвереньках – но ни у кого это не рождает ощущения смерти – никого не застает врасплох, чтоб в мозгу у них что-то прошептало: «Однажды и ты будешь умирать». Вы умираете столько раз; как же вы рассчитываете, что они поверят в смерть подлинную?*

Здесь бандит вынимает пушку и расстреливает актера, изображающего только что убитого Полония. Поясняет свои действия опять же по Стоппарду:

*Я говорю о смерти – а этого опыта у вас нет – и этого не сыграешь. Вы умираете тысячу случайных смертей – но в них нет той вытесняющей жизнь силы – и ничья кровь не стынет. Потому что, даже умирая, вы знаете, что вернетесь, только переменяв шляпу. Но никто не приходит после смерти – и никаких аплодисментов – только тишина и поношенные вещи – и это – смерть...*

По инерции актеры продолжают пьесу до смерти Офелии и ее, мертвую, выносят на сцену. И эту актрису бандиты расстреливают. Тут как-то сам собой происходит антракт.

По идее, в этот момент могло бы случиться некоторое озарение. Эти персонажи, актеры, погибли сейчас из-за своего отказа играть, или позже, на улицах вымерзающего города; впрочем, извернуться и выйти как-то всегда можно. Либо они могут умереть, играя «Гамлета», идеально завершив свои несовершенно сыгранные роли, оставшись частью чего-то бесконечно большего, чем они сами. Тут каждый должен сделать свой выбор: жить ему Машей из второго состава или умереть королевой Гертрудой?

Ну, то есть я как-то так все это себе представляла, когда придумывала. Жизнь внесла свои коррективы. Часть актеров решила погибнуть с весьма отважной, хоть и крайне нелепой идеей на вооруженных бандитов напасть. Остальные сгруппировались и быстренько переделали финальную сцену «Гамлета» под хеппи-энд – никто не умер! Грозное бандитское «не верю!» заставило их на голой импровизации выдать другую версию того же хеппи-энда. После этого стало ясно, что больше из игры ничего не выйдет, и мы свернули этот трагибалаган.

Вроде бы, утешала я себя, ценность игры в том и состоит, что игроки могут прыгнуть выше головы и выдать

что-нибудь невыносимо прекрасное, а могут найти самый простой путь и с него не сворачивать. Если же просто не оставить им выбора, кроме того прекрасного, тогда в чем будет его, прекрасного, ценность? Студентов-теологов надо в обязательном порядке направлять на мастерскую практику, чтоб прочувствовали вопросы теодицеи и свободы воли изнутри.

Поэтому, когда я снова набралась окаянства, чтоб играть с той же темой, то уже проложила железобетонные мастерские рельсы. Игрокам была оставлена некоторая свобода в том, как им действовать, но не в том, что им делать. Источниками, помимо неизбежного Стоппарда, стали «Волхв» Фаулза и «Дом, который построил Свифт» Горина, а также история корабля «Мария Целеста». Без истории «Титаника» я старалась обойтись, получалось не всегда.

Сюжет игры укладывается в цитату из Горина:

*– Эту шутку произнесите погромче. После нее я упаду. Все молча склонятся надо мной. Подойдет доктор, констатирует смерть и составит протокол. После этого я исчезну. Совсем!*

*– И даже не выйдете на аплодисменты? – спросил кто-то.*

*– В этот раз – нет.*

*Актеры переглянулись.*

*– Аплодисментов может и не быть, – заметил Глюм. – Это вам кажется, ваше преподобие, что всех уж так интересуется игра вашего ума. Публику волнует совсем другое.*

Публику волнуют, например, таинственные исчезновения, потому сюжет игры строится вокруг одного из них. Более полувека назад, вскоре после войны трансатлантическая яхта «Гайя» покинула порт. На борту играла музыка, кружилась в танце пары, белозубо улыбалась бравая команда.

Через две недели «Гайя» была обнаружена среди океана. Яхта не несла никаких следов повреждений, нанесенных стихией или людьми. Корпус, оснастка, внутреннее убранство и груз сохранились в почти идеальном состоянии. Все деньги и ценности хранились на своих местах. Но на борту не было найдено ни единого человека, живого или мертвого. Обнаружившие «Гайю» матросы клялись, что яхта выглядела покинутой несколько минут назад: занавеси покачивались, шампанское пенилось в наполненных до краев бокалах.

Через несколько лет в газеты просочилось сообщение, что один человек на яхте все же был найден – мальчик-подросток в тяжелой горячке. В нем опознали сына владельца яхты. Он выжил, но никаких сведений, открывающих тайну «Гайи», от него не поступило. Став взрослым человеком, от общения с исследователями и любопытствующими он уклонялся. А таких набралось достаточно – за полвека несколько сотен самых разных людей, от океанологов и историков до уфологов и меди-

умов, пытались разгадать загадку яхты «Гайя». Выдвинуто множество разнообразных версий, но ни одна из них не объясняет произошедшее полностью.

И вот, более полувек спустя этот некогда подросток, а теперь уже престарелый джентльмен отправляет письмо в Кембриджский университет. Ранее, пишет пожилой джентльмен, существовали препятствия к тому, чтоб он раскрыл те обстоятельства дела, которые ему известны. Теперь же он полностью готов предоставить себя услугам группы рекомендованных университетом молодых ученых, интересующихся историей «Гайи». Преклонный возраст не позволяет ему самому предпринять путешествие, потому он ждет гостей в своей усадьбе в Ланкашире.

Деканат Кембриджского университета с благодарностью принял предложение. Конечно же, старались отобрать для этой поездки только серьезных исследователей. Но история «Гайи» уж очень притягивает разного рода одержимцев, потому в группе оказались и журналист, и кладоискатель, и медиум. Впрочем, и сам пожилой джентльмен, по слухам, склонен к некоторым причудам...

Причуды его вызваны тем, что сам он, считавшийся всю свою жизнь символом загадки «Гайи», никогда на ней не бывал. Настоящий сын владельца яхты пропал вместе со всеми своими родными, и этим воспользовались аферисты, чтобы выдать другого мальчика за него. Афера удалась, наследство владельцев яхты и их родственников перешло к подменышу. Про тайну же, о которой его спрашивали всю его жизнь, он ничего не знал. С возрастом, однако, играющий чужую роль человек погружался в историю «Гайи» все глубже и глубже. В последние годы он стал нанимать не востребуемых в своей профессии актеров, чтоб они играли для него роли людей, бывших на «Гайе». Пожилой джентльмен задавал актерам разные варианты отношений между теми людьми, разные сценарии того, что могло происходить на «Гайе» перед их исчезновением или даже привести к нему.

Скоро некоторые из актеров так сроднились со своими персонажами, что утратили связь с реальностью. Потому часть игроков получила вводные вида «у вас 1947 год, и вы путешествуете на яхте «Гайя». Другие вводные выглядели так: «ты – актер, нанятый, чтоб играть одного из пассажиров «Гайи». Постепенно эта роль стала увлекать тебя больше, чем твоя реальная жизнь. Вне ролей многие актеры между собой не общаются, так здесь заведено».

В этом пласте игры было все традиционное для игр: интриги, перепутанные любовные линии, скелеты в шкафах, шантаж, драгоценности, наследства. Просто для одних персонажей это было самой их жизнью, для других – темой сегодняшней импровизации, которую нужно сыграть как следует.

Трое из актеров прибыли совсем недавно; у них есть своя задача здесь – они чрезвычайно обижены пожилым джентльменом и хотят выбрать момент, чтоб отомстить ему. И есть еще кое-кто, у кого особые планы на этот вечер.

Первый акт проходит как чаепитие в саду. Пожилой джентльмен знакомится со своими гостями, занимает их беседой, показывает им фотографии. На этих фотографиях хорошо видны лица пассажиров яхты. От конкретных вопросов джентльмен уклоняется. Потом он предлагает провести спиритический сеанс, чтоб вызвать духов пассажиров яхты и узнать у них, что с ними случилось. Гаснет свет, все берутся за руки... Тут из дома доносятся музыка, гостей приглашают пройти в зал.

Второй акт – великосветское мероприятие будто бы в салоне роскошной яхты. Танцы, смех, дамы очаровательны, мужчины галантны, стюарды разносят шампанское. Гости незаметно присоединяются – почему бы не подыграть пожилому чудаку? Актеры играют роли светских людей, светские люди играют роли любезных хозяев. Жизнь бьет ключом.

В этом акте разворачиваются любовные, детективные и прочие сюжеты (не без обычного для игр «я решил забыть про наш конфликт» и «я отложил решение этого вопроса на завтра», но здесь это почти ничего не портит). Главное очарование этого акта для меня в том, что ни у кого нет ответа на вопрос, что же здесь на самом деле происходит. Пожилой джентльмен грубо мистифицирует своих гостей? Пытается в иноказательной форме что-то донести до них? В самом деле открыл для них окно в другую реальность? Ничего из этого – и все это сразу.

Танцевальная музыка резко сменяется тяжелым роком, начинается третий акт. На сцену выходят маскировавшиеся под актеров второго плана мстители – персонажи, годами лелеявшие походя нанесенную им пожилым джентльменом обиду. Он испортил им жизнь, а они испортят его праздник. Истеричный рассказ о загубленной жизни перемежается выстрелами. Через десять минут большая часть гостей и пассажиров яхты, кем бы они ни были, мертвы.

Но правила по смерти сводятся к тому, что «в этом доме умирают все и не умирает никто». Застреленные, только переменяв шляпы, оживают и на весь четвертый акт поступают в распоряжение Режиссера. Плавное нарастающий ритм театрального представления сменяется нервной киносъемкой. На ходу переписывается сценарий, распределяются роли, выстраиваются планы. Снимают вариации на тему сюжетов второго акта: другие версии того, что могло в нем произойти.

Пятый, финальный акт возвращает всем свободу воли, что бы под ней ни подразумевалось. Разные слои реальности сталкиваются между собой, как корабли и льдины. Человек, которого ты знал всю свою персонажную жизнь, внезапно говорит, что не намерен больше играть свою роль, и требует расторжения контракта. Исследователи не понимают, что им и у кого выяснять – что случилось тогда? что происходит сейчас?

Все обрушиваются с вопросами на пожилого джентльмена, но он молча улыбается. Горничная приносит ему на подносе письмо. Он берет конверт и, не вскрывая его, умирает, это по-настоящему. В конверте – чистый лист бумаги.

Горничная включает запись завещания пожилого джентльмена. В завещании он выражает надежду, что собравшимся доставил удовольствие устроенный им розыгрыш. К сожалению, никогда он не был тем, за кого выдавал себя с четырнадцати лет. Занимающий чужое место, сам всю жизнь пытался приблизиться к решению загадки «Гайи», но что там случилось и почему все исчезли, он так и не узнал.

Завершает действие искаженный мегафоном голос: «Посмотрите налево. В этом саду и в этих комнатах провели ночь на 21 августа 2010 года 22 человека. Все они бесследно исчезли, ни одного из них никто больше никогда не видел. Вот на этом столе пришедшие днем 21 августа уборщики нашли бокалы с шампанским. Вот эта аудиосистема была еще включена и играла танцевальную музыку. На этом кресле висела оставленная одной из гостей шаль... точную копию этой шали вы сможете приобрести в сувенирном магазине у выхода. Через полчаса собираемся у автобуса, туалет на автостоянке справа».

### **Тишина и поношенные вещи.**

Если бы кто-то спросил меня, что хотел сказать автор, пришлось бы как-то отвечать. Например, что игра про столкновение человека и Тайны. Даже став частью Тайны, человек не в силах постигнуть ее. По счастью, никто ничего такого не спросил, и все эту школьную обоснованность озвучивать не пришлось.

Игрокам некоторым вроде даже понравилось, у других хватило такта промолчать.

Игры такого рода не ставят целью дать что-то игрокам, донести до них важное, а могут в лучшем случае немного их развлечь. Для мастера же это, пожалуй, такой вот способ выразить свое видение реальности. Мир – театр, где все мы, путаясь в ролях, в меру своих способностей разыгрываем какую-то пьесу. Время от времени в нас стреляют – не за плохую игру и не за поступки персонажей, а просто так, вслепую. Есть надежда, что кто-то смотрит. Но аплодисментов может и не быть.

#### **Игры**

- **Последний Гамлет.** 2006. Центральный регион. Мария Грубая (Лота)
- **Причуды пожилого джентльмена.** 2010. Центральный регион. Мария Грубая (Лота)

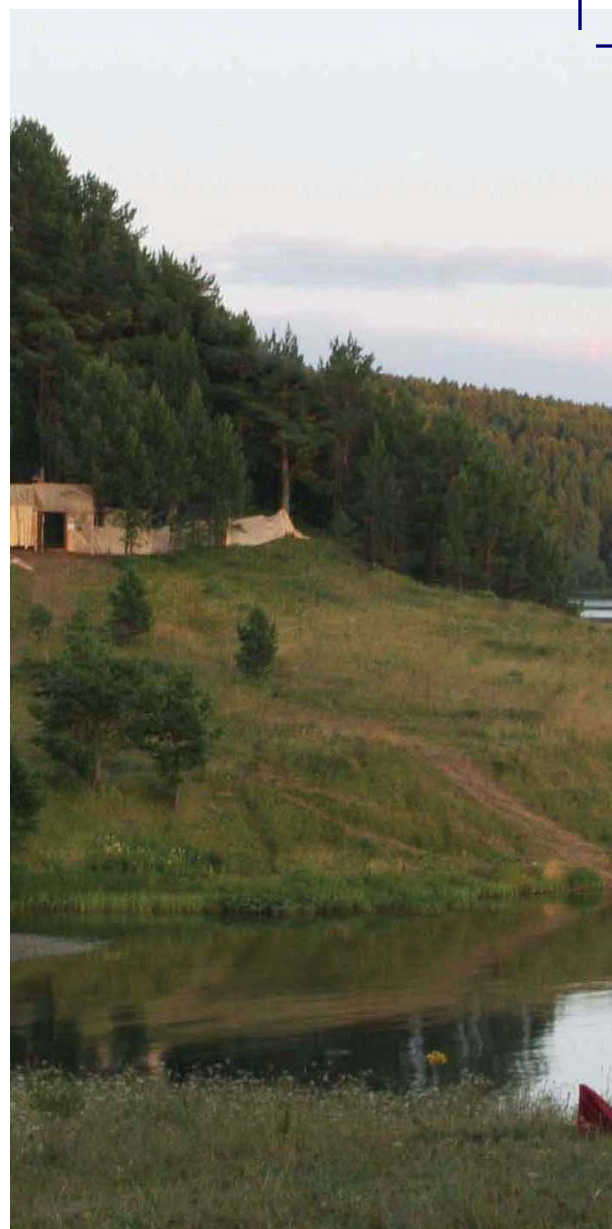


Юля Зубарева

Ольга Зубарева

Первый день игры (Ренессанс)

## Создание символьных ролевых игр



**К**акими бы ни были модели, погружающие человека в пространство игры, человек остается самим собой – жителем начала 21 века. Самые совершенные декорации, самые достоверные предметы культуры сами по себе не могут изменить его чувств, переживаний, картины мира. Непреодолимая грань между игроком и персонажем игры несколько размывается с помощью наделения персонажа некоторыми собственными чертами и присвоения неких культурных установок, характерных для отыгрываемого мира. Тем не менее, остается разрыв. Эмоциональный опыт достигается поступками персонажа, а присваивается игроком. Или не присваивается – когда он воспринимается как недостоверный: «Это же игра!».

А люди приходят в ролевую игру, чтобы пережить те

ощущения, которые испытывал персонаж книги, фильма, исторического события (Крестовых походов, например). Как же сделать переживания на игре искомыми, то есть приближенными к первоисточнику, и достоверными?

На этот вопрос была призвана ответить технология, называемая в настоящее время «символьной школой ролевых игр». Это не обучающая школа, имеющая последователей и научно обоснованные разработки. Это некий неформальный клуб единомышленников, для которых данные технологии являются максимально удобными для реализации заявленной цели.

Цель стоит еще раз сформулировать: «Достижение достоверного эмоционального погружения в мир, представленный ролевой игрой». Эталоном глубины эмоций в данном контексте выступает катарсис.



## Сеттинг игры

При создании символических игр определяется два вопроса:

- **Во что будем играть?**
- **О чем игра?**

Допустим, играть будем в Италию 40-х годов XIX века. Казалось бы, вот и ответ на второй вопрос. Конечно же, это будет игра о подпольщиках, тайных обществах, и, конечно же, там будет журналист, работающий под псевдонимом Овод! Может быть, и так. А еще не стоит забывать о загадочном графе Монте-Кристо, Итальянской опере, имперских орлах Австро-Венгрии! Можно ли искренне готовить перевороты, печатать прокламации, общаться с разбойниками Луиджи Вампы, которые проведут революционеров тайными тропами и готовиться к жертвенной смерти во имя свободы, если вся игра завязана только

на группу Мадзини? Что же делает переживания революционеров острыми и незабываемыми? Армия? Полиция? Да, конечно. Но, не только. Тайной жизнью можно жить лишь тогда, когда ты растворен в толпе таких же, как и ты. Только ты – другой. А должен ходить на бал к русскому послу, где вынужден наблюдать за сюжетом «Летучей мыши», считая его пошлым и банальным. Должен, исполняя врачебный долг, лечить полковника крепости, раненого разбойниками. Да, когда-то этот полковник, возможно, будет командовать твоим расстрелом. И свою агитацию подпольщики должны вести среди, в общем-то, благополучных людей. Это Рисорджименто. Оно повсюду и нигде. Как раз где-то между Миланом и Палермо.

Это – история. Это – история о героизме. Но героизм может быть разным, так почему же мы не выбрали, например, 300 спартанцев, а взяли именно этот период? Все просто: выбранная эпоха – это эпоха Романтизма, и данная игра будет о романтическом героизме. Вот и ответ на второй вопрос.

Для реализации идеи игры добавим в «сеттинг» еще несколько штрихов. Помимо всего вышеперечисленного, на игре еще есть маленькая приморская деревушка. Здесь трактирщик, конечно же, связан с контрабандистами. Именно к нему в таверну приходят встречаться торговцы оружием и революционеры группы Мадзини. Слава Богу, трактирщик даже не догадывается, насколько опасными бывают его посетители! В этой самой деревушке живет игрушечник – отставной моряк. И у него есть дочь. А вот здесь начинается другая история. Да не одна. Уже найдена Золотая цепь, Консуэло смотрит в окно на ночные улицы, и когда грохот карнавальных барабанов достигает своего апогея, на волнах появляется бегущая девушка...

Осталось понять, почему Грэй найдет Ассоль. Почему Овод непременно будет расстрелян. Откуда возьмутся деньги на восстание, алые паруса и дом с Золотой цепью (заметьте, работающий на электродвигателях типа двигателей Барлоу – изобретены в 1824 году!). То есть, собственно, создать игру.

## Методика создания символической игры:

### Семантика игры

Важным моментом является выбор названия игры. Оно должно быть символическим. Чтобы предмет стал символом, проще всего преобразовать его через семиотический треугольник. В семиотическом треугольнике выделяют:

- **Имя – языковое выражение объекта (как?).**
- **Денотат – обозначаемый предмет (что?).**
- **Содержание имени – выражаемое именем суждение (для чего?).**

Таким образом, каждый объект в рамках игры, каждое явление в игровом поле отвечает на три вопроса:

- **Как или чем представлен объект (явление)?**
- **Что объект (явление) выражает?**
- **Для чего объект (явление) существует?**

Надо объединить через семиотические треугольники ключевые слова: Романтизм, Рисорджименто, Мечта. Ни одно из этих слов само по себе не описывает придуманную игру полностью. Романтизм: естественность, чувства. Рисорджименто: возрождение, свобода. Мечта: стремление, движение. Но слово «рассвет» семиотически близко к каждому. К сожалению, оно отягощено в современной культуре множественными аллюзиями. Чтобы вернуться к романтизму, как к культурному направлению, добавим слово «парус». Таким образом, название игры: «Паруса рассвета».

Это название является ее девизом, жанрово описывает поле игры – роман. При этом роман – выбранный авторами проекта жанр. Вполне возможно для постановки каких-либо иных акцентов, даже в романтизме, избрать иной жанр: мелодрама, трагедия и так далее.

Кроме как в создании названия, семиотическим треугольником необходимо пользоваться при введении в игру любого понятия, предмета, события. Так сам участник проекта получает свое третье значение: содержание имени. Первые два: игрок и персонаж. Содержание имени участника проекта – то, к чему стремится игрок действиями своего персонажа. Это пик развития игровых отношений. В проекте «Паруса рассвета» этим третьим является Герой. Если в процессе жизни персонажа он не стал Героем, значит, в той части игры, которая традиционно имеет название «посмертие» и выполняет связующую функцию между разными ролями у игрока в рамках непрерывного игрового процесса, он выводится на линию совершенного подвига. Необходимо помнить, что Герой – это человек, изменивший мир вокруг. Необходимо заранее продумать, что с героями произойдет после подвига.

Только тогда, когда все точки игры обретут свое содержание, не останется зазоров, вызывающих сомнения в истинности происходящего. При этом используется выбор денотата в проекции предмета на игру. Так парус является частью такелажа судна. Но у нас игра – не о путешествиях по морю, хотя море совсем рядом с игровым полем и опосредованно влияет на него. Парус – оснастка для передвижения с помощью ветра, символ особого рода отношений между людьми и стихиями, использование силы стихий в достижении собственных целей. Костюмы, игрушки, оружие, дома, города – все должно иметь свой денотат и свое содержание имени. Эта информация доносится до участников проекта через тексты, описывающие мир, создаваемый игрой.

### Геральдика игры

У каждого сообщества персонажей, у каждого направления деятельности на игре должен быть свой геральдический знак. Знание правил, цветов и знаков геральдики облегчает использование ставших во многом архетипических символов. Или, по крайней мере, символов, имеющих однозначное культурологическое прочтение. Это своеоб-

разный словарь, по которому участники игры учатся разговаривать на символическом языке. Когда изображению скрученной цепи придается некое дополнительное значение, вид золотой цепи, лежащей в подземелье, вызывает сложное сочетание чувств. Возможно, именно подобное переживание приведет участника проекта к озарению. Целью использования геральдики в игре является обучение участников во всем видеть символы.

Желательным является наличие персонажей, которые могут толковать знаки, показывать их, создавать новые, если того требует логика игры.

Костюмы персонажей, оформление домов, городов, общественных зданий так же должны иметь геральдическое прочтение: цилиндр и перчатки – принадлежность мужчины к свету, полотноный фартук и корзина – геральдические знаки углежогов. Красные пояса – знак разбойников и контрабандистов. Проставленный в конце письма знак пирамиды с глазом – знак принадлежности к масонскому обществу. И так далее.

### Нумерология игры.

Числа также являются интуитивно понятными символами. В различных нумерологических системах еще со времен Пифагорейского братства в числа закладывались сложные схемы, описывающие различные пути развития человека. Если жанром игры является трагедия, ведущим числом будет число три: персонаж, протагонист, антагонист. Но тогда надо быть готовым к тому, что носителями и толкователями символов будут некие экзистенциальные сущности (ведьмы в «Макбете», ангелы, Айнур в играх по мотивам произведений Дж.Р.Р. Толкина, Призрак у принца Гамлета). В романе ведущим числом является пентакль – это символическое изображение человека бытийного, свершающего, живущего, изменяющегося, несовершенного.

С учетом выбранного числа, вводим соответствующее число локаций, количество направлений социальной деятельности, количество профессий, определяем структуру городов, их планировку с точками напряженности (места, где концентрация игровых событий высокая). Даже перечень статей правил игры должно соответствовать выбранному числу. Это делается для того, чтобы создать фрактальность схем игры. Это, в свою очередь, обеспечивает непрерывность игрового поля.

Таким образом, получается пять основных положений правил игры:

- **«Экономика кредита доверия»:** находясь в состоянии совершения подвига, любой персонаж может получить необходимый ресурс в портовых складах, если приведет обоснования этой необходимости, которые кладовщик сочтет вескими. Все остальные элементы жизни персонажа не требуют зарабатывания ресурсов. Каждому персонажу выдается на начало игры определенное количество монет как символический пропуск в игровое поле.



• **Боевое взаимодействие:** любое боевое столкновение может привести только к ранению легкой или тяжелой степени. Смерть возможна только после судебного приговора к смерти и казни, если факт смерти констатирует врач. Действует огнестрельное и клинковое оружие, представленное безопасными моделями (приводится описание ТТХ безопасности моделей). Возможны пытки, связывание, заковывание в кандалы – без ущерба здоровья и достоинства игрока.

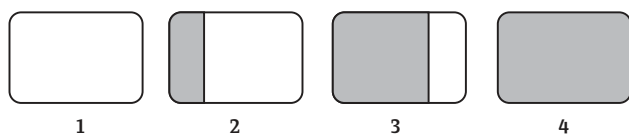
• **Посмертие:** после смерти персонажа игрок идет в портовые склады. Там ему помогут вернуться в игру (смотри правила по экономике).

• **Медицина:** каждый больной знает, как у него болит; каждый врач знает, от чего он лечит. С момента обращения к врачу врач определяет судьбу человека (выздоровел, остался калекой, умер).

• **Любовь.** Она или есть, или ее нет. Сексуальные отношения – отыгрыш по согласию сторон.

Дополнительно можно привести описание исторической ситуации, различных видов менталитета, список социальных ролей, профессий и дать список произведений.

На этом материале можно рассчитать пики активности игрового процесса для каждого участника. Обычно в симульных играх используется следующая схема изменения типов игры. Существует несколько типов игр, которые можно обозначить следующим образом:



Белое поле – «социальное» поведение

Серое поле – «ролевое» поведение

**На примере произведения «Алые паруса»:**

• **1 квадрат** – социальная игра. В рыбацкой деревушке живет дочь рыбака Лонгрена – Ассоль. Она каким-то образом общается с другими жителями деревушки, продает кораблики, которые мастерит ее отец. Если на игре воспроизводить только социальные взаимодействия Ассоль, то получится первый тип игры. Игрок, который играет Ассоль, наполняет ее имя определенным содержанием. Разные игроки будут играть Ассоль по-разному, несмотря на то, что ИМЯ будет одно – Ассоль.

• **2 квадрат** – «ролевое» поведение за счет раскрытия творческого потенциала персонажей. В жизни Ассоль появился Сказочник, который рассказал ей про корабль с алыми парусами и тем самым присвоил ее имени ДЕНОТАТ –

«девочка, ожидающая чуда». Когда у имени появляется денотат, помимо социального поведения на игре появляется «ролевое». Ассоль уже не просто продает кораблики, она ждет своего принца на корабле с алыми парусами, и многие ее поступки теперь определяются ее денотатом. (Заметим, что данный денотат характерен не только для Ассоль, он может быть присвоен разными именами).

• **3 квадрат** – метафизическая игра, где человек является творцом системы внутри системы. Капитан Грей появился в деревушке и узнал историю Ассоль. Он сам присвоил себе денотат «ожидаемого принца» и воплотил в реальность чудо, которое ждала Ассоль. Таким образом, Грей сам перешел из первого типа игры во второй, присвоив денотат, но не остановился на этом и перешел в третий тип игры, стал творцом чуда. При этом он придал имени Ассоль ЗНАЧЕНИЕ – «девушка, которая верила в чудо и благодаря своей вере в чудо его дождалась». Для Ассоль замкнулся семантический треугольник «имя – денотат – значение», и обычная социальная игра стала игрой со значением.

Если такие же семиотические треугольники будут у Грея, у Овода, у других персонажей – это выведет игроков из социальной игры в метафизическую, и тогда уже не будет возникать вопросов, почему Овод будет расстрелян.

Выбирать тип игры игрок должен сам. Если он хочет остаться на уровне социального взаимодействия – это его выбор. Хочет идти дальше – ему предоставляется эта возможность. Потому что существует еще и 4-й тип игры, в котором ее участники изменяют правила мира.

• **4 квадрат** – пространство-образующие игры, формируют мировоззрение. Это игра Сказочника. Он увидел девочку, придумал для нее сказку, сделал так, чтобы она поверила в нее, и эта сказка воплотилась в жизнь. При этом он не менял мир, он изменил взгляд девочки на этот мир, он дал ей другую точку зрения. Переписывать правила игры на самой игре – это не менять мировоззрение. Менять мировоззрение – это, пользуясь правилами, придавать игре дополнительное значение.

На игре у некоторых персонажей денотат может быть присвоен заранее, для других денотат может появиться на игре, если есть желание в это играть. Денотат могут присваивать не только мастера, но и игроки. Для этого в организации проекта необходимо определиться с теми самыми «носителями и толкователями символов». Это хранители мира игры, которые способны помочь другим участникам выйти на позицию «со-творения» игры.

## Послесловие

Данный игровой проект никогда не проводился. Рассчитан на 150-200 человек.

*Действие превыше антуража.  
Герой эпохи – бедно одетый человек с двумя мечами (Улицы Киото)*

Ольга Прудковская (Хэлка Ровенион)

## Компромат, плагиат и доверие игроку

*Минималистичная игра. Повторение пройденного.*

# З

ачем и почему мастер делает игру – тема для отдельного исследования. Любовь к первоисточнику и желание пересказать его языком ролевой игры; желание поработать в хорошей компании, мечты о славе; синдром демиурга. Неважно. Мастер начинает создавать ролевою игру. Ему это зачем-то нужно.

Лозунг «Игра для игроков» я считаю популистским и неопределенным. Игра интересна именно тогда, когда мастер создает ее, исходя из своих предпочтений и представлений, минимально ориентируясь на пожелания игроков. Мастер мыслит новаторски, игрок – по инерции.

Но без игрока игра невозможна.

О взаимоотношениях мастера и игрока перед игрой и на игре я и собираюсь поговорить в этой статье. Я полагаю, что мастер должен быть авторитарен, но при этом доверять игроку, что многие известные приемы (от использования игротехнических персонажей до правил по оглушениям) вредят играм, что предыгровая подготовка способна и должна заменить большую часть мастерской работы на игре.

Мне приходилось принимать участие в очень разных проектах, часто – построенных на диаметрально противоположных принципах. Например, роль правил на жестко сюжетной ролевой игре по Толкину – очень небольшая, и многие такие игры наследовали правила от своих предшественников; роль правил на играх Аскольда огромна, и значительная часть доигровой подготовки связана именно с изучением игроками правил. Отношение к достройке игроком игрового мира может совершенно разниться, как и принципы использования игротехников, создание тайм-планов, вопросы антуража и АХЧ. Под влиянием Павла Прудковского, Ольги Белоконь (Азрафэль) и Андрея Сапожникова (Аскольда) я сформулировала для себя, как выглядит «золотой стандарт» ролевой игры, в котором мне интереснее и удобнее всего работать.

Прежде всего, игра должна быть насыщена действием. Игра не может быть построена только на отыгрыше, эмоциях, атмосфере. Но **действие провоцирует эмоции**. В конечном итоге, меня интересуют переживания игрока, но голые переживания, не основанные на действии – «игра на пенечке по Нежданову» – никогда не бывают достаточно ценными.

Действия персонажей, осмысленные после игры, должны сложиться в связные истории. Важное отделяется от второстепенного. Послеигровая рефлексия (обсуждение, дискуссия, отчет, рецензия, творчество по мотивам игры) – для меня очень важна.

Что касается технических деталей – я считаю наиболее интересным «классический», многими любимый формат: летняя полевая игра на 100-200 человек. Идеологически важны два НЕ: на игре нет игротехнической команды и прописанного заранее сюжета.

Что есть. Есть **игроки**, у игроков есть **вводные**, игроки взаимодействуют **по правилам**.

## О вреде игротехнических персонажей

Я много работала (и, возможно, буду еще работать) с разными МГ в качестве игротехника, мастера по игротехнике, мастера, формулирующего задачу для игротехников. И я пришла к выводу, что **игротехнические персонажи игре скорее вредят**.

- Во-первых, проблема взаимопонимания. Даже очень исполнительный игротехник может ошибиться, не понять мастера, прийти за грузом к не тому мастеру, заблудиться и т.д. (Ситуация мастера в игротехнической роли достойна отдельного рассмотрения. Мой опыт говорит: нет, это очень опасно. Мастер теряет не только ценные мастеро-часы, которые мог бы потратить на улучшение игры или банальный отдых; он теряет в первую очередь объективность восприятия).

Также долго можно говорить о том, что сознание игротехника меняется не к лучшему. Под влиянием усталости и частого отыгрыша смертей в головах игротехников появляются опасные мысли: «я работаю на игру и могу чуть-чуть проигнорировать правила» или «я работаю на игру; эти игроки мне прямо обязаны».

- Во-вторых, игротехники – это очень простой и доступный инструмент; соблазн использовать его, чтобы немного улучшить игру («добавить движухи», например), чрезвычайно велик. К сожалению, это не всегда уместно. Это почти всегда неуместно.

- В-третьих, несмотря на передовые технологии маскировки, игротехника хорошо видно. Игрок понимает, что играет не с игроком. Перед ним сущность, с которой надо вступить в бой (не испытывая моральных терзаний, которые персонаж бы получил, сражаясь с неигротехническим персонажем)/от которой можно получить нечто ценное/которая может продемонстрировать нечто захватывающее и красивое (последняя мысль мне кажется наиболее опасной, так как сводит персонажа – лицо действующее – к наблюдателю).

Тут можно сказать, что хороший игрок должен быть вролен и не задумываться о таких вещах. Нет. Собственно, «глубина отыгрыша», «вролинг» не самоценны. Многие хорошие игроки одновременно с отыгрышем персонажа просчитывают и анализируют ситуацию. Такой анализ может вредить игре, может помогать, чаще – помогает.

## О том, что следует сразу расставить точки над «и»

Я считаю, что **решение игрока поехать на игру должно быть взвешенным**. Только тогда можно говорить о доверии. Игрок должен понимать, что потребует от него подготовка к игре и какими опасностями для физического и психологического состояния грозит игра.

Когда МГ уже создала концепцию и начинает набирать игроков, – очень важно сразу отсеять тех, с кем на этот раз мастерам не по пути. Мы традиционно пользуемся термином «Большой Красный Флаг», позаимствованным из советского анекдота об иностранце, просившем



ограждать опасные места красными флажками и не заметившем большой красный флаг на въезде в СССР.

Испугать слишком сильно гораздо лучше, чем испугать недостаточно.

Тяжелые бытовые условия, моделирование пыток и изнасилований; моделирование изменений сознания персонажа (ситуация отыгрыша, например, безусловно-го подчинения, не раз оказывалась болезненной). У разных людей разные представления о святотатстве, так что и моделирование религий следует оговорить.

Наличие или отсутствие кросспола, сухой закон, ограничения на курение...

И, конечно, мастеру не следует ничего обещать игрокам. «Мы обеспечим подвоз воды» или «у каждого будет своя вводная». Невыполненное обещание вызывает массу негативных эмоций; приятный сюрприз от МГ – массу положительных.

Подытоживая, скажу – мастеру лучше всего обещать игроку только кровь, пот и слезы. Тогда никакие ожидания не будут обмануты.

### О создании игрового пространства

Моделирование больших локаций, обычно городов, – хорошая ролевая традиция, до сих пор себя не исчерпавшая. Для меня важно, что в таких локациях **никакие сущности не должны возникать из ниоткуда и уходить в никуда**. Самый ужасный антипример тут, конечно, – игротехник, убивающий персонажа и исчезающий с полигона навсегда. Точки входа и выхода персонажей, информации и игровых предметов на полигон (почтовая станция, достигнув которой, беглец уже не может быть изловлен стражей; контрабандистская тропа; почта) должны быть известны игрокам. Немаловажно, что система должна быть замкнутой не только во время моделируемого на игре периода, но и до него. Очевидно, что в прошлом персонажей не должно быть ситуаций, в которых важную роль сыграл отсутствующий на игре персонаж (подробнее об этом будет сказано в разделе о «компроматном движке»).

Когда пространство выбрано, самое время населить его персонажами, – костяк «ролевки» («кастинга») лучше создавать силами сюжетников. Всегда нужно держать в голове, что этот набор ролей претерпит изменения: какие-то сообщества персонажей увеличатся, на какие-то роли не найдется игроков. Но показать потенциальным игрокам – кто населяет мир – совершенно необходимо. И тут на помощь мастеру приходит **плагиат**.

Возможно, на земле существует гениальный мастер, способный сочинять сюжеты из ниоткуда и воспламенять ими сердца; я себя к таким мастерам не отношу. Цитирование, заимствование, «пасхальные яйца» и другие виды апелляции к культурному контексту безусловно идут игре на пользу.

Эмоции, вызываемые темой игры, накладываются на «личный первоисточник» персонажа, и это весьма сильно мотивирует игрока.

На «Улицах Киото» (2011) я использовала несколько видов заимствований:

- **заимствования из художественной литературы и из кино** об отыгрываемом периоде: 1853-1868, эпоха бакумацу – очень популярная в Японии тема, знаменитые фильмы «Табу», «Сумеречный самурай», «Последний меч самурая» раскрывают именно ее, как и многие другие, менее известные, а также романы спектакли, аниме и манга. Прогруз игрока, чей персонаж был создан путем прямого заимствования, был сравнительно простым и удобным, ему просто рекомендовался тот или иной фильм;

- **заимствования из мировой литературы** – например, сюжет «Принца и нищего» – история о похищении из дворца юного принца, будущего императора Мэйдзи;

- некоторые заимствования имели **вид прямой цитаты**, но на самом деле являлись чем-то совершенно иным. Например, похищенный принц некоторое время выдавал себя за немую девочку – а окружающие его игроки считали, что столкнулись с очередной цитатой (немая девочка – персонаж известного аниме-сериала по теме, «Железный миротворец»).

### «Компроматный движок», фрактальный сюжет и работа игрока над игрой

Так называемый «компроматный движок» – это способ построения сюжета игры, при котором от каждого игрока ожидается весьма серьезная вовлеченность в этот процесс. Термин предложен МГ «Фиолетовый бизон», впервые обкатан на игре «Глас Рассудка» в 2003 году. От игрока при работе над персонажем требуется придумать ситуацию, действие, совершенное персонажем в прошлом и угрожающее крупными неприятностями в настоящем.

Впоследствии из этого сырого материала мастер создает плотное, перенасыщенное поле микросюжетов.

На игре «Улицы Киото» игрокам предлагалось поработать над двумя ситуациями – они обозначались как пункты «Долг» и «Тень» в заявке. Пункт «Долг» в соответствии с японским мировоззрением предполагал, что у любого персонажа есть некий известный или неизвестный благодетель. Пункт «Тень» – что в смутное время каждый персонаж на игре уже успел совершить поступок, грозящий ему смертью.

К примеру, игрок А на игре – гейша, которая имеет в «Тени» историю о раненом юноше, которого она укрывала от преследований (распространенная в истории периода ситуация; именно так нашел жену один будущий премьер-министр Японии). Игрок В в «Долгу» перед женщиной, которая спасла его после от политических оппонентов. Игрок С – высокопоставленный чиновник – имеет в «Тени» кровавую историю и кровного врага. Игрок D хочет держать конспиративную квартиру, и его очень просто свести с игроком С и сделать свидетелем покушения В на С. Мастерам остается еще написать для В и С историю о том, как С заставил отца В совершить самоубийство, свести D с якудзой, С – с его кру-

гом общения, А – с клиентами, и можно считать, что всем четверым есть во что играть. Вернее сказать, это малая часть информации и завязок, которые они получают – у каждого есть по второму «пункту компромата», кроме того, они наверняка окажутся связаны еще в какие-то истории.

Причем большинство этих историй и конфликтов объединены общей идеей. Позволю себе процитировать статью Паши Прудковского из серии «Как мы делаем игры»: «Здесь речь идет о разрешении некоторого противоречия: с одной стороны, множество микроконфликтов между отдельными персонажами интереснее, чем глобальный конфликт, заставляющий всех персонажей выбирать одну из двух сторон. Но с другой стороны, у игры таки должен быть некий единый конфликт, лежащий в основе большей части происходящих на игре событий, и желательно – на основе достаточно вечных жизненных ценностей. Понятно, что речь идет не о прямой конфронтации между двумя частями полигона, скорее – о внутренних противоречиях, побуждающих большую часть персонажей как-нибудь менять ситуацию. В формулировке Азрафель противоречие снимается т.н. **«фрактальным сюжетом»: общий для всего полигона конфликт многократно повторяется в противоречиях между отдельными группами персонажей, и далее – в отношениях между персонажами.** Это приводит к тому, что личная проблема практически любого персонажа может быть легко обобщена до глобальных проблем, что дает игроку ощущение влияния на судьбы мира в процессе его разрешения личных микроконфликтов». От себя замечу: обычно игроки хорошо чувствуют основной конфликт, без подсказки предлагая истории, развивающие основную тему игры.

Плюсы «компроматной системы» таковы:

- *игрок изначально настроен работать над микросюжетом совместно с мастером;*
- *игрок дает характеристику своему персонажу, описывает характерную для него манеру поведения. Это гораздо более простой и полезный для игры способ, чем применяющееся на некоторых играх анкетирование.*

Минусы:

- *трудоемкость. Мастер по сюжету будет серьезно загружен обработкой, сведением воедино и окончательным согласованием с игроками;*
- *лень и неорганизованность игроков, мешающая им создавать микросюжеты в срок.*

Я предпочитаю такой способ работы: таким игрокам дается готовая вводная, ими затыкаются дыры в уже написанных сюжетах. Таким образом, изначально мотивированный и изобретательный – пусть даже и малоизвестный – игрок способен оказаться в центре игровых событий, поскольку другие игроки будут включаться в его микросюжет.

## Время на игре

Меньше всего вопросов игроков вызывают игры в формате реального времени. Это интуитивно и просто, достаточно лишь запомнить даты игровых событий.

Но есть ситуации, когда в интересах игры «ускорить» время. На «Улицах Киото» и «¡No pasarán! ¡Nemos pasado!» (2012) нас интересовало функционирование экономической модели. На обеих играх чрезвычайно важна была не только тема возвышенного героизма, но и ситуации, в которых героическим или преступным является добывание пропитания для себя и других.

Кроме того, ускорение времени позволяет включить игровые события в контекст истории – когда полигон получает отклик на свои действия. Это усиливает ощущение большого мира вокруг – хотя игровая локация ограничена, а число игроков невелико.

Должна отметить, что вопрос «какое у нас число» – крайне повторяемый. Осознать ход времени не так просто, игроки неизбежно путаются. Мастера должны поддерживать ощущение хода времени – выпуском газет с указанием даты, написанием писем. На играх, где время ускорено, прекрасным маркером являются праздники (тема праздников на играх – особая, зачастую весьма болезненная. На праздники опаздывают, праздники не ощущаются как праздник – потому что нет долгих дней рутинного тяжелого труда. Игроки, занимающиеся подготовкой праздника, должны быть тщательно прогружены и мотивированы на создание короткого, яркого, заметного, экспрессивного действия).

## Модель – выразительный язык, доступный мастеру

Я считаю, что при создании правил мастер должен анализировать весь свой игроцкий и мастерский опыт, выбирая нужное и отбрасывая стереотипы.

Многое вызовет у игроков неудовольствие.

Например, много нареканий вызывает отказ от таких вредных моделей, как «кулуарка», оглушение и связывание. Все три эти модели позволяют легко вывести персонажа из активной игры. Быстрое бесшумное убийство силами одного персонажа гораздо менее интересно и ценно для игры, чем более сложные способы, требующие планирования, кооперации и поиска уязвимых мест врага. Оглушение и связывание – пример простого решения там, где существуют более конфликтогенные, яркие и зрелищные. Мне не раз приходилось видеть, что персонажи прибегают к оглушению там, где можно было бы организовать арест с угрозой оружием, вызов на поединок, захват заложников или драку. Простота связывания и запираания означает, что о персонажах будут забывать – вместо интересных судов, допросов, требования выкупа, просто отпускания пленника на все четыре стороны – потому что сторожить некому – игрок получит часы игры с самим собой в ограниченном пространстве (связывание

«по жизни» хотя бы дает пленнику развлечение в виде выпутывания из веревок).

Далеко не всем играм нужны аскольдокарточки, электронные девайсы, чипы, сертификаты, паспорта персонажей, экономика, демография, специальные компьютерные программы и другие достижения ролевой мысли. Но правила моделирования нужны абсолютному большинству игр. Собственно, модель – определяющая часть для языка ролевой игры. У кинорежиссера есть пленка, у художника – бумага или холст. У мастера игры есть модель.

Я знаю, что игра может состояться с минимумом моделей: на энтузиазме и «вролинге» участников. Но я считаю, что в таком методе делания игр уже все сказано мастерами тирионских мистериальных проектов.

Фактически, достаточно одной проработанной модели и нескольких вспомогательных, регламентирующих второстепенные моменты игры. На «Улицах Киото» карточная модель обслуживала заложенную в игру идею Судьбы, Нужды и Случая, которым должны были противостоять герои японской истории, то есть каждый персонаж игры. На «¡No pasarán! ¡Nemos pasado!» модель идеологии-на-бобах обслуживала, собственно, идею противостояния не столько людей или военных подразделений, сколько идею борьбы идеологий (вступающих в непрочные коалиции).

Правила моделирования, наконец, являются важным детектором того, говорят ли мастер и игрок на одном языке. Игрок, не желающий играть в то, что ему предлагает мастер (частая ситуация на играх по популярным темам), часто отсеивается именно на этапе обсуждения модели.

### Состав мастерской группы

Для подготовки игры нужно около пяти человек, работающих с игроками, сюжетами и моделями; на полигоне – еще пять-семь региональчиков, отслеживающих игру. Ядро МГ работает не менее полугода, региональчики готовятся около месяца.

Необходимо, чтобы на полигоне присутствовали ответственный за чиповку; мастер мертвятника; мастера моделей; сюжетник, работающий с выходящими из мертвятника игроками и координирующий работу мастеров, создающих для полигона письма, газеты и другие информационные объекты по ходу игры.

### Подготовка полигона

Вопросы антуража и атмосферы я, в целом, считаю второстепенными. МГ может уделять им внимание, а может не уделять, полностью доверившись игрокам.

Однако бывают ситуации, когда мастер довериться игроку не может. Я не беру игры Аскольда, на которых исследование грандиозного полигона, созданного мастерами и их помощниками, – важная часть игрового процесса. На «Улицах Киото» я хотела смоделировать город с тесными узкими переулками, в которых можно поте-

ряться и легко уходить от погони, кроме того, он виделся мне в коричневатых тонах старых фотографий. Стало очевидно, что гораздо проще купить ткань, разметить и натянуть стены силами МГ, чем убеждать игроков привезти нужное количество обтяжки подходящего цвета и не слишком мятого вида, а затем проконтролировать, чтобы они построили свои жилища в соответствии с мастерским планом.

### Работа мастера на игре

Собственно, после парада мастерам остается только сесть на пенечек и молиться.

Любовно выписанный мир более им не принадлежит. Игроки сыграют совершенно не так, как предполагал мастер. Игроки вывернут все наизнанку, проигнорируют потрясающие сюжеты, высосут свои – из пальца.

Так и должно быть.

Потом, заново прокручивая в голове события игры, собирая недостающее (недостающее всегда будет! Отследить игру даже на сто человек во всем ее многообразии – скорее всего, просто невозможно), конструируя из событий – завершённые сюжеты, читая отчеты, – мастер поймет, что все сложилось наилучшим образом.

Правда, три механизма влияния на полигон у мастера есть. От каждого из них можно отказаться, можно отказаться от всех сразу, но они есть.

#### • Информация из внешнего мира

Письма, радиопередачи и так далее; довольно трудно представить себе миры, в которых моделируемое пространство находилось бы в полном информационном вакууме.

Тут допустима некоторая жесткосюжетность (для «Улиц Киото», например, создавался таймлайн восстаний, вспыхивавших в разных уголках Японии; действия игроков, разумеется, влияли на исход этих восстаний).

#### • Новые персонажи

Я считаю конфликт неотъемлемой и основополагающей частью игры; сама идея компроматного движка предполагает, что противоречия между персонажами весьма сильны и в любой момент могут перейти в открытое противостояние.

Высокая смертность на игре – одновременно трагедия для мастера (убитые неминуемо уносят с собой в могилу интересные сюжеты); но часто и показатель того, что все идет как надо.

Десять лет назад в московском регионе следовало предостерегать игроков от чрезмерной жестокости; теперь, когда персонажи предпочитают «договориться» и «найти оптимальное решение» – эту жестокость следует, скорее, провоцировать.

Мертвятник должен становиться местом отдыха, возможно, непродолжительной рефлексии. Он ставит не точку, а запятую, чтобы игрок мог выйти второй, совершенно отличной от предыдущей, ролью. Помогая игроку



создавать второго персонажа, мастер по сюжету (а выпускать игрока на полигон должен именно он), может поддержать «провисающий» сюжет, запустить новую информационную ветку, в конце-концов, изменить баланс сил.

- **Обслуживание моделей**

Несомненно, весомым достоинством любой модели является ее автономность. Медицина-на-карточках, например, после начала игры совершенно автономна. Другие модели требуют обсчета.

- Авторитарность и жесткость мастера, сочетающаяся с доверием и вниманием к игроку.
- Требовательное отношение к подготовке.
- Отсеивание тех, с кем не по пути.
- Тщательная работа над микросюжетами.
- Толстый культурный контекст.
- Поощрение конфликта сюжетными и модельными средствами.
- Я считаю, что игра должна делаться именно так.

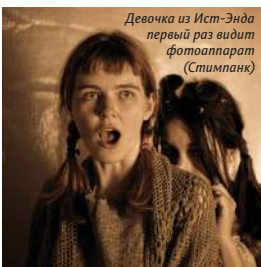
## Игры

- **Глас Рассудка VIII**. 2003. Центральный регион. МГ «Фиолетовый бизон». – [qopt.phys.msu.ru/pasha/glasras8/](http://qopt.phys.msu.ru/pasha/glasras8/)
- **Улицы Киото**. 2011. Центральный регион. Прудковская О. (Хэлка Ровенион), Синев А., Белоконов О. (Азрафель) и др. – [bakumatsu-game.livejournal.com](http://bakumatsu-game.livejournal.com)
- **¡No pasarán! ¡Hemos pasado!** 2012. Центральный регион. Белоконов О. (Азрафель), Прудковская О. (Хэлка Ровенион) и др. – [spain2012.ru](http://spain2012.ru)

Генерал Барака и Шива всегда на страже сил зла (Mortal Combat)



Девочка из Ист-Энда первый раз видит фотоаппарат (Стипанк)



Модель макрокарты (Lex talionis)



Игроки подчас недоумевают: «как они делают ЭТО?» (Стипанк: Лондонские хроники)

# GAME OF THE DEAD POSTMORTEM



Рисунок по мотивам игры (Game of the Dead)

Стя «Волчи Головы»  
Вампиры, панки и американцы (Lex talionis)



Бой-на-бумажках (Naruto)



## Как мы делаем Это

**В**сем привет, мы мастерская группа, у которой нет названия, так как нам не кажется нужным и интересным его придумывать. Зато вместо этого придумываем и делаем всякие ролевые игры. Мы считаем, что это исключительно творческий процесс и искусство. Нельзя научить кого-то делать ролевые игры, потому что объяснить кому-то докладом, семинаром, книжной статьёй как быть талантливым и создать предмет искусства – попросту невозможно. Вообще два творческих человека могут обменяться друг с другом только сифилисом или номером телефона. Поэтому все, что написано дальше будет про то, как конкретно мы делаем свои игры без подтекста привести вас к просветлению или Научить Мудрости, а просто чтобы рассказать о нашем подходе, а также перечислить некоторые занятные приемы, модели и фишки, которые мы придумали и успешно использовали.

Эта статья составлена в формате «вопрос-ответ» и при ее создании мы опирались на шаблоны подготовки семинаров КМДИ, которые единственные на всей планете имеют смысл, потому что они именно про то, как одна МГ делает свои игры, а не про общую бесполезную теорию.

### О подходе или Как мы Делаем Это (занидное и теоретическое, зато правдивое)

Наши основные принципы при создании игры:

- Игра для игроков.
- Игрока нужно обманывать
- Третий принцип цензурный и мы не можем написать про него в этой книге.
- Стиль превыше сути.

– *Какие области подготовки игры вы выделяете?*

– Никогда не задумывались, есть ли у подготовки игры «области». Нельзя рассказать о том, как мы делаем РИ «в целом», каждая игра создается своим способом и всегда по-разному. Но есть в этом процессе, некие общие моменты, присутствующие в той или иной пропорции во всех наших проектах. Это сюжет и индивидуальная работа с каждым игроком. И что САМОЕ важное эти два пункта всегда взаимосвязаны. Осознание того, чего хочет каждый игрок в рамках идеи нашей игры и воплощение этого в сюжете – основа. Мы не строим игру, полностью исходя из того, что хочет игрок, но в тоже время не загоняем игрока в железные рамки. Идеи игроков оживляют сюжет

и игру, а наш сюжет направляет эти самые идеи, создавая для всех игроков единое пространство игры.

– *На какие этапы вы делите предыгровую работу? Как их соблюдаете?*

– Каждая игра уникальна, бла-бла, ну вы поняли. Условно усреднив то, как мы готовим свои игры можно сказать примерно так:

• **Согласование идеи/концепции/жанра.** Анонс – согласие в МГ, залог успеха игры и радости для игроков. Произнесение вслух внутри МГ того, что будет делаться. Чтобы через полгода не выяснилось, что лебедь рак и щука, внутри творческого коллектива делают три разные игры и искренне считают, что все остальные члены МГ с ними абсолютно согласны.

• **Согласование подхода.** Ответ на вопрос как мы сделаем игру на этот раз, что для нас важно и как именно мы добьемся того, чтобы все вышло хорошо и насколько усердно мы будем вкалывать, сколько времени потратим и т.п.

• **Сюжет.** Понимание основных сюжетных веток и игрового мира, в котором будут играть наши игроки. Важно! Думаю о сюжете, мы всегда думаем про начало, и никогда не думаем про финал. А то от таких мыслей два шага до сюжетных рельс.

• **Работа с игроками.** Кто наши игроки, чего хотят. Чего они на самом деле хотят.

• **Создание правил и моделей.** Все это костыли и подпорки для сюжета, атмосферы. Можно вообще без них. Но если с ними – мы не стесняемся изучать опыт предшественников. Незачем изобретать велосипед, если кто-то уже сделал это за тебя.

• **Предыгровая работа.**

Из инструментов предыгровой работы мы активно пользуемся:

- 1) *Предыгровыми текстами о мире и событиях игрового мира, о персонажах игры.*
- 2) *Художественными текстами в стиле первоисточника.*
- 3) *Индивидуальным общением и работой с каждым конкретным игроком*
- 4) *Корректировкой сюжета под заявки игроков и наоборот.*
- 5) *Стильными жанровыми правилами и моделями.*
- 6) *Базой данных allrpg.info. Принимать заявки на почту это такое же извращение, как делать активные таблицы в ворде.*



Порядок подготовки игры соблюдаем плохо и зачастую все делаем только в зависимости от вдохновения.

– *Что – главная ценность в игре для вас?*

– Собственная творческая реализация; игра, и удовольствие, и эмоции, и интерес наших игроков; достоверная передача первоисточника и заявленного для игры стиля.

У этих пунктов нет приоритета. Они одинаковы по своей ценности и важности.

– *АХЧ, питание на игре, вода, бюджет. Как вы все это делаете?*

– АХЧ мы не любим и не умеем, оно как-то получается у нас само собой, но без фанатизма и выдающихся достижений в этой области.

Игроки едут на игру не есть, а играть. Если мастера хотят – могут завозить еду и включать ее во взнос, если нет – то нет. Главное предупредить игроков соответствующей информацией. Мы предпочитаем кормить игрока пищей духовной, а дошираки пусть везет сам.

Проблема воды придумана мастерами, желающими пить родниковую воду на живописных степных полигонах. Всегда проще сказать «воды на полигоне нет, берите с собой», забыв об этой проблеме на весь остальной промежуток времени.

Наш максимальный минус за все игры 2 тысячи рублей из-за внезапно сломанной кровати на базе, где проходила «Game of the Dead». К взносу подходим таким образом:

- **Дифференцированный в зависимости от времени сдачи** (чтобы те, кто не может заплатить дорогой взнос – сделали это быстро, а те, кто будет платить этот самый «дорогой взнос» не возмущались, что все дорого).

- **Никаких скидок иногородним** – есть Яндекс-деньги, и Господь благословил банковские переводы.

- В случае просьбы игрока (не едущего на игру) вернуть взнос уже **после начала закупок он не возвращается**. Так как мы отказываемся понимать, почему за «Васину» уже оплаченную типографию или еду, или еще что-то должны платить мы или кто-то еще.

- **Никогда и никого не пускать без взноса** и отправлять с полигона домой. Разумеется, бывают разные ситуации, но это ОГРОМНЫЕ исключения.

- **По возможности закупать все вовремя и экономить**. Устанавливать взнос с расчетом примерной стоимости затрат с небольшой наценкой на случай продолба и покупки всего в последний момент, как обычно это и бывает.

– *Что вам больше всего нравится в игроках?*

– Безумные идеи, понимание того, что они хотят играть, честность и умение сказать вслух «Я хочу победить весь полигон/играть в трепетную лав-стори с Васей/быть королевой полигона/и т.д., игровое/послеигровое/предыгровое творчество, фанатизм, тонну идей, тяга к сотворчеству.

– *Что вам больше всего НЕ нравится в игроках?*

– Уныльность, недоверие мастерам, занудство, нытье: «вы не позвали меня на игру», одолжения: «кху ок, так и быть я это сыграю», попытки обмануть нас, иногда пиетерцы. Отдельной строчкой бесят попытки объяснить свои пожизненные мотивации логикой персонажа. Ну, хочешь ты играть с Васей, так и скажи, зачем придумать сложную историю? Все всё видят.

– *Для чего человек, по-вашему, должен ездить на ваши РИ?*

– Любой мотив имеет место быть: любители просто быть антуражем и сшить платье, желающие выигрывать и иметь крутые статьи, те, кто ездит за «ОМ» и познать себя и мистерией и таинством, любите решать свои пожизненные психологические проблемы игрой и все-все-все другие – может мы сами вас не очень понимаем или ездим на игры за другим, но это не значит, что плохо делать так, как вам прикольно. Если человек хочет поехать к нам на игру и хочет творить в интересном ему направлении – это его право и оно неотъемлемо и прекрасно.

– *Как вы работаете с сюжетом до игры?*

– Сюжет это наша священная корова верхом на Граале. Мы его очень любим, приносим ему человеческие жертвы и посвящаем подвиги. Чтобы долго скучно не рассказывать о своем «мироощущении игрового пространства» и прочей никому не интересной херне, перечислим несколько основных моментов в работе с этим пластом:

Кодекс Бусидо гласит, что самое верное решение приходит за 7 ударов сердца. Вдохновение и только вдохновение. Мы НИКОГДА не придумываем сюжет, специально сидя на стуле с целью придумать на 50 человек или умереть.

Слушаем наших игроков и их пожелания (иногда втайне от них). Мы никогда не стремимся переделывать игроков или их воспитывать или внушать им что-то, а просто стараемся понять то, что они говорят или не говорят (но хотят) и дать им это самостоятельно.

Не навязываем игроку сюжеты и спокойно принимаем то, что ему нужно просто выгулять платье. Все счастливы от разного.

Не устанавливаем жестких рамок. Нет ничего лучше, чем творчество игрока, который понимает, про что ты делаешь игру и дополняет ее своими прекрасными идеями. Важная ремарка: эти идеи нам тоже должны казаться прекрасными.

Мы остаемся интересными сами для себя. Делая игру надо ее любить, быть фанатиком и получать удовольствие от процесса – создание игры не должно быть в тягость.

Не стесняемся заимствовать и воровать крутые идеи из кино/книг/комиксов/случайно прочитанного фанфика по Гарри Поттеру и тому подобное. Хорошие идеи и сюжеты должны жить и приносить радость. Хорошие художники копируют. Великие – воруют.

Когда нам попадает скучный игрок со скучной идеей, но ЖЕЛАЮЩИЙ ее и АЛЧУЩИЙ к нам поехать (все уговоры и предложения сделать что-то не так, как он хочет, не сработали, и отказывать в заявке особых причин нет) – мы мысленно рисуем ему на лбу смешную рожицу и представляем его носящим водолазный костюм с ластами – и нам становится легко и весело.

НИКОГДА НИКАКИХ РЕЛЬСОВ! Вся прелесть игры в динамичности. Никогда не думаем о том, что будет с тем или иным персонажем через 3 часа.

Мы никогда не говорим всей правды и часто врем про наши задумки, мир, сюжет и т.п. В том числе после игры. Если это делает игру красивой и более осмысленной даже для какого-то конкретного игрока. И ни за что мы не признаемся в том, что соврали/дополнили скрытым смыслом уже после/подтвердили догадки, хотя изначально ни о чем таком не думали/немного подыграли именно вам. Можно заставить врать уйму народу, если приложить хотя бы немного усилий. А когда все говорят одну и ту же неправду – это уже правда.

– Как вы управляете/ли игрой после ее начала?

– Каждая игра уникальна, бла-бла. Мы можем создать (и предупредить игрока о его наличии) активно реагирующий на все внешний мир (наша модель «Писем» с трилогии игр «VtM»), или управлять путем игротехники («Game of the Dead», «BSG»), или использовать крутые правила по макрокарте («Стимпанк», «Lex talionis»), или вбрасывать через «вторые роли».

Главные принципы:

- Мастера должно быть заметно КАК МОЖНО меньше.
- Мастер может все поменять/придумать прямо на игре, если это пойдет ей на только пользу.
- Всегда учитываются действия игроков. Ничто так не портит удовольствие от игры, как ощущения бессмысленности своих действий.
- Когда этого не требуется – надо расслабиться и не управлять ничем. Навязчивая забота никому не нужна.

Всякие интересные штуки и приемы, которые мы придумывали (или нам кажется, что мы) и использовали на играх (может быть полезное и интересное, испытано на людях).

### Обо всем перечисленном, для желающих, мы можем рассказать много и подробно, тут просто коротко упомянем.

• **Предыгровые модули** – придумались во время работы над «вампирской трилогией», но применимы широко. Водить в словески игроков, где они играют своего персонажа в условиях и реалиях предстоящей игры. Водить командой/близкими персонажами/на общую для ряда игроков тему и т.д. Так мы можем до игры понять, совпадают ли наши взгляды на персонажа/игровые реалии,

оценить поведение игрока и просто интересно провести время и сформировать игровые завязки или замесы естественным образом в бездне ролеплея. Конечно, сюжеты модуля должны отражаться на сюжете игры. Практика показала, что иногда возникающие таким «живым» образом сюжет становятся для игрока более важными и интересными, чем написанные во вводной. И это хорошо.

• **Упомянуть персонажа** – все любят читать про себя и то, что с ними связано. Если вы упомянете какого-то персонажа в незначительно даже детали вашего предыгрового текста – игрок, играющий его или кого-то с ним связанного – с шансами прочтет и запомнит. В примерах правил, подписав под «историческими справками» и т.д. – упоминание имени персонажа тешит самолюбие человека!

• **Сетка вторых ролей** – когда игра происходит внутри плотного социума, мы иногда прописываем «СВР». Это персонажи, которые заранее известны всем игрокам, имеют завязки, семьи, и про них знают. Ими игроки выходят, если умирает/уезжает/и т.д. первый персонаж. Плюс в том, что нет ощущения «понаехавших внезапно» и про персонажа второй роли сразу знает весь полигон, а также выпуск второй ролью занимает меньше времени.

• **Ассоциативная (ну очень творческая) сетка ролей** – собираемся использовать этот прием на игре по стеттингу «Маги: Восхождение». Игра построена таким образом, что далеко не все персонажи знают друг о друге, но игроки неутомимы в своих детективных стремлениях. Поэтому, чтобы с одной стороны и скрыть страшную правду, а с другой стороны все рассказать, мы сделаем сетку ролей формата: имя игрока и клип/цитата/песня/картинка/название фильма. В большинстве случаев свое выражение в сетке мы доверяем подобрать игроку – это делает процесс работы с сеткой интереснее.

• **«Даже мы не знаем»** – иногда красота в незавершенности. На некоторые вопросы просто не нужно искать или прописывать ответа, если стиль игры это позволяет. И игрок, который спросит в конце игры, чего на самом деле хотел его архивраг, может быть обрадован ответом: «мы сами не знаем, т.к. он гений, а гении непостижимы», а может и разозлится от такого творчества. Поэтому мы используем это весьма аккуратно.

• **«Зачет по факту заметности»** – мы делали так с магическими ритуалами доступными каждому игроку, но не очень крутыми, в рамках одной из игр. Дабы не обременять себя и игротехников работой мы сообщали некоторым, что ритуал будет засчитан, если просто мы его заметим и специально нас звать не надо, что побуждает людей ради цели и эффекта делать круто.

• **«Запрещенный прием»** – был такой фильм про девушку, которая лежала в психушке и фантазировала, что она в элитном борделе, внутри которого она могла становиться супер-ниндзя с катаной и убивающей злых роботов Зла. Именно это кино и вдохновило нас на похожий по структуре сюжетный ход. Мы применяли его на игре «Lex talionis».

Суть такова: в одну модель один или несколько игроков играют не так и знают про нее не то, что весь остальной полигон. Пример: у нас была макрокарта (модель политики и взаимодействий с внешним миром), при помощи которой игроки двигали свои победоносные армии в бой и плели интриги мирового масштаба, а один игрок (играющий психа, который не знает, что командует маленькой армией) считал, что это модель про взаимодействие с волшебным миром духов, а сам он великий медиум и колдун. И все вокруг описывалось ему не как «армия Пети» и «отряды Васи», а как «демоны Скорби» и «недружелюбные грибы с Югота».

• «Пафосная система боевки» – система правил по боевке, которая вынуждает противников очень долго беседовать друг с другом. Идеально подходит для эпических или комиксовых сеттингов, где персонажи через одного обладают суперспособностями и склонны к нелогичным поступкам.

Есть еще много всякого разного, но об этом проще и приятнее говорить лично во взаимно интересной беседе, нежели читать или писать.

Дальше не придумали – импровизируй. «Импровизируй!» – вообще это слово у нас ключевое (с)

## Игры

- **Battlestar Galactica**. 2008. Центральный регион. Рязанов Б. (Фрам), Гайдаш А. (Сказка). – <http://framuga.livejournal.com/30625.html>
- **Стимпанк: Лондонские хроники**. 2009. Центральный регион. Епифановская А. (Саня), Гайдаш А. (Сказка), Рязанов Б. (Фрам). – [steamlondon-rpg.livejournal.com](http://steamlondon-rpg.livejournal.com)
- **Protocols of the Camarilla** (городская игра). 2010. Центральный регион. Гайдаш А. (Сказка), Петров С. (Слон), Рязанов Б. (Фрам). – [wod-moscow.livejournal.com](http://wod-moscow.livejournal.com)
- **Наруто**. 2010. Центральный регион. Рязанов Б. (Фрам). – [chunin2010.livejournal.com](http://chunin2010.livejournal.com)
- **Midnight Siege** (городская игра). 2011. Центральный регион. Гайдаш А. (Сказка), Рязанов Б. (Фрам). – [wod-moscow.livejournal.com](http://wod-moscow.livejournal.com)
- **Game of the Dead**. 2011. Центральный регион. Гайдаш А. (Сказка), Рязанов Б. (Фрам). – [rpg-of-the-dead.livejournal.com](http://rpg-of-the-dead.livejournal.com)
- **Lex talionis**. 2012. Центральный регион. Гайдаш А. (Сказка), Рязанов Б. (Фрам). – [wod-moscow.livejournal.com](http://wod-moscow.livejournal.com)
- **Маги: Восхождение** (городская игра). 2013. Центральный регион. Гайдаш А. (Сказка), Рязанов Б. (Фрам). – [wod-moscow.livejournal.com](http://wod-moscow.livejournal.com)







Вадим Шаров (Раймон)

Антон Лустберг

# Бедные РИ



M.A.R.S.



Дневник эмигранта



Белая гвардия



Проект 2011: Исход



Проект 2011: Исход



В данной статье излагается наш подход к созданию ролевых игр. Данный подход применялся нами на играх малого формата (около пятидесяти человек), в основном, на играх по XX веку. В той или иной мере подход применялся с 2003 года по нынешнее время. До этого, в 2003 году и раньше многие приемы, о которых будет говориться в этой статье, применялись интуитивно. Понадобилось время, чтобы мы смогли обобщить все наши наработки и представить их в виде более-менее цельной системы. Впрочем, по порядку.

**В**ся логика создания ролевой игры для нас как мастеров подчинена вопросу: с чем игрок уедет с ролевой игры, если можно так сказать, что увезет он в себе самом. Именно поэтому создание различных деталей игры: антуража, строяка, правил, моделей и т.д. и т.п. подчинено для нас непосредственно этой главной задаче.

Обращаясь к культурным аналогиям, подобный подход можно наблюдать в теории «бедного театра».

Что такое «бедный театр»? Данное понятие разработано в 50-60 гг. XX века польским режиссером, одним из основоположников экспериментального театра, Ежи Гротовским. Гротовский размышляет, каким будет театр, если убрать из него все «излишества».

Главная идея «бедного театра» состоит в том, что театр не должен фокусироваться на деталях, таких как декорации, реквизит и костюмы. Акцент должен быть на основе театра, то есть на актерам и их мастерстве. Когда актеру не за чем прятаться, он может активнее контактировать со зрителем и создавать вместе с ним представление. На сцене приоритетны лишь голос и движение актера – более ничего.

Более того, в некоторых из своих работ Гротовский пытается избавиться и от сцены, смешивая в единое пространство сцены и зрительный зал, а далее – и непосредственно от заданного театрального текста. Чем-то похоже на ролевые игры, не так ли?

Гротовский считает: театр должен не только иллюстрировать или интерпретировать чьи-то произведения, театр должен привносить в эти произведения свое и становиться способом познания мира и самого себя.

Вернемся к ролевым играм. Если ролевые игры не являются только иллюстративными или только релаксационными, а хотят вмещать в себя «нечто большее», то, на наш взгляд, одним из путей для этого является именно путь «бедного театра». По аналогии с «бедным театром» мы вводим понятие «бедные РИ».

*«Бедные РИ» – это игры, в которых нужно убрать из пространства игры все лишнее, все, что уводит игру от акцентирования непосредственно на участниках игры, на их взаимодействиях и переживаниях.*

Значит ли, что это игры без антуража, декораций, строяка, костюмов? Нет. Это значит лишь то, что для «бедных РИ» все внешние оболочки ролевой игры подчинены внутреннему ядру игры – познанию через игру неких важных для игрока черт мира и самого себя – и используются лишь в той мере, в какой это необходимо для воплощения данной идеи – не более.

Рассмотрим наш подход на конкретных примерах, переходя от более простых оболочек игры к более сложным.

• Начнем с построения **игрового города**. Согласно непонятно кем писаному канону в игровом городе должны быть администрация, полиция, кабак, бордель и т.д. – и, по мнению многих известных нам мастеров, никак не менее пятидесяти игроков, чтобы это могло быть городом. Мы считаем, что все зависит от того, для чего нужен данный конкретный объект. Так, пример Вены на игре «Балканский Сонник» (2003) показывает, что достаточно всего пяти игроков, одного игрового здания (дворец с примыкающей к нему комнатой-салон) и пары игровых объектов (шлагбаум и пограничная будка), чтобы создать адекватный атмосферный образ города.

Если здание не играет, если оно построено только лишь ради того, что должно быть (ну, например, в Париже должна быть Эйфелева башня – и все!), то лучше отказаться от возведения на полигоне такого здания. Заодно и меньше придется «убиваться о строяке».

• Кстати, **о строяке**. Понятно, что для игр эпических, возможно, необходимо возведение трехэтажных зданий и километровых стен. Но для бедных РИ необходим лишь тот строяк, что играет на идею игры. Например, в Париже, на РИ «Дневник эмигранта» (2009) было полностью отстроено лишь два здания – парижская таможня и парижское кафе «La calme». Остальные здания обозначались нарисованными внешними стенами. Основой для игры парижан был фильм «Бал» – вот вам, пожалуйста, кафе. Для эмигрантов, приезжающих в Париж, была важна граница, отделяющая их от прошлой жизни – вот вам, пожалуйста, таможня.

• Теперь **об антураже**. Повторюсь: всё, несомненно, зависит от конкретной игры, но в целом для бедных РИ характерен антураж скорее минимальный, позволяющий получить ощущение страны, эпохи, статуса и т.п. Не нужен роскошный костюм, не нужна сверхисторичность в одежде и внешних деталях игры. В идеале, Вы должны узнать Шерлока Холмса по трубке и кепи, а пограничника – по фуражке и винтовке. Оставьте из антуража то, что действительно необходимо для идентификации и подчеркивания каких-либо свойств или функций вашего персонажа, все остальное дорисует воображение.

• Обратимся теперь к такой, казалось бы, незыблемой части игры как **правила**. Их тоже нужно основательно почистить. Уберем все, что не нужно для нашей игры.

Что тут у нас:

Правила по сексу: ну типа на всех играх есть... У нас на игре половой акт между персонажами необходимо как-то формализовать? Он как-то существенно меняет



персонажей? Если нет – то нам этот раздел правил не нужен – вычеркиваем.

Правила по боевке: если у нас боевки практически нет, а если что и возникнет, игроки не глупые, сами разберутся – вычеркиваем. На многих наших играх вообще нет нужды в состязательной боевке – то есть такой, в которой результат зависит от действий обеих сторон. Важнее бывает вопрос «будет ли персонаж стрелять в человека?».

Правила по экономике: если для данного мира они нам нужны – значит, пишем. Но нужны они становятся только тогда, когда именно экономика позволяет дать какие-то знания о мире или привести персонажа к необходимости поступка-выбора. Лучшие правила по экономике на нашей памяти как-то разработал В. Мишарев (Вася Друид) к одной из питерских «Ирландий». Не получив внятного ответа на вопрос «какие функции на этой игре выполняет экономика», он разработал правила из двух слов: «экономики нет».

Ну и так далее...

Главная идея, которой мы обычно придерживаемся: правила должны быть краткими и касаться лишь главных особенностей данного игрового мира. Остальное дополняют знания о мире – доигровая и игровая информационная составляющая. Часть правил вообще легко можно и нужно вводить непосредственно на игре.

Так на РИ «М.А. R. S.» (игра о поселенцах на Марсе, источник вдохновения – «Марсианские хроники» Бредбери, состоялась в 2008 году) правила игры состояли из следующих шести пунктов:

- ракеты не летают когда вздувается;
- Марс – неизведанная территория. Мы не знаем, враждебен ли Марс, но его реакция на наши действия часто непредсказуема;
- последствия применения оружия на Марсе часто фатальны;
- все что вы делаете сегодня – аукнется завтра;
- есть конкуренты, а есть – соседи;
- на Марсе много неписаных правил. Смотрите по сторонам и прислушайтесь к тому, о чем говорят вокруг.

Все остальные правила (например, по экономике) узнавались экспериментальным путём или (финансовая система, придуманная самими игроками) вводились на игре и по игре.

На РИ «Проект 2011: Исход» (2011) вообще не существовало известных игрокам заранее правил, все они узнавались непосредственно в процессе игры. Полевая фаза игры представляла собой перемещение групп, ведомых Проводниками, к цели – «золотому шару». Правила выживания в Мире Дороги доносились Проводниками до игроков непосредственно в момент наступления событий. Кроме того, правила эти, как и выявленные Проводниками закономерности мира, постоянно пополнялись и становились достоянием остальных Проводников за счёт обмена блокнотами – своеобразными сборниками наблюдений, рассуждений и правил.

Теперь посмотрим пристальнее на другую, казалось бы, неотъемлемую часть игры – на **внеигровых мастеров**.

Многие считают, что мастер в игре – зло. Мы считаем зло – мастер не в игре. Наличие внутри создаваемого мира игры неких внеигровых мастеров дает большие возможности для неигровухи, значительный риск выпадения из игры, большой искус «опереться на костыли» – «пусть мастер решает, а не я». Да, игровые вопросы возникают – но решать их всегда возможно и нужно только игровыми методами (исключение составляют лишь форс-мажорные моменты, но на то они и форс-мажорные).

Конечно, играющий мастер должен занимать положение, позволяющее ему как вводить в игру новую информацию, так и обеспечивать функционирование необходимых на игре моделей. К таким ролям можно отнести роли хозяев парижской кофейни и казино на «Дневнике эмигранта», обеспечивавших функционирование модели «совершения поступка».

В идеале, положение мастерского персонажа не должно входить в область активной конкуренции между игроками. Примером таких ролей могут быть хозяин паба/кофейни, забывчивый врач-альтруист и пр. Или роли некоторых Проводников на «Исходе», проводника Лакки на «М.А. R. S.» – находящихся вне области ценностей и желаемых достижений персонажей.

Иногда это – роли «слуг зла», обеспечивающих и поддерживающих нужный градус нетолерантности на игре (контрразведчики со стороны республиканцев и франкистов на «Испании – 1937», «барон Подола» – глава преступного мира на «Белой гвардии» по М.А. Булгакову).

Продолжаем отрезать лишнее. Обрезали внешние оболочки игры, подрезали правила, убрали мастеров. Что еще осталось? Правильно – игроки и их персонажи. Может быть, стоит пойти до конца – и убрать персонажа, оставить игрока, прекрасного в своей наготе, и дальше строить мир именно с игроком?

Здесь все непросто.

Во-первых, у нас нет готового списка ролей, мы даём возможно большую в рамках данной игры свободу для формирования персонажей самим игрокам. **Т.е. мы ждем, что придет игрок и скажет: хочу играть в это, хочу исследовать это, хочу поговорить-подумать об этом.** Именно игроцкое «это» и будет тем внутренним стержнем, вокруг которого будет формироваться персонаж.

У этого подхода, несомненно, есть свои ограничения. Например, ограничения по функционалу (например, чтобы в городе на тридцать человек вдруг не оказалось двадцать докторов).

Что более важно, никогда заранее не выпускаются в игру персонажи изначально злые, всяческие моральные уроды и подлецы (это бремя при необходимости приходится брать на себя мастерам). Да, персонаж может стать таким по ходу игры, но на ее старте мы такого персонажа конструировать не станем. С игроком, который хочет сыграть сложный характер с неоднозначным выбором, в результате которого он может совершить и весьма неблагоприятные действия, мы будем творить вместе такой персонаж

для грядущей игры. С игроком, который заявит, что хочет быть маньяком-убийцей, что ему надо «больше трэша», что ему так нравятся всех предавать и подставлять, мы, скорей всего, ничего вместе творить не будем. Мы считаем, что РИ не должны увеличивать количество зла ни в мире, ни в отдельно взятом игроке. Впрочем, это скорей относится к теме этики на РИ и выходит за рамки данной статьи.

Во-вторых, мы считаем, что идея, тема разговора для игры, замысел мастеров и его совместное воплощение мастерами и игроками – это посыл, адресованный не персонажу, а непосредственно самому игроку, тем друзьям, с которыми мы ведем данный разговор, называемый нами ролевой игрой.

В «бедном» театре», отрезав все лишнее, мы получаем в результате только актера и зрителя. Идея доносится до зрителя только через мастерство актера.

В ролевой игре актер и зритель – одно лицо. Получается некое единство игрока и персонажа. Причем в этой паре нас, прежде всего, на самом деле интересует игрок. Какую маску ни надень, а все равно невозможно сыграть убедительно то, чего нет в себе самом. Через персонажа игрок, пусть часто и неосознанно, всегда исследует какую-то черту самого себя. Вывод: мы строим мир непосредственно с игроком, оставляя персонажей там и в той мере, в которой они нужны игроку и конкретному миру.

Собственно, наиболее полно этот подход был реализован на РИ «M.A. R. S.» и «Проект 2011: Исход». В разной степени «предполевая» фаза этих игр была посвящена совместной с игроками актуализации характеров персонажей.

На «M.A. R. S.» это было заполнение многочисленных анкет, объясняющих и доказывающих выбор персонажей эмигрировать на Марс, собрания акционеров и выборочные беседы с сотрудниками ФБР. На «Исходе» с игроками проходили многочисленные этюды, персонажи попадали в ситуации принятия критических решений.

На «Исходе» мы отдали игрокам на откуп основные отличия того Города (Ленинграда, Санкт-Петербурга, Пиетари, Газпром-Сити), в котором их персонаж живёт в 2011 году, от данного игроку в реальности. Наличие во всех этих мирах Проводников – людей, способных вывести на Дорогу, по которой можно придти к любой своей мечте, – было основным качеством, объединяющим все эти миры. Появлением

причин решения бросить всё и уйти на Дорогу для каждого из персонажей и были посвящены несколько месяцев «пред-игры», фактически, превратившейся в отдельную городскую игру, с разной интенсивностью шедшую полгода.

При этом и на Марсе, и на Дороге социальные роли персонажей, имевшиеся в период «до отъезда», нивелировались. Для выживания в незнакомом мире не были пригодны накопленные социальный опыт и багаж персонажа. Наличие у персонажа специфических знаний в области техники, агрокультуры или ориентирования – также ни в какой степени не влияли на успешность его действий.

На «M.A. R. S.» востребованными оказались готовность к сотрудничеству, восприимчивость к новому, сопереживание и альтруизм, любовь к прекрасному – качества, присущие игроку, а не персонажу. Поскольку мы намеренно не позволяли игрокам «обеднять» персонажи за счёт лишения их тех или иных гуманистических черт, не рассматривали заявки на роли «маньяков-убийц», нам удалось донести общее «послание» игры именно до игроков, а не до персонажей.

На «Проекте 2011: Исход» мы пошли более откровенным путём, сами постепенно отбирая у персонажей их воспоминания и социальные установки, связанные с придуманными игроками мирами, откуда они вышли на Дорогу. Большинство персонажей не были никак подготовлены к внезапному уходу из привычного мира. Среда, в которую они попали, необходима коммуникации и сотрудничества с людьми других миров и культур, как и на Марсе, выставляли на первый план именно качества игроков, а не персонажей, тем более, что эту «защитную маску» с них активно снимали как обстоятельства, так и игротехники. Цель, мечта, которая толкнула их в путь, постепенно изменялась по ходу пути. В конце-концов, большинство из них отказалось от решения своих проблем с помощью «золотого шара», выбрав дверь в реальный 2011 год на планете Земля.

Сейчас мы работаем над игрой, в которой все отличия от реального мира сводятся к одной условности: в этом мире Сказка – такое же обыденное явление, как табак и алкоголь. Поэтому и конструирование ролей сводится к минимуму. Строя для нас ведется с 1703 года, в «статистах» – пять миллионов человек, а правила игры уместятся на одной странице. О чём же мы собираемся поговорить с игроками? Как обычно: о любви, о чести и честности, о выборе, о сказке, наконец.

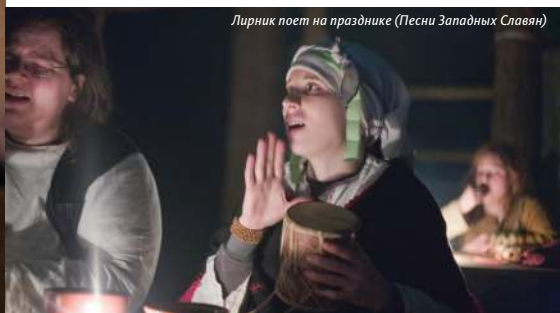
## Игры

- **Балканский сонник.** 2003. Северо-запад. МГ «Ирра-нацио-нальность»
- **Испания-37.** 2007. Северо-запад. Шаров В. (Раймон), Лустберг А., Баранова А. (Тоня), Семенов А. (МакДуф), Урясьев А. (Саур). – [spain-37.livejournal.com](http://spain-37.livejournal.com)
- **M.A.R.S.** 2008. Северо-запад. Шаров В. (Раймон), Лустберг А., Баранова А. (Тоня), Трубников А. (Рейст), Яскович Ю. (Юлик Странник). – [mars-inc.livejournal.com](http://mars-inc.livejournal.com)
- **Белая гвардия.** 2009. Северо-запад. Шаров В. (Раймон), Лустберг А., Тоня, Кит, Лиса. – [belaya-gvardia.livejournal.com](http://belaya-gvardia.livejournal.com)
- **Дневник эмигранта.** 2009. Северо-запад. МГ «Ирра-нацио-нальность» и Лустберг А., Баранова А. (Тоня), Аленченко А. (Файни), Лобов С. (Фидель). – [emigre-journal.livejournal.com](http://emigre-journal.livejournal.com)
- **Проект 2011: Исход.** 2011. Северо-запад. Шаров В. (Раймон), Лустберг А., Ратовский М. (Странник). – техническое комьюнити: [project-2011.livejournal.com](http://project-2011.livejournal.com), игровой ресурс: [spambot1999.livejournal.com](http://spambot1999.livejournal.com)









Лирник поет на празднике (Песни Западных Славян)



Ануша (справа) танцует со своей сестрой, радуясь подарку жениха (Лагаан)



Жители сербской деревни на праздновании свадьбы (Песни Западных Славян)



Эльфы участвуют в погребальной церемонии (Вторая эпоха. Время легенд)

ФОТО: Едгитис, Ксения Козловская (Ксю), Татьяна Родионова (Меланья), Илья Шац

**П**есни занимают большое место в нашей жизни и культуре. Нет ничего удивительного в том, что они встречаются и на ролевых играх. Чаще всего песни являются яркой частью игрового мира, что можно видеть на примере менестрелей в играх по Средневековью или матросских песен в приключениях пиратов. Песни обогащают игровой мир, задают нужную атмосферу, позволяют персонажам игры почувствовать единение и принадлежность к какой-то группе.

Если отойти от такого универсального «эмоционального» использования песни, то можно увидеть, как песня получает дополнительную «модельную» нагрузку. Самый простой пример мы видим в мирах фэнтези (например, у Толкина), когда с помощью песни моделируются магические воздействия типа «лечение». Можно сказать, что в этом случае песня является своеобразной разновидностью ритуала, которые встречаются чуть ли не на каждой ролевой игре.

Однако, песня имеет и ряд отличительных особенностей, которые позволяют нам выделить её из всего разно-

образия ролевых инструментов. И дело не только в принципиальном отличии восприятия человеком аудиальной и визуальной информации.

В статье мы рассмотрим несколько игр, прошедших в Центральном регионе России с 2008 по 2011 год, на примере которых попробуем с разных сторон посмотреть на уникальное место песни в ролевой игре.

### Песня как способ задания эстетики

В 2008 году под Москвой состоялась игра «Лагаан» (мастерская группа «Ярмарка Тщеславия») по мотивам болливудских фильмов и всевозможных художественных произведений, посвященных Индии времен британского колониального владычества. В основе этой легкой и веселой игры были песни и танцы: персонажам-индийцам – типичным героям болливудских историй – нужно было все время петь и танцевать. Игра длилась три полных дня, в ней приняло участие чуть менее 200 человек.

«Мне так грустно, что хочется петь и танцевать» – эта классическая фраза из болливудского фильма стала для многих

девизом игры (конечно, слово «грустно» можно было заменить на любое другое по вкусу). Чтобы задать стиль поведения персонажей, мастера сознательно добавили в правила игры очень простое условие: если хочешь что-то рассказать другому индийцу, сделай это в песне и танце! И это сработало отлично: многие начинали петь и танцевать, другие подхватывали, и любое действие превращалось в праздник<sup>1</sup>.

В качестве примера приведем одну из историй с этой игры. У одной простой, но юной и красивой индийской девушки Ануши был жених по имени Саранг. Саранг тоже был не богат, но очень любил свою Анушу. Перед свадьбой жених должен дарить своей возлюбленной новое сари, Саранг одолжил много денег и смог купить очень дорогое и красивое сари. Конечно, когда он пошёл к своей невесте вручать подарок, это не могло остаться без внимания множества друзей и родственников. И конечно на этой игре это не могло произойти без песен и танцев. Даже то, что слова песни придумывались всеми участникам на ходу, не мешало сделать сцену живой и весёлой.

### Песня как способ игрового моделирования и наполнения сюжета игры

Зимой 2011 года под Москвой прошла игра «Дурмстранг: Недобрая сказка», на которой сольное и хоровое исполнение песен стало не только важным способом моделирования игровой магии, но и сыграло важную роль в сюжете игры.

Игра «Дурмстранг: Недобрая сказка» была посвящена школе волшебства из мира Джоан Роулинг – Дурмстранг. Её участникам предлагалось сыграть студентов или преподавателей школы волшебства, расположенной где-то в заснеженной Румынии. Игра длилась три полных дня, в ней приняло участие около 100 человек.

В наших ролевых играх придумано и проработано очень много правил, моделирующих магию в мире Гарри Поттера. Мастера данной конкретной игры хотели отделить восточно-европейскую магию от западно-европейской, введя особую модель: песенную или, точнее, «заклинательную» традицию. Функции песен были очень обширными, но их применение регламентировалось достаточно сложным способом исполнения: мало того, что игрок должен был выучить текст и мелодию, хорошо спеть песню (фактор хоть и субъективный, но сдерживающий), но также, дополнительно, он должен был связать «заклинательную нить», что моделировалось последовательным навязыванием на нить узелков – раз в 10 минут при полном молчании в течение часа или трёх (для особо «сильных» песен).

На игре были представлены заранее выбранные 11 фольклорных восточно-европейских песен (народных русских, украинских, сербских, а также современных фолковых имитаций), эффект воздействия которых был извест-

тен всем заранее (прописан в правилах). Также допустимо было в процессе игры заявить «свою» песню в рамках той же культурной традиции, предварительно согласовав её воздействие с мастерами игры.

Среди заранее известных песен была очень непростая для запоминания и исполнения – «Дороженька». Слова песни буквально значат (в упрощённом варианте, без распевов и повторов): «Не одна во поле дорожка, как по той дороженьке нельзя ни проехать, ни пройти». Её эффект позволял тому, кто её поёт, уйти от преследования, отвести глаза всем, кто пытается следовать за поющим.

В один момент на игре случился захват школы вампирским кланом. Только два игрока, владевшие данной песней, а также имевшие при себе заклинательные нити нужной силы, смогли выйти из помещения, контролировавшегося вампирами, и в дальнейшем, не прекращая пения, передвигаться по школе беспрепятственно, в числе прочего осуществляя связи между разрозненными группами сопротивления вампирскому захвату.

Такая модель «песенной магии» позволила, с одной стороны, чётко идентифицировать поющего как того, кого не замечают, и, одновременно, формировала атмосферу особой восточно-европейской магии, позволяющей «заговаривать» окружающих, в том числе и игротехнически более могущественных персонажей, причём, именно с восточно-европейским, особым, колоритом.

Этот пример дополнительно иллюстрирует важный посыл использования народных песен: они позволяют подключаться к доселе неизвестному пласту культурной реальности, который, вместе с тем, имеет огромные коннотации за счёт близких игроку языковых и фольклорных традиций. Учитывая, что слова песни несут значимый посыл в рамках игрового моделирования, хорошо исполненная песня не требует дополнительного оглашения эффекта.

Но песни на игре Дурмстранг использовались не только в моделировании. Одна заклинательная песня, имевшая заранее известный эффект, стала очень важным звеном для изящного сюжетного решения. Один из макросюжетов игры апеллировал к сербской сказке о чертовой Мельнице и Крабате, ученике Мельника, желающем избавиться от проклятого ученичества<sup>2</sup>. В данной игре самого Крабата не было, но был Мельник, который обманом набрал себе 12 учеников и хотел установить контроль над школой Дурмстранг, став, таким образом, её новым директором. В оригинальной сербской сказке девушка, возлюбленная Крабата, для того, чтобы избавиться его от бремени, должна была угадать его среди 12 других учеников, превращённых в воронов. Здесь, на игре, 12 учеников оставались людьми, но чтобы угадать того, за кем она пришла, девушка должна была узнать его голос из 12 поющих. Пели они песню «Вьюн над водой»,

<sup>1</sup> Посмотрите на этот потрясающий музыкальный клип по итогам игры – [www.youtube.com/watch?v=JS2SOQC5vII](http://www.youtube.com/watch?v=JS2SOQC5vII)

<sup>2</sup> Эта сказка была переработана Отфридом Пройслером в рассказе «Крабат, или Легенды старой мельницы».



которая для русского человека хорошо знакома. Сюжет песни таков: юноша дожидается у ворот, а ему выносят поочередно – то сундуки с богатством, то коней выводят, но он отказывается от них, говоря, что «это не моё», и только когда ему выводят суженую, поёт, что «это вот его, Богом суженное». В рамках песенной модели эта песня являлась очень опасной – потому что привораживала людей друг к другу, но если любовь их была не истинной, то сулила скорую смерть одному из поющих. Испытание было с честью пройдено, и из 12 поющих мужчин девушка смогла узнать своего суженого.

Таким образом, само исполнение этой песни одновременно отсылало и к богатому культурному пласту, стоящему за песней, и к мифологии игрового мира, по которой исполнение такой песни не всерьёз, без «большой» любви вело к несчастьям, и, одновременно, являлось сюжетной победой этой самой большой любви над злым и коварным Мельником. Так, модель заклинательной песни хорошо адаптировала реальное восприятие этой изначально свадебной песни к игровой ситуации, а также позволила создать красивое обрамление для центральной сюжетной линии.

### Песня как способ создания атмосферы

Совсем иной пример использования песни для поддержания атмосферы можно провести с игры «Вторая Эпоха: Время легенд» по миру Дж. Р. Р. Толкина. Игра была посвящена событиям Второй Эпохи мира Арды. Это была большая и сложная игра, которая прошла в 2010 году под Тверью. Игра длилась пять полных дней, в ней приняло участие более 800 человек.

По правилам игры персонаж эльф, погибнув, навсегда покидал пространство игры своей команды и отправлялся в Мандос (специальная игровая локация для умерших персонажей, или «мертвятник», как это принято называть). Тогда как родственники и друзья погибшего, провожая близкого, должны были совершить погребение. Погребальный обряд включал в себя, в том числе, исполнение «плача», текст которого был на эльфийском языке (синдарине). Текст этой песни был взят из книги Толкина, собственно, из «Плача по Гэндальфу», и адаптировался в зависимости от погибшего (заменялись имена, эпитеты и т.д.).

Для российской традиции ролевых игр по Толкину одним из знаковых особенностей эльфов является их пение. За более чем 20 лет игр в среде ролевиков появилось много песен, которые игроки, будучи персонажами-эльфами, исполняют – красиво и проникновенно. Персонажи других народов считают за привилегию и наслаждение послушать эльфийское пение – благо, зачастую персонажи-эльфы исполняют свои песни действительно очень хорошо.

На «Второй Эпохе» в крупное и мощное эльфийское королевство Эрегион прибыла делегация дружественных им людей из Нуменора, в том числе и сама королева Нумено-

ра. И, увы, они прибыли в тот момент, когда большой отряд эльфов, как раз, был убит, и готовился к погребению. Поэтому вместо того, чтобы слушать дивное эльфийское пение на пиру, они выслушали погребальную песню. Учитывая, что повод был очень значительным, погребальную песню исполняли сразу много эльфов. Язык исполнения был неизвестным для людей, но песня завершала обряд и, в общем-то, не нуждалась в переводе.

Особую атмосферу, естественно, дополняло и то, что песня была спета с естественным надрывом, вписывающимся в саму атмосферу действия. Наиболее сильное переживание при исполнении эльфийской погребальной песни было связано с тем, что погибшие эльфы ещё недавно пели эту песню вместе с оставшимися в живых. Это чувство безвозвратной потери особенно остро ощущалось теми, кто пел.

Интересно, что та же песня, спетая ранее в несоответствующей обстановке – просто как пример эльфийского творчества, на человеческом пиру, тогда не тронула никого, кроме исполнителя. Возможно, что соответствующий повод, а также хоровое пение против индивидуального сыграли ключевую свою роль.

Этот пример иллюстрирует, что в нашей игровой традиции песня по-прежнему, зачастую, несет дополнительную обрядовую иллюстративную функцию, и в случае верного использования может усилить атмосферу (особенно при массовом исполнении), а также подчеркнуть культурные различия, в том числе за счет языковой разницы.

### Песня как способ погружения в культурный контекст

Иной пример выделения культурных традиций и разницы между традициями разных народов можно привести с игры «Песни Западных Славян»<sup>3</sup>. Игра «Песни Западных Славян» (мастерская группа «Ярмарка тщеславия») была посвящена жизни и сказкам славянских народов – игроки сыграли жителей трёх прикарпатских деревушек, как простых крестьян, так и героев народных песен и сказок. Игра прошла весной 2010 года под Тверью и длилась три полных дня, в ней участвовало более 130 человек.

Игра «Песни Западных Славян» основывалась на песенной традиции Восточной Европы. В игре моделировались три деревни, имеющих свою условную этническую принадлежность: украинскую, сербско-хорватскую и валашско-молдавскую. Для каждой деревни было выбрано по три народных песни, которые, с одной стороны, были из культурной традиции каждого этноса, а с другой – иллюстрировали преимущественный характер сюжетов для каждой деревни: комедийный для Украины, трагический для валашско-молдавской деревни и трагикомический для сербско-хорватской.

На предыгровых сборах с игроками деревень песни

<sup>3</sup> На самом деле на игре присутствовали восточные и южные славяне, но название игры отсылает к одноименному произведению А.С. Пушкина.



разучивались (для каждой деревни свои), мастера предлагали петь их при любом удобном случае. Такое хоровое единение на игре не раз спланировало деревни как в ситуациях общего веселья, так и в ситуациях общей напасти.

Зная как минимум три песни, игроки уже меньше стеснялись подхватывать хором и другие песни, которые пелись на этой игре, а также, зачастую, сопровождали свою повседневную (или, наоборот, героическую) деятельность совместными песнями. Такое пение не только помогало иллюстрировать происходящее на игре, но и поддерживало единство жанра и культурного контекста для жителей каждой деревни.

Помимо общих для деревни песен, у каждого персонажа на игре была «своя» песня, которая отражала внутреннюю сущность персонажа, отсылала к каким-то его глубинным мотивам, мифологемам. Все песни были народными или (в минимальном количестве) современными стилизациями под народные песни. При этом мастера игры старательно выдерживали «народность» песни, в зависимости от выбранной деревни, а также учитывали сюжетную составляющую роли. По правилам модели «своя» песня обладала особой властью над её владельцем, когда исполнялась.

На самой игре мастерами были привлечены дополнительно «песенные игротехники». Их задачей было как создавать общий фольклорный настрой, так и исполнять индивидуальные песни для отдельных игроков. Лирники (от украинского «лірник» – бродячий певец, подыгрывающий себе на украинском инструменте лире) постоянно курсировали между трех деревень и пели песни в произвольном порядке. Таким образом, одновременно, и формировалась атмосфера фольклорного быта, в котором песни являются неотъемлемой частью, и случайным образом моделировался рок персонажей: дело в том, что услышав «свою» песню, игрок должен был действовать максимально добродушно, незлобно – раскрывался душой перед окружающими, нередко вскрывая свои общинной грехи и проступки. Так, однажды, узнав о личной песне одного из персонажей, жители деревни, чтобы вывести его на чистую воду, спели ему её на празднике обща с лирниками, что спровоцировало этого персонажа признаться в злодеяниях перед всей общиной.

Часто бывает так, что человек на игре и после игры слышит песню и думает: «Ух ты, это же про меня!». В этой связи индивидуальные песни для игроков оказались очень сильным инструментом, цепляя и игрока, и персонажа. Мастера игры «Песни Западных Славян» сознательно использовали эту особенность, когда до игры определяли персонажам «свои» песни. Например, у одного из старейшин в сербской деревне собственной песней была «Нема гаја», в которой говорится о любви к своей родине. Одно дело – сказать игроку «ты очень любишь свою родину», и совсем другое – выразить это через песню. Конечно, все события на игре преломлялись в восприятии персонажа через эту песню, находили подтверждение.

## **Песня – нечто большее, чем игра**

В связи с игрой «Песни Западных Славян» и последующим её обсуждением, всплыло важное отличие народных песен. Ведь песня, особенно народная, существует сама по себе, независимо от игры. Она не просто часть культурного контекста игрока, песня и есть культура, такова её суть. Поэтому любая народная песня намного «больше» и значимее, чем любая игра.

Песня – это не просто хороший инструмент в руках мастера, который можно применять по-разному. Песня – это как бы маленькая замочная скважина, через которую мы глядим на что-то огромное и значимое, погружаемся в культуру и историю. В этом смысле песня – не просто инструмент, а волшебная возможность. Поэтому важно не профанировать использование песен, важно также учиться петь – хором и в одиночку. С такой же ответственностью мастер должен подходить к выбору репертуара, музыки.

## **Песня как источник послеигровой рефлексии**

В 2008 году под Москвой состоялась ролевая игра «На той Гражданской», на которой песни сыграли очень важную роль не только в ходе игры, связав игровой мир и культурный контекст персонажей, но скорее во время послеигровой рефлексии игроков.

Игра «На той Гражданской» (мастерская группа «Hold & Gold») была посвящена событиям 1919 года – военному противостоянию между Красной армией и отрядами Белогвардейцев на небольшом вымышленном участке фронта между двумя городами где-то на севере современной Украины. Несмотря на то, что игра была в основном ориентирована на военные действия, разведку и диверсии в тылу врага, мастера сделали попытку воссоздать два уклада жизни – старый и новый – по обе стороны линии фронта. Игра длилась три полных дня, в ней приняло участие около 300 человек.

Тема Гражданской войны в России 1918-20 годов до сих пор является сложной и неоднозначной. Мы выросли в рамках русской культуры, которая сочетает элементы советского воспитания и дореволюционных традиций: фильмы про красноармейцев, казацкие песни, литературные произведения и истории с обеих сторон фронта. Нет ничего удивительного в том, что песни времен Гражданской войны и песни о Гражданской войне являются не только ярким маркером этого времени, но и важной характеристикой отношения к тем событиям. Мы приведем два примера с игры, которые отлично это демонстрируют.

Однажды вечером в городе, который находился под контролем Красной армии, бойцы сидели у костра и разговаривали по душам. Один из них затянул «Интернационал», его подхватил второй, а потом и другие товарищи. Потом они спели «От тайги до британских морей красная армия всех сильней», «Там, вдали за рекой», потом другие красные песни. Вслед за ними последовали более нейтральные песни: «Ваше благородие», «Черный ворон». Когда же зазвучала

казацкая песня «Ой, то не вечер», а потом и другие песни с другой стороны фронта, у одного из бойцов промелькнула мысль: «что же это товарищи красноармейцы белогвардейские песни поют, уж не предатели ли они?» Слава богу, в тот вечер обошлось без предательств и расстрелов, хотя игровые события могли сложиться и по-другому, если бы их услышал кто-нибудь из сотрудников ЧК.

На этом примере отлично видно, как культурный контекст, в котором находились игроки в живой и непосредственной форме соприкоснулся с миром игры. Действительно, почему красноармейцы совершенно естественно стали петь песни своих врагов? Потому что для самих игроков все эти песни привычны и черпаются из единой культуры? Или потому что даже персонажам – людям того времени и той, еще единой культуры, – не так уж важно, какие песни петь, лишь бы они были душевными. Мы считаем, что именно такие моменты объединения ощущений персонажа и игрока делают ролевую игру по-настоящему сильной. И в данном случае он возник благодаря песням из общего для всех игроков культурного контекста.

Особенно много во время игры попеть не удалось, военное время давало о себе знать. Но после игры сразу в обоих городах образовались стихийные посиделки у костра с пением самых любимых песен, по которым игроки истосковались за всю игру. Именно тут возникла связка между всем тем, чему игроков учили в школе, что мы знаем о Гражданской войне, и событиями игры. Песни позволили понять, что то, во что играли все три дня – это было то самое, что мы знаем с детства благодаря кино, книгам, школьным учебникам, что слышали еще в колыбельных песнях матери. Это была то самое ощущение живой истории.

На наш взгляд, песни, спетые всеми вместе сразу после игры, являются важнейшим источником послеигровой рефлексии. Одновременно по многим причинам: это и приобщение к культурному контексту, в котором возникли эти песни, и сопоставление текстов песен с событиями прошедшей игры, и эмоциональное объединение игроков, понимание принадлежности их к чему-то большему.

## Некоторые выводы

Подводя итог, мы обобщим здесь различные варианты использования песен в ролевой игре:

• **Модель и правила игры.** Песня – хороший инструмент для моделирования сложных взаимодействий, например

магии или каких-то ритуалов. С песней всегда понятно, когда «заклинание» началось и закончилось, когда было прервано и т.п. Ну и конечно это дает красивую возможность делать коллективное исполнение/воздействие.

• **Часть сюжета игры.** Песня может быть важным сюжетным инструментом. Игровые действия и мотивации персонажей могут быть связаны с песнями. Вводная информация или сведения о событиях в игре может хорошо и без выхода из роли передаваться с помощью песен. В предельном варианте песня может иметь отношение к центральному сюжету игры, который касается всех игроков.

• **Атмосфера.** Пение, особенно хоровое, создает отличную живую атмосферу. Особенно важно это для игр по народной культуре, когда песня создает атмосферу не хуже, чем костюм или манера речи.

• **Песня как способ самоидентификации.** Часто песня помогает какой-то общности персонажей найти какие-то общие моменты, связанные с общими идеями, общей культурой. Точно также резко отличающиеся песни могут разделять персонажей по различным группам.

• **Культурный контекст.** Песня – сильный и хорошо работающий способ погрузить игроков и персонажей в культурный контекст. Исполняя песни во время подготовки, на самой игре и после неё, игроки смогут лучше особенности той культуры, в которую играли. Для того, чтобы проникнуть в некоторые культурные контексты (например, народную культуру, сказки и т.п.), песня может быть просто необходимой.

• **Песня как минимальный творческий порог.** Ролевые игры – это совместное творчество людей, и тут песня становится очень хорошим инструментом. Когда игроки поют, они занимаются совместным творчеством, это как бы маленькая игра внутри большой ролевой игры. Песня – это минимальный творческий порог, который мастера задают участникам игры.

## Заключение

В российских ролевых играх традиции активного пения на играх уходят корнями в далёкие 90-е годы и игры по творчеству Толкина. Потом наступило другое время и другие игры. И только сейчас, начиная с рубежа 2008-2009 годов, песни снова начали занимать важное место внутри ролевой игры. Мы надеемся на то, что эта тенденция сохранится, а, может быть, даже получит распространения за пределами нашего ролевого сообщества.

## Игры

- Лагаан. 2008. Центральный регион. МГ «Ярмарка Тщеславия». – [lagaan-ru.livejournal.com](http://lagaan-ru.livejournal.com)
- Дурмстранг: Недобрая сказка. 2011. Центральный регион. МГ «Годные Гриффиндорцы». – [durmstrang-1987.livejournal.com](http://durmstrang-1987.livejournal.com)
- Вторая эпока: Время легенд. 2010. Центральный регион. МГ «Второй эпохи». – [secondage.ru](http://secondage.ru)
- Песни Западных Славян. 2010. Центральный регион. МГ «Ярмарка Тщеславия». – [karpaty2010.livejournal.com](http://karpaty2010.livejournal.com)
- На той Гражданской. 2008. Центральный регион. МГ «Hold & Gold». – [cwar.holdgold.ru](http://cwar.holdgold.ru)





Русь в огне



Повесть о доме Тайра



Путь в Киото



Знамена самураев



Реконкиста



Стефан и Матильда



Знамена самураев



Сань Укуи или Путешествие на запад 2



## Ролевое дао эстетики: саратовская версия

**Э**стетику в РИ в данном случае мы будем рассматривать в двух ракурсах: как критерий уровня конкретной игры (требования к антуражу) и как самостоятельный аспект РИ в историческом ракурсе (эволюция уровня игроков и эволюция требований в правилах). На современном этапе развития игр эти факторы влияют в обе стороны. С одной стороны, задавая определенный уровень антуража к игре, мы создаем некий прецедент для последующих игр. С другой, на создание конкретной игры влияют имеющиеся на данный момент тренды и общепринятые уровни антуражности. При этом на современном этапе развития периодически можно наблюдать тенденции в сторону упрощения данной составляющей.

Общероссийский вектор развития эстетического аспекта в период до 2000 г. был направлен таким образом, что эстетика и антуражность являлись вторичными элементами ролевой игры. Совершенствовались правила, игротехнические модели, АХЧ, а костюмы и оформление локации были вторичны. В Саратовской области изначально ситуация была несколько иной. С момента проведения первой игры и на протяжении первых двух лет тенденция была аналогична общероссийской. Но далее интерес к достойному внешнему воплощению и декорации игр стал возрастать. На рубеже 2000-х годов ситуация уже отличалась от общероссийской, уровень костюма и внимание к эстетической составляющей были на порядок выше и выделялись на общем фоне РИ. Такое положение можно рассматривать в сравнении с общероссийской ситуацией, являющейся и фоном, и эталоном для сравнения, на момент проведения игры. При сравнении ситуаций можно выделить следующие параметры: наличие и уровень правил по костюму/антуражу, интерес игроков к антуражу и уровень воплощения на игре выбранной эстетики.

Далее мы раскроем эволюцию эстетики в РИ Саратовского региона. Ролевые игры живого действия на территории Саратовской области проводятся с 1994 г. С 1995 г. до 2003 г. регулярно проводились игры по ориентальной тематике. Регулярное (практически ежегодное в первые пять лет) проведение этих игр способствовало развитию восточного антуража. Последующие игры, которые будут рассмотрены по параметру эстетики, являются производными уже заданного уровня внимания к костюму и прочему антуражу игр предшествующих, хотя тематически они и различаются. При этом уровень костюма

и антуража локаций уже к 2000-м годам несколько опережает общероссийский. Это подтверждается вниманием иногородних игроков и их приездом на такие игры как «Тайра и Минамото» (1997) и «Лики и Маски Возрождения» (2000).

Цикл игр ориентальной тематики в Саратове берет свое начало в июле 1995 г. с РИ «Путешествие на Запад» МГ: Тютюкин А., Соснина Л., Сергеев М. Игра была посвящена легендарному Дальнему Востоку. Общее количество игроков более восьмидесяти. Четыре локации: Китай, Япония, Золотой треугольник и Кочевники, называвшие себя ариями. В этой игре приняли участие и представители РИ-сообщества, и реконструкторы Саратова и Энгельса. Фактически, это была первая массовая игра в саратовском регионе. Игра появилась на свет благодаря тематическому вечеру, который устроили активисты саратовского клуба «Золотая гора». Вечер был посвящен истории и культуре Японии и Китая.

Общий антураж на игре был еще на очень низком уровне, но проведение игры по восточной тематике как бы определило вектор развития. В качестве мотивации сделать игровой костюм игрокам добавлялся т.н. «костюмный» хит.

Продолжение цикла ориентальных игр было в следующем 1996 г. РИ «Сунь Укун – царь обезьян, или путешествие на Запад-2». Игра проводилась по мотивам китайского романа «Сунь Укун – царь обезьян». Количество участников – более шестидесяти. Эта игра стала первой в Саратове, на которой присутствовали игроки из других регионов (Санкт-Петербург). В правилах появляется требование наличия костюма, а для демонов или оборотней – масок и магических атрибутов, описанных в книге.

Одной из крупных игр ориентального цикла 90-х гг. стала «Тайра и Минамото» в июле 1997 года, мастера И. Скуридин, В. Ибрагимова. Данная игра была посвящена борьбе двух самурайских кланов за господство в Японии XII века, действие начиналось в 1185 году. Игра собрала шестьдесят пять человек, включая иногородних. Всего было пять локаций: столица с императорским дворцом, Камакура – ставка Ходзе и самураев Еритомо Минамото, там же была отдельная команда китайских буддистских миссионеров, Рокухара – ставка клана Тайра, горцы Кисо во главе с Есинойкой Минамото, поместье клана Фудзивара, монахи с горы Миидэра. Также на игре присутствовала сюжетная линия про корейского посла, который в результате бури высадился в далекой провинции и должен был пересечь всю страну, чтобы предстать перед императором

Эстетика на уровне правил была закреплена следующим образом. Кроме обязательного наличия костюма, правила требовали обязательного наличия ножен на мечах и соблюдения самурайского и придворного этикетов. В тот период появляется традиция огораживания игрового лагеря периметром из ткани (по типу японских полевых лагерей), либо плетнями из тонких веток и травы. На игре «Тайра и Минамото» были введены дистанционный бой на воде и десантирование с реальных лодок.

Отдельно следует отметить, что на данной игре был проведен первый турнир стихосложения, стилизованный под японский придворный турнир конца эпохи Хэйан, традиция которых будет подхвачена на других играх по Японии и сохраняется до настоящего времени.

Следующая игра ориентального цикла – «Сны Поднебесной» в Саратове проходила в 1999 год, МГ: И. Лапкин, И. Скуридин, И. Семенов, Ю. Кубарева. Игра проводилась по событиям в Китае и соседних государствах в конце XVI века. Общее количество игроков – около восьмидесяти, количество локаций – шесть: полузависимая автономия, орда кочевников, столица Кореи, Китай, запретный город, японский экспедиционный корпус. Помимо игроков Саратова на игру приехали игроки из Москвы и Санкт-Петербурга.

Как и на предыдущих играх в саратовском регионе, здесь было массовое применение лодок и байдарок. Вводилось специальное «ночное» оружие – легкое и безопасное, прообраз тямбар.

Выбранная тема оказалась новой для игроков, с этим были связаны сложности с поиском информации, пошивом костюма и изготовлением доспехов данного периода. Сложнее всего обстояло дело с корейскими костюмами.

Одним из новых приемов в РИ стал созданный на этой игре мертвятник, который был сделан в культурном контексте выбранных регионов. Мертвятник моделировал канцелярию загробного мира, где игрок продолжал играть уже как душа умершего персонажа. В целом исторический и мистические пласты перекликались между собой: имели взаимосвязь и воздействовали друг на друга опосредовано. Также отдельно вводился новый формат игры – «ночная игра». Она представляла собой мистический пласт, в котором участвовали небожители, а в процессе игры персонажи выясняли, что исторический пласт – это всего лишь сон небожителей.

В 2003 г. была проведена предпоследняя игра по восточному циклу в Саратове – «Путь в Киото». МГ «Объединенная мастерская группа Саратова»: И. Лапкин, И. Семенов, А. Каширин, С. Лобанов, Д. Жуков, К. Метелева, Е. Лобанова. В этот период игры по Японии уже довольно часто проводились на территории всей России, в Саратове же прошло четыре года с последней игры по данной теме, но традиции и наработки, характерные для саратовской игровой школы, сохранялись. Также в этот период имела место смена поколений: прежние саратовские игроки

уходили из РИ, новичкам тема Японии была менее интересна – в результате чего в игре участвовало около сорока пяти человек, из которых половина была из Москвы.

Правила были написаны не в привычном формате, они же задавали эстетику игры. Большое внимание в разделе правил на сайте было посвящено атмосфере игры: три «столпа», на которых держится игра (поклон, церемония, созерцание) и три нормы (не потерять лицо, обрести свой круг и свое место, сохранить чистоту). Перед игрой игрокам предлагалось сделать фигурку оригами, которая символизировало их «я». Отдельно обговаривалась ночная мистика. Подробные информационные разделы, посвященные костюму, оружию, обычаям и религии, именовались «путь меча», «путь веера», «путь чая».

Отдельно в цикле ориентального цикла Саратова можно отметить РИ «Русь в огне» (Монголия), проходившую в июле 1998 г. МГ А. Тютюкин, И. Семенов, А. Каширин. Игра была посвящена Батыеву нашествию на юго-восточную Русь. Общее количество игроков – около шестидесяти, количество команд – пять: орда Батыя, орда зависимых от Батыя ханов, г. Булгар, г. Рязань, стан бродников. Если условно славянские костюмы были уже достаточно распространены на тот момент, то костюмы монголов, бродников, а также степняков-половцев были специально пошиты к этой игре.

Для моделирования средневековой градостроительной традиции правилами для крепостей (детинцев) было предложено требование обязательного наличия двух противоположных стен, одна из которых ставилась на отвесном берегу реки. С целью повышения антуражности игры была предложена новая модель отыгрыша лошадей: в виде флагов – а также пиротехника: киндеры с петардами, которыми моделировали примитивные бомбы монгольской армии. Для создания атмосферы были приглашены участники фольклорного коллектива «Забава».

Накопленный опыт при создании игр по восточной тематике и участии в них задавал другим играм Саратова тренд на внимание к эстетике. Это отразилось в акцентах на антураже костюмов и локаций, а также в обыгрывании эстетического компонента на уровне правил и игротехнических моментов. Здесь выделяются три игры.

Две игры за авторством МГ «За кремевыми шторами» – Ольга и Татьяна Колесовы, Вадим Шаров – на тему Европы XII века. В 1997 году РИ «Реконкиста», действие игры начиналось в 1109 году и было посвящено одному из этапов отвоевания Испании христианами у мавров. Общее количество игроков – семьдесят, количество локаций – четыре. Кроме описания костюмов и доспехов, правила предусматривали поощрение игроков за добротные костюмы. И игре были изготовлены стилизованные манускрипты по медицине и лекарственным растениям.

В 1998 году прошла РИ «Стефан и Матильда. Провинциальные войны» – вторая игра этой МГ из объединенного цикла игр по XII веку. Эта игра была посвящена борь-

бе за английский престол после смерти Генриха I. Общее количество игроков – более восьмидесяти, количество локаций – шесть. Данная игра по составу игроков была классической для саратовского региона. Одним из отличий игр нашего региона в конце 90-х годов было активное участие в играх больших реконструкторских и истфеховских команд. Внимание к ролевым играм этого сегмента игроков привело к увеличению внимания к эстетической составляющей боевки: достоверные доспехи, оружие, геральдика. Так, для воинов правилами предусматривалось включение в зону поражения головы и, как следствие, необходимость шлема. А рыцарь должен был обязательно иметь щит с геральдическим изображением.

Летом 2000 г. была проведена одна из наиболее известных игр Саратова – «Лики и маски Возрождения». Для ее создания объединились две саратовские МГ игры «Сны Поднебесной» – И. Лапкин, И. Скуридин, И. Семенов – и МГ «За кремовыми шторами» – О. и Т. Колесовы, В. Шаров – и отдельный блок (Флоренция) делала М. Максимова (Москва). На игру приехали игроки не только из других регионов России, но также из Украины и Белоруссии. Общее количество игроков – более двухсот, количество локаций – шесть: Рим, Венеция, Неаполитанское королевство, Флоренция, Ставка короля Франции и французская армия, о. Родос. Отдельной локацией был играющий мертвятник.

Игра была посвящена событиям конца XV века. Была осуществлена попытка сделать игру вокруг одного большого города: почти 40% игроков играли в Венеции. Идея Венеции как игровой локации заключалась в том, чтобы сделать город, который состоял из множества команд и мелких локаций-кварталов. На игре «Лица и Маски Возрождения» кроме уже традиционных боев на воде были предложены абордажи и огнестрельное оружие, артиллерия и гранаты на петардах.

Правила, так или иначе затрагивающие эстетику, были объединены в весьма подробный раздел. Раздел включал в себя информацию по костюму, вооружению и экипировке, архитектуре и внутреннему убранству помещений. Данная игра отражала уровень развития антуража на момент начала 2000-х гг. и как внешней оболочки РИ, и как элемента внутреннего содержания, благодаря чему можно было наблюдать гармоничное вплетение в ткань игры культурных и духовных мотивов.

Элементами моделирования духовной составляющей мира были игровые «душа» и «сердце», которыми персонаж мог распоряжаться на свое усмотрение. Также мастерская группа ставила задачу сделать «игру для женщин». Для ненавязчивого контроля за игрой и вброса игровой информации мастерами была организована почта, где почтмейстерами были или мастера, или игротехники.

На игре функционировал игровой «бордель» – светский салон с куртизанками (наверное, самый первый на РИ) – и театр.

Последняя на данный момент в Саратове игра ориентального цикла и в принципе крупная игра – «Знамена Самураев, или Тайра и Минамото 10 и 1 год спустя» – прошла в 2008 г. Мастерская группа состояла из мастеров Саратова и Москвы. Нужно отметить, что в Саратове до того момента игра, ориентированная не только на внутренних игроков, проводилась пять лет назад. Уровень игр в Саратове, начиная с 2004 г., постепенно падал: прежние мастерские группы уходили из РИ, новые МГ же за отсутствием передачи опыта мастерения игр делали игры на порядок хуже, повторяя путь игр второй половины 90-х годов. По тем же причинам Саратов к 2008 г. перестал быть одним из центров проведения игр, на которые съезжались игроки из других городов. РИ «Знамена самураев» должна была стать игрой, которая привлечет внимание внешних игроков, увлекающихся темой, и тех, кто некогда приезжал в Саратов на игры. Саратовским же игрокам предлагалось поучаствовать в игре с заявленным достаточно высоким уровнем качества. В итоге игра оправдала заезд игроков из других регионов (Москва, Санкт-Петербург, Иркутск), но доля саратовских игроков в общей массе оказалась невелика (около 40%, в том числе игроки из г. Балаково).

Разделы правил к «Знаменам самураев», затрагивающие эстетику игры, можно разделить на два вида. Формальные затрагивали мистический и экономический пласты игры, неформальные – костюмы и антураж локаций. Мистика являлась полностью игротехнической, воплощалась в мифологических существах и карточках «удачи» и «духа», помимо атмосферной нагрузки могла влиять на экономику городов. Также в экономическом пласте вводилась карточка по аналогии с игрой «маджонг», которая определяла ту или иную предрасположенность персонажа.

Неформальными правилами по антуражу являлись потому, что отдельного пункта правил на эту тему не было, но были тексты, в которых подробно описывались костюм и особенности строений. Но данный момент ничуть не отразился на качестве подготовки игроков. Эпоха Хейан является не самым простым периодом в подготовке костюма, в основном из-за трудоемкости. Часть игроков впервые играла в Японию и в этот период истории, но подготовка костюма была на должном уровне, у дам – вплоть до париков (как правило, на эту часть образа на РИ обращают в последнюю очередь, здесь же у 80% женщин для завершения образа были соответствующие прически). Отдельно стоит отметить строения и антураж домов. Дом императора в столице является одним из знаменательных строений на играх к тому периоду. Дом семьи Фудзивара по своему строению (деление на женские-мужские половины, которое при этом строго соблюдалось игроками) и внутреннему убранству (буддистские, синтоистские алтари, дизайн



центральной залы) является очень точной стилизацией жилого помещения эпохи Хейан.

По предыдущему опыту были организованы бои на воде, в том числе была использована большая деревянная яхта, которую оформили в соответствующем стиле.

В целом, эстетика на РИ в саратовском регионе развивалась наравне с общероссийскими темпами. Костюмы, опыт в разработке антуражных деталей и элементов образа шли по нарастающей по мере развития игр. Отдельные же аспекты получили более качественную разработку и проработку. В первую очередь, это игры по Японии, Китаю и регионам юго-восточной Азии. При этом внешняя эстетика выбранной темы развивалась параллельно с внутренней, культурной, составляющей этих игр. Еще одним фактором, способствовавшим развитию этой темы в РИ Саратова, стали географические особенности. В связи с тем, что игры проводились в лесостепной зоне, где строительный лес был в дефиците, достаточно рано стали оформлять локации, здания и интерьер тканями и бумагой. Одной из новаций саратовских РИ, используемых и сейчас на играх, является введение маркера на лошадей и виртуальных бойцов, а также педарды в качестве боеприпасов огнестрельного оружия.

Также ландшафт (наличие водоемов) позволял использовать на играх лодки.

Эстетическая компонента нашла свое отражение во включении в игровой процесс театральности как элемента-маркера начала игры и самих театров как локаций в целом. Проводимые с 1997 г. поэтические вечера на играх по Японии продолжают проходить на играх и сейчас, при этом игроки часто апеллируют к стихотворениям, созданным на предыдущих играх, что воспринимается как продолжение традиции.

В качестве подготовительной работы к каждой игре проводились тематические вечера, где представлялась игра и обсуждались правила. На этих вечерах обязательно была костюмировано-театральная часть, которая задавала ориентиры уровня костюмов и моделей взаимодействия между персонажами. Схожие театрализованные представления игры проводились и на Зиланте, где мода на подобную презентацию игр только зарождалась.

На данный момент движение РИ в Саратове находится в состоянии упадка, что в целом не отличается от ситуации в регионах. Некоторая часть активных игроков стала ориентироваться на выездные игры, уровень которых, в том числе и с эстетической точки зрения, на порядок выше.

#### Игры

- Путешествие на Запад. 1995. Поволжье. Тютюкин А., Соснина Л., Сергеев М.
- Сунь Укун - царь обезьян, или путешествие на Запад-2. 1996. Поволжье. Тютюкин А., Морозов С.-ст., Лапкин И.
- Тайра и Минамото. 1997. Поволжье. Скуридин И., Ибрагимова В.
- Реконкиста. 1997. Поволжье. МГ «За кремовыми шторами»
- Русь в огне (Монголия). 1998. Поволжье. Тютюкин А., Семенов И., Каширин А.
- Стефан и Матильда. 1998. Поволжье. МГ «За кремовыми шторами»
- Сны Поднебесной. 1999. Поволжье. Лапкин И., Скуридин И., Семенов И., Кубарева Ю. – [serg13th.chat.ru/ClubVoin/saratov.htm](http://serg13th.chat.ru/ClubVoin/saratov.htm)
- Лики и Маски Возрождения. 2000. Поволжье. Лапкин И., Скуридин И., Семенов И., Колесовы О. и Т., Шаров В., Максимова М.
- Путь в Киото. 2003. Поволжье. МГ «Объединенная мастерская группа Саратова». – [putkioto.narod.ru](http://putkioto.narod.ru)
- Знамена Самураев, или Тайра и Минамото 10 и 1 год спустя. 2008. Поволжье. МГ «Звездный мост». – [japan.rpg.ru/game-znamen.shtml](http://japan.rpg.ru/game-znamen.shtml)



Геннадий Круглов (Крейл)

## Электроника на играх



Детектор чужих (Aliens Underground)



Чужие были снабжены специальным устройством: прибор фиксировал чужих, только если они движутся (Aliens Underground)



Лазерные двери с кодовыми замками (Aliens Underground)



ель этого текста – свести воедино информацию о разнообразных электронных устройствах, сделанных мной и сотоварищами и применявшихся на играх преимущественно Московского и Питерского регионов.

Речь здесь идет о более сложных вещах, нежели конструкциях в стиле «светодиод, примотанный к батарейке изолентой». Описанные приборы и решения, в большинстве своем, остаются в доступе и могут быть предоставлены для игры<sup>1</sup>.

### Телефонная станция

На игре «О, Париж!» (2006) был реализован один из самых масштабных проектов – телефонная сеть охватывала весь полигон и позволяла персонажам звонить друг другу. Услуга телефонизации была платной и создавала дополнительную экономическую линию.

Станция представляет собой схемотехническую реконструкцию устройств конца девятнадцатого века.

На полигоне было установлено 17 телефонных аппаратов из 20 возможных. Когда абонент брал «трубку» (телефонных трубок в современном понимании тогда не было), на панели станции загоралась лампочка. Телефонистка должна была вставить штекер в соответствующее гнездо, узнать у абонента, с кем его соединить, и при помощи второго штекера установить соединение.

В дальнейшем станция использовалась еще раз – на игре «Провинциальные истории» МГ «Hold&Gold», но реализация была гораздо менее масштабной и значимой.

В настоящее время станция и аппараты хранятся у меня, пребывают в рабочем состоянии, но требуют незначительного косметического ремонта.

### Священные камни Дурги

На игре «Лагаан» (2008) мы делали команду храма Дурги. По легенде, в древние времена Дурга подарила храму пять священных камней; но в дальнейшем камни были украдены злыми людьми. С тех пор жрецы храма ищут камни по всей Индии.

Идея была позаимствована из фильма «Индиана Джонс и Храм Судьбы». В фильме показано, как камни начинают светиться, оказавшись рядом.

Перед началом игры четыре из пяти камней были отданы мастерам, которые, в свою очередь, распределили их по полигону. Единственный оставшийся камень, стоящий на алтаре, разумеется, не светился.

Когда же Индиана Джонс принес камень и поставил его на алтарь, оба камня начали светиться. То же происходило и в дальнейшем: когда персонаж приносил очередной камень и вносил в храм, камень начинал светиться в руках.

Техническая сторона такова. Каждый камень снабжен микроконтроллером и радиочипом, который регулярно отправляет в эфир запрос. Когда камень принимает такой запрос, он отвечает на него и плавно включает све-



одиоды. Если в течение какого-то времени радиообмена не происходит, камень делает вывод, что рядом никого нет, и плавно выключает подсветку.

Корпуса камней сделаны из монтажной пены и покрашены в серый цвет. Сквозь эту композицию яркие светодиоды вполне просвечивают, но сама по себе она непрозрачна, и нутро совершенно не видно. Питание осуществляется от аккумуляторов; они заряжаются через небольшое отверстие в корпусе. Никаких других органов управления на камне нет.

В дальнейшем камни использовались на игре «Сталкер» в качестве артефактов. Для нужд игры радиус действия был увеличен с трёх метров до тридцати. Также камни присутствовали на игре «Ренессанс» (2009) в качестве неких священных предметов еретического культа.

В настоящее время камни хранятся у меня, пребывают в рабочем состоянии, но требуют незначительного косметического ремонта.

### Многоствольные пистолеты

Для исторической игры «XVI: Шаг в бессмертие» (2009) было сделано десять четырехствольных пистолетов, пять двухствольных, и один шестиствольный мушкет.

Оружие стреляет войлочными пыжами, в качестве заряда используются петарды «Корсар-2» с электроподрывателем. В каждом пистолете установлена плата с микроконтроллером; при нажатии спусковой кнопки плата подрывает очередную петарду. Электроподрыв устроен так, что срабатывает без задержки.

Механическая часть – рукоятка, блок стволов (из алюминевой трубы диаметром 20мм) – сделана М. Дубинским (Ксинном).

Отступление от антуража средневековья меньше, чем может показаться: в музеях присутствует немало многоствольного оружия того времени. Просто вместо механики применена электроника. Минус такого подхода – необходимость снабдить электроподрывателем большое количество петард. К игре было обработано около тысячи петард.

Надежность этого оружия определяется исключительно качеством электроподрывателя: если он работает – то надежность полная. Один из пистолетов уронили в воду, и он пролежал несколько минут на глубине метра, пока его сумели поднять. Сразу после этого из него произвели вполне успешный выстрел. Но и наоборот: несколько раз оружие не стреляло из-за обрыва в петарде.

В настоящее время у меня хранится один четырехствольный пистолет и один двухствольный, остальное находится у Ксинна. Дальнейшее применение описанной концепции под сомнением из-за трудоемкости изготовления электропетард.

### Медальоны

Для игры «Хогвартские Сезоны» (2010, весна) было сделано четыре медальона. Каждый из них содержит микроконтроллер и радиочип. Регулярно медальон отправляет в эфир запрос, и, получив ответ, вздрагивает при помощи вибромотора. Количество вздрагиваний равно количеству других медальонов в радиусе действия. Таким образом, можно определить, есть ли рядом другие обладатели медальонов и сколько их. Корпуса медальонов Оксана Немцова (Шелест) выполнила из пластика.

В настоящее время медальоны хранятся у меня. Дальнейшее их применение требует переделки электроники: та, что есть сейчас, слишком велика по габаритам (аккумулятор выступает сзади) и не обеспечивает дальности более 20 метров. Также требуется мелкий косметический ремонт.

### Эльфийские кинжалы

В текстах Толкина описано эльфийское оружие, которое светится, когда неподалеку находятся орки. К игре «Вторая эпоха» (2010) было сделано десять кинжалов.

В первый же вечер игры эльф-дозорный поднял тревогу, поскольку у него засветился кинжал; и в самом деле, через несколько минут появился изрядный орочий отряд. Это произвело на игроков впечатление.

Технически, в каждом кинжале есть приемник, а орочьим отрядам выдается по передатчику. Было сделано пятнадцать орочьих передатчиков; выдавать передатчик каждому орку было слишком накладно. Но на игре это привело к нескольким неприятным моментам вида «рядом орки, а кинжал не светится».

Материал клинка – оргстекло, рукоятка – медная сплюснутая труба с кожаной обмоткой. Питание от аккумулятора; аккумулятор заряжается через разъем mini-USB в торце рукоятки. Одной зарядки хватает на несколько суток непрерывной работы.

В настоящее время оставшиеся четыре кинжала и четыре передатчика хранятся у меня. Воспроизводить их смысла нет, потому что за минувшее время технологии электроники и корпусировки шагнули вперед.

### Эльфийские цветы

Также на игре «Вторая эпоха» для освещения Эрегиона (точнее, его части) было сделано восемь светильников в виде цветов с чашечками-кристаллами.

Стояла задача сделать яркие светильники, позволяющие настроить их на любой цвет свечения. Однако, помимо задачи создания собственно антуражных светильников-цветов, появляется вопрос о том, как ими управлять.

Во-первых, зажигать-гасить светильники и настраивать их цвет нужно без кнопок и рукояток: это некрасиво. Во-вто-

<sup>1</sup> Мастерам, которые заинтересовались применением электроники на играх, мы рекомендуем также прочитать статью Захарова В. (Йолафа) — [lib.rpg.ru/index.php/Электроника\\_и\\_как\\_ее\\_готовить](http://lib.rpg.ru/index.php/Электроника_и_как_ее_готовить) – Прим. ред.

рых, если светильников несколько (порядка десяти), то перенастройка их цвета на нужный будет долгой и неудобной.

Поэтому на цветах-светильниках отсутствуют какие-либо органы управления. Включать их и выключать, а также менять цвет свечения можно при помощи другого цветка – ириса.

Ирис настраивается на какой-либо цвет, затем его надо поднести к большому цветку, и тот начинает светиться тем же цветом.

На игре цветы освещали городскую площадь во время совета; кухню – при ночной работе; общую залу Гвайт-и-Мирдайн во время ужина. Также один из цветов подняли на вершину башни.

Технически, ирис передает по радио заданный цвет, и большие цветы включают именно его. Настройка цвета на ирисе осуществляется с помощью сенсорных датчиков: нет ни проводов, ни кнопок, нужно дотронуться до определенных частей стебля. Дальность действия – один-два метра.

Питание светильников – 8 батареек АА (такое количество необходимо, поскольку используются мощные светодиоды). Комплекта хватает на сутки непрерывной работы. Питание ириса – от аккумулятора, зарядка через разъем mini-USB. В дальнейшем цветы однократно использовались на игре «Хогвартские Сезоны» для украшения Золотого Сада.

В настоящее время цветы хранятся у меня. Электроника полностью работоспособна; ирис, хотя и слегка потрепан, вполне функционален. Однако светильники-цветы требуют существенного косметического ремонта; в приличном состоянии находятся разве что два цветка.

## Кольца Власти

Еще одно техническое решение, разработанное для игры «Вторая Эпоха», – это Кольца Власти.

Для реализации игротехнического функционала было сделано десять устройств, каждое из которых могло определять наличие рядом других таких же. Технически, это были мешочки, которые игроки носили на груди. Когда на расстоянии до 70 метров находилось одно или несколько таких же устройств, мешочек начинал вибрировать.

Мешочек прилагался к Кольцам Власти или предметам, обладающим сходной магической мощью. При помощи этого устройства носитель Кольца ощущал присутствие рядом других Колец.

Питание устройства осуществлялось от трех батареек АА.

В настоящее время устройства хранятся у меня. Их осталось два или три, остальные растерялись. Воспроизводить их смысла нет, потому что за минувшее время технологии шагнули вперед.

## Светящиеся грибы

Для игры «Кубок Подземелий» (2011) было необходимо несколько видов ресурсов, которые могли бы собирать соревнующиеся. Одним из таких ресурсов были светящиеся грибы. Грибов было сделано более двадцати штук разно-

го цвета. Материал шляпки – термоклей. Никаких сложных функций грибы не выполняли; они просто светились.

В дальнейшем грибы пару раз применялись на других играх. В настоящее время грибы хранятся у меня и готовы к использованию.

## Телепорт

Для игры «Планета Алькатрас» (2011) было сделано пять телепортирующих устройств: управляющий блок и четыре вспомогательных, в каждом из которых установлены громкоговоритель и световой рассеиватель. Вспомогательные блоки подключались к управляющему при помощи кабелей. При правильном подключении начинали мигать синие лампы, при неправильном – красные; также включался соответствующий звук.

В настоящее время прибор находится у мастеров игры.

## Артефакты

Для игры «Стоимость Жизни» (2011) было сделано 18 артефактов, которые находились в Зоне. Артефакты могли обладать разными свойствами. В зависимости от заданных свойств артефакты определенным образом светились разноцветными огоньками.

Воздействие на игровое пространство (или персонажа) происходит при активировании артефакта. Информация о происходящем выводится на маленький экран на нижней поверхности артефакта: это игротехническое решение позволяет обойтись без мастеров и сертификатов.

Артефакты с разными свойствами по-разному активируются и по-разному это проявляют: светятся, издают звуки (умеют проигрывать wav-файлы со встроенной SD-карты). Количество «срабатываний» ограничено – максимум три. «Разряженный» артефакт бесполезен.

Артефакт «заряжается» в Зоне, от «излучателей Ксотара»: в разных областях зоны установлены различные излучатели, и, попадая в их поле, артефакт увеличивает количество своих «зарядов». Таким образом, свойства заряженного артефакта зависят от области Зоны, в которой он заряжался, а количество зарядов – от времени зарядки.

Возможно последовательно заряжать артефакт в разных областях и получать специальные свойства.

Активация артефакта может осуществляться:

- прикосновением к определенным его частям (несколько сенсорных датчиков);
- прикладыванием магнита (магнитный датчик);
- выстрелом из оружия Сергеева А. (Ксотара) – через приемник инфракрасного излучения;
- тряской или переворачиванием (акселерометр).

Имеется также возможность использования температурного датчика (нагрев и охлаждение разных зон артефакта) и датчика напряжения (приложить батарейку к выступающим металлическим частям), но от этого отказались, чтобы чрезмерно не усложнять систему.

У артефакта есть радиочип, что в перспективе позволяет делать комбинации из нескольких артефактов.

В настоящее время оставшиеся артефакты хранятся у меня (порядка шести штук). Их дальнейшее использование под сомнением, поскольку система получилась громоздкой, дорогой, сложной в настройке и программировании, а также слишком перегруженной для игры.

### Кольцо Всевластья: оповещение

На игре «ХИ-2011» требовалось оповестить Саурана о том, что кто-то надел Кольцо Всевластья. Поэтому к Кольцу прилагался игротехнический мешочек, который следовало включить при надевании Кольца.

Радиопередатчики, используемые в большинстве устройств, обеспечивают дальность связи чуть более 100 м. Этого недостаточно, чтобы передать сигнал с одного конца большого полигона на другой. Поэтому, помимо передатчика-Кольца и приемника для Саурана, было сделано шесть ретрансляторов. Система, таким образом, позволяет передать сигнал на расстояние больше километра, или же «накрыть» прямоугольный полигон со сторонами 600х400 м.

В настоящее время компоненты системы хранятся у меня и готовы к использованию. Дальнейшее развитие ее нецелесообразно, потому что за минувшее время технологии шагнули вперед.

### Факелы

Для освещения на нескольких играх было сделано десять «факелов» с источником света в виде крупного кристалла.

Ставилась задача сделать максимально дешевый и легкий в повторении источник яркого света, при сохранении его красоты и антуражности.

В факеле используются четыре мощных светодиода (0.5 Вт), питание – восемь-десять батареек АА. Чем больше батареек – тем дольше работает факел; светодиоды потребляют довольно много энергии. Факел включается и выключается при помощи сенсорного датчика рядом с кристаллом; свет зажигается и гаснет плавно.

Рукоятка и часть элементов конструкции – пластиковые и металлические водопроводные трубы.

В настоящее время факелы по большей части проданы или подарены. Рассматривается перспектива изготовления партии с деревянными резными рукоятками.

### Говорящие портреты

К игре «Хогвартс-1898» (2012) было сделано семь портретов. Портрет представляет собой картину в раме, внутри которой расположена электроника. Датчик движения, выведенный наружу, реагирует на проходящих мимо, и портрет произносит фразу, случайным образом выбранную из файлов на SD-карте. Файлы имеют расширение wav, для каждого можно указать вероятность произнесения. Это позволяет делать источник игровой информации, которая сообщает

ся изредка, среди обычных фраз. Питание – три батарейки АА, время работы – порядка трёх суток непрерывно.

В настоящее время портреты хранятся у Дианы Вильерс. У части из них изъята электроника для нужд других проектов, но это может быть легко восстановлено.

### Замки NFC

Для той же игры было сделано двадцать волшебных замков: состояние «открыто-закрыто» определяется цветом свечения кристаллов (фиолетовый – тускло-красный), а ключами служат специально обантураженные карточки московского метро.

Карточки срабатывают на расстоянии несколько сантиметров, что позволяет прятать их в рукава, конверты, мешочки и так далее.

Каждая карточка содержит уникальный идентификатор, прошитый при изготовлении на фабрике. Идентификатор никак не связан с количеством поездок и прочими данными; он считывается с карточки при ее поднесении к замку, и дальше проверяется на наличие в базе ключей. Таким образом, московское метро является источником бесконечного количества бесплатных уникальных ключей.

Замок может хранить в памяти до 250 разных карточек.

Питание – от трех батареек АА, время непрерывной работы – до трёх суток.

В настоящее время оставшиеся замки (порядка 15 штук) хранятся у меня и готовы к применению после незначительной косметической подготовки.

### Детектор Чужих

Для игры «Aliens Underground» (2012) было разработано несколько устройств. Первое из них – детектор Чужих. У прилетевшей на планету группы спасателей был прибор, позволявший определять движение инопланетных тварей.

Прибор показывает количество подвижных объектов и уровень сигнала. Уровень максимален, если прибор направлен прямо на источник сигнала; таким образом, поворачивая прибор из стороны в сторону, можно добиться максимума и так определить направление на объект. По величине этого максимального уровня можно примерно определить расстояние до объекта.

Если объектов несколько, то и пиков на экране тоже будет несколько.

Технически, внутри «трубы» детектора расположена направленная антенна. У каждого «объекта» есть коробочка-радиопередатчик, оснащенная акселерометром. Когда «объект» движется или шевелится, передатчик работает; когда замер, затаившись – передатчик выключен. Таким образом, приемник реагирует только на подвижные объекты.

Для игры было достаточно шести передатчиков; но на всякий случай было сделано семь.

Детектор и передатчики хранятся у меня и готовы к дальнейшему применению.



## Лазерные замки

На той же игре проходы на подземном полигоне были перегорожены лазерными дверьми с замками. Каждый замок снабжен двумя или тремя «полосовыми» лазерами. Таким образом, красная полоса светится на стенах, потолке и полу. При наличии тумана или задымления видна красная плоскость, перегораживающая коридор. У замка есть две независимых клавиатуры. Каждая из них может:

- иметь код доступа (нужно ввести комбинацию из одной-четырех цифр);
- не иметь его (дверь открывается кнопкой «#»);
- быть сломанной (при нажатии на любую кнопку раздается треск).

При открывании двери лазеры гаснут, и загорается зеленый светодиод. Через десять секунд дверь автоматически закрывается.

Замок может быть взломан игровыми средствами. Для этого хакеру нужно подключиться к сервисному разъему замка при помощи специального устройства и ноутбука. Далее хакеру придется потрудиться, ища процессор замка щупом на проводе и анализируя гистограмму.

Взломав замок, хакер может менять коды, открывать и закрывать дверь. При разработке концепции взлома удалось добиться следующего:

- Хакер должен поработать, чтобы вскрыть замок. Не должно быть ситуации «подключил разъем, нажал кнопку – дверь открылась».
- Для вскрытия замка нужно уметь это делать. То есть, хакер не может быть заменен кем угодно.
- Вскрытие должно быть зрелищным. Заглядывая в экран через плечо хакера, другие игроки должны не понимать, что там происходит.
- Чтобы стать хакером, игрок не должен обладать специальными техническими знаниями. То есть, хакера вполне может играть закоренелый филолог.

У замка есть три уровня сложности взлома. Самый простой замок вскрывается менее чем за пять минут; самый сложный требует более двадцати.

Все настройки замка задаются конфигурационным текстовым файлом на стандартной SD-карте внутри. В эти настройки входят коды и состояние клавиатур, сервисный код, задержка перед автоматическим закрытием.

Питание замка – три батарейки AA, их хватает на сутки с небольшим. Можно легко увеличить длительность работы, добавив еще батареек. Для игры было сделано десять замков. После игры они применялись еще на нескольких играх. В настоящее время замки хранятся у меня и готовы к дальнейшему применению.

## Мигающие лампы

Еще одна разработка для игры по «Чужим» – мигающие лампы. Было сделано семь таких ламп. Это имитация испорченных ламп дневного света, действующих на нервы и тем создающих саспенс.

Управляющее устройство снабжено двумя датчиками движения; лампа включается и работает в течение пяти минут после прекращения движения. Такой подход позволяет, с одной стороны, экономить энергию, а с другой – эффективнее нагнетать обстановку.

Питание – восемь батареек AA. Такое количество необходимо потому, что в лампах используется стандартная 12В светодиодная лента. Вместо лампы можно подключить что-нибудь еще с напряжением питания 12В.

Для настройки параметров мигания используется пульт, подключаемый к управляющему устройству. Настройки хранятся в энергонезависимой памяти устройства.

В дальнейшем лампы использовались на нескольких играх, в том числе «Зомби: Амнезия» (2012). В настоящее время лампы хранятся у меня и готовы к дальнейшему использованию.

## Выходящие из строя личные фонари

В атмосфере шахт любая техника вырабатывает ресурс и начинает сбоить раньше срока.

Для игры «Чужие» требовалось создать фонари, которые бы через некоторое время начинали светить с перебойми, а затем «ломались» и требовали встряски, чтобы «починиться». Для игры было изготовлено 30 фонарей.

Для реализации этой идеи использованы стандартные карманные фонари, питающиеся от трех батареек AAA, собранных в круглый батарейный отсек. В этом батарейном отсеке вместо одной из батареек устанавливается плата управления, содержащая схему стабилизации напряжения, электромеханический датчик тряски и микроконтроллер ATtiny13 с ключом управления. Ключ подает или не подает питание на выводы батарейного отсека. Алгоритм работы фонаря включает три фазы:

- фонарь работает исправно;
- фонарь периодически гаснет, но сразу же зажигается обратно;
- фонарь периодически гаснет и не зажигается до тех пор, пока его энергично не потрясут.

Длительность каждой из фаз является случайной величиной, для которой задаются минимальное и максимальное возможное значение. Интервалы между гашением фонаря на второй и третьей фазах, а также необходимое количество встрясок на третьей фазе также случайны. Все параметры, а также текущее состояние фонаря хранятся в энергонезависимой памяти.

В дальнейшем для игры «Зомби: Амнезия» фонари были перепрограммированы на другой алгоритм работы (оставлена только третья фаза, увеличено время между выходами из строя), но не были использованы. В настоящее время сохранилось 17 фонарей, которые находятся у меня.

## Считыватель кристаллов

Для еще одной игры 2012 года была разработана система из кристаллов и считывателя. По полигону раз-

ложено какое-то количество светящихся кристаллов. Электроника кристаллов ничего интересного из себя не представляет – кристаллы просто светятся. Однако в основание каждой друзы вставлена тайком от игроков карточка метро.

Игрокам рассказано, что на кристаллах записан видеодневник капитана космического корабля, и его можно посмотреть, поместив кристалл на подключенный к компьютеру считыватель.

Считыватель представляет собой ридер идентификаторов карточек метро. Когда игроки кладут кристалл на считыватель, он отправляет на компьютер прочитанный идентификатор; компьютер воспроизводит видеофайл, соответствующий данному идентификатору. У игроков же создается впечатление, что видеофайл записан на кристалле.

В дальнейшем эта технология была использована на игре «Забытая Колония» для реализации паспортной системы (см. дальше).

### Палочки Открывающая и Закрывающая

Для игры «Ночь в тоскливом октябре» (2012) было сделано три палочки с кристаллом. Внешне палочки были совершенно одинаковы, однако одна могла светиться красным светом, другая синим, а третья не светилась вовсе.

Светиться палочка могла, только будучи активированной рядом с порталом – то есть, в нужное время в нужном месте.

Технически в каждой палочке (кроме нерабочей) есть приемник, а у мастеров игры есть передатчик – который они включают в нужное время в нужном месте. Дальность действия – около 20 метров.

Такое положение вещей позволяло подменить палочки незаметно для владельца – и он узнал бы о подмене, только активировав палочку возле портала.

В настоящее время палочки хранятся у меня и готовы к дальнейшему использованию после незначительного косметического ремонта.

### Ошейники

Для игры «Королевская битва» (2012) было сделано 45 ошейников и одна базовая станция. Ошейник содержит GPS-приемник, радиочип с усилителем, пищалку, кнопку и светодиод.

Ошейник может находиться в следующих состояниях:

- **обычное** – никакой индикации;
- **готовится взрыву** – постепенно ускоряющийся периодический писк, синхронно вспыхивает красный светодиод;
- **взорван**: непрерывный громкий писк, непрерывно горящий светодиод;
- **неактивен** – никакой индикации.

Полигон поделен на зоны. Координаты каждой зоны и ее статус (обычная или запретная) задаются базовой станцией. Если ошейник оказывается в запретной зоне, он

начинает готовиться к взрыву со всей сопутствующей индикацией. Если игрок не вышел из запретной зоны за 30 секунд, ошейник «взрывается».

Ошейник застегивается на разъем: при расстегивании ошейник немедленно взрывается.

Неактивный режим нужен для того, чтобы игрок, чей персонаж погиб, мог перемещаться по полигону незаметно – без писка и света.

Базовая станция, подключенная к компьютеру, регулярно опрашивает все ошейники, получая их координаты и состояние. По команде базы ошейник может перейти в любое из указанных состояний.

Для управления системой была написана специальная программа. Она позволяет отображать координаты ошейников на карте, а также видеть и изменять их статус.

Расстояние уверенной работы – немногим более 350 метров. Время работы от батарей – около суток.

Система не была отлажена, поэтому на игре было немало неприятностей. Так что дальнейшее использование системы без ее доводки нецелесообразно.

В настоящее время ошейники и базовые станции хранятся у меня и ждут переделки.

### Говорилки

Для игры «Забытая колония» (2012) было сделано пять коробок-говорилок: к коробке подключен датчик движения, и, когда он срабатывает, коробка произносит одну из фраз. Как и в говорящих портретах, фразы в формате wav записаны на встроенную SD-карту. Можно задавать вероятность произнесения каждой фразы. Питание – три батарейки AA, длительность работы – порядка трёх суток.

В настоящее время говорилки хранятся у меня и готовы к дальнейшему использованию.

### Паспортная система

На той же игре в паспорт каждого персонажа тайком вклеена карточка метро. При помещении паспорта на считыватель из базы данных извлекается досье на персонажа.

К системе может быть подключено несколько считывателей (на игре использовалось семь).

С точки зрения компьютера, к нему подключен переходник USB-COM, и через этот COM-порт приходит информация о считанном ID или об удалении карты. Такой подход позволяет сильно упростить программирование, поскольку во всех IDE для всех операционных систем есть простые и удобные инструменты для работы с COM-портом. Для данной игры промежуточное приложение было написано на Python.

В настоящее время считыватели хранятся у меня и готовы к дальнейшему использованию.

### Маяки

Для игры Лоры Бочаровой «Нуменор» (2012) было сделано шесть маяков: регулярно мигающих ламп. Каждый

из маяков мигал в своем ритме. Это позволяло ориентироваться на воде.

Питание – 8 батареек АА, время непрерывной работы – одна ночь. В настоящее время два оставшихся маяка хранятся у меня и готовы к дальнейшему использованию.

### Арка Входа

Для игры «Дом, в котором мир звучит» (2012) было сделано 20 ключей и арка. Арка – это светодиодная лента с управляющим устройством. Управляющее устройство периодически посылает радиосигналы. Если ключ оказывается на дистанции приема – он отвечает, и управляющее устройство плавно включает арку. Яркость свечения арки зависит от уровня принятого сигнала; таким

образом, арка становится всё ярче по мере приближения к ней игрока с ключом.

Для экономии энергии в ключи были встроены акселерометры. Если ключ не двигался в течение четырех секунд, он переходил в режим пониженного потребления.

Для настройки параметров чувствительности приемника арки в управляющем устройстве имеется экран и кнопки. Параметры хранятся в энергонезависимой памяти.

Питание ключа – одна батарейка АА, длительность работы – несколько суток. Питание арки – восемь батареек АА или автомобильный аккумулятор. Длительность работы зависит от потребления светодиодной ленты.

В настоящее время ключи и арка хранятся у меня и готовы к дальнейшему использованию.

### Игры

- О, Париж! 2006. Центральный регион. МГ «Ярмарка тщеславия»
- Провинциальные истории. 2007. Центральный регион. МГ «Hold&Gold» – [ptales.holdgold.ru](http://ptales.holdgold.ru)
- Лагаан. 2008. Центральный регион. МГ «Ярмарка тщеславия» – [lagaan-ru.livejournal.com](http://lagaan-ru.livejournal.com)
- XVI: Шаг в бессмертие. 2009. Центральный регион. МГ «Лестница в небо». – [xvi.rpg.ru](http://xvi.rpg.ru)
- Хогвартские Сезоны. 2010 (весна). Северо-западный регион. Бочарова Л. и ко. – [hp-ekb.ru](http://hp-ekb.ru)
- Вторая Эпоха: Время легенд. 2010. Центральный регион. МГ «Второй эпохи». – [secondage.ru](http://secondage.ru)
- Кубок Подземелий. 2011. Центральный регион. МГ «Остранна»
- Планета Алькатрас. 2011. Центральный регион. МГ «Bad Company». – [www.rpg-mg.ru/alcatraz/](http://www.rpg-mg.ru/alcatraz/)
- Стоимость жизни. 2011. Центральный регион. МГ «Лестница в небо». – [lifecost.tv](http://lifecost.tv)
- Хоббитские игры. 2011. Центральный регион. МГ «ХИ-2011»: Яцына А. (Коровка) и ко. – [hi2011.ru](http://hi2011.ru)
- Хогвартс-1898. 2012. Центральный регион. Кузьмин И. и ко. – [hogwarts1898.livejournal.com](http://hogwarts1898.livejournal.com)
- Aliens Underground. 2012. Центральный регион. МГ «JNM» и «Ostranna». – [aliens-jnm.livejournal.com](http://aliens-jnm.livejournal.com)
- Ночь в тоскливом октябре. 2012. Центральный регион. МГ «Hold&Gold». – [night.holdgold.ru](http://night.holdgold.ru)
- Королевская битва. 2012. Центральный регион. Казаков А. (Вай Цзы). – [battleroyale.allrpg.info](http://battleroyale.allrpg.info)
- Забытая Колония. 2012. Центральный регион. МГ «Сказочники». – [lostcolony.ru](http://lostcolony.ru)
- Дом, в котором мир звучит. 2012. Центральный регион. Вечорек Н., Захаров В. (Йолаф), Патаракина Е. (Нэл) – [house-where.livejournal.com](http://house-where.livejournal.com)





Надя Вечорек

Василий Захаров (Йолаф)

## Звучащие игры



# К

огда мы только начали размышлять об игре по книге Мариам Петросян «Дом, в котором...», быстро стало понятно, что первоочередным для персонажа будет ощущение, настроение, а не действие. Тогда же появилась идея использовать музыку. Так родилась игра «Дом, в котором мир звучит...»

Музыка как средство выразительности – чрезвычайно мощный инструмент. Практически не существует людей, которых никакая музыка не трогает и не задевает; использование музыки для эмоционального воздействия на игрока (и тем самым – на персонажа) оказалось необыкновенно удачной находкой.

Не мы первые использовали музыку на РИ. Но в основном до этого музыка использовалась либо для создания общей атмосферы и настроения, либо для решения одной конкретной задачи (как заклинательные песни на игре «Дурмстранг: недобрая сказка»). Музыка на подобных играх объединяет одно – она общая, «коллективная», одинаковая для всех персонажей. Исключением стала игра «Песни западных славян», где у каждого персонажа была одна своя, уникальная, песня. Мы продолжили заданную «Песнями» линию и решили, что у каждого игрока будет не одна уникальная песня, а целый плейлист, не менее чем из двадцати мелодий, в личном mp3-плеере, которым он пользуется в течение игры.

## Как это работает

Мы попросили каждого игрока подобрать не менее двадцати мелодий, вызывающих у его персонажа определенную эмоциональную реакцию, например:

*Muse: Feeling Good – точка перезагрузки; ясное сознание, эйфория; действующ; делаю, что хочу, отбросив все лишнее.*

*Nightwish: Moondance – неуверенность, нервозность; я точно не знаю, что делать.*

Кроме этого, мы просили отдельно выбрать мелодии для секса и драк. После этого мы определенным образом обрабатывали эту музыку и заливали ее в плееры игроков. Слушать файлы, загруженные на плеер, до игры запрещалось.

Мы рекомендовали игрокам не использовать песни на русском языке, чтобы они не отвлекались, слушая слова, от игрового процесса. Кроме того, на наш взгляд, текст на родном языке сужает, конкретизирует эмоциональное восприятие песни, отвлекает внимание от собственно музыки, нам же хотелось большей многозначности и задействования в первую очередь именно эмоционального, а не аналитического восприятия.

У музыкальной системы «Дома...» есть четыре ключевых понятия:

- **мелодия** – это, собственно, та музыкальная тема, вокальная или инструментальная, которую подобрал себе игрок. Именно звучание этой темы вызывает у персонажа ту или иную эмоцию;

- **трек** – это файл в плеере, содержащий одну или несколько мелодий и называющийся особым образом, например: hw-koridor, hw-draka1 и т.п. Причем префикс hw- нужен исключительно для удобства поиска музыки в плеере, он не является частью названия трека;

- **знак** – это русское слово, написанное латиницей и заключенное в рамку. Знаки были развешаны по полигону; когда игрок замечал знак, он должен был достать плеер и включить трек, название которого соответствует Знаку. Например, игрок, заметивший знак «koridor», должен включить трек «hw-koridor». Треки hw-draka (1, 2, 3...) и hw-sex (1, 2, 3...) включались не по знаку, а в соответствующей ситуации;

- **триггер** – это мелодия, вызывающая у персонажа конкретную, заранее обговоренную с мастерами реакцию. Эту реакцию триггер вызывает всегда, где и как бы игрок его ни услышал: из собственного плеера ли, из чужого, из магнитофона и т.д. Обычно у персонажа 2-3 триггера.

Кроме всего этого, есть еще треки с названиями hw-fop (1, 2, 3...). Они собраны из нескольких мелодий, общей длиной около 10-15 минут. Фоновые треки можно включать по своему желанию в любой момент. И в фоновых треках могут оказаться триггеры.

На игре это выглядит следующим образом: игрок перемещается по полигону, замечая знаки. Он переключает музыку в плеере, и настроение его персонажа меняется. С персонажем же происходит примерно следующее: он идет по миру, где живет, и в одном месте этого мира персонажу становится страшно, а в другом – очень спокойно. Он встречает девушку, которая кажется ему необыкновенно прекрасной: на футболке одного из наших персонажей – Русалки – был написан знак svetlo, вызывающий у подавляющего большинства приступ очень хорошего настроения. Вдруг персонаж ощущает непреодолимое желание помочь кому-нибудь поблизости – игрок услышал триггер, который гласит: «оглянься – кому-то рядом очень нужна твоя помощь, и ты хочешь ему помочь».

Разумеется, это работает только до какой-то степени; если настроение оказалось для персонажа совершенно неуместным, его можно просто игнорировать. Система не работает в ультимативном режиме, то есть нельзя правилами обязать игрока переключать эмоции персонажа каждый раз, когда он видит новый знак или слышит новую мелодию. Но этот подход действительно помогает игроку быстрее переключаться с одной эмоции персонажа на другую, делает окружающий персонажа мир ярче, важнее, разнообразнее.

В идеале это должно быть организовано примерно так.

- Знаков на полигоне очень много, и в течение игры многие из них периодически меняются на другие, чтобы игроки не привыкали к ним.

- Под одинаковыми названиями треков у разных игроков лежат мелодии, вызывающие разные эмоции. Иногда бывает необходимо, чтобы эмоции подавляющего боль-



шинства персонажей были в каком-то случае одинаковыми: так на «Доме...» практически всем становилось страшно и неудобно в лазарете – Могильнике. Но чаще нужно, чтобы эмоции и настроение были разными: например, в учительской воспитателю комфортно, отличнику скорее комфортно, а двоечнику – нервно и неприятно.

• Подготовленные фоновые треки должны быть длинными, их должно быть несколько, и в них должны быть триггеры. Это позволяет игроку выбирать фон, подходящий текущему состоянию персонажа, а также в какой-то степени контролировать работу своих триггеров. Например, есть персонаж-эпилептик, у которого мелодия-триггер вызывает приступ. Когда он в первый раз слушает фоновый трек, содержащий этот триггер, у него случается приступ. В последующие разы персонаж «чувствует» приближение приступа, узнавая предыдущую мелодию, и может его «купировать» (просто переключиться на другой фоновый трек), если хочет.

Еще один невероятно удачный нюанс использования музыки в подобном формате – это сопереживание и возможность делиться своими эмоциями. Правилами разрешались два варианта: чтобы поделиться своими эмоциями, можно подпевать плееру (этот вариант годится в случае, если чувства настолько переполняют персонажа, что ему хочется поделиться ими со всем миром) или предложить один из своих наушников другому игроку. Во втором случае и рождается сопереживание. На нашей игре персонажи обычно сперва просто рассказывали о том, что именно они чувствуют, а затем делились наушниками, и вот это совместное прослушивание музыки в сочетании с рассказом производило очень сильный эффект на слушателя, позволяя персонажу буквально раскрыться перед другим человеком, а тому – заглянуть ему в душу. Но и без словесных объяснений это работало, например, с немymi персонажами.

Сопереживание оказывается благом в любом случае: когда оно срабатывает и мелодия оказывается «в кассу» обоим персонажам, это помогает сближению и взаимопониманию этих персонажей. Если же одному из персонажей конкретная мелодия в данный момент кажется неуместной, это становится неплохой метафорой обычного непонимания между людьми, одиночества в своем собственном мире. Кроме того, возможны и более сложные эффекты, например, когда одна и та же мелодия вызывает кардинально противоположные эмоции у персонажей:

*Душеловка решает поделиться надеждами на будущее со своей одноклассницей Монетой. Она только что узнала, что ее лучший друг согласен уйти из школы-интерната с ней и жить дальше вместе. Она рассказывает об этом Монете и дает ей послушать мелодию, вызывающую у нее готовность справиться с чем угодно и уверенность в лучшем будущем. Но у Монеты эта же*

*мелодия вызывает чувство тревоги, панику и недоверие. И она говорит Душеловке, что ей лучше бежать от своего друга, потому что он странный, и ничего хорошего у них точно не выйдет.*

## Плюсы и минусы

У нашей музыкальной системы, как и у любой другой, есть свои преимущества и недостатки.

### Несомненные плюсы:

- музыка помогает усилить эмоции персонажей и дает возможность резко поменять настроение персонажа;
- используя музыку, на полигоне можно создать «настроенческие зоны»: во дворе большинству хорошо, а в лазарете – плохо;
- музыкальные триггеры позволяют подтолкнуть игрока к действию просто так, а не в ответ на чужое действие, которого может и не быть;
- сопереживание как еще один пласт взаимодействия персонажей.

### Весомые минусы:

- главный минус этой системы – трудоемкость. Она требует отдельного мастера, который работает только с музыкой. Остальные минусы вытекают отсюда же.
- Система зависит от подготовки игроков, но при этом требует жестких сроков. Все игроки должны собрать и прислать всю свою музыку вовремя, самое позднее – за месяц до игры. Работать с музыкой в разы удобнее, когда она в наличии вся, а не только какая-то ее часть.
- Система плохо масштабируется. Даже двадцать мелодий хотя и достаточно, но все-таки маловато для игры, многие присылают куда больше. Но даже если у каждого игрока всего по двадцать мелодий, то сто игроков – это уже 2000 мелодий. И для одного мастера по музыке это предел.

## Сопутствующие правила

Чтобы поддержать музыкальную систему, кроме основных правил по музыке, мы придумали еще ряд правил, тем или иным образом использующих систему с личной музыкой и плеерами.

### Правила по дракам

Нам нужна была простая, безопасная модель, не зависящая от пожизненных навыков игрока и использующая музыку. Каждый игрок выбирал себе одну или несколько мелодий для использования в драке. Мы вырезали из такой мелодии кусок определенной длины и приклеивали в конце звук сердцебиения. У каждого игрока было несколько таких треков, причем все они были одинаковой длины, но продолжительность музыкального отрезка отличалась. У «крутых» персонажей музыкальные отрезки в треках драк были в среднем длиннее, у «слабаков» – короче.

В начале драки дерущиеся достают плееры и одновременно включают один из своих треков hw-драка (1, 2, 3...).

После этого они хватают друг друга руками и имитируют удары в корпус (на самом деле нанося удары мимо тела противника), пока у одного из дерущихся музыка не сменилась сердцебиением. Когда он слышит сердцебиение, он разжимает руки и перестает драться. По сути это означает проигрыш в драке. После этого противник может его избить, если захочет.

Эти правила позволяют ранжировать персонажей по умению драться, причем независимо от умения и способностей игроков. Но также они оставляют и элемент неопределенности: игроку неизвестно, когда у него закончится музыка.

Эта система позволяет наносить сильные энергичные удары (мимо тела противника) в том темпе и с тем настроением, который наиболее соответствует настроению персонажа, позволяет выместить злобу и агрессию, изо всех сил молотая воздух. Однако исход драки никак не зависит от конкретных действий игроков, что позволяет не думать о выигрыше и выдерживать безопасный темп, не создавая вероятность травм.

#### **Правила по сексу**

Правила по сексу – это смесь соперничества и транслирования эмоций. Персонажи, решившие заняться сексом, должны снять с себя что-то из верхней одежды и разбро-

сать вокруг. После этого тот, от кого исходила инициатива, включает трек *hw-sex* и отдает наушник партнеру. В процессе необходимо обниматься и вместе подпевать музыке в наушниках. Любому заглянувшему в комнату, конечно же, сразу станет понятно, что тут происходит.

#### **Напоследок – одна особенность**

В конце нужно упомянуть об одной особенности данной музыкальной системы. Она устроена так, что может способствовать стиранию границ между игроком и персонажем. Музыка слушает игрок. И эмоции эта музыка вызывает у игрока же, и только через игрока – у персонажа.

Мы всячески подчеркивали, что стоит пытаться подобрать музыку не для себя-игрока, а для себя-персонажа, но очевидно, что это работает далеко не для всех. Если эмоциональную карту игрок составляет специально под персонажа, то музыку он выбирает обычно все-таки из того, что слушает сам.

Сложно сказать, серьезный ли это недостаток и недостаток ли вообще. В конце концов, эмоциональная связь игрока с персонажем – всегда самая сильная. Насколько может оказаться опасным усиление этой связи с помощью музыки, станет ясно после того, как состоится еще несколько подобных игр.

#### **Игры**

- *Песни Западных Славян*. 2010. Центральный регион. МГ «Ярмарка Тщеславия». – [karpaty2010.livejournal.com](http://karpaty2010.livejournal.com)
- *Дурмстранг: Недобрая сказка*. 2011. Центральный регион. МГ «Годные Гриффиндорцы». – [durmstrang-1987.livejournal.com](http://durmstrang-1987.livejournal.com)
- *Дом, в котором мир звучит*. 2012. Центральный регион. Вечорек Н., Захаров В. (Йолаф), Патаракина Е. (Нэл). – [house-where.livejournal.com](http://house-where.livejournal.com)

Алексей Федосеев (Флоран)

## Как играть в науку

Опыт игр по произведениям  
А. и Б. Стругацких и не только



Корифеи НИИЧАВО решают очередную неразрешимую проблему счастья  
(Понедельник начинается в субботу)



Ракопаук с Пандоры. Экосистема  
жила по своим законам  
благодаря усилиям  
игротехников-животных  
(Полдень, 22 век)



Игра в науку - это не просто  
белые халаты,  
а воссоздание научной  
деятельности  
(Полдень, 22 век)

Понять секрет болезни жителей Надежды можно было только  
на стыке трех наук - медицины, истории и лингвистики



На Надежде модель медицинских исследований была реализована  
с помощью компьютерной программы



Ученые отправляются  
в вылазку к объекту  
исследования (Надежда)

ФОТО: Евгений Бурбаков (Ледар), Антоний (Козлов) (Бай-Цзы),  
Ксения Колупаева (Ксю), Станислав Ткачев (Фюрер), Олег Сорокин





Наука зачастую является обязательной составляющей научно-фантастического мира (Полдень, 22 век)



На Стимпанке ученые и изобретатели вместе работали над созданием новых гаджетов (Стимпанк: Лондонские хроники)



Чтобы взять образец ДНК пандарианского животного, охотники должны были выследить его и убить (Полдень, 22 век)

Первая редакция этой статьи была опубликована в журнале «Мое королевство» №36 и сейчас доступна в ролевой библиотеке (Федосеев, 2008). С момента ее написания в 2009 году мне удалось не только поучаствовать в создании науки еще на двух играх по произведениям братьев Стругацких — Стоимость жизни и Понедельник начинается в субботу, — но и уточнить свое отношение к тому, как вообще на игре можно воссоздать такой сложный вид человеческой деятельности как наука, насколько это может помочь или навредить ролевой игре. Новая редакция статьи, хоть и местами близка к предыдущей, имеет совсем другую структуру и новые выводы.

**П**онятие «играть в науку» довольно популярно в российских ролевых играх. Мы любим воссоздавать на играх сложные социальные системы, включающие в себя политические и экономические отношения, элементы культуры и, особенно в случае игровых миров и периодов истории после Нового времени, науки. Но обычно такая игровая деятельность имеет очень отдаленное отношение к тому, что в нашей культуре подразумевается под словом «наука». И это не случайно, ведь далеко не все мастера ролевых игр изучали философию науки, сами были включены в научную деятельность и понимают, что такое научный образ мышления.

К сожалению, сейчашакая ситуация характерна не только для ролевого движения, но и для общества в целом: под наукой многие понимают решение каких-то зубоборительных математических задач, изучение красивых графиков на мониторах компьютеров, переливание цветных жидкостей из одной пробирки в другую — т.е. часто только внешние или визуальные атрибуты научной работы. Тогда как отличие научного восприятия мира от бытового, цель науки и ее метод — все это остается за рамками массовой культуры.

Понятно, что популяризация настоящей науки — это важная и, наверное, необходимая для современного общества задача. Но при чем тут мастера ролевых игр? Зачем им брать на себя такие сложности? Давайте попробуем ответить на этот вопрос последовательно, рассмотрим сперва, что же такое делается на ролевых играх.

### Классификация науки на играх

Под «наукой» на играх обычно понимается решение одной из следующих задач.

- **Картинка.** Наука является важной частью игрового мира, а, значит, в каком-то виде должна быть встроена в игру —

в этом случае мастера и игроки часто ограничиваются антуражным и внешним представлением о науке. Яркий пример такой «науки» – игра «Стимпанк: Лондонские хроники» (2009)<sup>1</sup>, в этом жанре наука является движущей силой общества. На игре ученые в духе изобретателей XIX века выдумывали совершенно абсурдные для реального мира теории и закономерности, создавая красивые и полезные для игры устройства – «гаджеты». К примеру, один из «сумасшедших» ученых на игре – Д.К. Максвелл – открыл «Диффузионный снаряд Максвелла», который на время столкновения с броней уходил в другую реальность, а потом возвращался уже внутри корабля противника. Такими снарядами оснастили британский флот, чтобы успешнее вести войну с Германией. Конечно, ни о каком подобии реальной науки кроме зрелищных лабораторий с учеными-изобретателями тут не могло быть и речи.

• **Прогресс.** Пожалуй, это наиболее распространенный тип «науки на ролевой игре». Часто мастера включают науку в игровой мир, потому что необходимо смоделировать какое-то развитие в ходе игры. «Наука» в этом случае употребляется сугубо утилитарно и становится инструментом для повышения производительности экономики или увеличения числа хитов, снимаемых оружием. Здесь также нельзя говорить о науке в классическом понимании этого слова, ближе всего будет понятие «технический прогресс», ведь персонажи в ходе исследований не работают со знаниями и не изменяют своей картины мира. Вот несколько примеров. На игре «Ангелы А» (2008), посвященной событиям Гражданской войны в США, игрокам была предложена именно такая «наука», моделирующая технический прогресс, изобретательство и повышение благосостояния ученых благодаря патентованию изобретений<sup>2</sup>. Другой пример – игра Черное пламя (2012) по близкому к средневековью фэнтези-миру из произведений цикла «Песнь льда и пламени» Дж. Мартина. Ученые на игре – мастера – могли практиковаться во многих «науках», достигая в итоге конкретных практических результатов в алхимии, военном деле, экономике<sup>3</sup>.

• **Задачи для умных.** Иногда «наука» появляется на игре не только из-за требований сеттинга, но и потому что мастерам или некоторым игрокам очень хочется, чтобы на игре было что-то такое «умное». Есть даже отдельный тип игроков, которые особенно любят «играть в науку», понимая под этим интеллектуальный вызов и решение загадок. Ну и, конечно, есть отдельный тип мастеров, кото-

рые готовы такие задачи придумывать. В этом случае мастера встраивают науку в игру для того, чтобы реализовать какой-то интеллектуальный вызов, а также для того, чтобы заинтересовать и привлечь нужных им людей. Сама «наука» в этом случае может принимать самые причудливые формы из смеси школьных олимпиадных задач и решения головоломок. Она включает в себя любую сложную умственную деятельность, о научном методе здесь опять же говорить нельзя. Примером такого подхода можно считать гуманитарные науки на игре «Ведьмак: Нечто большее» (2005) – игрокам предлагалось решать абстрактные олимпиадные задачи для того, чтобы расширить свои знания о природе вселенной. Следует отметить, что другая составляющая науки на этой игре – генетика – была сделана на других принципах и куда ближе к настоящей науке.

• **Предыстория науки.** В играх, которые глубоко воссоздают какой-то период истории, может использоваться не наука в современном ее понимании, а ее некоторые культурные прародители: алхимия, философия и т.п. Строго говоря, такая деятельность на игре обычно не является научной. Зато она может получиться очень яркой, а главное, хорошо дополнить исторический и культурный контекст игры. Например, на игре «XVI: Шаг в бессмертие» (2009) была предпринята попытка реализовать становление науки в момент перехода европейской цивилизации в Новое время<sup>4</sup>. Как ученым, так и любым свободным интеллектуалам предлагалось вступить в философскую дискуссию об устройстве природы, а также попытаться разрешить реальные проблемы того времени в точности теми средствами и в той терминологии, которые были в распоряжении ученых XVI века, – например, геометрических задач на свойство конических сечений и т.д. Объединенные научной газетой в сообщество, персонажи-ученые смогли повторить на игре часть истории реальной науки.

• **Сочетания предыдущих пунктов.** Как правило, те мастера, которые хоть как-то анализируют роль науки в игре, стараются совместить несколько причин, указанных выше. Можно привести и примеры игр, которые сочетают в себе несколько рассмотренных ранее пунктов. Игра «Фронтир: Джунгли, Наука, Медицина» (2009) по научно-фантастическому сеттингу была посвящена неизведанному миру джунглей со сложными и скрытыми от игроков законами жизни организмов<sup>5</sup>. Мастера заложили в игру два принципиально разных подхода к научной деятельности: с одной стороны, учеными мог двигать абстрактный научный интерес к изучаемой природе, с другой – наука была кри-

<sup>1</sup> Стимпанк: Лондонские хроники. Правила по исследованию и сбору данных. — [community.livejournal.com/steamlondon\\_rpg/8476.html](http://community.livejournal.com/steamlondon_rpg/8476.html)

<sup>2</sup> Ангелы А. Правила по науке. — [romulrem.com/angeli-a/Rules/science.htm](http://romulrem.com/angeli-a/Rules/science.htm) (Сайт, к сожалению уже не доступен, пользуйтесь веб-архивом).

<sup>3</sup> Черное Пламя. Открытые правила по науке. — [chp2012.ru/pravila/nauchnie/pravila-nauka](http://chp2012.ru/pravila/nauchnie/pravila-nauka)

<sup>4</sup> XVI: Шаг в Бессмертие. Правила по науке. — [xvi.rpg.ru/index.php%3Foption=com\\_content&task=view&id=162&Itemid=.html](http://xvi.rpg.ru/index.php%3Foption=com_content&task=view&id=162&Itemid=.html)

<sup>5</sup> Фронтир-1. О науке. — [www.frontier.farstars.ru/science.html](http://www.frontier.farstars.ru/science.html)

тически необходима для производства лекарств из подручного сырья, ведь, согласно сюжету, станция в джунглях была на краю гибели. Так, игра в науку должна была сочетать в себе интеллектуальный вызов и технический прогресс. По факту на игре получилось так, что в деятельности ученых было очень мало от изучения реальных природных процессов, они лишь решали сложные математические задачи на экране компьютера и получали новые продукты и лекарства на выходе.

Важно отметить также, что такая «наука» часто возникает в играх по современности или будущему в связи с тем, что она является критически важной частью воссоздаваемого игрового мира. Персонажей игры окружают приборы, ученые в белых халатах, принимающие важнейшие для всеобщего развития сюжета решения, многие просиживают часами перед компьютером.

### Зачем вообще играть в науку?

Получается, что собственно наука, как правило, не представлена в ролевых играх. Скорее всего, это связано как со сложностью темы, так и с неприятием многими игроками любых серьезных погружений в реальную, а подчас нудную деятельность на играх – зачем играть в науку, сидя часами в лаборатории над столбцом из миллиона цифр, если это «удовольствие» и так есть в жизни у некоторых игроков? К тому же не все способны к научному восприятию окружающей действительности. Отдельный вопрос – как сделать науку интересной и увлекательной. Так может быть и не нужно связываться с настоящей наукой?

В современном мире научный образ мысли далеко не популярен. Большинство людей не стремятся к научному знанию, да и вообще стараются поменьше утруждать мозги. Широкое распространение получила «техномагия»: все привыкли пользоваться окружающими устройствами, не зная, как они на самом деле устроены, а ученые и инженеры становятся в представлении остальных людей «шаманами», носителями тайного знания и специальных ритуалов. Еще хуже с представлениями об устройстве окружающего мира – телевидение и реклама только навязывают нам всевозможные «умные» термины, но кто задумывается о том, что они на самом деле означают?

Поэтому именно сейчас популяризация науки и попытка привить людям научный образ мышления – это очень нужное и полезное дело. Ролевые игры, как и любые явления окружающей нас культуры, так или иначе, влияют на участников. Вопрос только в том, какова задумка мастеров, что именно они хотят сказать своей игрой. Поэтому ролевые игры можно использовать как инструмент развития, в том числе для погружения людей в научный образ мышления. Рассмотрим подробнее, как этого добиться.

### Научная деятельность

Так что же такое наука, и чем так отличается научная деятельность? Рассмотрим определение из Википедии<sup>6</sup>:

*Наука – сфера человеческой деятельности, направленная на выработку объективных, системно организованных и обоснованных знаний об окружающем мире. Основой этой деятельности является сбор фактов, их систематизация, критический анализ и на этой базе синтез новых знаний или обобщений, которые не только описывают наблюдаемые природные или общественные явления, но и позволяют построить причинно-следственные связи, и как следствие – прогнозировать.*

Попробуем разобраться, что здесь имеется в виду и как исторически наука отделялась от других видов человеческой деятельности (Щедровицкий, 1966).

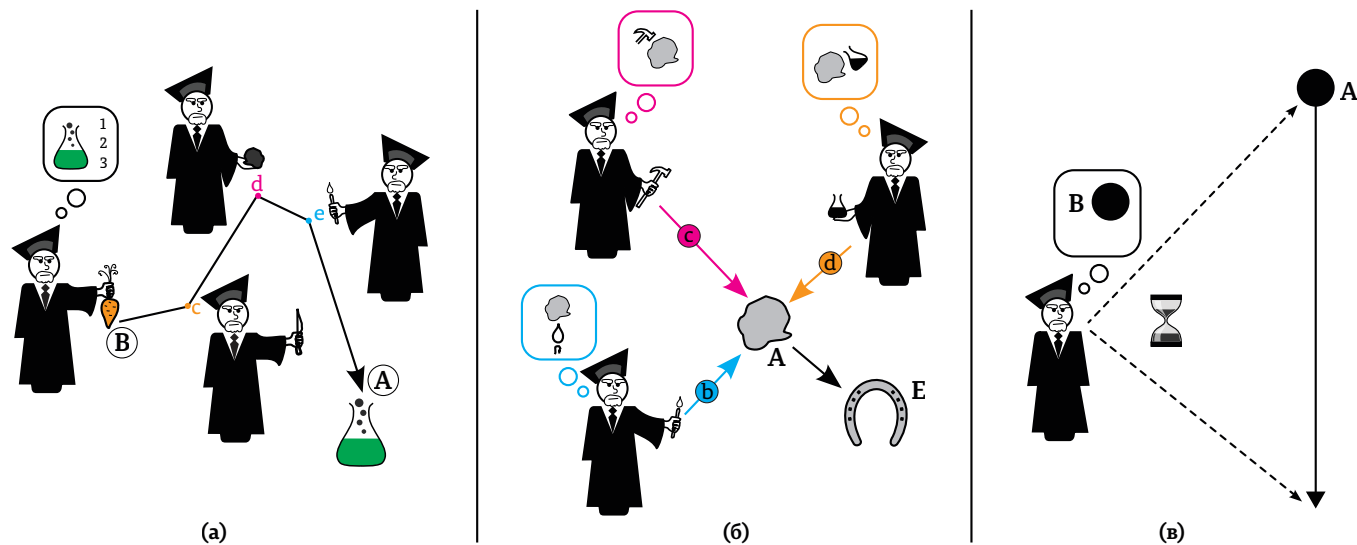
Изначально деятельность людей была ориентирована на получение конечного продукта, а знания об окружающем мире имели форму вида: «Чтобы получить продукт А, нужно взять объект В и совершить по отношению к нему действия с, d и e» (см. схему 1а). Мы чаще всего сталкиваемся с такими знаниями, как в реальном, так и в игровом мире, назовем их «практическими» знаниями. Яркий пример: «чтобы поправить здоровье, надо изготовить укрепляющий напиток: смешать цветки ромашки и корень имбиря, растереть и заварить кипятком».

Когда человек долго занимается получением какого-то продукта, он накапливает из множества освоенных практических приемов особый вид знания, описывающий сам объект труда и все то, что может с ним происходить. Типичная для этого знания форма имеет вид: «Если к объекту А применять действия b, c и d, то получится объект Е» (см. схему 1б). Это пока еще не научные знания, назовем их «техническими». Примерами такого знания можно считать накопленный опыт обработки различных материалов («алмаз можно обработать только другим алмазом» или «растопив лед, мы получим воду»). Такого рода знания иногда встречаются на играх, как правило, они связаны не столько с наукой, сколько с тайными или даже магическими способами преобразования вещей.

Для того, чтобы возникла наука, необходим переворот в сознании людей. Для человека-практика изменения объектов происходят всегда в ходе деятельности и непосредственно связано с продуктами этой деятельности. Тогда как при научном познании он должен взглянуть на такие изменения вокруг него как на естественные процессы, происходящие независимо от его деятельности и подчиняющиеся своим внутренним механизмам и законам. Вместе с этим утверждения примут форму вида «При наличии условий a и b с объектом С будут происходить изменения d, e, f» или в более абстрактном виде «Изменения объекта А подчиняются закону В» (см. схему 1в). Так возникает сила гравитации, действующая на камень или снаряд, или закон эволюции, определяющий развитие всех живых организмов.

Важно, что речь здесь идет не о конкретных действиях, которые выполняют люди (во всех трех случаях это





может быть вообще одно и то же действие, например, перемешивание растворов в пробирке), а о том, с какими знаниями они работают.

Работа ученого состоит в том, чтобы в сложнейшей реальности, где существует множество всяких зависимостей, увидеть то, что, на самом деле, с чем связано. Это очень сложная и одновременно интересная творческая, интеллектуальная работа. Важно отметить, что наука всегда требует объекта исследования, который принципиально отстранен от ученого и существует согласно собственным законам, помимо воли ученого. В общем случае таким объектом является природа, которая нас окружает.

В развитии нашего общества наука играет огромную роль. Но для чего такая наука может понадобиться на играх? И более того, как сделать такую игровую деятельность интересной и непротиворечивой? Мы постараемся ответить на этот вопрос, опираясь на конкретный опыт воссоздания науки на ролевых играх, а именно опыт создания серии как небольших, так и масштабных игр МГ «Лестница в небо» по Миру Полудня А. и Б. Стругацких: Северное сияние (2007), мир Пандоры на игре «Полдень, 22 век» (2009), Надежда (2010), Стоимость жизни (2011), Понедельник начинается в субботу (2012). Это был долгий и эволюционный путь, в котором каждая из игр внесла свой вклад в понимание сложности воссоздания научной деятельности на ролевой игре.

Для тех, кто не знаком с произведениями братьев Стругацких, отметим, что наука является важнейшей составляющей этого утопического научно-фантастического мира. Люди Мира Полудня непрерывно используют науку и научный образ мысли в своей работе и даже в быту. Это в первую очередь люди думающие, люди анализирующие. Очевидно, серьезная научная деятельность должна была стать

важной составляющей ролевой игры по этому миру. Другую причину такой любви мастеров к науке мы указывали выше – это место науки в современном мире и необходимость ее популяризации.

### Как устроен научный процесс

Говоря о научном методе, мы обычно представляем себе естественные науки и особенно физику, ведь именно с ее появления в Новое время многие отсчитывают развитие научного метода. На примере физики хорошо видно, что наука опирается, прежде всего, на наблюдение, построение теории и эксперимент.

Один из основоположников современного научного метода – К. Поппер – использовал понятие «фальсифицируемости» (Поппер, 1983), которое является фундаментальным условием признания какой-либо теории научной. Так, теория может называться научной, если она может быть опровергнута в результате проведенного опыта, эксперимента. Ученый, работая с исследуемым объектом или процессом, пытается построить максимально достоверную теорию, объясняющую его поведение, проверяя выводы этой теории на практике – через постановку эксперимента.

Для нас это означает что:

*Наука на ролевой игре должна обязательно содержать в себе не только персонажа-ученого, но и сам объект исследования, теории о строении и поведении которого должны проверяться с помощью наблюдения, эксперимента.*

Но что это может быть? Рассмотрим пример с игры

«Северное сияние», созданной по мотивам книги братьев Стругацких «Далекая Радуга». Основными идеями книги и игры были: ответственность при проведении научных экспериментов, жажда ученых к познанию мира и то, как далеко они готовы зайти в своей работе. На игре, как и в книге, разворачивалась ситуация глобальной катастрофы, спровоцированной исследованиями ученых.

В книге «Далекая радуга» ученые изучают новейший фантастический раздел физики – Нуль-транспортировку<sup>7</sup>. Перенос этого раздела науки непосредственно из книги в ролевую игру потребовал бы глубокой проработки сложнейшего математического аппарата, а также всей экспериментальной базы с нуля, ведь в реальной науке такого раздела нет. В самой же книге наука описана лишь грубыми мазками, необходимыми авторам для создания художественного образа. Поэтому было принято решение выбрать совсем другой предмет науки, а из книги взять только идею и общее развитие сюжета<sup>8</sup>.

Наш выбор остановился на науке Климатология. В настоящий момент эта наука (а точнее, подраздел физики, географии и метеорологии) не имеет разработанной глубокой теории, большая часть предположений об изменении климата делается на основе компьютерных вычислений. Это позволило достроить реальные представления этой науки несколькими частично вымышленными фундаментальными теоремами<sup>9</sup>, которые были взяты из упрощения модели глобального климата Земли. Такая игровая наука частично базировалась на реальных знаниях игроков из области физики, химии, математики, описывающей динамику газов, и т.п. В игре использовался настоящий математический аппарат с дифференциальными уравнениями.

Для того, чтобы климатическая система была непротиворечивой и подходящей для исследования, мастерам пришлось разработать внутреннюю, недоступную игрокам напрямую модель функционирования климата. Модель была построена с учетом реальной климатологии и добавленных в рамках игры закономерностей. Реализованная в виде компьютерной программы, она в течение всей игры выдавала текущее состояние всех параметров климата планеты (температура, давление, влажность, солнечная энергия и т.п.).

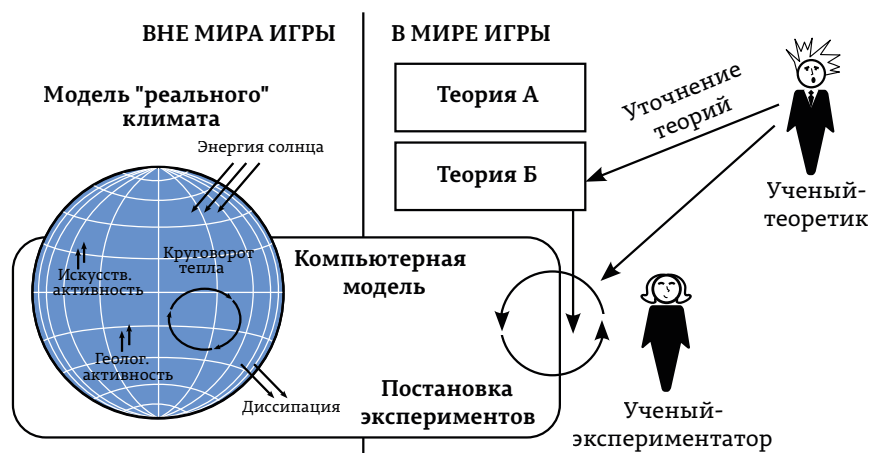
В рамках игрового мира ученым были доступны «известные ранее»

теории, которые только частично соответствовали «реальной» модели планеты. Ученым-теоретикам на игре предлагалось изучать и дополнять эти имеющиеся теории. Любая теория проверялась и подкреплялась экспериментами<sup>10</sup>. В игровом мире основным инструментарием для экспериментов была компьютерная программа, в которую можно было вводить данные о проводимых действиях – изменениях отдельных параметров климата планеты – с тем, чтобы сопоставить получаемые «реальные» данные и теоретически предсказанные данные.

Ученым-экспериментаторам помимо работы с компьютерной моделью было необходимо следить за «электронными датчиками» – приборами, которые поставляли виртуальные данные о текущем состоянии планеты. Датчики были физически расположенными на улице, за пределами станции, ходить к ним можно было только в специальных защитных костюмах. Датчики часто ломались и требовали ремонта – без них ученым были не доступны для анализа целые сектора поверхности планеты. Так в игру вводилась отдельная деятельность для лаборантов самого низкого звена. Но из-за ряда технических недостатков в организации процесса мастерами игра лаборантов получилась не очень насыщенной и неинтересной.

Другой важной задачей этой игры была попытка реализовать научный конфликт – несогласие ряда ученых в теоретических выводах коллег – перераставший в конфликт за имеющиеся ограниченные ресурсы (доступное вычислительное время, неиспользованные датчики – аналог «ульмотронов» из книги – и т.п.). Более того, сюжет игры был построен таким образом, что эксперимен-

Схема 2: Соотношение игровой и неигровой части научной модели



<sup>7</sup> Авторское название для телепортации – мгновенного перемещения предметов и людей на огромные расстояния.

<sup>8</sup> Наука на Северном сиянии: введение. – [community.livejournal.com/noon22/831.html](http://community.livejournal.com/noon22/831.html)

<sup>9</sup> Наука на Северном сиянии: теория климата. – [community.livejournal.com/noon22/1110.html](http://community.livejournal.com/noon22/1110.html) и <http://community.livejournal.com/noon22/2006.html>

<sup>10</sup> Наука на Северном сиянии: экспериментальная деятельность. – [community.livejournal.com/noon22/3018.html](http://community.livejournal.com/noon22/3018.html)

ты ученых вносили все больше изменений и неучтенных факторов в климат планеты, которые в конечный момент привели к глобальной катастрофе и гибели станции.

По оценке игроков и мастеров игра прошла далеко не блестяще, хоть и с яркими и запоминающимися моментами<sup>11</sup>. По итогам с уверенностью можно сказать, что игра в науку требует куда более серьезной проработки. Можно выделить и ряд откровенных ошибок, допущенных мастерами, в первую очередь, на этапе подготовки.

В реализации механизма проведения экспериментов был допущен организационный провал. Получилось так, что все эксперименты на игре должны были заявляться и проводиться через единственный интерфейс – лаборанта (игротехнического персонажа), который вбивал данные в компьютерную модель и выводил игрокам результат. Это естественно негативно сказалось на числе поставленных экспериментов, образовалось бутылочное горлышко. Для получения простых аналитических данных игрокам приходилось также обращаться к мастеру.

Другая важная проблема, с которой мы встретились, реализуя науку на этой игре, повторяет известный закон ролевых игр: всегда интереснее взаимодействовать с игровым миром, чем с мастером. Можно переформулировать его так:

*При исследовании законов природы всегда интереснее взаимодействовать с самой природой, а не с мастером, который полностью заменяет ее в игровом мире.*

Еще один существенный недостаток состоял в том, что знания некоторых игроков и персонажей на игре вошли в противоречие. Ряд игроков, в жизни обладая серьезными знаниями в области физики, химии и других естественных наук, натолкнулись на дыры и противоречия в мастерской модели. Это привело их к выбору: смириться с неточностями, умерить свой научный азарт и не ломать игру другим или же искать в этих несоответствиях скрытые игровые законы. К сожалению, если модель не совершенна и содержит такие дыры, оба варианта приведут игрока к разочарованию.

Простой пример: один ученый-химик пытался нагреть атмосферу планеты и посмотреть на последствия. Выбранные им условия эксперимента выходят за рамки тех предположений, которые делались до игры мастерами, а значит этот эффект входил в явное противоречие с внутренней логикой модели климата планеты. Получилось, что такой эксперимент в игре был просто невозможен, а результаты его нельзя адекватно довести до персонажа. В результате игрок попадает в сложную ситуацию: либо его персонаж сделал ошибочные научные выводы, либо он сам понимает,

что на этой игре не действуют законы настоящей химии.

С другой стороны, некоторые игроки наоборот испытывали явный недостаток знаний по жизни. Им бы и хотелось поучаствовать в научной игре, но сложность используемой математической модели и необходимость иметь какой-то базис знаний не дали им в полной мере войти в игру. И это важнейшая проблема, которая может возникнуть при любой игре в науку. С игроками необходимо провести серьезную доигровую подготовку и продумать кастинг, ведь не всем нужно быть великими теоретиками – в науке есть место лаборантам и испытателям.

Важно, что в случае климатологии на «Северном сиянии» наука разрабатывалась мастерами без глубокого участия людей с реальными знаниями и практикой в этой научной области, что привело к тому, что модель «треснула» под натиском ряда толковых игроков, которые в жизни являются учеными. Можно сделать следующий вывод:

*Прежде всего, нужно решить: будет ли наука на игре полностью или частично вымышленная (например, модели и методы настоящей науки сохраняются, а предмет исследования – выдумывается), или она будет опираться на реальную науку. Во втором случае игроков нужно подбирать так, чтобы их реальные научные знания не мешали знаниям персонажей, и наоборот знаний и умений всех игроков должно быть достаточно, чтобы хоть как-то участвовать в научной игре.*

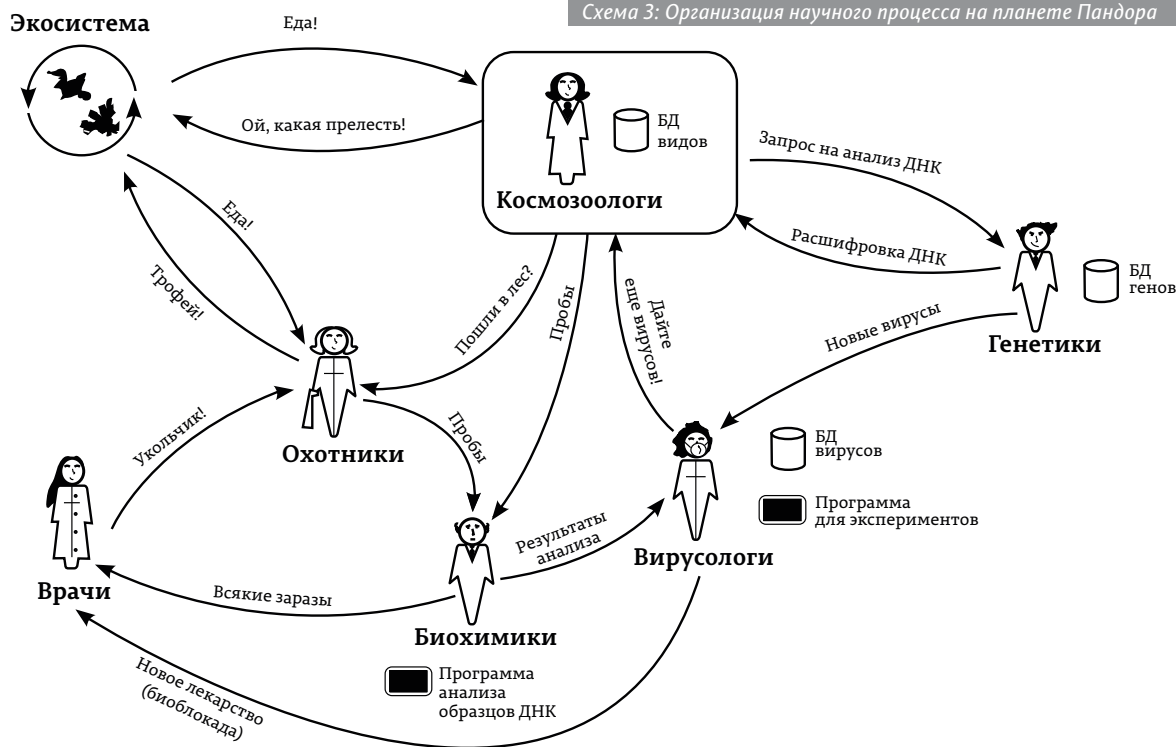
В случае использования элементов настоящей науки мастерам нужно учесть и то, что в их мастерскую группу обязательно должен входить хотя бы один профессионал в данной научной области. Причем не просто человек широкой научно-популярной эрудицией, а именно знаток данной научной темы, применяемого научного метода, знающий все подводные камни и спорные вопросы.

### **От компьютерной модели к реальному объекту исследования**

Полученный опыт был учтен при подготовке науки для следующей нашей игры – «Полдень, 22 век» – по целому ряду книг братьев Стругацких. Игра состояла из двух частей: дневной, в которой действие происходило в детском пансионате 22-го века, и ночной, где дети в своих снах переносились на передний край мира Полудня – становились прогрессорами на Арканаре и Саракше, а также учеными-биологами и охотниками на планете Пандора<sup>12</sup>. Собственно игра в естественную науку была реализована на ночной игре в «Пандору»<sup>13</sup>, а основными

<sup>11</sup> Aurora Times — подробный игровой репортаж о событиях происходивших на игре «Северное сияние». — [vasily.fedoseev.net/aurora/](http://vasily.fedoseev.net/aurora/)





научными предметами на игре стали биология и генетика.

Основным источником к игре на Пандоре стала книга братьев Стругацких «Беспокойство» (первый вариант «Улитки на склоне»). В ней помимо приключений в джунглях планеты Пандоры авторы задаются важным философским вопросом: как далеко человек может зайти в своем изучении природы, прежде чем столкнется с неразрешимым моральным конфликтом, например «кто прав в пищевой цепи – одна часть джунглей или другая, есть ли разум в такой природе». На игре эти вопросы в явном виде не были поставлены перед персонажами, однако все время оставались в поле смыслов игры. Основным же содержанием игры стала научная работа.

С самого начала разработка науки велась с участием профессионалов в выбранной предметной области<sup>14</sup>. Их знания в области зоологии, практический опыт изучения животных, а также общая осведомленность в вопросах биологии стали гарантией создания интересной и непротиворечивой игровой науки.

Наука на «Пандоре» тесно встраивалась в игровую деятельность, фактически, как и на «Северном сиянии», науч-

ная деятельность в этой игре была основной. При этом игроки не были ограничены какими-то сюжетными требованиями – у них не было жесткой необходимостью спастись или закончить исследования каким-то последним и самым важным открытием. Наука тут, как и в реальности, рассматривалась как непрерывный процесс, который начался задолго до событий игры и не закончится с окончанием игры.

РевOLUTIONной идеей этой игры стало воссоздание полноценной живой экосистемы планеты как объекта исследования. Живой мир Пандоры состоял из нескольких типов организмов: это неподвижные растения, грибы и насекомые и высшие животные, которых реализовывала специальная команда игроков. Игроки, исполнившие роли высших животных, отыгрывали особей различных видов согласно прописанному заранее поведению – вели полноценную, независимую от людей ночную жизнь<sup>15</sup>, полную звуков, движения в темноте и т.п. Они действовали по собственным правилам с внутренней логикой – ведь повадки животных и их образ жизни были тесно связаны с их ролью в экосистеме. Крупные животные делились на травоядных и хищ-

<sup>12</sup> Любопытно, что планета Пандора, полная неизвестных животных и опасностей, была придумана братьями Стругацкими задолго до нашумевшего фильма Дж. Кэмерона «Аватар».

<sup>13</sup> Полдень, XXII век. Пандора — [noon22.ru/pandora.html](http://noon22.ru/pandora.html)

<sup>14</sup> А именно, кандидатов биологических наук Веры Матросовой (Эри) и Коли Пояркова (Гасси).

<sup>15</sup> Так как действие игры проходило в ночном зимнем лесу, особое внимание было уделено световым эффектам и звукам, которые издавали животные.

ников: цель травоядных состояла в собирании корма и поисках партнеров для размножения, цель хищников состояла в поисках жертв. Так, на игре очень хорошо получилось реализовать полностью независимую от персонажей-ученых живую природу, которую было интересно наблюдать и изучать.

Так, можно сделать следующий вывод для мастеров:

*Наиболее интересный для исследования объект или процесс должен жить и собственной жизнью и развиваться независимо от воли игроков-ученых. Чем больше возможностей по взаимодействию предоставляет объект исследования, тем интереснее и увлекательнее будет наука.*

Одновременно с объектом исследования очень сложно было организовано сообщество ученых. Научная деятельность делилась на два основных направления: космозоология (изучение видов животных на планете Пандора), и вирусология (изучение вирусов на Пандоре и создание универсального «антивируса» – биоблокады). На схеме 3 видно, какая сложная структура научных и вспомогательных профессий была выстроена на игре. Деятельность ученых была тесно связана с работой всех других специалистов на станции, а также завязана на игру живой природы<sup>16</sup>.

Каждое простейшее и высшее животное было снабжено бумажкой с буквенным ДНК-кодом. Охотники, убив животное, могли получить трофей, а ученые – код. Коды из грибов, растений и животных можно было обрабатывать в лаборатории. Расшифровка ДНК-кода позволяла встраивать данный вид в систему уже исследованных организмов Пандоры и уточнять филогенетическое древо. Таким образом, ученым представлялась возможность не только описывать внешний вид и поведение животных, но и сопоставлять его на основе ДНК-анализа с эволюцией организмов, то есть вести полноценную систематизацию видов, как это и делается в настоящей биологии. Для обеспечения работы ученых было создано несколько простых компьютерных программ.

Такая модель биологии, конечно, имела ограничения. Например, мы сразу отказались от моделирования морфологии, внутреннего строения животных – это потребовало бы неясной процедуры вскрытия и более серьезной материальной подготовки. Биология на «Пандоре» хорошо демонстрирует, что срез реальной науки может быть довольно узким, но все равно будет сохранять актуальность и непротиворечивость.

Другой раздел биологии на игре – вирусология – изучал многочисленные вирусы Пандоры<sup>17</sup>. Вирусы, полу-

ченные от животных и заболевших землян, поступали в распоряжение ученых-вирусологов, цель которых состояла в создании универсального антивируса. Создание антивируса по кодам существующих вирусов строилось на основе простой математической формулы, составить которую для нескольких вирусов было несложно, а для множества – отдельная вычислительная задача. Эффективность антивируса проверялась в специальном инкубаторе, моделируемом компьютерной программой.

Важно, что вся работа ученых велась без присутствия мастера. Игроки взаимодействовали с живой, активной природой, изучали ее законы, а не играли с мастером один на один как в настольной ролевой игре. К сожалению, технические проблемы не позволили довести эту идею до абсолюта – игротехнику все равно пришлось выполнять для ученых операцию по декодированию ДНК вручную, но это сильно не повлияло на работу ученых. Законы живой природы, в свою очередь, будучи заданы еще до игры, не менялись и не плыли под ногами у игроков, что позволило относиться к природе как к подлинному объекту исследования.

Игра вызвала восторг у игроков, а результаты игры полностью оправдали ожидания мастеров, хотя не обошлось без организационных недоработок и технических сложностей. После этой игры нам стало окончательно понятно, как именно можно реализовывать естественные науки на ролевой игре. Игра породила большую и конструктивную дискуссию о том, как может строиться игра в научную деятельность<sup>18</sup>.

## Пара слов о научном сюжете

Сюжет традиционно имеет большое значение на ролевой игре. При этом под сюжетом мы понимаем как набор специальных текстов и приемов, прорабатываемых мастерами до игры и позволяющих задать какое-то направление ее развития, интригу, так и ту историю, которая возникает уже на самой ролевой игре.

Конечно, при игре в науку сюжет может строиться вокруг научной загадки, научного конфликта или даже особенностей самого процесса или результата изучения объекта исследования. Так, в ходе игры ученые могут перейти какую-то грань – на Северном сиянии персонажи-ученые своими действиями спровоцировали глобальную катастрофу.

Динамике игры – завязку, кульминацию, финал – хорошо было бы привязать к научным успехам и неудачам, чтобы эмоциональное состояние игроков помогло построению сюжетов.

С одной стороны, при такой тщательно подготовляемой мастерами системе «игрок-мир» напрашива-

<sup>16</sup> Полдень, 22 век. Тайны Пандоры: часть 1, космозоология. — [community.livejournal.com/noon22/43989.html](http://community.livejournal.com/noon22/43989.html)

<sup>17</sup> Полдень, 22 век. Тайны Пандоры: часть 2, вирусология. — [community.livejournal.com/noon22/44156.html](http://community.livejournal.com/noon22/44156.html)

<sup>18</sup> Полдень, 22 век. Послеигровое обсуждение в сообществе. — [community.livejournal.com/noon22/52370.html?thread=617362](http://community.livejournal.com/noon22/52370.html?thread=617362)

ется какой-то вариант сюжетных рельс. Ведь все самые важные потенциальные открытия мастера должны просчитать заранее и заложить в игру. Есть разные способы управлять таким сюжетом, чтобы скрыть эти рельсы от игроков. Так, например, на Пандоре научный процесс представлялся игрокам как непрерывный, местами даже рутинный. А у мастеров в запасе всегда оставалась возможность ускорить или замедлить их работу ученых в зависимости от сюжетной необходимости – на игре это делалось через обмен результатами научной работы с соседними, виртуальными исследовательскими станциями на планете. Другой довольно простой способ управлять таким жестким сюжетом – скрытый игротехник в научной группе, который может в какой-то момент разродиться «гениальной идеей».

С другой стороны, нелинейный сюжет, на который игроки могут оказывать большое влияние, всегда интересней. Такой сюжет может строиться через набор независимых научных загадок. Так, на Пандоре в игру было встроено несколько зоологических загадок. Например, гигантский хищник и гроза джунглей Пандоры – тахорг – был изучен крайне слабо, ученым ни разу не встречались его детеныши. В то время как в джунглях обитала маленькая, нарочито ярко окрашенная ящерица, которая резким криком отпугивала даже серьезных хищников. Во многом потому, что на крик ее отзывался и спешил большой и страшный тахорг. Если бы ученые сопоставили ДНК-код этой ящерицы и тахорга, то увидели бы, что генетически эти виды совпадают, а анализ поведения помог бы сделать вывод, что тахорг лишь охраняет своего детеныша, внешне на него совсем не похожего. Еще одна загадка была связана с существованием в лесу «протоплазменного дерева», которое описано в книге Стругацких «Беспокойство». Этот гигантский организм-прокариот паразитировал на захваченных им животных.

Важнейшим ресурсом игрока на ролевой игре является свободное время. Время игры ограничено, игроки зачастую хотят потратить его более эффективно и интересно, иногда даже игнорируя логику персонажа. Поэтому для мастера ролевой игры в науку отдельной задачей становится построение такой научной деятельности, которая позволяла бы воспроизводить основной научный процесс с проведением экспериментов и проверкой теорий, и при этом не была слишком затянутой во времени, скучной. Решением тут может стать максимальное ускорение всех малоинтересных процессов – расчетов на компьютере, взятия образцов и т.п.

После «Пандоры» удалось сформулировать следующее важное требование к построению научного сюжета:

*Исследовательская деятельность на игре должна быть неоднородной: обязательно содержать в себе и простые загадки, и более сложные, комплексные задачи, а, может быть, даже неразрешимые парадоксы. Тогда игроки вслед за персонажами смогут пройти сквозь череду взлетов и падений и в полной мере ощутить специфику работы ученого. Мастерам нужно тщательно просчитать и сбалансировать то время, которое требуется игрокам для решения научных задач.*

## Первый шаг к гуманитарным наукам

В отличие от естественных наук, которые развиваются в рамках научного метода, гуманитарные науки устроены сложнее. С другой стороны, гуманитарные науки могут быть проще для реализации на ролевой игре, ведь в них объект исследования не обязательно специально конструировать – он и так может присутствовать в мире игры в виде персонажей и их действий. Получается, что не только философия, но и социология или психология могут быть легко воссозданы на ролевой игре. История, вероятно, потребует некоторой дополнительной заготовки материальных источников и исторических текстов. Экономика – наличия в мире игры каких-то товарно-денежных отношений и т.д. Наверное, аналогичным образом можно разработать многие гуманитарные науки.

В январе 2010 года на игре «Надежда» по книгам Стругацких «Жук в муравейнике» и «Волны гасят ветер» мы попробовали реализовать гуманитарные науки, в первую очередь лингвистику и культурологию. На игре была воссоздана планета Надежда из воспоминаний героя Абалкина в книге – планета, пережившая глобальную катастрофу, люди на которой были поражены страшной генетической болезнью, следствием которой было очень быстрое старение. Персонажи – спасательная экспедиция КОМКОН – делились по направлениям деятельности: следопыты-астроархеологи, медики, специалисты по контакту и внеземной культуре (ксенологи и ксенопсихологи), специалисты по изучению инопланетного языка (лингвисты). Все эти научные специальности изучали из своих профессиональных позиций цивилизацию гуманоидов на планете, а также причины произошедшей на планете катастрофы.

Основным объектом изучения стали местные жители Надежды с их уникальной культурой, историей и, главное, языком. Такая наука, построенная на основном конфликте «игрок против мира», смогла заработать только благодаря тому, что цивилизация жителей Надежды создавалась специально подготовленной игротехнической командой. Игротехникам приходилось непрерывно отыгрывать культуру, поведение и язык местных жителей, создавая для игроков богатый и непрерывный мир для изучения.



Целью ученых-гуманитариев было установить контакт с умирающей цивилизацией, выяснить особенности культуры местного населения, попытаться открыть причины катастрофы, правильно организовать устранение ее последствий. Но установить контакт, не понимая полностью языка местного населения, было не возможно, и именно это было научным вызовом для лингвистов и ксенологов.

Для ксенологов и лингвистов был подготовлен набор вводных текстов, задающих ориентиры в гуманитарной науке на игре, а также дающих историю контакта и базовую информацию о культуре и языке цивилизации Надежды<sup>19</sup>. Тексты эти строились на основе полноценного современного научного аппарата лингвистики, только лишь были немного упрощены для использования на игре, – мастера обернули существующие в реальной науке подходы и принципы в антураж науки о внеземных контактах. Кроме того, игроки-ученые были собраны в рабочие группы со специфическими научными задачами, собственными установками и историей работы.

Чтобы не погружать игроков в сложности лингвистической науки, мастера пошли на осознанное упрощение языка: все произнесенные и написанные слова и выражения автоматически переводились с местного языка на язык землян (в мире Полудня это было возможно благодаря знаменитому «переводчику Сугимото», а на игре это отыгрывалось общим для всех землян и местных русским языком). Однако загадка заключалась в том, что изъясняясь одними и теми же словами, земляне и местные так и не могли установить нормальную коммуникацию, так как в языке местных жителей существовал ряд обязательных фраз, жестов и других знаков, не известных землянам, которые и определяли важность замечаний или просьб говорящего. Например, рука, направленная на человека, означала просьбу, а поднятая вверх – отрицание и т.д. Игрокам удалось раскрыть часть этих коммуникационных загадок, но далеко не все из них.

Социальная структура общества местных жителей, его история и культура были тесно связаны с языком. Защитая в культуру боязнь «Большого брата», артефакты со времен катастрофы, социальная пирамида, связанная с распространенной генетической болезнью – все эти факторы были увязаны мастерами в единую систему, неизвестную землянам на начало игры.

Можно сделать следующий вывод для будущих создателей гуманитарных наук на ролевой игре:

*На ролевой игре можно воссоздать сложные сообщества с собственной историей, культурой и языком. Хорошо проработанные, они могут быть прекрасным естественным объектом для гуманитарных исследований персонажами игры.*

Параллельно с гуманитарными исследованиями, на игре работали ученые-медики. Игра в медицину строилась вокруг изучения неизвестной болезни населения Надежды<sup>20</sup>. В подготовке использовались наработки наших прошлых игр в естественную науку<sup>21</sup>, а объектом исследования были организмы местных жителей, которые анализировались по нескольким показателям: три вида анализа крови (на цитологию, на гормоны и генетический анализ) и томографическое сканирование организма. Исследуя жителей Надежды, врачам нужно было установить и описать аномалии в развитии организма, и попытаться вылечить неизбежно стареющих местных, которые были заражены особым симбиотическим микроорганизмом и имели значительные генетические изменения. Согласно идее игры и сюжету, исследование могло привести ученых только лишь к доказательству того факта, что люди будущего не способны решить проблемы местного населения в условиях их продолжения жизни их продолжения жизни на Надежде при сохранении существующего уклада и культуры..

Медицина базировалась на реальной науке о строении и болезнях человека. Однако, наука эта расширялась и дополнялась вымышленными болезнями. Как и на «Пандоре», все местные жители были снабжены пробиркой с кодом, по которому можно было получить разнообразные анализы крови. Все анализы совершались в специальной программе, позволяющей в графической форме изучать строение крови и ошибки в гормональной системе и геноме человека. Взаимодействие с мастером в ходе научной работы было сведено к минимуму – игроки лишь обращались за дополнительными сведениями к «Центральному информаторию». Мастерское внимание было сосредоточено на другом направлении: чувства и поведение, которые требовались от больных пациентов, передавались им через специальную сложную систему из двусторонней звуковой связи – наушники плюс микрофон в кресле для лечения пациента и у мастера, соединенных через локальную сеть.

К сожалению, из-за организационных и технических провалов, медицина на «Надежде» повторила ряд недостатков «Северного сияния». Научная модель получилась однобокой и несколько противоречивой. К тому же, модель медицины не содержала в себе разнообразных творческих вызовов –

<sup>19</sup> Ксенология и лингвистика на «Надежде». — [www.rpgwiki.ru/twiki/bin/view/Noon22/Общие сведения о контакте](http://www.rpgwiki.ru/twiki/bin/view/Noon22/Общие_сведения_о_контакте), [www.rpgwiki.ru/twiki/bin/view/Noon22/Прагматические теории в ксенолингвистике](http://www.rpgwiki.ru/twiki/bin/view/Noon22/Прагматические_теории_в_ксенолингвистике), [www.rpgwiki.ru/twiki/bin/view/Noon22/Структурно-функциональный анализ в ксенологии](http://www.rpgwiki.ru/twiki/bin/view/Noon22/Структурно-функциональный_анализ_в_ксенологии), [www.rpgwiki.ru/twiki/bin/view/Noon22/Хронология контакта](http://www.rpgwiki.ru/twiki/bin/view/Noon22/Хронология_контакта)

<sup>20</sup> Медицина на «Надежде». — [community.livejournal.com/noon22/64406.html](http://community.livejournal.com/noon22/64406.html)

<sup>21</sup> Оригинальным автором медицинского научного сюжета был Андрей Тихмянов (Юрич)

решение основной загадки было возможно путем проведения многочисленных анализов и внимательного изучения результатов. Реальные знания игроков сильно пересекались с игровыми, что создавало свои сложности. Эти недостатки наложились на медленную работу медицинской группы на самой игре, вызванную сюжетными сложностями, и к концу последней игровой ночи ученые были лишь на пути к разрешению загадки Надежды. В целом разработку естественной науки для «Надежды» можно оценить лишь удовлетворительно.

### Научный конфликт

Конечно, настоящая научная среда обычно сопровождается рядом явлений более сложного порядка, чем описанная тут последовательность из постановки эксперимента и последующего уточнения теории. В науке сосуществуют противоречащие друг другу теории, в науке есть аномалии, которые не описываются ни одним из существующих законов, есть принципиально отличающиеся научные подходы к изучению одних и тех же явлений.

Философ и исследователь науки Т. Кун утверждал, что научное знание развивается скачкообразно, через серию научных революций (Кун, 1975). Каждая такая революция тесно связана с конкурентной борьбой существующих научных групп и соответствующих научных теорий.

Чтобы воплотить этот «второй», социальный уровень науки на игре, необходимо, прежде всего, допустить возможность одновременного существования в рамках игрового мира нескольких теорий, которые должны не только противоречить друг другу, но и по-разному достаточно эффективно объяснять и прогнозировать поведение исследуемого процесса или объекта.

Тогда на игре через серию специальных экспериментов и организованную коммуникацию возможно настоящее столкновение существующих теорий и, может быть, даже порождение новых, универсальных теорий. Если же обойтись без полноценной научной деятельности, лежащей в основании существующих противоречий, то и дискуссия превратится в не аргументированные словесные препирания, напоминающие популярные нынче споры креационистов и эволюционистов, далекие от подлинного научного спора.

В 2012 году мы сделали попытку реализовать научный конфликт на игре «Понедельник начинается в субботу» по одноименной книге братьев Стругацких. Книга в веселой и непринужденной форме описывает быт и порядки рядового советского НИИ 1970-х годов на примере закрытого института НИИ ЧАВО, объектом исследования которого являются магия, чудеса и человеческое счастье.

С одной стороны, бытовая магия – не самый простой объект для реализации на ролевой игре и, тем более, исследования. С другой стороны, это позволило уйти от материа-

ла реально существующих наук и взять от них только лишь исследовательские методы. Это также решило и проблему конфликта реальных и игровых знаний участников.

На игре институт был реализован в виде множества отделов и лабораторий, каждый из которых применял собственные научные методы для изучения одного общего объекта – человеческого счастья<sup>22</sup>. Ряд лабораторий имели на начало игры и развивали сложные, в том числе подкрепленные математическим аппаратом, теории, другие лаборатории ограничивались только проведением экспериментов. Для того, чтобы вся эта система работала и была непротиворечивой, мастерам пришлось до игры разработать довольно сложную – как по своему устройству, так и по познаваемости – математическую «модель счастья» для внутреннего пользования. Все эксперименты, которые проводили ученые на игре, сопоставлялись мастерами с этой моделью в специальном Техническом отделе. Тогда как существующие у игроков на начало игры теории являлись только лишь частными проекциями зашитой в научную игру мастерской модели.

Для того, чтобы научный конфликт возник и реализовался, не достаточно просто выдать игрокам противоречащие друг другу теории. Необходимо, чтобы в рамках игры было специальное пространство для научной коммуникации и разрешения конфликта. Сама структура НИИ ЧАВО с регулярными научными советами позволяла выстроить отношения между научными группами, которые накладывались и на человеческие отношения в коллективе.

Если представить себе более масштабную игру, которая воспроизводит более чем одну научную лабораторию, то таким механизмом разрешения научных конфликтов могут стать, как и в реальной жизни, конференции и внутриигровые публикации результатов.

Таким образом:

*Чтобы на игре «взлетел» научный конфликт, необходимо, допустить существование более одной теории, объясняющей поведение исследуемого явления или процесса, а также потребуются специальный механизм научной коммуникации и обмена результатами исследований.*

Игра подтвердила еще одно важное требование к воссозданию науки на ролевой игре. Как и любая сложная человеческая система, организованная на игре, научный коллектив очень зависит от того, как и кем он управляется. Так, на игре «Понедельник начинается в субботу» руководство института не смогло создать полноценный научный семинар, направленный на решение ключевых научных проблем, так что многие лаборатории работали самостоятельно, и результаты их деятельности не внесли

<sup>22</sup> Научные школы на «Понедельнике начинается в субботу». — [noon22.livejournal.com/74744.html](http://noon22.livejournal.com/74744.html)

вклад в общее дело. При этом особое значение имеют личные качества руководителя – это не только умение организовать рабочий процесс или конструктивный диалог, но и понимание принципов научной работы, а если мы говорим про научный конфликт, то и базовых проблем философии науки.

Здесь мы можем порекомендовать будущим мастерам:

*Отдельное внимание нужно уделить тому, как будут организованы рабочие процессы ученых – исследование, обмен результатами, обсуждение совершенных открытий. Если оставить этот вопрос полностью на откуп игроков, коллектив может развалиться, а интересные результаты просто не будут получены.*

Игра «Понедельник начинается в субботу» интересна еще и тем, что на ней был поднят вопрос отношений науки и общества. Сама работа с материалом «человеческого счастья» обязывала ученых обращаться к проблемам простых трудящихся. Но мастера игры отошли от оригинальной идеи братьев Стругацких и изобразили НИИ не только в период «застойных» 70-х, но и в последующие периоды истории СССР и России – в «перестроечные» 80-е и «лихие» 90-е. Ученым, так или иначе, приходилось реагировать на внешние вызовы, так наука столкнулась с совсем разными отношениями к себе со стороны общества.

Вопрос взаимодействия науки и общества – это «третий», еще более сложный слой воссоздания научной деятельности на ролевой игре. Подробнее мы поговорим об этом на примере другой игры.

## Проблемы науки в современном мире

В современном мире наука играет особенную роль. С одной стороны, благодаря техническому прогрессу, наука по праву называется мотором современной цивилизации. С другой стороны, сами ученые по-прежнему занимают скромное место в своей «башне из слоновой кости» и, даже более того, вынуждены проходить через многочисленные, местами унижительные процедуры, не имеющие никакого отношения к собственно науке, связанные с поиском финансирования или написанием отчетов о своей работе. И это все мы видим на фоне того, что ведущими пропагандируемыми ценностями в западной культуре стали вовсе не характерные для ученых тяга к знаниям или истине, а деньги и уровень потребления.

В 2011 году на игре «Стоимость жизни», основанной на одноименном сборнике рассказов Роберта Шекли и книге братьев Стругацких «Хищные вещи века», мы постарались во всей яркости и полноте воссоздать пародию

на современное общество победившего потребления и Постмодерна. Сюжет игры связан с альтернативной историей и недалеким будущим, в котором на территории европейского курортного города Новая Венеция развернулось супер-популярное реалити-шоу, транслируемое на весь мир. Одним из замыслов мастеров игры была критика особенностей современного общества потребления, которое возникло в результате окончательной победы либерального капитализма и девальвации всех ценностей кроме популярности, богатства, успеха.

На игре был воссоздан современный город во всей его полноте: с телевидением и интернетом, политиками и корпорациями, преступностью и полицией, наркотиками и дискотеками, современным искусством и многим-многим другим. Конечно, мы не могли обойти стороной и науку.

На игре научная деятельность была представлена во всей полноте<sup>23</sup>. Ученые-экспериментаторы изучали странную и полную загадок радиоактивную Зону за чертой города, теоретики имели возможность сопоставлять различные версии теорий, объясняющих аномалии Зоны, ну а руководители лабораторий боролись за исследовательские гранты и представляли общественности результаты работы.

Каждый персонаж на игре проходил через соблазн личного рейтинга – «а на что ты готов пойти, чтобы стать популярнее?» Показательно, что мало кто из ученых устоял перед этим – от занятий подлинной наукой большинство ученых перешли к имитации научной работы и выбиванию грантов, к бизнесу, основанному на подпольной коммерциализации чудес Зоны, к популяризации себя за счет интригующих рассказов о «тайнах Зоны».

Схема 4: Предлагаемые уровни игры в науку на ролевой игре



<sup>23</sup> Основу научной модели на «Стоимости жизни» разработал Женя Мозгунов.



С точки зрения темы игры и исходного замысла мастеров такое развитие событий более чем логично, но в плане развития науки на игре и движения персонажей-ученых к истине, нельзя не отметить, что это был полный провал.

Наука на «Стоимости жизни» относится уже к «третьему уровню» воссоздания научной деятельности, а именно к ее месту в обществе. К этой же области можно отнести и выбор перспективных научных направлений исходя из финансирования, и подделывание научных результатов с целью получения признания, и определенная социальная иерархия, сложившаяся в научном сообществе, и та же ответственность ученых перед человечеством.

Все эти очень интересные вопросы имеет смысл поднимать, тогда когда первые два «уровня» уже реализованы на игре (см. схему 4). Общую последовательность работы мастеров мы представляем так:

*Научная деятельность может воссоздаваться последовательно на трех уровнях: уровень отдельного ученого, который ставит эксперимент и уточняет теорию, уровень научных групп, которые ведут спор об истине, и уровень общества, которое взаимодействует с наукой уже как с институтом. При такой последовательности научная деятельность на игре будет полной и непротиворечивой.*

Интересно, что такой подход к воссозданию научной деятельности применим и за рамками ролевых игр как самовыражения или искусства. Например, если более

серьезно проработать вводные материалы и подобрать соответствующих игроков, такую игру можно было бы использовать как настоящее философское или социальное исследование, например, для прогнозирования развития научного метода в ближайшем будущем. Разумеется, стоит отметить и гигантский образовательный потенциал таких игр.

Подводя итог, хотелось бы напомнить, что мастерам нужно, прежде всего, ясно видеть те идеи, которые лежат в основе их игры, и понимать, какие цели они ставят на игру. И если мастера хотят вкладывать в слово «наука» на игре не то, что, к сожалению, получило распространение в наших ролевых играх, а именно науку, которую мы можем видеть в окружающей нас культуре, им придется проделать очень серьезную работу.

Что же касается игроков, то, заявляясь на игру, в которой предлагается поиграть в «науку», прежде всего, необходимо выяснить, что именно мастера имеют в виду под этим словом. Игра в серьезно проработанную, воссозданную на полигоне научную деятельность подчас может быть по ощущениям близка к реальной работе – трудной и изматывающей, нужно быть к этому готовым.

В статье много было сказано о том, какие трудности ждут потенциального мастера игры в науку. Но насколько это все оправдано? Наша практика показывает, что те ощущения, которые возникают у игроков в процессе научного поиска – открытие для себя нового и неизведанного мира, попытка разобраться в его законах, переживание неизбежных неудач и получение долгожданных успешных результатов – ни с чем нельзя сравнить.

## Литература

- Т. Кун. Структура научных революций. – М.: Прогресс, 1975
- К. Поппер. Логика и рост научного знания. – М.: Прогресс, 1983
- А. Федосеев. Наука на ролевых играх. Опыт игр по произведениям А. и Б. Стругацких. – [lib.rpg.ru/index.php/Floran-Science](http://lib.rpg.ru/index.php/Floran-Science), 2008
- Г.П. Щедровицкий. Об исходных принципах анализа проблемы обучения и развития в рамках теории деятельности // Обучение и развитие. Материалы к симпозиуму. – М.: 1966

## Игры

- **Ведьмак: Нечто большее.** 2005. Центральный регион. МГ «Лестница в небо»
- **Северное сияние.** 2007. Центральный регион. МГ «Лестница в небо». – [noon22.livejournal.com/tag/полярная\\_станция](http://noon22.livejournal.com/tag/полярная_станция)
- **Ангелы А.** 2008. Центральный регион. МГ «Ромул и Рем»
- **Полдень, 22 век.** 2009. Центральный регион. МГ «Лестница в небо». – [noon22.ru](http://noon22.ru)
- **Стимпанк: Лондонские хроники.** 2009. Центральный регион. Епифановская А. (Саня), Гайдаш А. (Сказка), Рязанов Б. (Фрам). – [community.livejournal.com/steamlondon\\_rpg](http://community.livejournal.com/steamlondon_rpg)
- **XVI: Шаг в Бессмертие.** 2009. Центральный регион. МГ «Лестница в небо». – [xvi.rpg.ru](http://xvi.rpg.ru)
- **Фронтир-1.** 2009. Центральный регион. МГ «Аскольд, Влад, Форве, Рика и другие». – [www.frontier.farstars.ru](http://www.frontier.farstars.ru)
- **Надежда.** 2010. Центральный регион. МГ «Лестница в небо». – [noon22.ru/hope](http://noon22.ru/hope)
- **Стоимость жизни.** 2011. Центральный регион. МГ «Лестница в небо». – [lifecost.tv](http://lifecost.tv)
- **Понедельник начинается в субботу.** 2012. Центральный регион. МГ «Лестница в небо». – [noon22.livejournal.com/tag/Понедельник](http://noon22.livejournal.com/tag/Понедельник)
- **Черное Пламя.** 2012. Центральный регион. МГ «Наррентурум». – [chp2012.ru](http://chp2012.ru)

Эльфы Ривенделла за сутки до начала игры



Дискотека в клубе «Голубая бабочка»



Распределительный щиток в офисе Lifecost.tv



Монтажный павильон Lifecost.tv во время работы над новостным выпуском





# Программные решения как средство художественной выразительности

На примере игры «Стоимость жизни»

*В этой статье я хочу рассказать о том, как арсенал средств художественной выразительности мастера ролевой игры может быть дополнен технологическими решениями, которые обычно для этого не используют. Я приведу примеры с игры «Стоимость жизни», так как именно на ней уровень внедрения технологий достиг, кажется, непревзойденных пока масштабов.*

*Моей целью не является всесторонний анализ игры или подробное описание использованных технологий – только формализация того, как технологические решения и электронные системы вместе с другими средствами работали на реализацию идеи игры. Как мне кажется, описание технологий будет интересно сравнительно малому количеству людей, к тому же по этой теме был прочитан доклад на «Комконе-2012». Подробный анализ игры, с другой стороны, требует существенно более объемной статьи (и, соответственно, существенно более продолжительной работы), в том числе и интервью игроков и мастеров, необходимых для анализа результатов игры.*

**С**обытия ролевой игры «Стоимость жизни» происходили в ближайшем будущем, в мире победившего нравственного релятивизма и тотальной утраты ценностных ориентиров<sup>1</sup>. Мастерами игры было выделено несколько тенденций развития современной цивилизации, которые казались наиболее интересными для игры и обсуждения: проблемы современного информационного и потребительского общества, отсутствие глобальных нравственных ориентиров и в целом кризис Постмодерна. Мир игры был тщательно выстроен вокруг этих тенденций, так, чтобы они пронизывали все пласты игры от уровня микросюжетов до целых сюжетных направлений. При этом сами тенденции были в предельной степени гиперболизированы, так, что получившийся мир многие игроки характеризовали как антиутопию.

По замыслу мастеров, персонаж в ходе игры должен был погрузиться и вжиться в общество Постмодерна, после этого дойти до точки абсурда, в которой становится уже невозможно игнорировать проблемы этого общества, и задуматься о том, как можно существовать в нем дальше, какие выходы из этой кризисной ситуации можно найти. Результаты рассуждений персонажа и его

действия должны были быть, согласно мастерскому замыслу, ответом на предложенный вопрос, что позволяет рассматривать игру как интерактивную дискуссию с деятельным участием игроков.

Для достижения этой цели необходимо было построить достаточно сложный мир, который затягивает всех в себя, заставляет играть в себя; после этого начинается эскалация тенденций, заложенных в игру, вовлечение участников игры в развитие этих тенденций и, наконец, доведение до точки абсурда, когда персонаж понимает, что нужно что-то менять, что-то делать. При этом мир должен быть достаточно прочным, чтобы случайные игровые события, внеигровые ситуации и форсмажоры не могли его разрушить. Задача осложнялась еще и тем, что данная проблематика, формат и стиль игры мало знакомы основному контингенту, поэтому отсутствовала привычка, культура игры в предложенном формате, которая обычно помогает смягчить неровности и закрыть глаза на недочеты.

В свете перечисленных соображений, задача создания правдоподобного, устойчивого и самонакачивающегося мира торжества Постмодерна была исключительно важной в процессе подготовки игры. Поэтому мастерская группа применила все возможные средства создания мира:

- *многоплановая работа с игроками: классические мастер-региональщики были дополнены мастерами по сюжетным направлениям, которые, в отличие от привычной для нашей МГ ситуации, очень много работали напрямую с игроками;*
- *правила и модели, максимально работающие на убедительность гротескного мира: в том числе и такие как правила по рейтингу, которые являются принципиально новой, непривычной для игроков моделью;*
- *технологические решения.*

## Принципы построения мира игры

При конструировании мира игры мастерами были заложены следующие принципы:

- **Убедительное моделирование мира будущего.** Был заложен ряд архетипов и моделей, которые, с одной стороны, просматриваются как реальные тенденции в современном мире, и в целом осознаются обществом, а с другой –

<sup>1</sup> Проблематика игры в целом подробно описана в статье Сергея Колесникова (Регала) «Ролевые игры и постмодернистский тупик», публикуемой в этой же книге.



широко представлены в художественных произведениях. Они показывают человеческое будущее: образы из классической фантастики, послужившей источниками к игре (А. и Б. Стругацкие, «Хищные вещи века»; Р. Шекли, «Стоимость жизни»; С. Кинг, «Бегущий человек»; кинофильм «Шоу Трумена»), так и архетипы, характерные для киберпанка. Совмещение тенденций реального мира с архетипами из культуры удобно тем, что в определенный момент происходит смыкание узнаваемого гротескного образа в игре с хорошо знакомым игрокам прообразом из реальности, что значительно повышает убедительность пространства игры в целом, со всеми его преувеличениями и недостатками.

• **Мир должен быть устойчивым.** Это значит, что поведение, направленное на подкрепление и развитие существующих тенденций общества Постмодерна, должно вознаграждаться; действия, разрушающие общество, должны либо жестко наказываться, либо успешно интегрироваться обществом в себя – как это произошло в реальном мире с панк-субкультурой, успешно поглощенной мейнстримом поп-культуры. Этот принцип построения мира важен для самого факта ролевой игры, так как если общество Постмодерна было бы разрушено еще до того, как подавляющее большинство персонажей (здесь сознательно отделяется персонаж от игрока – многие из игроков в той или иной степени сознавали проблематику игры и, тем не менее, поехали играть персонажей с максимально ярко выраженной ценностью сомнения) осознано проблематику кризиса общества потребления, то игры в поиск выхода из этого тупика, собственно, не получилось бы.

• **Положительная обратная связь;** самонакачка общества, максимально провоцирующая персонажей на нагнетание атмосферы абсурда. Мастерская задача здесь – построить общество, работающее по принципу Черной Королевы Л. Кэрролла<sup>1</sup>. Это необходимо для постоянной эскалации уровня гротескности и абсурда в выстраиваемой антиутопии, который, в итоге, должен привести персонажей к осознанию невозможности существования общества далее в том же формате.

• **Социальные особенности, являющиеся следствием заложенных в общество Постмодерна принципов:** безразличие к проблемам общества, статус как симулякр значимости и полезности человека, обесценивание моральных норм (инфляция насилия, девальвация секса, нравственный релятивизм, абсолютная ценность собственной жизни для каждого), деконструкция права на личную жизнь, беспомощность человека перед правительством и транснациональными корпорациями, неконтролируемость и групповая порука в бюрократии и полиции.

## Шоу и рейтинг

События игры проходили в Новой Венеции, которая была превращена в уникальное реалити-шоу размером в город. Это шоу смотрит большая часть населения планеты. В мире игры весь город, включая жилые помещения, усеян камерами, которые ведут трансляцию всего происходящего; снятое попадает на телеэкраны всего мира, и зрители голосуют за нравящихся им участников шоу – жителей города, повышая их рейтинг. Он является универсальным мерилем успешности и значимости жителя города, универсальным показателем и определителем его статуса. Погоня за рейтингом – важнейший и ключевой инструмент, работавший на идею игры, стимулировавший персонажей на определенное поведение в рамках системы ценностей Постмодерна. Фактически, от того, насколько успешно заработает этот механизм, во многом зависел успех или провал игры.

Разумеется, в реальности мастера игры прекрасно понимали, что невозможно усеять весь город видеокамерами. Поэтому был введен целый ряд специальных модельных правил, которые достаточно успешно позволяли моделировать как круглосуточную и вездесущую видеосъемку, так и несуществующий миллиард зрителей. Электронная система («биллинг») задумывалась, в первую очередь, в поддержку этих моделей, и уже потом обросла связками с другими системами и правилами игры.

Например, убийство возможно, только если оно заснято и выложено в сеть. Секс возможен, только если фотография моделирования (переплетенные руки участников) выложена в сеть. Действия игроков оцениваются игротехниками. За все действия начисляется рейтинг. «Селебрити» (местные знаменитости) выполняют специальные, все более и более сомнительные «задания» для получения рейтинга. Многие действия совершаются «на камеру», потому что это приносит больше рейтинга.

Все это приводит к деконструкции личной жизни, ргивасу; к инфляции насилия и девальвации секса до уровня бессодержательных актов эффективного и быстрого повышения рейтинга. Общество заполняется симулякрами, потому что форма без содержания проще, а рейтинга дает столько же.

Для повышения востребованности рейтинга мастерами был предусмотрен целый ряд мер, часть из которых успешно сработала, часть – плохо, а часть не была реализована в полной мере. За игру «в рейтинг» общество обильно вознаграждало участников: давало доступ к элитным мероприятиям, помогало решать проблемы, как в правовом поле, так и вне его. Рейтинг линейно конвертировался в деньги: игровой банк давал персонажу кредитный лимит пропорциональный его рейтингу, поэтому человек с высо-

<sup>1</sup> «– У нас, – сказала Алиса, с трудом переводя дух, – когда долго бежишь со всех ног, непременно попадешь в другое место.

– Какая медлительная страна! – вскричала Королева. – Ну а здесь, знаешь ли, приходится бежать со всех ног, чтобы только остаться на том же месте» или, перефразируя: «Относительно эволюционной системы, особи необходимо постоянное изменение и адаптация, чтобы поддерживать существование в окружающем мире, постоянно эволюционирующем вместе с особью». (Ridley, 1995)

кими показателями не просто обладал возможностью потратить больше остальных, но еще и мог сорить деньгами без всяких ограничений, до тех пор, пока его рейтинг рос быстрее процентов по кредиту в банке.

Политическая система была завязана на рейтинг. Голоса избирателей обеспечивали только половину результатов голосований, проходивших ежедневно. Вторую половину определял рейтинг партии и ее лидеров.

Наконец, преступники и персонажи с наиболее низким рейтингом или долгами в банке рисковали попасть в шоу «Бегущий человек», в котором им приходилось убегать безоружными от вооруженных преследователей, которые получали награду за убийство беглеца. Впрочем, это шоу на игре прошло всего несколько раз, поэтому на практике влияние получило относительно скромным.

Некоторые статусные наркотики повышали рейтинг употребляющих: одним из побочных эффектов их употребления была публикация ключевой бессмысленной фразы в микроблог. С одной стороны, это создавало ощущение невозможности скрыть факт употребления, а с другой – позволяло мастерам автоматически повысить рейтинг.

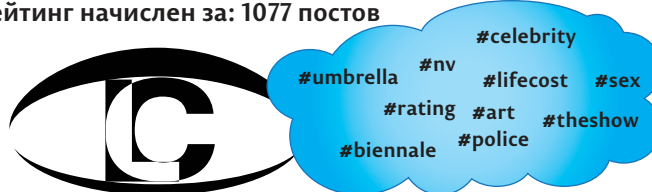
Он начислялся автоматически за широкий спектр действий игроков: посещение рейтинговых мероприятий (отслеживалось по транзакциям на входе), активность в блогах (публикации, цитирование, отметки «мне нравится»), публикация фотографий-подтверждений убийств и секса в блогах, наркотиков и ряда других. Дополнительное начисление рейтинга проводилось игротехниками и мастерами за ключевые, значимые или просто зрелищные события.

К сожалению, не все мастерские задумки были реально использованы в ходе игры. Например, мастера планировали сделать жесткое рейтинговое давление, заставляющее повышать свой рейтинг, на наиболее экономически неустроенных жителей города, но принятых нами мер оказалось недостаточно, давление получилось достаточно слабым. Мастерский замысел при этом все же был раскрыт в достаточной мере, однако при более полной реализации рейтинговых механизмов эскалация и гонка абсурда развивалась бы ярче и быстрее, что пошло бы игре на пользу.

Подводя итог, рейтинг сработал как эффективный стимул для многих персонажей, подталкивавший их к поведению в стилистике шоу, тем самым усиливая и подчеркивая заложенные в игру принципы. Такой эффект стал возможен благодаря комплексной системе инструментов, включавшей в себя работу с игроками, правила по рейтингу, автоматизированную систему учета рейтинга и систему вознаграждений и давлений, заставляющих персонажей думать о рейтинге.

Отдельно напишу про связь шоу и отношения человека и государства. Как правило, такие черты общества, как деконструкция права на личную жизнь и беспомощность человека перед более крупными структурами вос-

Постов написано всего: 27372 Десятка популярных тегов:  
Рейтинг начислен за: 1077 постов



Рейтинговых начислений, штук: 7093

Из них:

Хакерство: 230	Убийство/самоубийство: 28
Упоминания и фотки в блогах: 472	Секс: 71
Лайки и ретвиты в микроблогах: 1077	Статьи в «New Venice Review»: 23

принимаются людьми как признаки тоталитарного государства, что вроде бы слабо соответствует заявленным демократическим принципам устройства Новой Венеции. В мире игры, впрочем, тысячи видеокамер и постоянное наблюдение сетевой активности вполне соответствуют современной тенденции обмена личной жизни на социальность. Опять же, если посмотреть на то, как развивается современный мир, такая ситуация выглядит как достаточно реалистичный сценарий развития (взять, например, Фейсбук, который не только собирает данные на своих пользователей, но и на незарегистрированных людей – что в совокупности с непрозрачной и нечистоплотной политикой по работе с личными данными дает основания для беспокойства).

## СМИ и интернет

Социальная сторона игрового интернета моделировалась микроблоговым сервисом. Микроблоги были универсальной коммуникационной средой на игре, которой активно пользовались больше половины игроков. Активность в микроблогах приносила рейтинг, дополнительный рейтинг добавлялся за выложенные фотографии убийств и насилия. Помимо повышения информационной связности происходящего на игре, микроблоги эффективно моделировали фрагментацию сознания (т.н. клиповое мышление), характерную для мира, в котором человек с детства привык не только к телевизионной рекламе и клипам на MTV (что характерно для современной молодежи), но и к образу мысли, диктуемому твиттером. Еще одним интересным эффектом наличия микроблогов стало заполнение сетевой активности лакун и провисов в деятельности персонажей в определенных моменты времени, что способствовало более плотной и связной игре.

Помимо этого, микроблоги сыграли довольно интересную роль в рефлексивном процессе. Большинство значимых событий, происходящих на игре, находили отражение в микроблогах, причем зачастую персонажи

давали эмоциональную или аналитическую оценку происходящему. Фактически, некоторые из таких записей можно рассматривать как тезисное изложение рефлексии персонажей. Уникально тут то, что таким образом после игры осталась фиксация внутриигровой рефлексии персонажей, а не игроков, чего обычно не происходит, так как большая часть послеигровой рефлексии обычно строится с позиций игрока, а не персонажа. Кажется, тут можно организовать интересное исследование, если провести интервью с участниками событий и сравнить их оценки и рефлексии с оценками их персонажей тех же событий или поводов. Помимо этого, микроблоги сами по себе служили хорошим поводом подумать об игровых событиях и сформировать отношение к ним через сообщение в блог. Таким образом, уже само по себе внедрение такого инструмента является способом мотивировать игроков на рефлексии.

Важным инструментом, который создавал атмосферу шоу и, тем самым, повышал правдоподобность модели рейтинга, служило медийное пространство. В первую очередь, это была телекомпания Lifecost TV, которая занималась видеосъемкой и освещением всего происходящего в городе. Множество значимых событий были зафиксированы репортерами и операторами Lifecost, в студии компании постоянно снимались новостные выпуски, ток-шоу с ключевыми персонажами. Телевидение было реализовано на хорошем полупрофессиональном уровне, с прямыми трансляциями, настоящим съемочным павильоном, поставленной операторской и монтажной работой. Несмотря на проблемы с сетью, о которых напишу отдельно, телевидение эффективно выполняло важные для игры задачи: информационное освещение происходящего и, главное, создание атмосферы реалисти-шоу размером с город. Дело не только в самих телепередачах, но и в заметном количестве журналистов и операторов, занимавшихся освещением игровых событий, что усиливало атмосферу шоу.

Помимо Lifecost, на игре присутствовали электронная газета и полноценные блоги при газете, дополнявшие телевизионный формат статьями, которые зачастую сами становились предметом бурных обсуждений в микроблогах.

## Экономика

Экономика на игре была реализована полностью через систему электронных платежей, доступных по сети. Каждый персонаж обладал учетной записью в банке Новой Венеции, с которого была возможность перечислять деньги другим персонажам и организациям. Вся экономика была построена на существенно более высокой степени виртуализации денег по сравнению с современным обществом. Полное отсутствие купюр, легкость ухода в отрицательный баланс по счету в банке, большой процент за обслуживание отрицательного баланса счета – все это работало на то,

чтобы создать правдоподобную модель экономики и, одновременно, создать чувство нереальности и незаметности денег. Многие персонажи жили в кредит в существенно большей степени, чем это принято в современном мире даже в странах Западной Европы и США.

Экономическая модель получилась очень правдоподобной и жизнеспособной, и при этом избежала большинства слабых сторон типичных для ролевых игр экономических моделей: быстрой инфляции, необеспеченности ценности денег, скапливания денег у ограниченного количества организаций и персонажей. Получилось это по совокупности причин, частично связанных с распределением игроков по ролям: невероятно большой процент персонажей работал в сфере услуг, причем реально востребованных на игре. С другой стороны, эффективность работы экономической модели была обеспечена работой биллинга. Автоматизированная система позволяла не только осуществлять безналичные переводы, но и по-настоящему эффективно собирать налоги, выплачивать зарплаты и т.п. В частности, значительный процент персонажей работал на бюджетные структуры, работа которых оплачивалась из собираемых налогов. В кои-то веки на большой игре удалось избежать неприятного полуигрового феномена «стражника на воротах», которому либо вовсе не платят денег за работу, либо которому негде потратить жалование, кроме как в единственном на локацию кабаке. То есть фактически ситуации подмены игровых мотиваций персонажа (достойно зарабатывать, поддержать семью) пожизненными мотивациями игрока («команде нужны стражники, поэтому я поехал пол-игры стоять на воротах»).

Помимо этого, гибкая экономическая система и автоматизация позволили ввести ряд возможностей, ранее недоступных в ролевых играх, например, систему дифференцированного налогообложения, в рамках которой правительство города могло ввести повышенную налоговую ставку для, например, мусульманского населения. Тем самым в игру был заложен инструмент для подкрепления политической программы в борьбе за власть в городе: была возможность завоевать поддержку целевой группы избирателей обещанием реального снижения налогового давления на эту группу за счет других групп населения. Или, например, полиция получила возможность проведения эффективно-го расследования экономических преступлений, подкупов и коррупции за счет того, что для них была заложена возможность проведения мониторинга ряда транзакций в биллинговой системе.

Мастерам электронная версия позволила не только смоделировать сложнейшую для ролевой игры экономику, которую крайне затруднительно сделать при помощи бумажных денег, но и получить максимально подробное понимание происходящих на игре процессов, добиться стабильной работы экономики, а так же



простимулировать игроков, которые обычно не уделяют внимания этой части, включиться в экономический пласт игры. В общем случае последнее может быть не таким уж ценным результатом, но для игры в общество потребления экономика является важнейшим структурным элементом построения мира.

Подводя итог, можно сказать, что благодаря выводу экономики в безналичную форму, была создана система, подталкивавшая персонажей к повышенному потреблению, обеспечивая при этом высокую степень правдоподобности моделирования экономики мира ближайшего будущего, недоступную при помощи бумажных денег. Помимо этого, экономика служила тем катализатором, который заставил всех игроков научиться пользоваться биллингом, и, тем самым, заходя в биллинг перевести денег, заодно освоить остальные возможности биллинга, в частности систему рейтинга.

## Прочее

Помимо перечисленных, технологическими решениями на игре сопровождался ряд менее значимых для игры в целом моделей, таких как хакерство, астрономия, медицинские исследования и Зона. В частности, они позволяли реализовывать: воровство электронных денег и персональных данных; распределенные исследования; дорогую и сложную медицину, доступную немногим, с лекарствами, имеющими побочные эффекты зависимости, с обывательской точки зрения неотличимые от наркотических. Все эти модели в той или иной степени работали на правдоподобность мира игры и на реализацию принципов, заложенных в моделирование мира игры. Особенно здесь хочется выделить модель

хакерства, которая позволила хакерам интересно играть во взлом, воровство безналичных денег и персональных данных других игроков, а полиции – ловить хакеров через специальную модель. Все вместе это создавало соответствующее миру игры ощущение киберпанка.

## Реализация

Игра проходила посреди леса, недалеко от Твери. Мастерскими была развернута локальная сеть, которая охватывала весь город, в которой было порядка 10 беспроводных точек доступа (игрокам так же предоставлялась возможность протянуть провод и подключиться по проводу). В центре сети находилась студия игрового телевидения Lifecost TV, с серверами, монтажными станциями и телевизионной студией. Обеспечение электричеством осуществлялось круглосуточно частично за счет детского лагеря неподалеку, частично за счет промышленного генератора, привезенного организаторами.

Доступа в настоящий интернет не было ни у организаторов, ни у игроков: из-за плохих условий приема даже сотовая сеть работала исключительно нестабильно. Игровая сеть была представлена сайтами организаций, сервисами почты и мгновенных сообщений, социальной сетью (микроблоги), газетой, файлообменным сервисом и трансляцией видеопотока Lifecost TV. Так же в локальную сеть была скопирована мастерская база заявок, что в совокупности с прочими коммуникационными возможностями максимально упростило продолжение мастерской работы в лесных условиях в том же формате, что и в городе.

На практике выяснилось, что организаторы уделили недостаточно внимания телекоммуникационной сети – это был ключевой инфраструктурный недостаток игры. Точки доступа, пусть и полупрофессиональные, в часы пик не выдерживали большого количества подключений, поэтому часть игроков испытывала сложности с подключением к сети. Помимо этого, мастера недооценили создаваемую видеотрансляцией нагрузку на сеть, поэтому

Экономическая статистика

Коэффициент оборота денег: **5,7\***



Транзакции по дням:

среда вечер: 362, суммарный оборот \$68543\*\*

четверг: 9708, суммарный оборот \$1000031

пятница: 10413, суммарный оборот \$1376866

суббота: 6903, суммарный оборот \$943233\*\*\*

\* к концу игры на руках у игроков было денег в 5,7 раз меньше, чем они потратили суммарно за игру. Это означает, что деньги обернулись за игру в среднем 5,7 раз (считая налогообложение и прочее). Это же означает, что каждый игровой доллар менял владельца в среднем раз в 12 часов.

\*\* первая транзакция за два часа до полуночи.

\*\*\* последняя транзакция в 19:05, сумма меньше, чем в предыдущие дни за счет того, что на один цикл налогообложения меньше.



Денежные переводы:

Всего, штук: 27415

Переводы, сделанные игроками: 8317

Автоматические денежные переводы: 19098

Из них:

Оплата страховок: 712

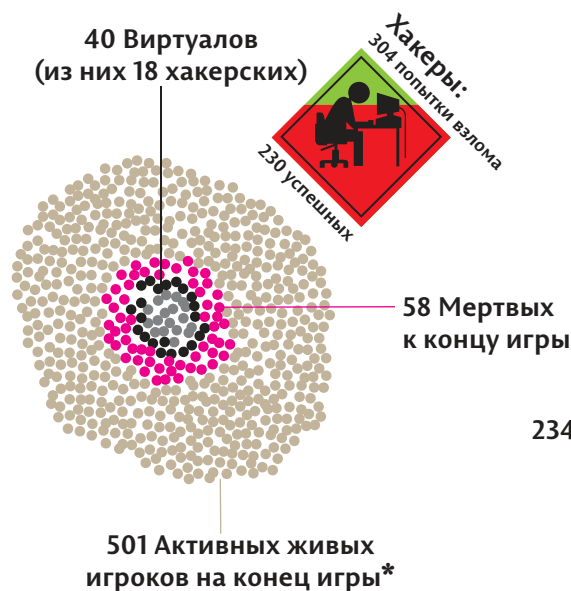
Проценты по банковским кредитам: 521

Аренда жилья: 4937

Плата за банковское обслуживание: 4937

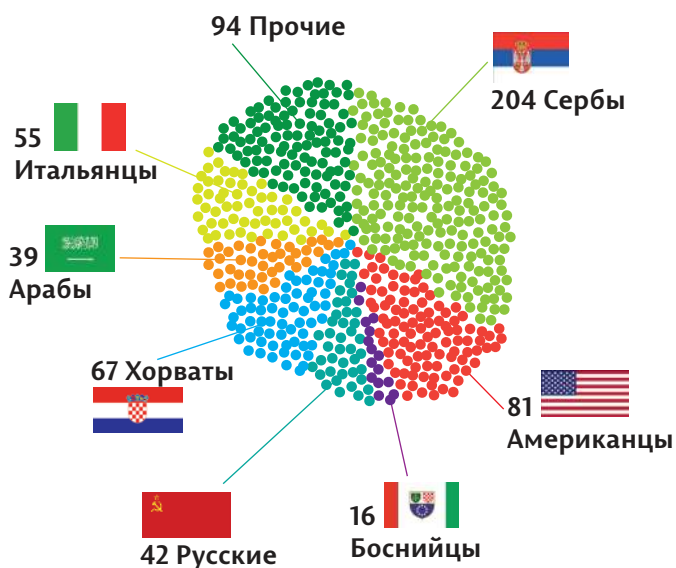
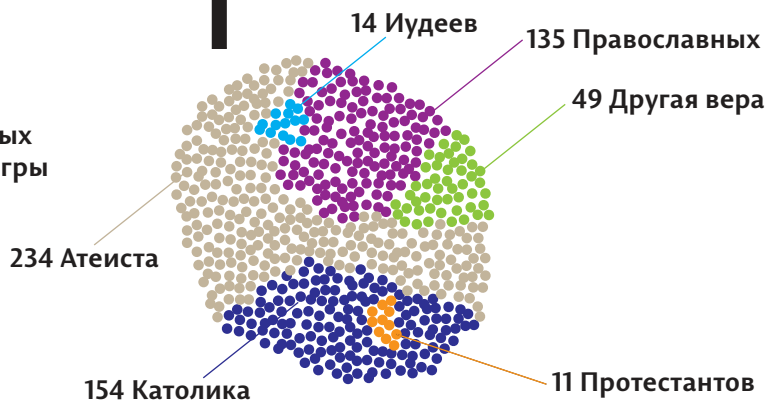
Электричество: 4937

Полученная зарплата: 3054



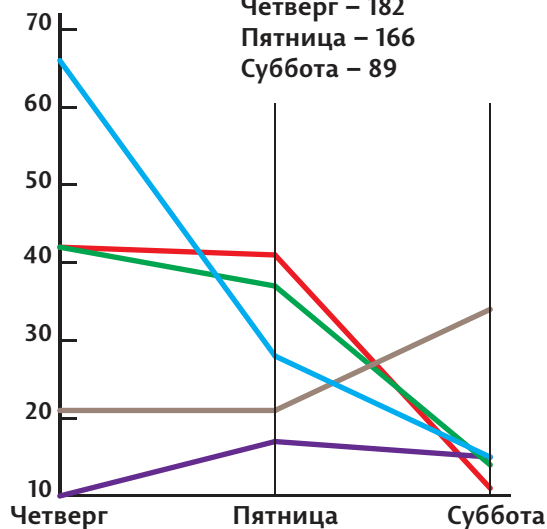
\* активными игроками считались те, кто за время игры сделал хотя бы один денежный перевод, не считая выплаты налогов, арендной или коммунальной платы. Общее число игроков, с учетом убитых, но не вышедших в новой роли, тем самым, должно быть порядка 510-520 игроков.

599 Персонажей, из них:



Количество проголосовавших по дням:

Четверг – 182  
Пятница – 166  
Суббота – 89



■ Христианско-демократическая лига    ■ Народный блок  
■ Прогрессивная рабочая партия    ■ Коммунистическая партия Югославии  
■ Альянс либералов и зеленых

пришлось перейти от модели непрерывного вещания с включениями прямого эфира к модели записи и передачи файлов с видео. Тем не менее, фактическая сетевая активность все равно была исключительно высокой, и видеоматериалы, подготовленные телевидением, пользовались большой популярностью среди игроков.

В остальном серьезных, мешающих игре недочетов в реализации не было: все ключевые разработки, нужные для игры, были своевременно реализованы, было предусмотрено резервное копирование, учтено большинство пожеланий со стороны сюжетной группы. Однако следует отметить, что организаторы прошли по тонкой грани сразу во многих местах. Тут можно вспомнить несколько курьезных случаев, иллюстрирующих тезис; например, в середине игры умер сервер, на котором работал биллинг и все игровые сайты. Полное восстановление на запасном сервере заняло у мастеров около 40 минут; однако если бы умер и второй сервер, то восстановление заняло бы значительно больше времени, ввиду того, что резервное копирование на третий сервер так и не было должным образом настроено до конца игры. Или, например, доработку механизма начисления зарплат, списания налогов, коммунальных платежей и страховых взносов, мастера закончили уже после начала игры, после бессонной ночи и за 50 минут до момента, когда этот механизм должен отработать в первый раз. Естественно, если бы этот кусок работ не был бы сделан вовремя, игровая экономика могла бы полностью коллапсировать – что, в свою очередь, могло бы вообще остановить игру, т.к. общество потребления невозможно без собственно возможности потреблять.

Резюмируя, более правильной политикой было бы жестче отсекал не очень нужную игре функциональность в пользу стабильности и качества.

Еще одна проблема, которую мастерам пришлось решать – обучение и адаптация пользователей в условиях непривычной и иногда непонятной коммуникационной среды.

Для решения этой задачи, мастера заранее открыли доступ и поощряли использование игровых сервисов: за 5 месяцев до игры пользователям был открыт доступ к микроблогам, и доигровая активность в микроблогах поощрялась игровым рейтингом; в итоге активность использования блогов была потрясающе высокой – за трое суток игры было написано около десяти тысяч сообщений. За полтора месяца до игры пользователям был открыт доступ к биллингу. Эта мера сработала не так хорошо в силу ряда причин: биллинг постоянно дорабатывался даже в процессе игры, что не давало пользователю неизменного опыта; у мастеров не хватило сил и времени на оптимизацию пользовательского опыта, так как все ресурсы были потрачены на развитие функциональности. Тем не менее, в силу того, что эффективно функционировать без биллинга было невоз-

можно (с учетом его роли в игровой экономике, рейтинговой, политической и прочих моделях) – вслед за базовым функционалом игроки освоили и более сложные применения биллинга. Также до игры были проведены краткие лекции или воркшопы с группами пользователей, наиболее тесно связанными с биллингом: владельцами баров, ресторанов и прочих заведений; хакерами, полицейскими и т.п.

Помимо перечисленного, были подготовлены руководства пользователей; были мастера, целенаправленно занимающиеся техподдержкой. Однако по сумме факторов самым значимым представляется максимальное упрощение пользовательского опыта – все остальное помогает в освоении, но имеет гораздо меньшее значение. Впрочем, принцип максимального упрощения пользовательского опыта актуален не только для информационных технологий на играх – любая новая сложная идея или модель должна быть донесена до пользователя в максимально простой форме.

В разработке программного комплекса к игре участвовало 11 разработчиков, помимо этого, на разных этапах помогало еще около 4 человек в смежных работах: тестирование, написание документации, техподдержка. Еще несколько человек занималось прокладыванием и поддержкой сетей. Таким образом, суммарный размер только технической части группы составлял более 20 человек, и это не считая профильных мастеров тех направлений, которые обслуживались программным комплексом: рейтинг, экономика, хакерство и т.п. Как и всегда бывает в программных продуктах даже относительно простые технологические решения, требуют значительных ресурсов, если реализуемая система предполагает достаточно большое количество шаблонов использования.

## Заключение

Настоящей статьей я постарался показать, как сложные технические решения позволили мастерам создать мир игры в той степени детализации, в которой практически невозможно было бы смоделировать его без этих решений. Более того, технические решения дали игре ряд особенностей, о которых никто не думал до тех пор, пока не появилась такая возможность. Например, можно рассмотреть уже упоминавшийся факт стопроцентного сбора налогов. Очевидно, что это в целом неплохая особенность игры, но, казалось бы, ничего значимого для идейного содержания она не добавляет. Однако на практике оказывается, что для атмосферы игры, убедительности созданного мира важен сам по себе факт того, что ты можешь быть и не хотел бы платить налоги, хотел бы уйти от Системы, но с каждого денежного перевода и с каждой купленной чашки кофе ты гарантированно отчисляешь установленный для тебя налог в бюджет – это прекрасно иллюстрирует важный для мира принцип: невоз-



можно или, по крайней мере, крайне сложно спрятаться от общества потребления и Постмодерна.

Важной особенностью информационных технологий является их высокая степень тиражируемости – каждое такое решение работает не на одного игрока или группу игроков, а сразу на всех, эффективно поддерживая макросюжет и идеи игры. Эта особенность окупает огромные временные и организационные затраты на реализацию.

Таким образом, при правильно построенных правилах, моделях, технологических решениях и личных вводных разные пласты игры начинают влиять друг на друга, создавая положительную обратную связь и кумулятивно усиливая правдоподобность и играбельность мира игры. Мастерам «Стоимости жизни» не всегда удалось увязать все эти вещи эффективно, однако даже неполный успех в этом направлении значительно обогатил игру.

Как мне представляется, убедительное моделирование современного мира или мира недалекого будущего, разнообразия сложных социальных систем и общественных институтов исключительно сложно реализовать без комплексных решений на основе модельных правил и технических средств. Особенно это актуально для боль-

ших игр, для которых сложные социальные системы и отношения являются особенно важной чертой, хотя бы потому, что такие системы затруднительно реализовать на малых играх. Игры о сегодняшнем и завтрашнем дне человечества, скорее всего, будут все сильнее опираться, в том числе, и на такие комплексные решения. С одной стороны, это отлично, потому что позволяет мастерам пользоваться гибкими и мощными инструментами, позволяющими создавать все более сложные и интересные игры; с другой стороны, это еще выше задирает планку хорошей игры по игре по современному миру. Однако, как мне кажется, пессимизм здесь неуместен – достаточно не забывать отсекавать лишнее и использовать новые и свежие идеи, эффективно работающие на благо игры.

Программные разработки, в свою очередь, особенно хороши тем, что в определенной степени их возможно использовать повторно для других игр. Конечно, полный перенос системы в другую игру малореален, но, по крайней мере, некоторые компоненты можно использовать повторно. Таким образом, работа, проделанная в рамках подготовки одной игры, может быть использована в дальнейшем при подготовке других игр, что в определенной перспективе может снизить трудозатраты на программные решения<sup>2</sup>.

#### Литература

- Ridley M. *The Red Queen: Sex and the Evolution of Human Nature*, 1995
- B. Schneier «Liars and Outliers: Enabling the Trust that Society Needs to Thrive», 2012

#### Игры

- **Стоимость жизни**. 2011. Центральный регион. МГ «Лестница в небо». — [lifecost.tv](http://lifecost.tv)

<sup>2</sup> По окончании игры, авторы программ решили открыть исходный код программ, разработанных к игре, чтобы их можно использовать в других проектах. Все программы можно взять на сайте [code.rpg.ru](http://code.rpg.ru)



Шахматная партия в мертвянике (Черный отряд)



Древним египтянам нужно было еще при жизни готовиться к смерти, чтобы выдержать испытание богов (Город Бога)



Диорама Константинополя перед входом в музей (Константинополь. Еще одна весна)

ФОТО: Ксения Колотовская (130), Сергей Романцев (Страннику)



Диана Трубецкая (Айка)

Алексей Федосеев (Флоран)

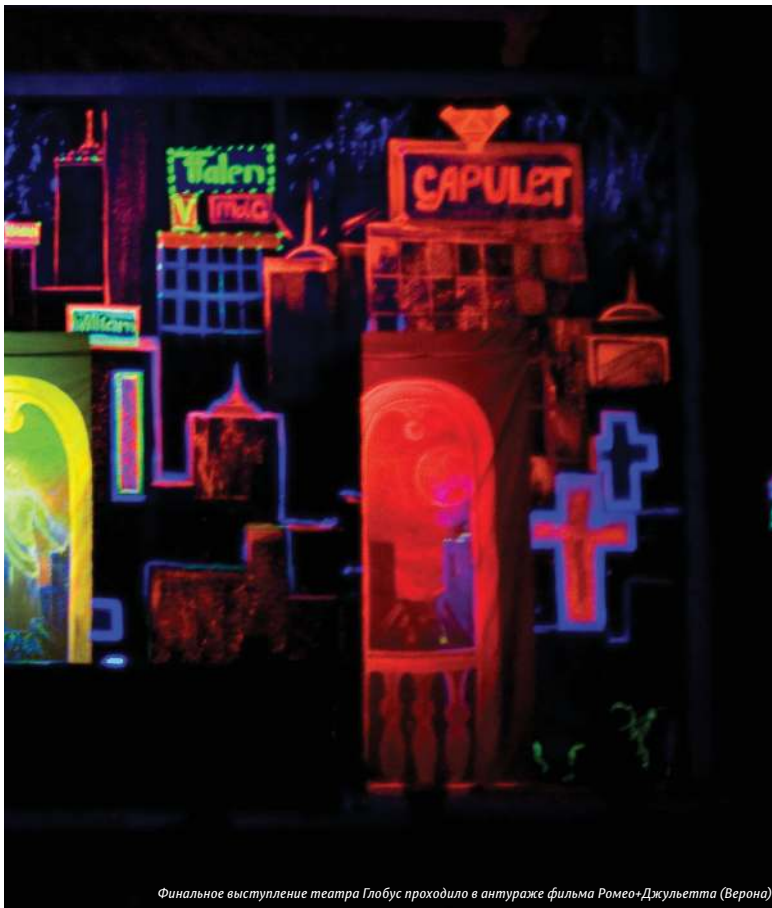
## Во что играть после смерти

*История мертвятников на ролевых играх*

На сегодняшний день в России мертвятник присутствует, в том или ином виде, практически на каждой ролевой игре. Это связано с тем, что мертвятник является единой точкой, которая может выполнять сразу несколько совершенно разных функций. От банального поддержания баланса боевых сил на игре до места психологической разгрузки или деролинга и дебрифинга. В этой статье мы хотим рассказать подробно об истории возникновения мертвятников на наших ролевых играх, о каждой функции мертвятника и об общих тенденциях их развития.

**Б**оёвка и, соответственно, смертность персонажей с самого появления полевых ролевых игр являлась важной их составляющей. Первые мертвятники возникали как ответ на вопрос «что делать, если ты умер». И сейчас почти на всех играх с боевой составляющей в правилах есть, как минимум, один абзац, посвященный смерти персонажа, отвечающий на этот вопрос – что делать, куда идти, чего ждать. Сама по себе смерть может стать сильным переживанием для игроков, но для мастеров она представляет ряд сложностей.

- **Во-первых**, игроку нужно дать время осознать смерть персонажа и, если игрок того желает, дать возможность выбрать нового.
- **Во-вторых**, для мастеров это время необходимо на то, чтобы оставшиеся в живых персонажи свыклись со смертью товарища (врага), а сами мастера могли придумать, какую новую роль могут дать игроку (где он может быть нужнее, например).
- **В-третьих**, время нахождения в мертвянике обычно зависит и от баланса сил на игре: если мастерам требуется усилить какую-то из сторон, они могут это сделать, выпустая игроков из мертвятника именно туда.
- **В-четвертых**, наличие мертвятника создает иллюзию осязаемости смерти и, следовательно, повышает ценность игровой жизни.
- **В-пятых**, в мире игры зачастую проходит довольно большой отрезок времени: персонажи стареют, умирают и, следовательно, откуда-то надо брать новых. За-



Финальное выступление театра Глобус проходило в антураже фильма Ромео+Джульетта (Верона)



Репетиции театра Глобус не предвещали того, что финальный спектакль будет немного другим (Верона)

частую случается так, что игроки выходят играть детей или внуков собственных персонажей.

В качестве примера реализации как минимум некоторых их перечисленных выше функций хочется привести игру «XVI: Шаг в бессмертие» (2009). На этой игре у каждого игрока была возможность умереть только дважды, что повышало ценность игровой жизни. Также под каждую из этих смертей было организовано два совершенно разных мертвятника, разнесенных относительно друг друга на два разных берега озера и выполнявших две совершенно разных функции. Первый мертвятник служил своеобразным перевалочным пунктом, где игрок отдыхал, рассказывал мастеру о своей жизни и смерти, получал новую роль, садился на корабль и в качестве пилигрима, солдата, бродяги или еще кого уезжал в Новый Свет, где пополнял собой постоянно редевшие от нападений индейцев поселения колонистов. О втором мертвятнике и его функции мы расскажем чуть позже.

### Появление мертвятников

Еще на первых играх в 90-тых, когда мастера только столкнулись с вышеозначенными проблемами, было придумано простое в реализации решение: все «умершие» игроки накапливались в специально отведенном под это месте (мертвятнике), обычно в непосредственной близости от мастерского лагеря.

Чтобы хоть как-то структурировать такую работу с игроками, было придумано, что игроки должны находиться вне игры подобным образом некоторое определенное, заданное мастерами, время, например, от двух до шести часов. Тогда же появился специальный термин, обозначавший это безыдейное ожидание - «отсидка».

Были распространены случаи, когда время нахождения игрока в мертвятнике могло быть уменьшено за счет помощи мастерам – как в бытовых вопросах (например, помочь порубить дрова для костра или сходить за водой к ручью), так и выходом на время в игротехнической роли.

### Выход в игротехнической роли

*Часто для решения сюжетных задач мастерам не хватает игротехников. К счастью, гибкость ролевой игры допускает большой диапазон возможностей выхода в игротехнической роли – от полноценного персонажа со свободной волей, наделенного отдельными игротехническими функциями, до чистого игротеха под выполнение конкретной, точечной задачи.*

*Задач под оба типа персонажей может быть великое множество, мы приведем лишь несколько, мастерам может понадобиться:*

- *вбросить в игру новую порцию информации,*
- *познакомить каких-то персонажей,*
- *выдать квест,*
- *подтолкнуть конкретных игроков к чему-либо,*
- *толпа неких абстрактных зверушек или врагов типа зомби, которая должна убится о ближайший отряд игроков, и так далее.*

Любопытно, что среди зарубежных ролевых игр нам удалось обнаружить практику мертвятников только в ролевых играх Болгарии. Функции их мертвятников ближе всего к описанным выше. Ангелина Илиева<sup>1</sup> так рассказывает об истории возникновения мертвятников у них:

*– В ранних болгарских играх (2000-е) была распространена «отсидка» игроков после смерти их персонажей, как правило, до тридцати минут. Для этого использовалась специальная неигровая локация, которая называется «кладбище». Там игроки отдыхали и получали новые роли.*

*В 2009 году появилась новая система игрового по-смертия, которая широко распространилась в так называемых «клановых играх» – ролевых играх по фэнтези-мирам, где вся игра строилась вокруг борьбы команд (кланов). Конечно, на таких играх смертность персонажей очень высока. Игрок, персонажа которого убили, должен пройти в Храм, и там дух погибшего персонажа общается со священниками и проходит определенные испытания. От игры к игре используются разные типы испытаний: обычно душа погибшего помещается в тело какого-то сказочного чудовища или же оказывается одержимой каким-то демоническим созданием, что создает определенную угрозу оставшимся в живых персонажам. Так, в роли монстра или призрака игрок выполняет специальные задания или же просто пугает и нападает на обычных персонажей, что само по себе довольно весело и является для него своего рода приключением. Когда он выполняет задачу, которую ему дали священники, или же монстр был убит какими-то героями, душа возвращается в Храм. Священники считают испытание пройденным, и игрок возвращается к своей прежней роли. Этот период между смертью персонажа и его возвращением к жизни называется «чистилищем».*

### Деролинг и психоотстойник

Бывает так, что переживание жизни, и, особенно, момента смерти персонажа игроком бывает настолько сильным, что необходима специальная психологическая разгрузка. Иногда нужно просто успокоить истерику, например, потому что игрок думает, что его убили несправедливо, не по правилам, и вообще. Для этого мастера также используют мертвятник, разговаривая с игроками об их персонаже и пытаясь подтолкнуть игрока к рефлексии.

Кто-то из мастеров просто разговаривает с игроком,

<sup>1</sup> Одна из основательниц ролевого движения Болгарии в 2000-х годах.

Филолог, доктор наук, специализируется на болгарской народной сказке и современном болгарском фэнтези.

кто-то использует техники психодрамы, есть и другие техники рефлексии. Например, на игре «На той Гражданской» (2008) игрок, приходящий в мертвятник, попадал в общую тюремную камеру, где он сидел некоторое время вместе со своими товарищами и противниками. Они могли общаться друг с другом, рассказывать уже никому не нужные военные тайны, выяснять отношения, оставлять на стенах автографы и так далее. Через некоторое время игроков по одному выводили из камеры и, под видом финального допроса, задавали вопросы. После допроса их приговаривали к расстрелу и, в качестве последней милости, разрешали написать письмо своим близким.

После игры все подобные письма игрокам ввернули, чтобы те, если у них будет такое желание, могли в любой момент перечитать их и, возможно, о чем-то задумать. Мастера очень аккуратно относились к переживаниям игроков, в частности, даже не читали написанные ими письма.

Частным случаем рефлексии может служить мертвятник как разгрузка. При напряженной и с психологической, и с физической точки зрения игре игрокам, зачастую, совершенно не хочется рефлексировать, думать, что-то чувствовать... Им хочется отдохнуть. Например, на игре «Стоимость жизни» (2011) после жесткой и напряженной игры можно было в спокойной обстановке посидеть в мертвятнике, который был оформлен в стиле бара в аэропорту: заказать еды, питья, расслабиться и, при желании, поговорить с барменом в том числе и о том, о чем была эта игра.

Здесь же, пожалуй, стоит заметить, что иногда мастера хотят максимально четко провести различие между игроком и его персонажем и не гнушаются использовать при этом довольно жесткие методы: шоковые механизмы, создание головокружения или изменения состояния сознания. Так, на игре «Воронье гнездо» (2007), посвященной истории Дракулы и валашским легендам, игроков, чьи персонажи умерли, по-настоящему заколачивали в гроб и засыпали землей.

## **Получение мастерами актуальной информации об игре**

Иногда так бывает, что мастера не успевают следить за происходящим на игре, особенно если речь идет о большой игре с сотнями участников. Тогда мертвятник, а точнее, приходящие туда игроки, становится одним из основных источников информации.

Из разговора с игроком мастер может получить более полную картину событий, а также представление о том, что творится на игре.

## **Мертвятник как часть мира игры**

Существует множество игровых миров, сеттингов и концепций, в которых посмертие является такой же важной частью мира, как и сама жизнь.

Первым приходящим на ум примером является мир Средиземья Дж.Р.Р. Толкина. Первые большие ролевые игры в России проводились именно по его по книгам, в которых подробно описано, что происходит, например, с эльфами, покидающими мир смертных. После смерти они отправляются в Мандос, где, при желании, могут продолжать взаимодействовать с создателями мира – Валар – или пришедшими их навестить еще живыми эльфами. Из-за подобного подхода к посмертию Мандос является обязательной частью любого мертвятника на игре по Толкину.

Существует много других примеров. Например, на играх по мифологическим источникам – древний Египет, древняя Греция, Скандинавским мифам - персонаж может оказаться в мире, где обитают умершие, и продолжить там игру. Вот несколько конкретных примеров с игр.

В 1999 году на саратовской игре «Сны Поднебесной» впервые использовался игровой мертвятник, сделанный в культурном контексте мира игры, прежде всего, Китая. Мертвятник моделировал канцелярию загробного мира, где игрок продолжал играть уже как душа умершего персонажа. Примерно те же идеи были реализованы на играх по Японии: «Знамена самураев» (2008) и «Веер Токугавы» (2009).

На игре «Завещание Ориона» (2003), посвященной миру Древнего Египта, игрок после смерти приходил в мертвятник, где его персонажа подвергали ряду испытаний боги и другие существа из египетской мифологии. Эти испытания достойно мог пройти только тот человек, что еще при жизни готовился к смерти – при нем должны были быть дары, положенные в с ним в гробницу, он должен был знать правильные имена богов и т. д. На игре «Город Бога» (2011), посвященной Древнему Египту времен фараона Эхнатона, была значительно лучше реализована та же самая идея.

На игре «Греция» (2012) моделировался мир мифологической Древней Греции, с богами, титанами и героями, ходящими по Элладе. Умершие персонажи отправлялись в Аид, где могли вести самостоятельную игру. Интересным фактом является то, что живые персонажи могли испытать удачу и спуститься в Аид, чтобы вызволить близкого человека. Это отлично укладывалось как и в рамки мира игры (вспомните Орфея, спустившегося за Эвридикой), так и являлось интерактивным данженом, в который могли поиграть, пройти, поприключаться другие, немертвые, персонажи.

## **Мертвятник как средство донесения идеи игры**

Когда ролевые игры стали строиться не только вокруг мира, в котором предстоит жить и взаимодействовать персонажам, но и вокруг некоторой идеи, которую хотелось бы донести до игроков, мертвятник стал использоваться мастерами как финальная точка донесения идеи.



В этом случае идея игры может доноситься прямым текстом, а не только через метафору, как это часто происходит, в ходе самой игры.

Впервые играющий мертвятник такого рода был реализован на игре Лоры Бочаровой «Завоевание Рая» (1997). Все игроки, персонажи которых умерли, могли прийти в мертвятник и просто немного отдохнуть и выпить кружку чая, а затем вернуться в игру в новой роли. Так в игре было реализовано пространство Чистилища. Но при этом часть игроков, которые по мнению мастеров были готовы к другой игре, могли попасть в пространство Небесного Рая, который был организован сложным образом: из семи небес. Персонажи могли продолжить игру на одном из небес сообразно своему жизненному пути, смелости и вере – чем сильнее была жизнь персонажа, тем выше он мог оказаться. Первое («эфирное») небо предоставляло бесконечные удовольствия – еда, вино, танцы гурий и т. п. Второе («астральное») испытывало чувства людей, туда попадавших. Дальше шли небеса, где персонажи могли учиться и обмениваться мудростью. Еще дальше – «казуальные» небеса, где персонажи играли с ангелами в кости на различные части себя (тела, судьбы и т. п.). Наконец, на вершине находились мировоззренческие небеса, где персонажи в разговорах с ангелами искали истину в вечных вопросах. Дошедшие до самого высшего неба персонажи могли вернуться в историческое пространство игры в качестве святых – св. Франциска, св. Доминика и других. Так в мертвятнике замыкалась христианская идея игры: «Царство Небесное, как и написано в Евангелии, подобно горчичному зерну неожиданно проросло в реальном и суровом мире, полном крови, боли и грязи»<sup>2</sup>.

Другим пионером игровых мертвятников в наших ролевых играх была МГ «JNM». Они применили к мертвятникам идею Андрея Ленского<sup>3</sup> о том, что все на игре должно строиться от идеи. Первый их игровой мертвятник на игре «Сказании об ищущих рассвет» (2001) был сделан по книге Г.Л. Олди «Сумерки мира». Основной идеей игры был Поиск человеком себя. В книге персонаж постоянно взаимодействовал с различными гранями своей личности – «тем, кем я мог бы стать», «тем, кем я не мог бы стать никогда» и т.д. Тогда как в пространстве мертвятника персонаж игры мог встретиться с ними воочию, поговорить с ними и задуматься о смысле жизни. Так мастера фактически прямым текстом говорили с персонажем об идее игры.

Другая игра МГ «JNM» «Черный отряд» (2005) по мотивам произведений Глена Кука подняла темы бессмысленности войны и жадности власти и бессмертия, которые только усиливают это безумие. Две стороны в войне – слуги Госпожи

и последователи Круга Восемнадцати – на игре беспринципно уничтожали друг друга. Конечно, смертность персонажей на игре была очень высока. В мертвятнике игроков, после непродолжительного отдыха, проводили в специально организованное пространство: их ставили в качестве фигур на большую шахматную доску, где шла вечная игра. Там, подчиняясь воле двух играющих людей-игротехников, игроки могли только взывать к ним, в остальном они были лишь шахматными фигурами. В конечном итоге все фигуры оказывались съедены – пожертвованы или разменяны. Так мастера еще раз подчеркивали для игроков бессмысленность и бесконечность такой войны.

Еще одной реализацией данного подхода уже дружной мастерской группой («Лестница в небо») стал мертвятник на игре «Константинополь. Еще одна весна» (2007). Игра была посвящена незаслуженно забытому, но очень важному для русской культуры историческому событию – падению Константинополя в середине XV века. Мастера хотели сделать так, чтобы персонажи сжились со своим городом и прочувствовали момент его падения, или же, отдав свою жизнь на стене, отодвинули падение города еще на какое-то время<sup>4</sup>. Для этого мастера продумали как особые условия жизни персонажа в городе (включая натуральную экономику и другие аспекты атмосферы осажденного города), так и мертвятник, в который попадали умершие персонажи-жители города. Также, для того, чтобы сделать игровую жизнь более ценной, мастера не давали возможности игрокам выходить во второй роли жителей города. Первой частью мертвятника была большая диорама, воспроизводившая Константинополь и его окрестности. Город на диораме был заполнен фигурками людей – каждый игрок мог взять одну фигурку изгорода и сохранить ее в память после игры вместе с памятью о городе. Второй частью мертвятника был созданный на полигоне современный музей, который освещал всю историю Константинополя, включая его падение и новейшую историю Стамбула. Так для игроков подчеркивалось место их города в реальной истории и разница между Константинополем, который так и не был взят на игре, и реальным Константинополем, павшим под натиском турок.

По тому же принципу был выполнен второй, американский, мертвятник на игре «XVI: Шаг в бессмертие», который уже упоминался нами ранее. Этот мертвятник был окончательным, посетив его, вернуться в игру было уже нельзя. Игрокам в мертвятнике показывали короткие видеофильмы об истории и судьбе четырех основных держав, представленных на игре: Англии, Голландии, Испании и Франции – а также тех ценностях, которые

<sup>2</sup> См. статью Дмитрия Антипова (Невилла) в этой же книге.

<sup>3</sup> Выдающийся мастер, оказавший огромное влияние на российское ролевое движение. Его статья также есть в этой книге.

<sup>4</sup> Более подробно об этом говорится в статье Анны Володиной (Сеаты) в этой книге.

стояли за этими цивилизациями и вступили в конфликт в XVI веке. Видеофильмы должны были подтолкнуть игроков к размышлению о различиях между ценностями, представленными на игре, и распространенными в современном мире.

## Игра в игре

Концепция игрового мертвятника активно развивалась в 2000-е, из сугубо элитарной и экспериментальной техники игровой мертвятник превратился в практически обязательную часть больших мейнстимных игр. Игра в мертвятнике стала усложняться и обретать самостоятельные смыслы, а донесение идеи основной игры стало отходить на второй план. Вот несколько интересных примеров таких мертвятников.

На игре «Ренессанс. Формула любви» (2009) были разные мертвятники в разных городах в зависимости от направленности каждого города. Идея заключалась в том, что мертвятник раскрывает концепцию города. Например, во Флоренции – городе художников – игрокам предлагалось рисовать огромное общее полотно, в которое каждый вложил часть себя.

В качестве другого примера можно привести с игры «Надежда» (2010) по мотивам произведения «Жук в муравейнике» братьев Стругацких. Мастера хотели с помощью игры поговорить о настоящей работе, доверии, честности с товарищами в психологически тяжелых, даже в чем-то экстремальных, условиях. Мертвятник же должен был лишний раз подтолкнуть игроков к пониманию сути людей мира Полудня. Персонаж, который умирал в холодном лесу от радиации или лучевого оружия, оказывался в специальной локации – больнице. Там врачи ухаживали за ним, давали лекарства, помогали окрепнуть, но со временем все больше намекали на то, что пациент уже совершенно здоров. Больница была наполнена множеством скрытых знаков – начиная от странных имен врачей, заканчивая повторяющимся показом отдельно взятой серии советского фильма «Гостья из будущего», в которой Алиса Селезнева убегает из больницы. Рано или поздно игротехники мертвятника должны были донести до игроков то, что им нужно переступить через себя и сбежать из больницы. В специально подготовленной для этого комнате было полуоткрытое окно с запиской, которая объясняла игроку дальнейшие действия: «вернуться на место смерти, забыть обо всем, что было после смерти, очнуться и ползти в сторону базы». Другие персонажи обнаруживали своих потерявшихся без вести и израненных друзей ползущими по лесу на последнем издыхании. Фактически, мертвятник олицетворял всю ту борьбу с собой, которую испытывает человек на грани смерти. Конечно, здесь можно говорить о сознательном введении игрока в заблуждение и о подталкивании его к нарушению характерных для мертвятников пра-

вил (ведь ему нужно было «сбежать из больницы»). Тем не менее, этот художественный прием позволил вынести внутреннюю борьбу персонажа в совершенно другой пласт игры.

Еще один пример можно привести с последней игры Лоры Бочаровой – «Нуменор» (2012), которая была выполнена в технике постмодернизма. На этой игре тексты Толкина, посвященные истории Второй эпохи и Нуменора, трактовались мастерами в контексте тоталитарных государств XX века. Тема смерти людей является основной для данного произведения Толкина – человек Запада мог принять смерть как дар Творца или же начать противиться ей. Так, в Нуменоре умереть хотя бы один раз от старости должны были практически все. Мертвятник на игре не столько работал на основной замысел, сколько позволял задуматься о многогранности и актуальности текстов Профессора. Нет ничего удивительного в том, что мертвятник получился вполне постмодернистским. Мертвятник состоял из двух частей. Первая – мавзолей – служила для прощания с персонажем и мумификации (разрисовывания) тела. Затем, в отдельном помещении, персонаж прощался со своим телом (с него смывали всю краску) и материальным миром («отдай все, что может напомнить тебе о себе»), а разговор с игротехником о судьбе персонажа и каких-то отдельных моментах его жизни давал возможность попрощаться с ролью.

На этом первая, вполне традиционная, часть мертвятника заканчивалась, а всех игроков с закрытыми глазами отводили в другое место. Там, открыв глаза, они обнаруживали себя студентами Merton College октября 1973 года, где перед ними лектор в черной мантии и шапочке начинал преподавание спецкурса по Толкину с того, что спрашивал, с какими произведениями Толкина они знакомы и что побудило их выбрать именно этот спецкурс. Такая резкая смена контекста не мешала игрокам быстро вжиться в роли студентов и начать фантазировать, что именно им было бы интересно изучить в творчестве Толкина: художественные средства автора, социальные аспекты его мира и т. д. Такой мертвятник вносил совершенно новый пласт в осмысление игры.

## Верона

Напоследок хотелось бы рассказать о, пожалуй, наиболее амбициозном мертвятнике за всю историю ролевых игр. Речь идет об уникальном проекте в российских ролевых играх – игре «Верона», которая прошла под Черноголовкой в 2008 году. Эта игра особенно интересна тем, что показала способ соединения ролевой игры и театра.

Главный мастер игры Сергей Колесников (Регал) задумал воссоздать на полигоне сразу три Вероны: историческую, где столкнулись гвельфы и гибеллины; Верону Шекспира как художественное произведение; наконец, Верону современную как актуальную интер-

претацию художественного произведения<sup>5</sup>. Все эти три пласта должны были соединиться для каждого игрока именно в мертвятнике. Для этого мастера сделали смертность на игре близкой к ста процентам, а также очень простой выход в новой роли.

Идею мертвятника в одном предложении высказал после игры главный мастер: «Когда персонаж умирает, душа отправляется в свое путешествие, а мы отправляемся вслед за памятью человека»<sup>6</sup>. Персонажа клали в настоящий гроб и засыпали землей, после этого, перетаскив его под землей в соседнее пространство, его освобождали и отправляли на другую часть полигона, где перед ним оказывался настоящий живой театр «Глобус» – с актерами, сценой и декорациями. Там персонаж Уильям Шекспир вместе с группой подготовленных актеров-игротехников ставил спектакль «Ромео и Джульетта» как интерпретацию оригинального произведения с вплетением в него событий игры, рассказанных умершими персонажами. Персонажи могли поучаствовать в репетиции и остаться в театре до конца игры или же рассказать свою историю и выйти в новой роли.

После завершения игры все игроки собрались в театре для того, чтобы посмотреть финальное представление<sup>7</sup>. Это представление стало важным итогом, ведь это, фактически, была пьеса по мотивам игры. Так, например, в ходе спектакля градоначальник Вероны был убит, ведь история Шекспира изменилась на ролевой игре. В отличие от прошедших репетиций и совершенно внезапно для всех зрителей-игроков, спектакль был выполнен в современном антураже «Ромео+Джульетты»,

чтолишний раз подчеркивало третий задуманный пласт – интерпретацию историй Шекспира в наше время.

Сергей Колесников (Регал) так завершил свое послесловие к игре: «Верона умерла. Все жители Вероны 1302 года давно умерли, но так или иначе память о них жива». Игра была попыткой прикоснуться к призраку произведений Шекспира, которые дошли до нас через века. И мертвятник, в который было вложено, может быть, не меньше сил, чем в саму игру, стал фокусом такого восприятия.

## Заключение

Завершая этот исторический обзор, хотелось бы отметить, что русские ролевые игры, как и игры во многих других странах, начинались в конце 80-х – начале 90-х с войн и приключений в фэнтези-мирах, где драка, убийство и смерть персонажей были делом обыденным. Со временем некоторые игровые культуры (например, скандинавская) сделали шаг к вытеснению состязательности и, тем более, убийств персонажей из мейнстримных ролевых игр, так как это плохо сочеталось с игрой на глубокое вживание в роль и требовало высокого уровня моделирования. Наши ролевые игры пошли другим путем: игра после смерти распространилась повсеместно, а игровые мертвятники стали важным инструментом донесения идей в руках мастеров. Сейчас даже на большой мейнстримной игре в рамках мертвятника можно встретить уникальную арт-хаусную игру в игре, которая заставляет игрока рефлексировать, задумываться над своими действиями и осмыслять игру в целом.

<sup>5</sup> Немалую роль в современной интерпретации произведений Шекспира сыграл фильм База Лурмана «Ромео+Джульетта» 1996 года.

<sup>6</sup> См. Послесловие к Вероне и слова главного мастера игры – [ksrg.livejournal.com/399775.html](http://ksrg.livejournal.com/399775.html)

<sup>7</sup> Видеозапись финального представления Театра Глобус на игре «Верона» – [vimeo.com/4332915](https://vimeo.com/4332915)



## Игры

- **Завоевание Рая.** 1997. Урал. МГ «Завоевание рая»
- **Сны Поднебесной.** 1999. Поволжье. Лапкин И., Скуридин И., Семенов И., Кубарева Ю. – [serg13th.chat.ru/ClubVoin/saratov.htm](http://serg13th.chat.ru/ClubVoin/saratov.htm)
- **Сказание об ищущих рассвет.** 2001. Центральный регион. МГ «JNM». – [twilight.jnm.ru](http://twilight.jnm.ru)
- **Завещание Ориона.** 2003. Центральный регион. МГ «JNM». – [orion.jnm.ru](http://orion.jnm.ru)
- **Черный отряд.** 2005. Центральный регион. МГ «JNM». – [black.jnm.ru](http://black.jnm.ru)
- **Воронье Гнездо.** 2007. Центральный регион. МГ «JNM». – [valahia.jnm.ru](http://valahia.jnm.ru)
- **Константинополь. Еще одна весна.** 2007. Центральный регион. МГ «Лестница в небо». – [constantinople.ru](http://constantinople.ru)
- **Верона.** 2008. Центральный регион. Колесников С. (Регал) и др. – [verona1302.livejournal.com](http://verona1302.livejournal.com)
- **Знамёна Самураев, или Тайра и Минамото 10 и 1 год спустя.** 2008. Поволжье. МГ «Звездный мост». – [japan.rpg.ru/game-znamena.shtml](http://japan.rpg.ru/game-znamena.shtml)
- **На той Гражданской.** 2008. Центральный регион. МГ «Hold&Gold». – [cwar.holdgold.ru](http://cwar.holdgold.ru)
- **XVI: Шаг в бессмертие.** 2009. Центральный регион. МГ «Лестница в небо». – [xvi.rpg.ru](http://xvi.rpg.ru)
- **Ренессанс: Формула любви.** 2009. Урал. Ветлугин К., Зубаревы О. и Ю. и др.
- **Веер Токугавы.** 2009. Центральный регион. МГ «Звездный мост». – [japan.rpg.ru/game-fan.shtml](http://japan.rpg.ru/game-fan.shtml)
- **Надежда.** 2010. Центральный регион. МГ «Лестница в небо». – [noon22.ru/hope](http://noon22.ru/hope)
- **Город Бога.** 2011. Центральный регион. МГ «JNM». – [amarna.jnm.ru](http://amarna.jnm.ru)
- **Стоимость жизни.** 2011. Центральный регион. МГ «Лестница в небо». – [lifecost.tv](http://lifecost.tv)
- **Греция.** 2012. Центральный регион. МГ «Ярмарка Тщеславия». – [greece.rpg.ru](http://greece.rpg.ru)
- **Нуменор.** 2012. Урал. Бочарова Л. и др. – [numenor2012.livejournal.com](http://numenor2012.livejournal.com)



Мария Фрид

## Мотивации поведения в ролевых играх


**П**ервая мысль, натолкнувшая меня на написание данной статьи, была о прискорбно-однообразных вводных, популярных на так называемых «информационных» играх неопытных мастеров. Эти вводные звучат примерно так: «Ваша команда – эльфийский город Тарам-Тирит. Ваши соседи – гномы Керамзита, которых вы не любите и враждуете с ними с древних времен. Сто лет назад вы воевали с людским королевством Автодор, но потом заключили с ним союз, чтобы обороняться от злобных Кракозябров, угрожавших вам с севера, и победили их, однако к людям до сих пор испытыва-

ете недоверие. Недавно на юге появился страшный колдун Бармаглот, которого вы боитесь и презираете, а вчера великий прорицатель Дубодур напророчествовал, что для победы над ним нужно найти Артефакт, а вот какой – он не сказал...» и т.д., и т.п.

Подобные вводные от игры к игре проваливались: игроки элементарно забывали о них. Более того, уже на второй раз они начинали раздражать игроков.

Почему?

Первая половина вводной содержит историю города-команды, а вернее сказать – суррогат истории, поскольку не приводятся причины конфликтов, неприязни, недо-



рия и т.п. В результате нельзя даже сказать, что это имиджевая (ролевая) вводная. Отсылки на историю влияют на ход игры только при наличии действительно мощного информационного пласта, когда для получения необходимой информации требуется искать и собирать по крупицам данные, сопоставляя даты, факты и имена. К политической же игре они не имеют ни малейшего отношения: если эльфам из Тарам-Тирита и гномам из Керамзита окажется выгоден союз, они его заключат.

Рассмотрим вторую часть гипотетической вводной, касающуюся колдуна Бармаглота. Не обсуждая логическую непротиворечивость словосочетания «бойтесь и презираете», отмечу лишь, что мастер обычно имеет в виду один из двух вариантов: либо Бармаглот на самом деле не такой уж злой, просто вид у него страшный, либо же он есть Воплощение Мирового Зла. В первом случае через несколько часов игры все перестанут рассматривать Бармаглота как угрозу. Во втором... Второй случай работает, только если игрок-Бармаглот идеально играет Мирового Злодея, что в свою очередь практически невозможно. В лучшем случае начинается политическая игра эльфов с Бармаглотом. А несчастный мастер планировал что-то совсем иное...

Подводя итог, можно сказать, что причина неудачи – немотивированность вводных. Вытекает вопрос: как же сделать работающие вводные? И его обобщение: какие мотивы поведения действуют на играх?

### **Проблема вторая, глобальная: моделирование жизни**

Вторая мысль, второй вопрос, на который мне хочется ответить: сколь глубоко игра может моделировать жизнь? Пресловутый вопрос экономики, моделирования производственного процесса, чипов и «снупиков» (бревенчатых коров).

Игроки не хотят заниматься экономикой! Чаще всего игроки это объясняют тем, что «и по жизни экономики хватает», но это объяснение ложно. Ведь редко можно услышать, скажем, что и по жизни хватает конфликтов, поэтому игра должна быть бесконфликтной. Недовольство вызывает не экономика как таковая (роли купцов, например, пользуются огромной популярностью), а именно моделирование производственного процесса: копание ямок-шахт или выпасание бревен. Почему?

Ответ «Потому что дураки-игроки не желают играть в наши умные игры» отмечаем как несостоятельный и неконструктивный.

Это скучно, не за этим едут на игры. Едут ради приятного и интересного времяпрепровождения или эстетического удовольствия, а что приятного, или эстетичного, или интересного в ямке-шахте или бревне-корове? В лучшем случае, с ними (как и с чипами) мирятся: «Ну ладно уж, раз мастера навязывают, выкопаем эту шахту побыстрее и пойдем делами заниматься, а корову пасты поставим Васю, который вчера глупой выходкой чуть не испортил нам отношения с союзниками.»

Снова встает вопрос мотивов поведения: почему война, или праздник, или любое иное действие – что угодно важнее урожая? Можно ли исправить ситуацию и как? Какие мотивы поведения действуют на играх?

Тот же самый вопрос!

Для ответа на этот вопрос рассмотрим одну из теории мотиваций в реальной жизни, а именно «Иерархию потребностей» Маслоу, и попробуем применить ее к игре.

### **Сокращенная выдержка из серьезного учебника по менеджменту**

Содержательные теории мотивации в первую очередь стараются определить потребности, побуждающие людей к действию.

Создавая свою теорию мотивации в 40-е годы, Маслоу признавал, что люди имеют множество различных потребностей, но полагал также, что эти потребности можно разделить на пять основных категорий.

- **Физиологические потребности** являются необходимыми для выживания. Они включают потребности в еде, воде, убежище, отдыхе и сексуальные потребности.
- **Потребности в безопасности и уверенности в будущем** включают потребности в защите от физических и психологических опасностей со стороны окружающего мира и уверенность в том, что физиологические потребности будут удовлетворены в будущем.
- **Социальные потребности**, иногда называемые потребностями в причастности, – это понятие, включающее чувство принадлежности к чему или кому-либо, чувство, что тебя принимают другие, чувства социального взаимодействия, привязанности и поддержки.
- **Потребности в уважении** включают потребности в самоуважении, личных достижений, компетентности, уважении со стороны окружающих, признании.
- **Потребности самовыражения** – потребность в реализации своих потенциальных возможностей и росте как личности.

По теории Маслоу все эти потребности можно распо-



ложить в виде строгой иерархической структуры, показанной на рисунке. Этим он хотел показать, что потребности нижних уровней требуют удовлетворения и, следовательно, влияют на поведение человека прежде, чем на мотивации начнут сказываться потребности более высоких уровней. В каждый конкретный момент времени человек будет стремиться к удовлетворению той потребности, которая для него является более важной или сильной. Прежде, чем потребность следующего уровня станет наиболее мощным определяющим фактором в поведении человека, должна быть удовлетворена потребность более низкого уровня.

Поскольку с развитием человека как личности расширяются его потенциальные возможности, потребность в самовыражении никогда не может быть полностью удовлетворена. Поэтому и процесс мотивации поведения через потребности бесконечен.

Человек, испытывающий голод, будет сначала стремиться найти пищу и только после еды будет пытаться устроить убежище. Живя в удобстве и безопасности, человек сначала будет побуждаться к деятельности потребностью в социальных контактах, а затем начнет активно стремиться к уважению со стороны окружающих. Только после того, как человек почувствует внутреннюю удовлетворенность и уважение окружающих, его важнейшие потребности начнут расти в соответствии с его потенциальными возможностями. Но если ситуация радикально изменяется, то и важнейшие потребности могут круто измениться.



Иерархия потребностей по Маслоу

Для того чтобы следующий, более высокий уровень иерархии потребностей начал влиять на поведение человека, не обязательно удовлетворять потребность более низкого уровня полностью. Таким образом, иерархические уровни не являются дискретными ступенями. Напри-

мер, люди обычно начинают искать свое место в некотором сообществе задолго до того, как будут обеспечены их потребности в безопасности или полностью удовлетворены их физиологические потребности.

Другими словами, хотя в данный момент одна из потребностей может доминировать, деятельность человека при этом стимулируется не только ею.

Хотя, казалось бы, теория человеческих потребностей Маслоу дала весьма полезное описание процесса мотивации, последующие экспериментальные исследования подтвердили ее далеко не полностью. Конечно, в принципе, людей можно отнести к той или иной достаточно широкой категории, характеризующейся какой-либо потребностью высшего или низшего уровня, но четкой пятиступенчатой иерархической структуры потребностей по Маслоу, по-видимому, просто не существует. Не получила полного подтверждения и концепция наиболее важных потребностей. Удовлетворение какой-либо одной потребности не приводит к автоматическому задействию потребностей следующего уровня в качестве фактора мотивации деятельности человека.

### Какие потребности работают на играх?

Вернемся к нашим баранам, то есть к играм, и посмотрим, какие потребности из пирамиды Маслоу задействуются и могут быть задействованы.

Рассмотрим потребности и мотивации применительно к классической модели «игрок-персонаж», начиная с первичных потребностей.

У человека, едущего на игру, физиологические потребности и потребности безопасности в достаточной степени удовлетворены. Игра служит для удовлетворения трех высших потребностей. Следовательно, **физиологические потребности и потребности безопасности персонажа не возникнут сами по себе, а могут и должны задаваться «сверху», мастерами**, в правилах игры или личных вводных.

**Физиологические потребности** персонажей смоделировать довольно легко – достаточно ввести жесткую экономику. (Говоря о «жесткости» экономики, я имею в виду именно необходимость «питаться» и негативные последствия, связанные с отсутствием «пищи» – болезнь или смерть от голода. Иными словами: занимайся экономикой, или будет плохо.) Вопрос в другом: надо ли это делать. Естественно, ответ зависит от конкретного замысла мастеров.

Зачем вообще вводят экономику? Чтобы связать различные линии игры. Чтобы создать мотивированный конфликт. Чтобы заставить игроков предпринимать хоть какие-то действия. Наконец, чтобы смоделировать социальное неравенство.

Ниже я вернусь к рассмотрению популярных экономических моделей через мотивации, пока же замечу два ограничения любой модели.

- Моделирование экономики грозит **чрезмерным** приближением игры к реальности: можно с удовольствием

играть во что-то «светлое и прекрасное», или «мрачное и ужасное», но нельзя играть в обыденность. Крестьянин, пашущий от рассвета до заката, в игре присутствовать не может. Возможным решением является система с виртуальными крестьянами и реальными игроками-управляющими, хотя и она не лишена недостатков.

- Глубокую стратегическую игру с десятками параметров, влияющих на производство, с необходимостью анализа и расчетов гораздо проще и приятнее проводить дома за столом и с компьютером под рукой. Вынос в поле элементов подобной «стратегии с ролевыми элементами» по ряду причин практически невозможен.

И наконец, третье ограничение. Попытки построить игру на реальные продукты, то есть отождествить физиологические потребности персонажа и игрока, дают один из двух результатов. Либо продуктов хватает на всех, и смысл введения экономики вообще пропадает, либо продуктов на всех не хватает – и получается игра класса «выживалка» для сильных и здоровых людей. Не говоря даже о жестком отсеве игроков, игры этого класса часто превращаются в «зарницы» и перестают быть ролевыми.

**Потребность безопасности и защищенности персонажа** – основной фактор, стимулирующий игрока и игру в целом. Возникает, как уже отмечалось, при любом игровом конфликте. А также вызывает и стимулирует новые конфликты. Заставляет игроков предпринимать направленные действия, дает желаемые многими «острые ощущения» и переживания, и в случае успешного решения – радость победы.

Большинство разумных вводных, от лангедочных (избавиться от компроматов, добыть денег для безбедной жизни, получить титул) до классической борьбы с Мировым Злодеем основано на потребности персонажей в безопасности.

Очевидные ограничения.

- Реальность конфликта и опасности. Легко разрешимый конфликт или мнимая опасность (никому не нужный компрометирующий документ, или существо, представляемое Злодеем-Черным-Колдуном, но не являющееся таковым) не создадут сюжетной завязки – игроки мгновенно вычисляют подобную «липу». Нет конфликта – нет опасности – нет игры.

- Посильность задачи. Нельзя давать безнадежные вводные. «Сильные» игроки могут выбраться практически из любой ситуации, но среднестатистический игрок (ладно, допустим, среднестатистических не бывает, скажем так, не входящий в число «монстров») должен чувствовать, что положение его не безнадежно, что есть способ избавиться от опасности, если приложить усилие; еще лучше, если относительно легко свести ситуацию к не фатальному проигрышу («деньги потерял, но жив остался»), а выигранный путь требует больших усилий.

Бесконфликтные игры имеют свойство проваливаться. Игры типа «поиграем в контакт различных культур», где

мастера не закладывают конфликт интересов, выливаются в несколько часов разговоров ни о чем, озверев от которых игроки очень быстро собираются толпой и находят повод «пойти и вынести соседа». Конфликт создается от скуки, искусственно, и игра сводится к взаимным штурмам, превращаясь в «рубилOVO».

Вводные, в которых не заложена потребность безопасности, как правило, не отыгрываются. Бессмысленно говорить: «Вы орки и желаете перебить всех эльфов», не сказав или не дав почувствовать, почему это так, и что плохое случится, если вместо войны орки займутся икебаной. Ссылки на «так Профессор написал» бесполезны – сколько раз на ХИ встречались команды добрых и милых орков?

Сравнимая «физиологические» потребности и потребности безопасности и защищенности персонажа, легко заметить странную, на первый взгляд, закономерность: потребности безопасности доминируют! Для персонажа – жителя игрового мира – борьба с Черным Колдуном Бармаглотом гораздо важнее, чем какой-то там урожай! Эту «странность» легко объяснить, если чуть-чуть задуматься: угроза, опасность, риск, авантюра дают игроку переживания, действуют на мысли и чувства. Голод же персонажа никак не влияет на чувства игрока, и дай бог, если игрок вовремя вспомнит «цикл прошел, надо два чипа потребить» – об этом легко забыть в пылу страстей.

Доминирование потребностей безопасности над физиологическими потребностями персонажа почти никогда не учитывают мастера, вводя чиповую экономику, – и удивляются после, что игроки не занимались ей, а то и вовсе стали «жюльничать».

Перейдем теперь к рассмотрению трех высших потребностей игрока. Повторю, что именно за удовлетворением этих потребностей люди ездят на игры. И если две «нижние» потребности могут лишь навязываться мастером, то «верхние» переносятся напрямую с игрока на персонажа, лишь «преломляясь» и принимая, возможно, несколько иную форму.

Начнем с **социальных потребностей** – потребностей общения и причастности. Это первичная потребность человека, частично реализуемая через участие в игре и в игровом движении, «ролевой тусовке». Для персонажа же она важна жизненно: лиши персонажа общения, и он пропадет, умрет.

Потребность общения доминирует всегда, даже тогда, когда входит в конфликт с «первичными» (кавычки поставлены не случайно) потребностями персонажа.

За примерами далеко ходить не надо.

Столь нелюбимая игроками «снупиковая» экономика нелюбима именно потому, что препятствует общению. Возможно, если пастух «снупиков» будет постоянно кого-то встречать, разговаривать с путниками, отвечать на вопросы, – эта должность перестанет служить мерой дисциплинарного взыскания. Однако, как правило, здесь

возникает противоречие с безопасностью – как следствие, «стада» выпасаются в укромных безлюдных местах, и пастух отрезан от общения.

По этой же причине, на мой взгляд, неприемлема роль Абсолютного Злодея – Злодей не общается, он в лучшем случае повелевает. Это же – причина вечного несоответствия назгулов на XI первоисточнику (по первоисточнику назгулы Наводили Ужас, а не вели переговоры и заключали политические союзы, что регулярно происходит на играх). Позитивным примером могут служить тюменские «Десять Поверженных»: Поверженные, в полном соответствии с первоисточником и мастерскими вводными интенсивно играли и между собой, и с «простыми смертными».

Не стоит забывать, однако, что к социальным потребностям относится еще и потребность причастности к событиям. Мало кому нравится в конце игры выяснить, что все основные события игры прошли мимо него, пока он занимался несущественными делами или просто общался. На потребности причастности основаны некоторые игротехнические приемы.

Потребности четвертого уровня – **власть и уважение окружающих**. Они переходят от игрока к персонажу, но реализуются через игру различным образом. Приведем таблицу:

Игрок	Персонаж
Успех в игре (выигрыш) через успех персонажа («тайный советник» или «колдун»)	Власть-могущество «Личная крутость»
Лидерство в команде («вождь»)	Власть-лидерство (всегда связанное с лидерством в жизни)
Успех команды под руководством («король-победитель»)	Власть-лидерство и власть-могущество одновременно
«Красивая игра»	Жизнь по законам игрового мира (не имеет соответствия по пирамиде Маслоу)

Включенное в таблицу спорное и трудноопределимое понятие «Красивая игра», на мой взгляд, включает игру в рамках мира, по его вымышленным и часто неудобным законам. В результате проигрыш персонажа не означает проигрыша игрока, если игрок «красиво сыграл». Не так уж редка ситуация, когда проигравшие довольны собой и вызывают уважение окружающих: «Да, нас убили, но КАК!» или «Да, мы действовали во вред себе, но мы же играли Светлых (или Темных)». Показательно, что такой подход характерен не только для «театралов», и даже в первую очередь не для «театралов».

(Меня просили разъяснить этот пункт, и оказалось, что проще всего привести контрпример. Эльфы на XII, в превентивном порядке режущие предположительно продавшееся Темным Силам племя – это **не красивая игра**. Более тонкий пример: игра по средневековью,

обнищавший рыцарь, подавшийся в разбойники, убивает епископа; запоздало сообразив, что сей поступок не вписывается в роль, он объявляет себя еретиком. Происходит заглаживание «некрасивого» – невозможно, с точки зрения игрового мира – поступка.)

Наконец, **самовыражение**. Самое емкое и самое абстрактное понятие. Недаром же по Маслоу оно никогда не реализуется до конца. Очевидно, что к играм имеет самое непосредственное отношение (любая игра – средство самовыражения). Интересно, что, на мой взгляд, есть и обратная связь: самовыражение почти всегда реализуется через игру (см. Хейзингу). Можно усомниться в верности этого утверждения в жизни, но в ролевых играх оно работает, и еще как! Персонажи игры – существа ущербные, они не играют – следовательно, не самовыражаются. Самовыражение персонажа – это самовыражение игрока, и если потребности четвертого уровня еще можно разделить (вот игроку власть над миром даром не нужна, а персонаж только к ней и стремится), то на уровне самовыражения это невозможно (например, невозможно, чтобы персонаж-менестрель писал и пел песни, если это не делает игрок).

Я считаю, что **вторичные потребности переносятся на персонажа автоматически, и мастерскими вводными ставится не могут (но должны учитываться)**. Если игрок

не получает удовольствия от «роста» своего персонажа, то мастерская постановка цели «ты хочешь стать круче всех» вызовет его неприятие. Если игрок не стремится к лидерству и не получает удовольствие от власти, он не будет стремиться стать королем, даже если ему предоставить все возможности. И наоборот. Следовательно, проблема задействования вторичных потребностей – это проблема подбора игроков на роли.

### Пирамида потребностей для персонажа

Итак, вернемся к пирамиде Маслоу. Каковы потребности персонажа игры?

Вторичные потребности человека, реализуемые через игру, – общение, уважение, самовыражение, – для персонажа первичны: не дай игроку играть, и персонаж умрет. Потребности в безопасности и защищенности персонажа



заставляют игрока действовать, и только на третьем месте оказывается потребность в пище, поскольку она виртуальна и не воспринимаются игроком через чувства или эмоции.

Таким образом, иерархия потребностей персонажа оказывается перевернутой!



Иерархия потребностей персонажа

### Эти ... могут запортить любую игру!

Вот теперь пришло время обратиться к классическому делению игроков на «деятели» и «театралов». Как по-велею, рассмотрим крайние случаи.

«Чистый», ярко выраженный «деятель» стремится к выигрышу, через который он реализует обычно потребности четвертого уровня. Победа не сладка, если досталась легко: чего же уважать человека, которому поднесли выигрыш «на блюдечке». Поэтому наиболее эффективны для него вводные, основанные на безопасности и стремлении к власти (уровни 2 и 4). Красота игры в театральном понимании страдает. Более того, страдает персонаж – для «чистого деятеля» не важна ролевая часть игры, ролевую вводную он воспринимает в лучшем случае как усложняющее условие, которое, в случае чего, можно обойти. Вопреки распространенному убеждению, «чистые деятели» в РИ – огромная редкость: люди этого типа с тем же интересом играют в шахматы, или в футбол, или в любые другие игры-соревнования.

«Чистый» театрал требует самовыражения в чистом виде. Именно требует, громко и настойчиво. Ему нужно, чтобы ничто не осложняло игру (не препятствовало самовыражению в его понимании) – ни опасность, ни сложная интрига, ни (не дай бог) экономика. Более того, ему требуется, чтобы его уже уважали, чтобы он уже имел все, что желает – лидерство или могущество. Сугубо индивидуальные представления такого человека об игре (о «правильной» игре) легко конфликтуют с реальностью, ведь «правильная» игра – та, в которой ничто не мешало «самовыражаться». Обижают его не только мастера, но и другие игроки (см. классическое: «Мы хотели устроить замечательный праздник, а вместо

этого нас пришли штурмовать и испортили нам всю игру»).

К счастью, столь ярко выраженных театралов крайне мало, может быть, еще меньше, чем ярко выраженных «деятели». Большинство игроков, если и не представляет собой «золотую середину», то и от неприятных «полюсов» далеко.

Показательно, что как люди, считающие себя «деятели», так и люди, считающие себя «театралами», описывая эти типы и восхваляя свой, а обвиняя во всех грехах противоположный, зачастую относят «лучших игроков» (одних и тех же!) к своему типу.

Меня поразил один факт. В Западно-Сибирском регионе (Новосибирская, Томская, Кемеровская области, Алтайский край) критерием «театрала» с точки зрения «деятели» является воинственно-негативное отношение к чиповой экономике («Вместо того, чтобы играть, нам пришлось бегать и добывать себе пищу!») и «бумажкам и циферкам» вообще. Тем с большим удивлением я прочла статью Никодима «О красоте игры» (1995), в которой обруганы люди, играющие на выигрыш, и восхваляются чипы, бумажки с рейтингом игрока и даже очки опыта!

Абсолютно для всех игроков важна возможность удовлетворения вторичных потребностей. Проблема лишь в том, что две высшие потребности проявляются исключительно индивидуально. Следовательно, необходимо всегда учитывать эти потребности (в идеале – лично для каждого игрока) и сопоставлять их со вводными. Для игрока, который любит выигрывать, важно, во-первых, чтобы было что и у кого выиграть (т.е. была поставлена задача, носящая соревновательный характер), и во-вторых, чтобы в принципе была возможность выиграть, решив эту задачу. Пример типичной мастерской ошибки в этой области: мастер заранее определяет игроков на роли магов, и игрок не может стать магом «с нуля», как бы хорошо он не играл.

Другая сложность, связанная с этим пунктом – это практическая невозможность адекватного моделирования средневековых отношений. Игроки не отыгрывают сословное неравенство, и не потому, что они такие бездарные, а потому, что не хотят отказывать себе и другим ни в общении, ни в возможностях достичь власти или могущества. В результате Папа Римский раскланивается с крестьянином, простолюдин может стать бароном или королем, – не говоря уж о толпах знатных дам, регулярно прогуливающих от Алеппо до Тулузы.

### Моделирование экономики с точки зрения теории мотивации

Существующие экономические модели можно разделить на две группы:

- **Жесткая экономика** (занимайся экономикой, иначе будет плохо). Плохо – это болезни и смерть персонажа при недопотреблении чипов; либо негативные демографические последствия для команды (убитые выходят в другую команду). Наконец, жесткая экономика может быть построена на реальных продуктах.

• **Мягкая экономика** (хочешь жить еще лучше – занимайся экономикой). Обычно «жить лучше» означает «иметь больше денег». Важно только помнить, **что для того, чтобы вообще могла идти речь об экономической системе, нужно чтобы деньги были чем-то обеспечены.** Чаще всего, однако, единственное обеспечение денег – кабак. Опыт показывает, что этого категорически недостаточно. А накопление необеспеченных денег ничем не мотивировано и, следовательно, не будет работать.

С точки зрения мотивации: в жестких системах мотивация **навязывается** искусственным созданием «физиологических» потребностей. В мягких – **используются** потребности власти и уважения (деньги – средство для достижения цели).

Вернемся снова к вопросу «зачем вообще вводят экономику»? Выше я указала четыре возможных ответа:

- чтобы связать различные пласты игры;
- чтобы создать мотивированный конфликт;
- чтобы заставить игроков предпринимать хоть какие-то действия;
- наконец, чтобы смоделировать социальное неравенство.

Первым двум целям могут отвечать как жесткие, так и мягкие системы. Третий, пожалуй, можно реализовать только с помощью жестких систем. Что касается четвертого, то потребляемый чип одинаков для аристократа и нищего – следовательно, адекватно смоделировать социальное неравенство можно только с помощью мягких систем.

Разумеется, возможно сочетание жесткой и мягкой системы в одной модели (потребить чипы нужно всем, но избыток денег обеспечен чем-то еще).

Отсутствие экономической системы, попытки переложить всю мотивацию на ролевую часть вводной, особенно на крупных играх, приводят к ситуациям такого рода. На большой (больше 300 человек) игре, где деньги обеспечивались только кабаком и распределялись неадекватно (годовой доход герцогства был равен стоимости банки тушенки) король – «театрал» крайней степени, озабоченный только отыгрышем величия, проспал свое королевство... Все провинции отделились в самостоятельные государства, вокруг лагеря ходили толпами враги, в подчинении короля осталось не больше десяти человек... И крепость не взяли только потому, что она была никому не нужна. А король продолжал восседать на троне. Если такая ситуация устраивает мастера, то ни экономическая, ни какая-то другая регулирующая модель ему действительно не нужна.

Итак, как правило, экономика нужна. Однако **ни жесткие, ни, тем более, мягкие модели экономики не нужны в моделировании процесса производства.** Даже

для реализации жестких моделей достаточно отмеченных «полей» где виртуальные крестьяне выпасают виртуальных коров. Можно обойтись без «снупиков».

Однако вопрос о качественном моделировании процесса производства поднимается с завидной регулярностью. Настолько, что читая некоторые статьи, особенно Петра Скулачева, я заподозрила, что может существовать и пятая причина введения экономики: «Чтобы как можно ближе смоделировать реальность». Позволю себе цитату: *«...решением должно стать такое моделирование производства, которое будет занимать у игроков-производственников (ремесленников, крестьян) практически все время. При этом модель должна быть интересной в использовании, иначе желающих на роли ремесленников не найдется. Хотя, с другой стороны, такие чисто экономические роли могут вполне пригодиться в качестве позиций для новичков на сложных играх – люди будут и учиться играть, и не смогут сильно подпортить игру «по неопытности». Однако такая модель «интересного лесоповала» отсутствует и даже не понятно, с какого конца к ней подступиться»* (Петр Скулачев, «Скованные одной цепью»).

Ответ: **невозможно создать такую модель.** Моделирование процесса производства, отнимающего почти все время игрока, препятствует общению. Предложение подобных ролей неопытным игрокам вдвойне неприемлемо, так как еще и ограничит их возможности, не дав получить от игры ничего: где возможность выиграть, заработать уважение окружающих, самореализоваться? Нельзя создать модель «интересного лесоповала»!

Да ведь и не нужно! Полное моделирование реальности как самоцель игры – абсурдно. Для моделирования любых общественных процессов нужно выбирать модели экономики, обходящие процесс производства. Возможно, в каждом конкретном случае это будет своя модель, но я уверена, что положение не безнадежно, если правильно ставить задачу.

Все возможно, если правильно поставить задачу.

На сей оптимистической ноте я и закончу.

## Выводы

Любые игровые модели и вводные необходимо проверять на два условия:

- реальность мотиваций;
- непротиворечивость высшим потребностям игрока, то есть первичным потребностям персонажа – общению и возможностям успеха и самовыражения.

При этом необходимо помнить об обратном приоритете мотиваций по сравнению с классической пирамидой Маслоу.

## Литература

- Дмитриев В. (Никодим). О красоте игры // Материалы ролевого конвента «Зиланткон». – 1995.
- Скулачев П. Скованные одной цепью. – [www.alexander6.ru/40233/](http://www.alexander6.ru/40233/)







Андрей Ленский

Павел Прудковский

Евгения Якимова (Остинг)

Нина Белявская

## Удовольствие от игр: аспектный анализ

*Текст написан по материалам семинаров Андрея Ленского по теории устройства игр как источника удовольствия, проводившихся в 2000-2002 годах*

**В**не зависимости от значения термина «игра» мы будем предполагать, что основная цель игры – получение удовольствия ее участниками. Поэтому в зону нашего интереса попадают разнообразные игры (не только ролевые), но не попадает, например, профессиональный футбол, который транслируют по телевизору, или актерская игра в театре.

Однако способы получения удовольствия от игры могут оказаться весьма различными, и некоторые из них могут

поддерживать друг друга, а некоторые – мешать. Поэтому создателю игры полезно задуматься, какие способы получения удовольствия игроками он в нее закладывает и как он это делает. В этом тексте Мы обсудим классификацию способов получения удовольствия от игры.

### **Аспекты получения удовольствия от игры**

Для начала рассмотрим классификацию аспектов игровой деятельности, так или иначе доставляющих удовольс-

твие тем, кто ею занимается. Отметим, что нас не интересует физиология получения удовольствия – вопрос о том, доставляет ли та или иная деятельность удовольствие, мы решаем субъективно. Желающим более фундаментального взгляда на проблему рекомендуем доклад Ольги Шовман (Шагги) «Эволюционная психология в РИ» (2012).

Следует отметить, что аспекты получения удовольствия от игры можно разделить на внутриигровые, внеигровые и неигровые. К первым относятся все способы получения удовольствия от игровых действий в процессе игры, ко вторым – способы получения удовольствия от игры уже вне ее рамок, а к третьим – те аспекты получения удовольствия, для которых игра, по большому счету, не нужна. Нас будут интересовать в основном внутриигровые аспекты и немного – внеигровые. Рассмотрим поподробнее внутриигровые аспекты получения удовольствия от игры, которые нам удалось выделить.

### **Достройка**

Речь идет об аспекте, ответственном за погружение в игровую реальность. Обычно достройка проявляется в форме добавления в игровой мир разнообразных нефункциональных деталей. Эти детали нужны сознанию игрока, чтобы придать происходящему в игре большую реалистичность, полноту и непротиворечивость. Другие игроки, узнав об этих деталях, тоже как-то дополняют их – и в результате мир начинает ощущаться как нечто живое, большее, чем просто совокупность игровых правил. По-видимому, это то самое, что имел в виду Толкин, говоря о фантазии и ее способности создавать вторичные миры (Толкин, 1939).

Достройка неизбежно возникает в ролевой игре, хотя может появляться и в более простых играх. Например, на достройке основана игра в «Данетки» (или в «Ситуации»)¹ – в которой отгадывающие пытаются придумать дополнительные детали событий, объясняющие некую изначально странную ситуацию. Важно, что ответ никак логически не вытекает из начальных условий, а значит, игроки должны предоставить своему воображению полную свободу. Разумеется, аспект достройки отсутствует в играх, где в принципе нет игрового мира, например, в «Что? Где? Когда?». Однако излишне подробная информация об игровом мире также может пойти ему во вред: в текстовых и словесных играх эффект достройки может быть намного сильнее, чем в играх с тщательно проработанным антуражем – именно благодаря свободе воображения визуальных деталей.

### **Состязание**

На первый взгляд, тут все понятно – успех в любом состязании поднимает самооценку и тем самым доставляет удовольствие. Однако при более внимательном рассмотрении выясняется, что различным видам игровой деятельности характерны существенно разные виды состязания.

а) Первый вид состязания – это **состязание с противником**. Сюда относятся все ситуации, в которых выигрыш одного игрока означает проигрыш другого, – от множества настольных игр на двоих до ролевого фехтования.

б) Однако, не для всякого состязания необходим чужой проигрыш – часто **достижение результата** приносит удовлетворение само по себе. Например, игра в шахматы – это состязание с противником, а решение шахматных задач – достижение результата. Конечно, попытка сравнить свой результат с чужим сразу же переводит эту категорию в предыдущую.

в) Третий вариант состязания – это **стремление к идеалу**. В этом случае наилучший результат известен заранее, а задача игрока – минимизировать число ошибок в процессе приближения к этому идеалу. Типичный пример – это «Мадагаскарские шашки» (известные также как «Солитер» или «Йога») – логическая игра-головоломка, в которой требуется съесть все фишки, кроме одной. Менее очевидно, что именно к этому пункту в большинстве случаев относятся всевозможные попытки реконструкции.

### **Планирование**

Следующий аспект игровой деятельности – это планирование игровых событий и возможность как-то повлиять на них, то есть стратегический подход к игре. Другими словами, игроку в игре важен некоторый набор параметров, и он решает задачу об их оптимизации. Чтобы эта задача была не бессмысленной, у игры должны быть достаточно четкие правила, хорошо известные всем игрокам и при этом допускающие возникновение большого числа существенно различных игровых ситуаций. Этот аспект велик в играх типа шахмат и настольных играх с более сложными правилами типа «Сумерек империи» и «Цивилизации Mare Nostrum». Он же отвечает вопросам прокачки персонажа в игровых системах типа D&D и подбора колоды карт в MtG.

### **Кооперация**

Еще один существенный аспект получения удовольствия от игры – это кооперация с другими игроками. Вне зависимости от того, задан союз условиями игры или образовался по ходу, процесс достижения цели в компании доставляет дополнительные позитивные ощущения. Более того, ради сохранения союза игрок может пожертвовать частью своих игровых целей (а для обоснования таких жертв обычно включается аспект достройки). Примером игры, которая построена в первую очередь на данном аспекте, является «Мафия». Любопытным примером кооперации также является система торговли в бридже.

¹ См. материалы Википедии – [ru.wikipedia.org/wiki/Данетка](http://ru.wikipedia.org/wiki/Данетка)



Если бы мы хотели включить в наше рассмотрение не только участников игры, но и наблюдателей, следовало бы добавить в список аспектов особый вариант кооперации – **кооперацию со зрителем**. Из-за асимметрии он существенно отличается от обычной кооперации, потому что зритель никак не способен повлиять на происходящее в игре, хотя и разделяет цели и эмоции игроков – как читатель может разделять эмоции персонажей книги.

#### **Исследовательски-коллекционный аспект**

Следующий аспект – это исследование и коллекционирование «пасхальных яиц», интересных игровых возможностей или особенностей игрового мира. Игроки, склонные преимущественно к такому способу получения удовольствия от игры, хорошо описаны в статье Р. Бартла (1996) как один из четырех типов игроков многопользовательских онлайн-игр. Обычно речь идет не просто о накоплении информации, а о переходе ее количества в качественно новый взгляд на игровые события. В частности, этот аспект важен для детективных сюжетов игр. На этом аспекте построена игра в поиск 10 отличий между двумя схожими картинками, а те из читателей, которые помнят советские программируемые микрокалькуляторы, могут помнить и Еггогологию, «науку» об их недокументированных возможностях<sup>2</sup> – по сути, это был исследовательско-коллекционный аспект в чистом виде.

#### **Ощущение собственных сил**

В данном случае, в отличие от состязания, речь идет об удовольствии не от полученного результата – а от процесса его получения, даже если никаких противников нет, и подобный результат был уже неоднократно получен. Например, именно этот аспект соответствует многократному сбору одного и того же кубика Рубика. В менее явном виде этот аспект присутствует почти всегда, но обычно замаскирован прочими более выраженными аспектами.

#### **Творчество**

Еще один аспект – использование игры как источника вдохновения для той или иной формы самовыражения. Именно он отвечает за возникновение фанфиков и ролевых песен. Он довольно сильно оторван от прочих аспектов, потому что, пожалуй, больше зависит от особенностей игрока, чем от особенностей игры. Впрочем, он связан с достройкой (и с наличием игрового мира) – так, «Что? Где? Когда?» или шахматы породили весьма скромный пласт фольклора, в отличие от ролевых игр.

#### **Виртуальная деятельность**

Последний из внутриигровых аспектов мы назвали виртуальной деятельностью. Игрок выполняет некоторые однообразные действия, не имеющие смысла вне игры, –

но благодаря игре ощущает осмысленность своей деятельности и, соответственно, бессмысленность своего времяпровождения. Этот аспект временами возникает в играх спонтанно, попытки же целенаправленно его ввести часто оказываются неудачными – именно его имеют в виду, когда говорят о «выпасании чурбачков» на ролевых играх.

Из этих восьми аспектов наиболее существенную роль обычно играют первые пять. Что касается внеигровых аспектов, то они обычно завязаны на получение от игры чего-то, что может цениться в реальной жизни. Например, тут можно выделить следующие аспекты.

- Азарт (получение материальной выгоды от игры).
- Эскапизм (подмена реальных проблем более простыми проблемами игрового мира).
- Положение в социуме (приобретение репутации в околониговой тусовке).
- Накопление опыта, обучение.
- Снятие запретов (получение ощущений от различных видов асоциальной деятельности).

#### **Взаимодействие аспектов**

Не будем утверждать, что наша классификация аспектов получения удовольствия от игры единственно верная – наверняка их можно было бы сформулировать иначе. Однако нам кажется удобным анализировать игры, указывая наличие в них указанных аспектов в процентном соотношении, так сказать, раскладывая игру по базису этих аспектов. При этом, конечно, этот базис не является ортогональным – наличие в игре одного аспекта может стимулировать другой и мешать проявлению третьего. Например, для аспектов состязания и планирования удобно, если правила игры четко описывают полный набор действий, которые могут совершать игроки. В то же время для достройки, кооперации и исследовательски-коллекционного аспекта требуется наличие некоторой свободы действий. В предельных случаях отсутствия свободы действий или, наоборот, полной свободы действий мы получаем то, что можно назвать игрой на выигрыш и игрой на отыгрыш.

Таким образом, долей аспектов в игре можно управлять при помощи ее правил (а также целей игроков и стартовой ситуации). При создании игры полезно понимать, как изменение правил повлияет на аспектную характеристику игры. Допустим, к примеру, что создатель игры хочет увеличить свободу действий игроков и для этого позволяет с самого начала – на этапе создания персонажей – пользоваться всеми возможностями игры. Это приведет к тому, что игроки постараются создать универсальных персонажей, готовых к любой ситуации. Однако универсальные персонажи похожи друг

<sup>2</sup> См. материалы Википедии – [ru.wikipedia.org/wiki/Еггогология](http://ru.wikipedia.org/wiki/Еггогология)



на друга, им нечем помочь друг другу – и в результате будет потерян смысл в их кооперации. Если же каждый из персонажей обладает своими уникальными умениями (как, например, в классовой системе D&D), то кооперация между ними становится необходимой.

Рассмотрим частные случаи взаимодействия отдельных аспектов. Как мы уже видели, достройка и состязание изначально мешают друг другу: если состязание – это стремление к поставленной цели, то достройка – добавление в игровой мир нефункциональных (т.е. не нужных для достижения цели) деталей. Однако их можно попытаться примирить. Если потребовать, чтобы игрок сам выбирал свои цели в процессе игры, то нефункциональные особенности персонажа помогут осознать его личность и определить его мотивации. А если способы достижения целей игры изначально неизвестны, то осознание логики мира (благодаря достройке) может помочь их найти.

Аналогичное противоречие возникает между достройкой и планированием: планирование плохо переносит внезапное появление новых сущностей и возможностей, а если все возможные способы действий описаны в правилах, то достройке не остается места. Противоречие снимается в промежуточном случае – если возможные способы действий не сформулированы в правилах, а вытекают из логики мира. В этом случае достройка – способ изобрести неожиданный для противников ход и использовать его в своих планах. Именно это обычно происходит в штабных играх (Ленский).

Эффект от синтеза достройки и кооперации сложно переоценить – придумывать что-то новое всегда проще в компании, коллективная достройка игрового мира очень легко переходит в режим мозгового штурма и порождает новые сущности, до которых отдельно взятый игрок вряд ли додумался бы. По-видимому, следует признать, что коллективная достройка является необходимым компонентом ролевых игр.

Кооперацию в приложении к планированию обычно называют дипломатией. Возможность заключения и разрыва союзов резко увеличивает пространство стратегических решений. Вообще, для кооперации весьма существенно: задана она изначально правилами, или игроки вольны менять союзников по ходу игры. Наличие жестко заданных команд поощряет состязание между ними, тогда как произвольность союзов заставляет игроков задумываться о поводах их заключения – т.е. стимулирует достройку. В частности, именно предопределенность кооперации в заметной степени отличает игры типа «Зарницы» (и ее современные варианты – страйкбол и пейнтбол) от ролевых игр.

Как мы уже видели, исследовательски-коллекционный аспект плохо выживает в играх с четкими правилами и сильным состязательным аспектом – активное стремление к цели плохо совместимо с поисковой деятельностью. В остальных случаях он провоцирует достаточно

пассивное поведение (созерцание происходящего в игре или поиск разнообразных странностей), но при этом приносит пользу остальным аспектам: для соревнования он предоставляет оригинальные способы получить игровое преимущество, для планирования – новые тактические ходы, для достройки – странности мира, которые надо как-то объяснять, а для кооперации – повод их обсудить.

Баланс аспектов, заложенных в игру, может склоняться в ту или иную сторону в зависимости от поведения игроков. Аспект, которому игроки уделяют слишком много внимания, может начать выдавливать прочие аспекты из игры, тем самым обедняя ее. Механизмы ухода части игровой аудитории из игры по таким причинам подробно разобраны в уже упоминавшейся работе Бартла. Для того чтобы этого не происходило, имеет смысл добавлять в игру вместе с аспектом его ограничитель.

Как мы уже видели, ограничителем кооперации является однородность персонажей. Если мы хотим ограничить аспект планирования (чтобы игроки не тратили все игровое время на построение многоходовых планов и продумывание всех вариантов развития событий), в игру следует добавить разумную долю случайности. Аналогично, от превращения игры в спортивное состязание страхует нечеткость понятия выигрыша (или, точнее, задание в игре множества мелких выигрышей, чтоб хватило на всех). Опасность исследовательски-коллекционного аспекта – в созерцательном подходе к игре. Для защиты от этого можно как увеличить долю общеизвестной информации об игре (чтоб интересные объекты коллекционирования встречались достаточно редко), так и наоборот – сделать игровой процесс изменчивым, чтоб ценность находок постепенно пропадала. Аспект ощущения собственных сил несложно обесценить при помощи виртуальных моделей, позволяющих игроку не выполнять некие действия, а только заявлять о намерении их совершить. Наконец, задача подавления достройки возникает достаточно редко, однако при необходимости это можно сделать путем ограничения свободы действий (оставляя только четко описанный набор функциональных действий) и кооперации.

### **Аспектный анализ игр на примере «Годвилля» и BSG**

В качестве примеров рассмотрим две игры, которые, строго говоря, не являются ролевыми – однако ролевой элемент в них легко возникает.

Текстовая онлайн-игра «Годвилль» по своей оригинальной идее является «самоиграйкой» – игрой, в которой игроку не нужно что-либо делать: игрок, играющий бога, создает себе героя, и далее этот герой сам берет себе задания, убивает монстров, собирает с них трофеи и продает их торговцам. Обо всем, что делает, герой постоянно пишет в своем дневнике – а игрок может его читать и наслаждаться. Изначальная популярность игры обусловлена качеством текста, появляющегося в днев-

нике героя, – для любого события в игре существует большое число различных забавных фраз, написанных хорошим русским языком. Таким образом, аспект достройки оказывается для Годвилля базовым – пытаюсь представить то, о чем пишет герой, игрок автоматически достраивает игровой мир в своем воображении.

Такое полностью пассивное отношение к игре интересно далеко не всем – поэтому в игру добавлено очень небольшое число способов воздействия на героя: бог может сделать герою «хорошо», «плохо» и попытаться что-нибудь ему сказать (и, может быть, герой его расслышит). Последствия этих воздействий опять-таки случайны – впрочем, герой обязательно напишет о них в своем дневнике. Однако этого достаточно, чтобы время от времени направлять действия героя в желаемом направлении. Такая возможность – и большое число различных рейтингов по разным параметрам героев – запускает в игре состязательный аспект. При этом разные рейтинги запускают различные виды состязания: достижение результата (помочь герою дорастить своего питомца до 30-го уровня и стать почетным звероводом), стремление к идеалу (минимизировать число смертей героя), состязание с противником (обогнать других героев в уровне). Для более непосредственного соревнования с противником в игре предусмотрена арена и рейтинг гладиаторов. Желание роста сразу в нескольких рейтингах требует от игрока учитывать возможные реакции героя на воздействия и предсказывать их последствия – т.е. включает аспект планирования.

Вообще говоря, опытный игрок в Годвилль понимает, что его герой достаточно предсказуем – несмотря на большую долю случайности, в игре присутствуют некоторые строгие закономерности, и внимательный игрок может их заметить и использовать себе на пользу. Поиск этих закономерностей соответствует включению исследовательски-коллекционного аспекта. Другая сторона того же аспекта – узнавание во фразах, которые герой пишет в дневнике, отсылки к знакомым книгам или компьютерным играм (осознание общности культурного контекста с автором фразы также включает аспект, который мы назвали кооперацией со зрителем).

А вот чего в игре совсем нет – так это возможностей кооперации. Игроки не могут заставить своих героев хоть что-то сделать совместно, любые упоминания других героев в дневнике – не более чем случайные события. Все общение игроков вынесено на форум игры и тем самым относится уже к неигровым аспектам получения удовольствия. Отметим, что на форуме достаточно регу-

лярно возникают споры сторонников игры «на отыгрыш» и «на выигрыш» – к первым относятся ценители Годвилля именно как игры-самоигралки, постоянно сочиняющие для нее новые смешные фразы, ко вторым – преимущественно те, кто занимает высокие места в гладиаторском рейтинге. И следует полагать, что их споры вечны.

Второй наш пример – настольная игра по мотивам телесериала «Battlestar Galactica»<sup>3</sup>. В отличие от предыдущей игры, в данном случае кооперация имеет основополагающее значение: задача игроков, играющих главных героев сериала, – совместно довести космический флот до места назначения, спасая тем самым остатки человечества от преследующих их кораблей сайлонов (так в сериале называются созданные людьми роботы). Однако наличие среди игроков замаскированных сайлонов роднит игру с «Мафией» и заставляет каждого игрока задумываться, кому из союзников можно доверять.

Сама постановка цели игры в форме «пролететь заданную дистанцию» означает состязательный аспект в варианте стремления к результату. Состязание с противником – а именно между людьми и сайлонами – также есть, но заметно слабее в силу асимметрии их возможностей. Проигрыш людей может случиться по разным причинам – у них может кончиться один из четырех ресурсов, они могут потерять крейсер «Галактика» (чьим именем назван сериал), наконец, боевые машины сайлонов могут проникнуть на крейсер и захватить его изнутри. И людям постоянно приходится решать, чем именно в данный момент они жертвуют, – таким образом, они вынуждены оптимизировать свои потери по ряду параметров, т.е. заниматься активным планированием.

Достройка, в отличие от уже упомянутых аспектов, для игры необязательна. Однако игрок, знакомый с оригинальным сериалом, неизбежно сравнивает поведение персонажей в игре и в первоисточнике, отмечает удачные совпадения и странные различия и как-то объясняет происходящее с точки зрения своего персонажа. Другими словами, знание мира сериала игроками автоматически включает аспект достройки и (вместе с сильным аспектом кооперации) делает игру отчасти ролевой. Ну и, наконец, исследовательски-коллекционного аспекта в игре практически нет – все возможные нетривиальные ходы можно изучить в течение нескольких партий, а неожиданные ситуации в игре возникают благодаря действиям игроков, а не особенностям правил игры. Впрочем, он включается в момент появления очередного дополнения игры с новыми персонажами и картами умений.

<sup>3</sup> Подробное описание игры на русском языке доступно по адресу [www.uncle-l.ru/igry/battlestar-galactica-cherez-zvezdy-k-zemle.html](http://www.uncle-l.ru/igry/battlestar-galactica-cherez-zvezdy-k-zemle.html)

#### Литература

- Бартл Р. Черви, трефы, бубны, пики: игроки виртуальных миров. – [dtf.ru/articles/read.php?id=44593](http://dtf.ru/articles/read.php?id=44593), 1997
- Ленский А. Штабные игры. – [mywargames.narod.ru/statya.html](http://mywargames.narod.ru/statya.html)
- Толкин Дж.Р.Р. О волшебных историях. – 1939
- Шовман О. (Шагги). Эволюционная психология в РИ // Доклад на конвенте Комкон-2012. – [vimeo.com/39091063](https://vimeo.com/39091063)

#### Игры

- **Dungeons and Dragons**. 1974. Настольная ролевая игра. Гарри Гиракс и Дейв Арнесон
- **Magic: the Gathering**. 1993. Настольная карточная игра. Wizards of the Coast
- **Годвилль**. 2007-наст. вр. Текстовая онлайн-игра. – [godville.net](http://godville.net)
- **Battlestar Galactica**. 2008. Настольная игра. Fantasy Flight Games





Общество потребления (Стоимость жизни)



Ценность (Константинополь. Еще одна весна)

ФОТО: Ксения Калянская (Ки), Анастасия Молдык (Яростлав)



Владимир Молодых (Нуси)

## Реализация идеи игры

*Данная статья не является плодом моего личного труда, это некоторый обобщенный итог работы мастерской группы «Лестница в Небо» и её друзей, дискуссий на семинарах и на форуме grd.ru. Так же в ней использованы некоторые результаты «Ролевого Методологического Лагеря» и доклада А. Кулакова (Ланса) на «Комконе-2012». По итогам многочисленных обсуждений статья полностью переработана и существенно отличается от доклада «Реализация сверхидеи игры» на «Комконе-2008», на котором впервые были публично озвучены результаты работы нашего коллектива в этом направлении.*

**К**огда мастерская группа решает сделать игру, она преследует какие-то свои цели. В этой статье я планирую рассказать об одном из способов осмысления происходящего на игре и организации работы по подготовке к игре, который помогает этих целей достигать.

Для начала мастерской группе необходимо понять и явно проговорить, зачем мастерская группа делает игру, чего именно она хочет достичь этой игрой, какие идеи она в игру вкладывает. Это знание должно быть общим для всей мастерской группы, чтобы не получилось, что разные мастера делают разную игру.

У мастеров могут быть разные причины, по которым они делают игру. Они могут хотеть донести до своих игроков ту или иную идею, актуализировать для них какую-то проблематику, дать опыт поведения в определенных ситуациях или опыт каких-то переживаний. Цель проведения образовательной ролевой игры обычно в том, чтобы включить участников в ту или иную область знания, дать им опыт применения знаний в практической ситуации или диагностировать уровень компетенций. Коммерческие ролевые игры обычно проводятся для выполнения той или иной задачи, стоящей перед клиентом, это может быть командообразование, моделирование какой-то реальной ситуации или что угодно ещё. Мастер ролевой игры может делать игру потому, что он хочет воссоздать какое-то событие или эпоху, любит мир игры, хочет прославиться или хочет реализовать на практике новый красивый художественный прием.



И очень важно без самообмана определить внутри коллектива мастеров все причины, которые побуждают их провести игру. Итак, определение:

*Идея игры – совокупность причин, по которым мастера делают именно эту игру. Или можно сказать: совокупность идей, которые мастера вкладывают в эту игру, и целей, которые мастера хотят достичь, делая именно эту игру.*

Причем эти цели могут быть как внешними относительно игры, так и внутренними. Часть этих целей мастера могут не озвучивать игрокам. Впрочем, куда как более опасна ситуация, когда мастера не озвучивают этих целей даже самим себе, не осознают их. Я сам неоднократно сталкивался с ситуациями, когда на словах мастера (в том числе нашей мастерской группы и я сам) говорили что делают игру по таким-то причинам, а на практике выяснялось, что были и другие причины, которые мастера не озвучивали даже себе.

Когда наша мастерская группа делала игру «Ведьмак: Нечто большее» в 2005 году, то мы делали игру по следующим причинам: нам нравились книги А. Сапковского, и мы хотели воссоздать мир его книг в полной мере и дать возможность игрокам в него окунуться. Также мы хотели доказать себе и ролевому сообществу, что возможно делать большие (1000+ человек) ролевые игры, которые не будут обыкновенными зарницами и фестивалями. Соответственно, идею той игры можно сформулировать так: воссоздать мир цикла романов о Ведьмаке во всей полноте на крупной ролевой игре.

Игру «Константинополь. Ещё одна весна» мы делали по следующим причинам: нам казалось, что для русского человека очень важно знать и чувствовать сердцем исторический момент краха Византийской Империи, и мы хотели показать его игрокам. Мастера видели много общих черт у поздней Византийской Империи и современной России и считали важным указать игрокам на эти сходства. Ну и нам, конечно, не хотелось и сейчас не хочется, чтобы Россию ждала та же судьба, что и Византию, а потому хотелось разобраться с тем, как нам жить сейчас, в ситуации в чем-то схожей. Соответственно идея игры: проблематизировать этот исторический момент, построить видимую игрокам аллгорию с современной Россией и задуматься о том, как нам жить в современной России, в ситуации, в которой есть ряд схожих черт с рассматриваемым моментом.

Идея игры «Стоимость жизни» в реалистичном варианте: проблематизировать для наших игроков и рассмотреть во всех подробностях кризис общества Постмодерна, понять те причины, те мотивации людей этого общества, которые ведут его в тупик. Всё это мы смогли раскрыть на игре. Идея игры в максимальном варианте: найти выход из этого тупика, причем такой, который будет решением не для одиночки, а для всего общества или значительной его части. Эта, увы, осталось пока не реализованной.

Ещё одно полезное определение: *гейм-фокус игры – суть идеи игры, сведенная в одно предложение.*

Вообщем говоря, данное определение можно бы было не вводить, если бы не проверенное на практике его удобство. Наша мастерская группа несколько раз на мастерских сборах тратила полдня, обсуждая идею игры, а потом еще полдня на следующей встрече, вспоминая, что же решили в предыдущий раз, ведь каждый с предыдущего обсуждения унес свою картинку, которая потом могла ещё и изменяться. Очень удобно один раз потратить силы на то, чтобы уменьшить идею до одного предложения, в котором каждое слово важно, потом это предложение запомнить и понять всем участникам. Очень помогает на практике, особенно в больших мастерских группах.

### **Игровые прецеденты**

Обычно, ролевая игра не проходит ровно с точки зрения эмоционального и интеллектуального состояния игрока. Чаще всего возможно выделить отдельные моменты игры, которые цепляют за душу, заставляют игрока задуматься о чем-то, понять что-то, когда игрок испытывает сильную и яркую эмоцию. Это могут быть ситуации, результаты действий игрока, результаты его взаимодействия с другими людьми, миром игры, моделями и другое. Для дальнейшего рассуждения эти разнообразные прецеденты будут существенны, соответственно привожу определение:

*Прецедент – момент игры, приведший к сильному эмоциональному и/или интеллектуальному отклику от игрока.*

Обычно, когда говорят, что игра прошла успешно, ссылаются как раз на прецеденты, произошедшие на игре или после неё. Теоретически можно представить случай, когда ярких прецедентов не было, и все шло ровно, но, тем не менее, игра удалась. Однако, моя практика показала, что прецедент(ы) так или иначе удается выделить.

И сразу два важных замечания про прецеденты. Первое – этот эмоциональный отклик не обязательно именно положительное переживание, оно так же может быть и отрицательным; так же и интеллектуальный отклик может состоять не только в полезном новом знании, но и в чем-то неприятном. Второе – бывают случаи, когда такой момент происходит не на самой игре, а после неё. Например, на самой игре игрок занимался увлеченно какой-то деятельностью, совершал поступки, принимал какие-то решения. После игры в какой-то момент, прокручивая свои поступки, игрок переосмысляет свои решения и видит в них, например, жестокость и ужасается поведению своего персонажа, начинает думать о том, что подтолкнуло персонажа к таким решениям, чем он руководствовался, и, соответственно, испытывает силь-



ные эмоции, понимает что-то новое про себя или, скажем, про общество. Итак, прецедент может произойти и после игры. Скорее всего, если его проанализировать, то, так же как и в случае с прецедентом на игре, удастся вычлениить в какой именно момент и почему он произошёл. Например, это могло произойти во время чтения отчетов других игроков или в момент послеигрового обсуждения.

## Реализация идеи игры

Зачем нужно выделять прецеденты и вводить соответствующее определение?

В игре участвуют игроки и игротехники. Соответственно, для каждого игрока мы можем говорить, удалось ли мастерам донести до него свои идеи, достигла ли для него игра тех целей, которые закладывались в неё, применимо именно к данному игроку. Из совокупности результатов по каждому конкретному игроку можно говорить и в целом, насколько удалась игра, насколько она соответствовала заранее заложенным в неё идеям и поставленным перед ней целям, то есть насколько была реализована идея.

В случае крупных игр так же можно говорить о реализации идеи игры не только для конкретного игрока, но и для целых групп игроков.

Несмотря на то, что роль игротехника отлична от роли игрока, в ряде случаев так же уместно говорить и о реализации идеи игры для них. Так, например, даже выполняя игротехническую функцию, человек может вполне окунуться в мир игры, прочувствовать проблематику и сформировать к ней свое личное отношение или, например, освоить какую-то область знания.

Идея реализуется для конкретного игрока тогда, когда он с определенного момента начинает чувствовать и/или понимать то, что закладывали для него в игру мастера, то есть по итогам прецедента или группы прецедентов.

Таким образом, идея игры реализуется для игрока через прецеденты. А значит, чтобы успешно реализовать её, мастерам нужно управлять прецедентами, так чтобы через них донести идею до каждого участника.

Следует также сказать, что часто на хорошей и разнотрановой игре или же той, которая развивалась независимо от изначального мастерского плана и попыток управлять ею, игроки часто раскрывают для себя какие-то смыслы, которые изначально мастерами не закладывались, это тоже происходит через те или иные прецеденты, случившиеся на ней. В ряде случаев это можно отнести к существенным достоинствам игры, однако, эта тема для другой статьи. Опять же при достаточно широко сформулированной идее игры, скорее всего эти частные смыслы будут находиться в большинстве случаев в русле общей идеи.

*Итак, идея игры реализуется в целом тогда, когда она реализуется для существенной части игроков. Для конкретного игрока идея игры реализуется через прецедент. Мастера делают игру, чтобы воплотить идею игры, соответственно мастера заинтересованы, чтобы на игре происходили прецеденты, реализующие их идею. А значит задача мастера – управлять игровыми прецедентами так, чтобы они реализовывали идею игры.*

## Категоризация прецедентов

Определение «прецедент» появилось в результате следующей истории. После проведения ролевой игры «Константинополь. Ещё одна весна» наша мастерская группа решила структурировать накопленный опыт. Мы взяли лист А4, а потом второй, третий и так далее, и выписали на них все те случаи, когда кто-то из нас испытывал на ролевой игре сильные эмоции, всерьез задумывался о чем-то, понимал что-то новое про себя или окружающий мир, те случаи, о которых потом хочется вспоминать или задуматься вновь и вновь, переживать их. Далее мы ещё опросили множество наших друзей и внесли в список те случаи, когда в результате нашей мастерской работы такие случаи происходили уже с нашими игроками. В итоге получили список в более чем 300 позиций. Этот список оказался исключительно полезен для анализа и создания ситуаций, когда бы аналогичные случаи бы происходили на следующих играх. Так соответственно и было введено определение «прецедент».

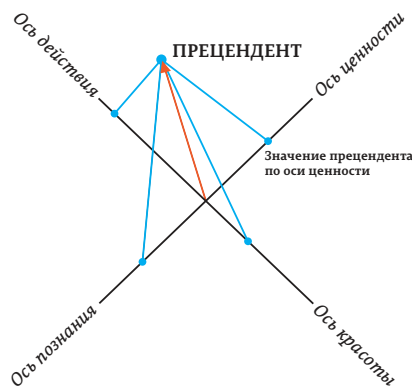
Однако, с 300 прецедентами работать исключительно сложно. Кажется совершенно логичным, что эти 300 случаев поддаются структуризации, то есть их можно разбить на какое-то разумное число категорий. В самом деле, простейшее разбиение такое: прецедент случился на игре или после неё. Но, тем не менее, представляется логичным, что есть и другие, более подробные варианты категоризации.

В 2007 году мы ввели следующие удобные нашей мастерской группе 5 категорий: атмосфера/красота, ценность/жертва, рождение идеи/знания/понимания, аффект, выбор. Про категории, работу с ними и реализацию идей наших игр через прецеденты из этих категорий можно прочитать в моей статье «Всеобщая теория всего» (2011).

Мы более или менее успешно работали с категориями на протяжении 5 лет. В течение же последнего года в рамках подготовки к игре «Умереть в Иерусалиме» оказалось, что структуризации прецедентов по категориям не достаточно для стоящих перед нами задач. Так же определенную сумятицу в работу вносило то, что один и тот же прецедент можно было отнести к разным категориям. И по итогам нашей работы, а так же после анализа и обсуждений доклада А. Кулакова (Ланса) и материалов РМЛ-2012, выкристаллизовался новый подход к структуризации прецедентов.

Прецеденты существенно отличаются друг от друга, одни заставляют игрока задуматься о чем-то, другие вызывают эмоциональный отклик, третьи дают опыт

успешного поведения в определенных ситуациях, четвертые формируют этическую оценку произошедшим событиям, социальным моделям и т.п. На текущий момент представляется, что всякий прецедент можно разложить по четырем независимым осям: ось познания/самопознания, ось ценности, ось действия и ось красоты.



**Ось действия** – высоким значением по оси действия обладают прецеденты, связанные с борьбой, разрешением конфликта действием, преодолением тяжелых обстоятельств, внешними и/или внутренними барьеров, например:

- Победа или поражение в бою или в иной борьбе, соревновании, конфликте.
- Решение сложной задачи.
- Поступок, потребовавший напряжения физических, эмоциональных или умственных сил, подвиг.

**Ось познания** (и самопознания) – высоким значением по оси познания обладают прецеденты, связанные с появлением новых идей, пониманием чего-то про окружающий мир и себя, переоценку тех или иных явлений и черт собственного характера, освоиванием новых знаний, например:

- Понимание причин действия какого-то общественного механизма, понимание, почему персонажи совершали те или иные странные и/или ошибочные поступки.
- Понимание мастерского замысла.
- Рождение новой творческой идеи, открытие нового научного знания.
- Осознание какой-то черты своего характера, ранее остававшейся в тени.

**Ось ценности** – высоким значением по оси ценности обладают прецеденты, связанные с оценкой тех или иных явлений, ситуаций, закономерностей и поступков; выбором между несколькими разными важными игроку вариантами (поступка, пути, стороны конфликта); актуализацией для игрока какой-то этической концепции, например:

- Выбор между верностью слову и верностью родине, между служением стране и счастьем семейной жизни.
- Наблюдение за крушением почти идеального с точки зрения игрока общества из-за не приспособленности к условиям окружающего мира.
- Появление этической оценки явления, которое ранее не занимало важного места в системе ценностей игрока
- Страх потери чего-то важного для игрока, крушения отношений, игровой смерти.
- Соприкосновение с идеалом, например, с социальной утопией, моделью идеального человека, идеальными отношений.

**Ось красоты** – высоким значением по оси красоты обладают прецеденты, связанные с сильным эмоциональным откликом при восприятии окружающей эстетики, атмосферы, красивого замысла, реалистичной ситуации.

- Радость от наблюдения красивого игрового мира.
- Участие игрока в реалистично работающей модели.
- Наблюдение независимого воплощения в игре архетипического сюжета из книжки первоисточника игры.
- Соприкосновение с произведением искусства, шедевром.

#### Пример:

Если в процессе образовательной игры участники решили какую-то задачу и за счет этого освоили новую для себя область знания, то, скорее всего, этот прецедент имеет высокое значение по оси познания и близкие к нулевым значения по остальным осям. Впрочем, если задача была сложной и требовала для решения преодоления определенных сложностей, то этот же прецедент обладает высоким значением и по оси действия.

Если игрок ехал на игру по любимой книжке с желанием окунуться в мир книги и/или воплотить характерный для этого мира сюжет, то момент воплощения сюжета, момент понимания, что мир живой и настоящий, будет прецедентом с высоким значением по оси красоты.

Если игрок ехал на игру про противостояние и какой-то прецедент с активным участием игрока, например битва или судебное заседание, наконец-то разрешил это противостояние, то этот прецедент будет иметь высокое значение по оси действия.

Если игрок в течение игры обладал какой-то ценностью, например верой или жизненным укладом, которая подвергалась нападкам, вынужден был выбирать между этой ценностью и чем-то другим, то прецедент такого выбора или переживания за судьбу ценности будет иметь высокое значение по оси ценности. Если же заинтересованность в ценности привела игрока к каким-то действиям, например, ему пришлось ради этой ценности защищать крепость, жертвовать жизнью, действием подтверждать свой выбор этой ценности, то такой прецедент так же будет иметь высокое значение и по оси действия.

Если в процессе игры по миру антиутопии какой-то случай подтолкнул игрока к пониманию механизмов, которые могут привести социум к попаданию в социальную утопию и к решению, что такой путь для игрока неприемлем, и он не хотел бы жить в таком социуме, то есть, игрок получил новое знание и дал ценностную оценку этому знанию и игровым событиям, то этот прецедент имеет высокое значение по осям познания и ценности. Если антиутопия выглядела исключительно реалистично, эмоционально захватывающе,

вающе, игровой мир реагировал самостоятельно соответствующим антиутопии образом на действия игрока, то этот прецедент так же может иметь высокое значение по оси красоты. Если при этом данный прецедент возник в результате действий игрока, например, он вел долгую борьбу с общественными механизмами, и прецедентом было катастрофическое поражение планов игрока по изменению мира, то прецедент имеет высокое значение и по оси действия.

При прочих равных представляется, что наиболее сильным (и соответственно с наибольшей вероятностью раскрывающим идею игры) будет тот прецедент, значение которого по всем четырем осям будет высоким.

Так же для каждой конкретной идеи игры в первую очередь важны те или иные оси. В ряде случаев идея игры может быть раскрыта через цепочку прецедентов, первый, например, формирует в голове игрока понимание определенного явления, второй дает явлению этическую оценку, а третий – успешный опыт борьбы с явлением, оцененным негативно.

## Управление прецедентами

Этот раздел описывает, с помощью каких инструментов мастер может создавать нужные ему прецеденты, чтобы реализовать свою идею игры. Для начала ещё парочка определений:

*Конфликт – столкновение расходящихся интересов, взглядов, стремлений, серьезное разногласие, острый спор, приводящий к борьбе.*

Определение не мое, а из энциклопедии. Важно то, что конфликт обязательно должен приводить к борьбе. То есть если, скажем, в игровом городе N живет монархист Иван, а в городе M живет республиканец Василий, и никакой общественно-политической жизни в этих городах не происходит, так как все заняты личными проблемами. Тогда конфликт мировоззрений Ивана и Петра никак не влияет на игру, а, значит, находится за рамками рассмотрения данной статьи. Борьба эта может быть совершенно разной формы, от столкновения армий до борьбы идей в рамках дружеской вечеринки, но должна быть.

**Конфликты** можно структурировать значительно более глубоко и подробно, делить их на макроконфликты и микроконфликты, рассматривать разные степени участия, причины вовлеченности и т.п., однако это не является темой статьи. Здесь же считаю важным отметить, что конфликты бывают следующих типов:

- конфликты между игроками или группами игроков;
- конфликты типа игрок против мира/мастера (например, мастера создают какую-то катастрофу, которую потом игроки разрешают);
- конфликты внутри игрока (например, игрок хочет одновременно и родину защищать и сделать карьеру как губернатор оккупированной врагом территории родины).

*Механизм – способ реализации существующего или потенциального игрового конфликта.*

Например, в городе Верона семья Монтеки не любит семью Капулетти и активно хочет проявить эту нелюбовь, то на лицо конфликт. Как именно они могут его реализовать?

- Зарезать друг друга ножами/шпагами/расстрелять из арбалетов. Механизм – модельные правила по боевым взаимодействиям.
- Засудить по какому-то обвинению и вынудить закончить игру в изгнании. Механизм – судебная система. Задается она, вероятно, не модельными правилами, а описательным текстом о правосудии в средневековой Италии, добавлением в список ролей суда и тюрьмы.
- Поднять армии гвельфов и гиббелинов и встретиться на поле брани. Механизм – модельные правила по взаимодействиям армий.
- Превзойти семью-оппонента богатством и могуществом в разы, а лучше разорить противника. Механизм – экономические отношения и правила по экономике.
- Подставить представителей семьи противника инквизиции, чтобы она сожгла их на костре.
- Провести роскошный бал, а потом городской карнавал, а потом серию других знаковых мероприятий и с их помощью завоевать поддержку горожан и сделать семью противников изгоями в общественном сознании.

Задавать механизмы можно через правила, вводные игроков, атмосферные тексты и тексты, описывающие мир игры, через игротехнические воздействия. Механизмы могут возникать самостоятельно в процессе игры.

Например, есть механизм, связанный с принятием решений государственной властью. На начало игры это, скажем, монархия и решения принимает король лично, но потом на игре происходит революция, и теперь решения принимает парламент, а не король. Конфликт народа и короля породил новый механизм.

Соответственно, как конфликты могут порождать механизмы, так и механизмы могут порождать конфликты. Например, если у вас есть такой механизм, как правила по боевым взаимодействиям, и множество игроков привезли на игру по 30кг доспехов, то можно не сомневаться – какой-то конфликт появится. И потому лучше заранее заложить возможность возникновения правильного для мира игры и целей мастеров конфликта, либо рекомендовать игрокам не везти доспехи.

*Движок игры – совокупность существующих и потенциальных механизмов, а так же все способы их запуска (правила, игротехника, информация о мире, стартовые условия на заявки игроков и т.д.)*

*Контекст игры – совокупность обстоятельств, архетипов, символов, жанровых ожиданий, формирующих восприятие игроком игровых событий и позволяющая игроку трактовать их тем или иным образом.*



Так, например, человек, находящийся на месте проведения полевой игры, но вне контекста игры, увидев бумажку на земле, скорее всего, подумает, что участники не аккуратны и замусорили лес. Человек же, находящийся в контексте игры-детектива, увидев бумажку, вероятно, будет ожидать найти в ней важную улику. На игре по фэнтези-произведению, игрок, исходя из контекста, будет рассчитывать увидеть в ней ключ к древнему шифру или кусочек важного пророчества. На экономической игре, игрок будет ожидать найти на этой бумажке полезную информацию, которая поможет скорректировать его поведение на торгах.

Птица, пролетевшая с громким криком над игроками, ведущими беседу, может быть воспринята ими как знамение от богов, если игра повествует о событиях в Древней Греции или как хорошая возможность для дополнительного аргумента в споре об экологических налогах, если на игре моделируется конфликт между современными правительствами и корпорациями.

Одно и то же событие будет трактоваться игроком по-разному в зависимости от того, в каком контексте он находится.

*Эстетика игры – совокупность художественных форм, которые используются мастером и игроками в процессе подготовки и проведения игры, участия в ней.*

Работа над эстетикой игры включает в себя работу над языковыми нормами и речевыми оборотами, костюмами и элементами антуража, визуальными образами, средствами воздействия на все органы чувств игрока (запахи, звуки, картинки, тактильные ощущения и т.п.).

Конфликты, механизмы, контекст и эстетика нужны мастеру для того, чтобы работать с прецедентами, создавать такие игровые ситуации, когда возникнут именно те прецеденты, которые раскроют мастерскую идею.

Любой ключевой прецедент реализуется в рамках какого-то конфликта. Ещё раз отмечу, что конфликт – это не только столкновение нескольких игроков. Конфликт может происходить даже в голове у одного человека. Игрок может просто сидеть на лавочке посреди города, но если он сопереживает чему-то происходящему, мысленно обдумывает и выбирает, какая трактовка происходящего для него более этически приемлема и т.п., то он вовлечен в какой-то конфликт. Не будет конфликта, не будет прецедента, не будет реализована идея игры. Соответственно, мастер должен создавать и поддерживать такие конфликты, в рамках которых возможны те прецеденты, которые реализуют его идею.

Любой конфликт не существенен для игры, если он не может быть реализован. Реализуется конфликт посредством механизмов. Соответственно, мастер должен создавать и поддерживать такие механизмы, которые приведут к такому развитию конфликтов, что возникнут именно те прецеденты, которые реализуют его идею.

Другими словами, то, чего хочет добиться мастер, – это идея игры. То, что должно произойти с каждым конкрет-

ным игроком, чтобы в отношении его цели мастера были выполнены, – это прецеденты. Случатся эти прецеденты, потому что будут созданы соответствующие конфликты, их порождающие. Как именно эти прецеденты случатся – описывают игровые механизмы.

При этом то, насколько сильный отклик вызовут эти прецеденты, зависит от того, будет ли игрок в нужном контексте и насколько эстетически сильно будет воспринят прецедент. Более того, то, что для находящегося в игровом контексте игрока может являться сильным прецедентом, может оказаться незаметным и проходным событием для игрока вне контекста. Так, например, для игрока, который не читал Толкина, совершенно несущественным будет игровое событие, когда какой-то коротышка бросит золотое кольцо в какой-то вулкан. А игра по «Вишнево-му саду» Чехова будет существенно слабее, если мастерам не удастся создать эстетически цепляющую, сильную картинку уходящего времени и символизирующего его вишневого сада. Тогда звук того «как далеко в саду топором стучат по дереву», хотя и будет означать, что сад продан и игровой конфликт реализован с помощью соответствующих механизмов, но в сердцах будет вызывать отклик не больший, чем удары топора в туристическом лагере.

### Примеры и пояснения

Хорошим примером того, как вся игра затачивается под один прецедент, может быть ролевая игра «Дорога» (2012) мастерской группы «Годные Гриффиндорцы». На этой игре группа персонажей, живущих в первобытном обществе, путешествует, преодолевая различные препятствия и выстраивая свои сложные отношения со своим богом. Игра заканчивается, когда к персонажам выходит в конце маршрута игротехник в роли эльфа.

Ради этого прецедента собственно и делалась вся игра. Момент встречи с эльфом – это одновременно и успешное завершение задачи по прохождению маршрута с препятствиями, то есть у этого прецедента высокое значение по оси действия; и момент смены контекста, когда абстрактный первобытный мир и абстрактный первобытный бог сменяется на мир Толкиена и Мелькора, момент, когда одновременно переоценивается поведение персонажей в течение игры и становится понятной суть явлений, с которыми встречались игроки по дороге, то есть у данного прецедента высокое значение по осям понимания и ценности.

К тому же это происходит ночью, в темном лесу, когда навстречу оборванным путешественникам выходит эльф в сияющих одеяниях, причем персонажи игроков эмоционально раскрыты и ищут объяснений происходящим событиям, соответственно у этого прецедента с высокой вероятностью для игрока будет и высокое значение по оси красоты.

Итого, в этом примере все управление игрой было выстроено таким образом, чтобы единственный прецедент сработал максимально сильно на всех игроков и раскрыл

мастерскую идею. Идея же игры была про путь от рабства к свободе, когда изначально вокруг неизвестность, и рабство ещё не осознается как таковое.

Основной конфликт игры – конфликт между путешественниками и богом – на протяжении всей игры подводил к единственному прецеденту в конце.

Механизмы игры – механизм пути и механизм взаимодействия игроков с богом, реализуемый через игротехника в роли бога, успешно моделировали бегство первых людей на Запад в мире Толкина и взаимоотношения людей и бога, когда он часто оказывается полезен и спасителем, но при этом часто требует в замен странного, жестокого и плохого, при этом не называя вещи своими именами.

Сам прецедент был эстетически оформлен и целиком сменял игровой контекст. Таким образом, мастера эффективно воспользовались всеми возможными инструментами для раскрытия идеи игры через всего один прецедент одновременно для всех игроков.

Такой подход иногда применяется на кабинетных играх, например на «Анканской Резне» или на играх по командообразованию, когда единственный прецедент для всех игроков, помогающий объединить участников в единую команду, это момент общего выполнения задания и единения по этому поводу.

В большинстве случаев, особенно на больших играх, такой подход оказывается сложно применим. На таких играх мастер создает (за счет управления конфликтами, механизмами, контекстом и эстетикой) поле для возникновения различных прецедентов, рассчитывая, что каждый игрок попадет в несколько таких, и они по совокупности раскроют для него идею игры.

Так, например, на ролевой игре «Стоимость жизни», идею которой я обозначил ранее, мы старались создать гротескное общество Постмодерна и помочь игрокам сформировать свою этическую позицию относительно смоделированного общества, попробовать изменить общество, исходя из этого представления.

Механизмы, в первую очередь, связанные с потреблением и шоу, мы настраивали так, чтобы они затягивали все глубже и глубже в игру, в потребление и шоу тех, кто с ними сталкивается, а так же чтобы они старались обратить протестные поступки в рейтинг и потребление протеста. Это приводило к тому, что игрок, включенный в различные игровые конфликты, все больше и больше затягивался механизмами в игру «шоу и потребление». При этом он находился в контексте шоу, но всегда рядом с ним был так же и какой-то другой контекст, например, контекст в котором жили деды, победившие во Второй мировой войне, контекст социалистов-шестидесятников, религиозный контекст и т.п. И он, сталкиваясь с символами, характерными для этих контекстов (например, с могилой Неизвестному Солдату), мог начать трактовать происходящее исходя не из контекста шоу, а из другого, более глубокого контекста. Этому же способствовала и гротескная эстетика. Распиливание людей бензопилами в прямом эфире, групповой секс под прицелами телекамер и другие решения, формировавшие мир игры, по нашему замыслу должны были в какой-то момент на игре или после неё заставить игрока остановиться, взглянуть на происходящее и роль себя и других людей в нем и дать ценностную оценку.

То есть специально подготовленные правила шоу, модели потребления, основной контекст общества Постмодерна и дополнительные контексты, на которые мы давали возможность игроку переключиться, все более усиливающаяся эстетика антиутопии – все это создавало поле для возникновения у игроков разнообразных прецедентов, каждый из которых мог поспособствовать в реализации идеи игры.

Принципам построения конфликтов, создания механизмов, задания контекста и эстетики посвящено достаточно много статей и большинство их можно успешно применить в работе по созданию игры. Главное всегда помнить, что прописывая конфликты и механизмы, задавая контекст и эстетику, следует делать это в первую очередь и исключительно для того, чтобы они создавали именно те прецеденты, которые будут реализовывать идею игры.

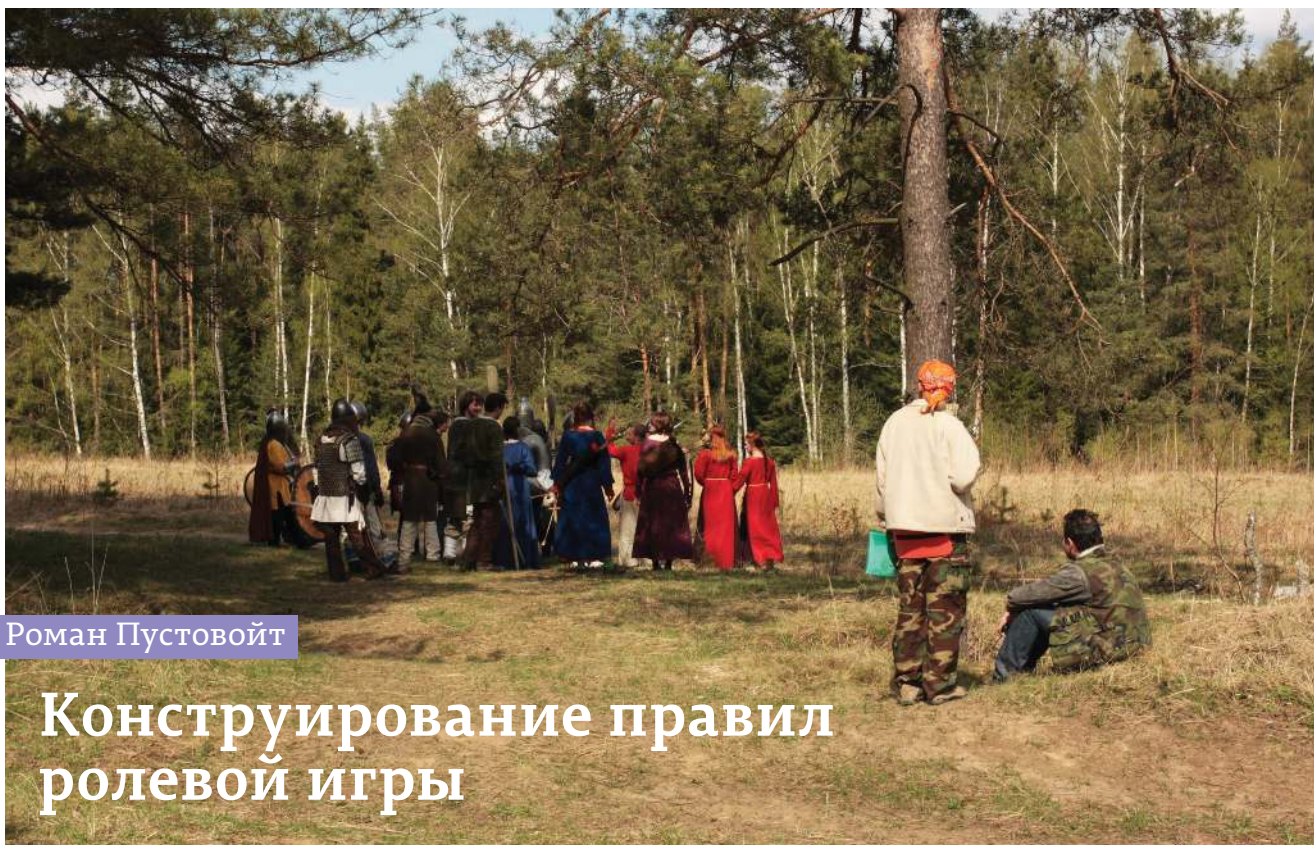
## Литература

- Результаты круглого стола «Теория и практика РИ: Микро и Макро конфликты на игре» // Материалы ролевого конвента «Комкон-2007»
- В. Молодых. Реализация Сверхидеи Игры // Доклад на ролевом конвенте «Комкон-2008»
- В. Молодых. Практические аспекты реализации идеи игр // Доклад на ролевом конвенте «Комкон-2009»
- В. Молодых. Всеобщая теория всего. – [lib.rpg.ru/index.php/Nuci-Theory](http://lib.rpg.ru/index.php/Nuci-Theory). – 2011
- А. Кулаков. Ролевой методологический лагерь – 2012 // Доклад на ролевом конвенте «Комкон-2012»
- И. Перепелкин. Круглый стол и лаборатория «Как это сделано?» // Материалы ролевого конвента «Комкон-2012»
- А. Кулаков., В. Коричина. Лаборатория «Трансформирующие технологии в РИ» // Материалы ролевого конвента «Красная Стрела-2012»
- В. Молодых. Управление большими играми // Доклад на ролевом конвенте «Зиланткон-2012»

## Игры

- **Ведьмак: Нечто большее.** 2005. Центральный регион. МГ «Лестница в небо»
- **Константинополь. Ещё одна весна.** 2007. Центральный регион. МГ «Лестница в небо». – [constantinople.ru](http://constantinople.ru)
- **Верона.** 2008. Центральный регион. С. Колесников (Регал) и др. – [verona1302.livejournal.com](http://verona1302.livejournal.com)
- **Стоимость жизни.** 2011. Центральный регион. МГ «Лестница в небо». – [lifecost.tv](http://lifecost.tv)
- **Дорога.** 2012. Центральный регион. МГ «Годные Гриффиндорцы». – [the-road-rpg.livejournal.com](http://the-road-rpg.livejournal.com)





Роман Пустовойт

## Конструирование правил ролевой игры

*Если вы молодой мастер, и вам срочно нужно написать правила для ролевой игры, просвещенное мастерское сообщество в лице обезличенного интернета заботливо поможет это сделать. Достаточно набрать в поисковике «правила составления правил ролевой игры» или любую другую схожую комбинацию, пролистать первые три страницы и найти ту статью, которая вам по вкусу. И совершенно необязательно читать эту статью.*

**З**десь я хочу рассказать о тех правилах взаимодействия, которые конструируют саму ролевую игру. Нужно сказать, что правила, написанные мастерами к игре, в некоторых случаях кардинально отличаются от тех, по которым эта ролевая игра происходит. Моя цель – не написать очередной мануал, чтобы избежать подобных ошибок, а предложить к обсуждению теоретическую рамку, в которой можно было бы понять то, что происходит на ролевой игре, описывая это языком правил.

### О языке

Язык описания – это универсальная штука. Я говорю здесь не о русском языке и не о биологическом языке,

а о том специфическом языке, который создают последователи разных школ в ролевых играх. Так, сторонники функциональной теории в ролевых играх используют свой язык игромеханики, сторонники актерской школы – свой. И любое действие, которое происходит на ролевой игре, и те, и другие, могут описать по-своему, не понимая друг с друга и споря, кто из них больше прав. Например, абстрактный Гамлет на ролевой игре ударил абстрактного Клавдия имитацией меча, после чего Клавдий успешно изобразил игровую смерть. Представитель функциональной школы увидит в этом соотношение целей Гамлета, средств (то есть меча) и игрового моделирования (то есть способа превращения имитации удара мечом в игровую смерть). В то же время, представитель артистической школы увидит хорошую актерскую игру, демонстрирующую личную трагедию Гамлета, коварство Клавдия, тоску и безысходность. Этими двумя, безусловно, хорошими и устоявшимися языками описания можно описать что угодно, происходящее на ролевых играх, и даже если сами действия будут идентичны, различные языки описания опишут их как разные.

«Постойте, ну ведь это описание же является теорией!» – воскликните вы и будете абсолютно правы. Большинство



теорий можно представить в виде языка описания. Вопрос только в том, насколько базовые различия, построенные с помощью языка той или иной теории, подходят для определения ситуаций, происходящих на ролевой игре<sup>1</sup>. И я расскажу, как с помощью языка, построенного на основе правил, можно описать события, происходящие на ролевой игре.

## О правилах

Правила – штука еще более универсальная, чем язык. Их можно применить по отношению к любому событию и получить его описание. Не верите?

Возьмем пример человека, переходящего через дорогу. Он переходит ее на зеленый свет, поскольку так написано в правилах дорожного движения. Но вот горит красный, а машин поблизости нет, или они стоят. И человек идет на красный свет, особенно если кто-то идет рядом. Казалось бы, в языке правил такое называется «нарушение правил». Однако, если мы присмотримся не к одному, а, например, к тысячи человек, переходящих на красный свет, мы заметим, что можно предсказать поведение человека, нарушающего правила. То есть, есть свои правила нарушения правил дорожного движения. Однако иногда происходит и так, что человек игнорирует и эти правила нарушения правил. Для пешехода это чаще всего заканчивается летально, для многих других нарушителей правил нарушение правил тоже достаточно трагично<sup>2</sup>.

Так же, всем понятно разделение между неформальными правилами и формальными. Формальные зафиксированы, и с ними может ознакомиться каждый, неформальные – не артикулируемые, но подразумеваемые. Под эти правила подходят все поступки, начиная от завязывания шарфов и заканчивая вынесением судебного решения. Стоит, однако, понимать, что правила и правила нарушения правил с одной стороны, и формальные и неформальные правила – с другой – не одно и то же. Есть правила нарушения неформальных правил, не говоря уже о формальных. Эти различия встречаются везде, в том числе и в ролевых играх.

## О специфике правил в ролевых играх

Основным отличием ролевой игры от повседневности, в этом языке описания, является еще один уровень правил. Мы погружаемся в реальность ролевой игры, со своими правилами, и в то же время остаемся в повседневной реальности с другими правилами. И чем больше эти

правила противоречат друг другу, тем более болезненно воспринимается их нарушение.

Например, боевые правила. Допустим, что после какого-то количества попаданий по персонажу, персонаж объявляется мертвым, и игрок, в соответствии с правилами, должен идти в специально отведенную зону. Все работает, пока все игроки соблюдают правила. Но, только один из них перестает их соблюдать, сразу же возникает дилемма: нарушить правила повседневности и нанести увечья, что довольно чревато, нарушить другие правила игры и выйти из роли для того, чтобы объяснить, что человек не прав, нарушить правила игры аналогичным образом по отношению к человеку, обратиться к мастеру или выйти из игры, чтобы нарушить правила по сухому закону. Любой из этих пунктов, при прочих равных, довольно проблематичен.

Широкий разброс действий продиктован двойным уровнем реальности игры. Если в жизни у человека, например, отбирают сумку, то он может оказать сопротивление или обратиться в милицию, или попытаться убежать, или смириться с потерей. В ролевой игре, при таком случае, он может сказать: «обыскивай меня по заявкам» – и спрятать ценности в такое место, что по заявкам его не назвать<sup>3</sup>, или сказать: «я пошел за водой, я вне игры», или изобразить страшное колдунство, которого, как выяснилось после игры, у человека не было, но он расскажет, что его только изображал, а впечатлительный вор поверил<sup>4</sup>.

То есть в ролевой игре встречаются повседневная реальность и реальность ролевой игры. Однако повседневная реальность тоже неоднородна: это и привычка играть в ролевые игры, подразумевающая понимание неформальных правил и способов их нарушения и понимание правил поведения в ролевом сообществе. Таким образом, можно выделить три уровня правил на ролевой игре.

- Правила, написанные в графе «Правила» в ролевой игре. Они могут быть неточными, порой абсурдными, но если они есть в материальных источниках – то они есть. То есть, иронично выражаясь, это те правила, которые принято читать в электричках при поездке на игру. Для удобства далее я буду называть их правилами первого уровня.
- Правила второго уровня, которые говорят о привычном поведении на ролевой игре. То есть привычка в некоторых компаниях биться по хитам, даже когда правил боевого взаимодействия нет, привычка обозначать добивание, даже если по игре оно может быть только публичным<sup>5</sup> или, например, знание о том, что пить при сухом

<sup>1</sup> Странники различных ролевых школ, безусловно, заслуживают уважения. Но их споры порой мне напоминают споры «остроконечников», говорящих о механизмах ролевой игры, с «тупоконечниками», ратующими за глубокое артистическое исполнение роли. Мне хотелось бы поговорить о «яйце».

<sup>2</sup> Так, например, воровские понятия – тоже распространенный свод правил нарушения правил. И если нарушение правил может закончиться тюремным заключением, то нарушение правил нарушения правил – чаще всего, очень и очень плохо.

<sup>3</sup> Эту ситуацию я наблюдал на городской игре по VtM в 2008 году.

<sup>4</sup> На «Гастингсе» 2012 года разгорелся целый спор по поводу инквизитора-дьяволопоклонника, который творил «как бы» заклинания, а люди принимали их за чистую монету.

<sup>5</sup> Неприятный казус произошел на «Испании» 2012 года, когда партизанский отряд «по привычке» добил коммунистов перерезанием горла, хотя в правилах этого не было. Сделано это было не из злого умысла, а потому что эта деталь при прочтении правил не была замечена.

законе можно, если не мешаешь игре, на одних играх, и ни в коем случае нельзя – на других. То есть это правила второго уровня.

• Правила, которые приняты в ролевой среде, как отношение к ролевым играм, поведение вне ролевых игр, подготовка к ролевым играм и приемлемые способы написания правил для ролевых игр. Их можно назвать правилами третьего уровня.

### **О тенденциях нарушения правил ролевой игры**

Итак, можно понять и разграничить, какие правила действуют на ролевой игре и какие правила в данный момент нарушаются. У пытливого читателя сразу возникнет вопрос: зачем эта еще одна классификация для и так переполненного различными классификациями ролевого движения?

Я начал статью с необходимости поиска языка описания, который мог бы оценивать то, что происходит на ролевых играх. Теперь, когда необходимые различия (наши три порядка правил в ролевой игре) введены, самое время понять, какие закономерности можно найти с их помощью.

Данный язык был придуман для того, чтобы связать воедино реальность игры, реальность играющих в ролевую игру и реальность состоящих в ролевом движении для того, чтобы играть в ролевые игры. Именно в такой оптике можно посмотреть, как создается и закрепляется знание о том, что можно и что нельзя на ролевых играх<sup>6</sup>.

Ролевая игра – очень шаткая конструкция, ошибки в которой возникают почти всегда. В данном языке описания можно их рассмотреть и спрогнозировать. Так, можно выделить три тенденции.

Первая заключается в том, что при конфликте правил правило более высокого порядка подкрепляет нарушение правил более низкого. Таки образом, нарушить правило первого порядка можно, если это нарушение является правилом второго порядка, а изменить неформальные отношения в игре возможно, если они подкрепляются отношением в тусовке<sup>7</sup>.

Вторая тенденция наблюдается тогда, когда процесс построен обратным образом, то есть правила игры низшего порядка подкрепляют правила нарушения правил высшего. Например, на игре, куда приезжают люди, привыкшие биться без шлемов, разрешены удары в голову. Или люди, не встречавшие раньше «белых хайратников» как способа выхода из игры, с ним встречаются. Подобные подкрепления вызывают шквал рефлексии, и они, в отличие от первой тенденции, становятся видимыми.

Третья тенденция состоит в том, что чем выше порядок расхождения правил, тем сложнее о них договориться.

Правила первого порядка по идее, едины для всех, они зафиксированы в материальных источниках. Расхождения в правилах второго порядка разрешаются на игре (или в послеигровом разборе полетов, в котором каждый из участников делает свой вывод о существующих правилах поведения на ролевой игре). Расхождения в правилах третьего порядка в принципе непреодолимы. Игроки расходятся и называют друг друга разными школами (иногда, впрочем, просто словами) и понимают, что делают совсем разные ролевые игры.

Эти три тенденции можно рассмотреть на примере любой ролевой игры. Теперь, чтобы не утомлять читателя теоретизированием, я хотел бы разобрать несколько сюжетов в рамках предложенного языка описания.

### **О сакрализации знакомства с мастером**

На «Макарене» (2008), крупнейшей игре в Сибири, я столкнулся с убеждением, что деревянные крепостные ворота можно разбить при помощи сотни ударов топора. В правилах об этом ничего сказано не было, были указаны только тараны, баллисты и катапульты. Попытки донести эту мысль с крепостных стен до штурмующим игрокам успеха, разумеется, не возымели. Ситуация была бы обычной и довольно распространенной, если бы у меня под рукой не оказался мастерский экземпляр правил. После конца штурмовой вакханалии я подошел к главному зачинщику, и указал на раздел «Правила по штурмам». В ответ на это прозвучало безапелляционное утверждение: «Мне правила Макар (главный мастер игры – Р. П.) высылал лично, там было написано, что можно».

Таким образом, личное знакомство с мастером и его работой может очень помочь при нарушении правил первого уровня. Здесь мы перескакиваем с правил первого уровня на правила третьего. Очевидно, что не каждому мастер высылает лично правила, и в них, в принципе, может быть написано что угодно – это проверить невозможно. Правило третьего уровня о том, что правила пишет мастер (а не игроки), таким образом, обеспечивает нарушение правила первого уровня.

### **О невозможной войне и сексе**

На одной небольшой кабинетке по Толкину молодого мастера в 2010 году он забыл написать правила по боевым взаимодействиям и сексу. В принципе, игра этого не предполагала, но лозунг «тогда секс отыгрывается сексом, а убийство – убийством» был подхвачен на ура. В свое оправдание мастер заявил, что если бы боевые взаимодействия были, так как все из одной тусовки, то договорились бы как-нибудь, на отыгрыш. Впрочем, ни одно-

<sup>6</sup> Об этом можно говорить более долго, сложно и научно – этому посвящена моя магистерская диссертация. Если найдутся желающие, я готов ей поделиться, но не уверен, что ее так уж необходимо читать.

<sup>7</sup> В этом случае примером могут служить многочисленные сговоры среди враждующих по игре, но знакомых лично игроков. В случае незнания друг друга они бы сломали копьё в игровом противостоянии, однако, поскольку они друг друга хорошо знают, они договариваются и уничтожают третью силу.

го боевого и сексуального конфликта на игре не было, а игра превратилась в скучные переговоры.

Данный сюжет рассказывает о некотором фарсе, слушающемся, когда две самые моделируемые темы никак не артикулируются. Мастер апеллирует к правилу третьего порядка, однако, поскольку поле не очерчено правилом первого порядка, игры на этом поле не случилось.

### Об этической стороне предательства

На конвенте «ВолК-2011» был семинар о командной подготовке. Семинар имел технический характер, однако одна мысль меня натолкнула на рефлексию. Ведущий семинара заявила, что не потерпит предательства на игре от сокомандников. Подобная постановка вопроса показалась мне странной, поскольку предательство на игре – это достаточно интересный пласт игры, потому что даже если человек этого и не собирался делать изначально, под игровыми пытками или игровым подкупом его игровой дух можно сломить. Так на сравнительно ровном поле мы не поняли друг друга. Автор даже связалась со мной после моего отчета об этом в блоге, но разговора у нас так и не получилось.

Здесь налицо различие между правилами третьего порядка, которые привели к разрыву в коммуникации. Однако само ее начало зиждется на том, что мои правила второго порядка позволяют нарушать правило третьего порядка для ролевого движения в Нижнем Новгороде.

### Заключение

Возможно, у моего читателя останется легкий шок от прочтенной статьи. «Я это все знал и так, зачем же я прочел эту статью, что она дала мне?» – спрашивает он у себя. И, действительно, поскольку мы все, условно, варимся в одной каше, хотя и стремимся отделиться друг от друга брендами школ, лейблами мастерских групп или ролевых моделей, мы хорошо понимаем, что такое ролевая игра (но начинаем битву точных дефиниций!) и что из себя она представляет.

Я не стремлюсь «сорвать покровы» и открыть читателям глаза на ролевые игры, поскольку многие играли в них больше меня. Я лишь скромно предлагаю название для тех процессов, посредством которых происходит игра. Игра, надо сказать, любая, вне зависимости от того, историческая она или фентезийная, функциональная или антуражная, кабинетная или полевая.

Правила любого порядка можно подвергнуть изучению. Возможно, лучшее понимание этих правил не будет приводить к ситуациям, подобным тому, что случилось на «Нуменоре» (2012), когда на игру приехали игроки с совершенно иными правилами второго и третьего порядков. Возможно, объяснения «наши правила такие-то» позволят лучше понимать друг друга в рамках лоскутного одеяла ролевого движения. Возможно, предложенные здесь язык, тенденции и сюжеты помогут кому-то улучшить данное описание. Или у кого-то даже возникнет желание провести игру, построенную на нарушении писаных и неписаных правил для нахождения того, что не было учтено мной, новых горизонтов. Это тоже, в конце концов, интересно.

### Игры

- Макарена: Аве, аве Цезарь! (Дикий, дикий Север). 2008. Сибирь. Зевлевер В. (Макар) и др. – [rpg.nsk.ru/texts/rpg/old2008.htm#makaren](http://rpg.nsk.ru/texts/rpg/old2008.htm#makaren)
- Vampire the Masquerade (городская ролевая игра). 2008. Сибирь. Даниэль, Бродяжник, Шимена, Хеленвинд и др. – [vtm-nsk.clan.su](http://vtm-nsk.clan.su)
- Гастингс. 2012. Центральный регион. Лоссэ, Ильтин, Лаэрвен, Денна, Скай и др. – [hastings-2012.livejournal.com](http://hastings-2012.livejournal.com)
- ¡No pasarán! ¡Hemos pasado! 2012. Центральный регион. Белоконов О. (Азрафель), Прудковская О. (Хэлка Ровенион) и др. – [spain2012.ru](http://spain2012.ru)
- Ривенделл. Перекресток судеб (кабинетная ролевая игра с полевыми элементами). 2010. Центральный регион. Векша. – [rivendell-sovet.livejournal.com](http://rivendell-sovet.livejournal.com)





Алексей Кулаков (Ланс)

Валентина Коричина (Ластивка)

## Оси добра

*Эта статья про классификацию по осям «Вызов/Самоосознание/Познание мира». Про то, как провести игрока от победы к подвигу, от удивления к озарению и от переживания к катарсису. Про то, что это все такое и зачем оно мастерам и игрокам.*

**П**режде чем начать статью, нам придется рассказать, зачем нам понадобилась еще одна классификация. Для летнего Ролевого Методического Лагеря (ключевой задачей которого была экспресс-разработка игр смешанным мастерским коллективом) нам потребовалось нечто, что обладало бы двумя свойствами:

- во-первых, задавало бы общую терминологическую базу. Чтобы мастера из разных традиций смогли вместе работать;
- во-вторых, нам нужен был челендж. В конце концов, мы собирались предложить людям в течении четырех суток пахать как кони, и надо было дать им какой-то ответ – ради чего? Поставить задачу – интересную, но сложно решаемую.

Вот так мы и пришли к вопросу «**Чего мы умеем добиваться с помощью нашего РИ-метода, и можем ли мы добиться большего?**»

Классификация по осям стала для нас средством поставить этот вопрос и задать общие термины. Потом мы

подумали, что, наверное, она может сгодиться не только на РМЛ – и вот так родилась эта статья.

Чтобы ее написать, мы воспользовались служебным положением и заставили пахать еще около 30 мастеров «Красной Стрелы» – чтобы расширить, углубить и нахвататься критики. Так что спасибо всем мастерам, на поте и энергии которых написана эта статья.

## Постановка проблемы

Итак, мы начали с вопроса **«Что мы умеем добиваться игрой?»**. Надо сказать, что это достаточно непривычный ракурс на разработку. Хотя, если задуматься – то это именно тот вопрос, с которого она – разработка – и должна начинаться. С ответа на вопрос – ЗАЧЕМ игра?

Обыкновенно мастерская мысль идет несколько другим путем. Иногда мы начинаем с сюжета, иногда с инструментария, иногда с потребностей широких игроцких масс. Поэтому, обычно, фокусом на мастерских сборищах являются вопросы «Как сделано» и – несколько реже – «Что вложено в игру?»

Нас же интересовал другой ракурс: **«Что игрок выносит из игры?»** Мы искренне уверены, именно по тому, что игроки из игры вынесли, мы и должны судить о том, насколько игра удалась.

Для нас игра имеет смысл, только если она – это диалог о Важном, о чем-то, что трогает в равной степени и ее разработчиков, и участников. На внутреннем сленге это называется **«Обмен собственным содержанием»<sup>1</sup>**.

Еще раз, коротко.

*«Три оси» – это основание классификации, которая помогает игроку и мастеру понять, что именно игрок выносит из игры. Они нужны для того, чтобы смотреть на игру, как способ обмена внутренним содержанием между игроками и мастерами на всех ее этапах – от замысла до рефлексии.*

## Применимость

Так как «Три оси» работают в первую очередь с содержанием, которое игрок выносит из игры, то высок соблазн назвать их «рефлексивным» форматом – и применять исключительно ретроспективно, после того, как игра проведена и есть чего анализировать. Однако применимость у модели, по нашему мнению, гораздо шире.

Во-первых, для того, чтобы игрок что-то смог вынести из игры, это «что-то» надо сначала в нее вложить. Более того, надо уметь задать рамку игры так, чтобы из игры было что выносить кроме того, что мастер туда вложил

лично, ручками. Иначе игра становится дидактической, а игрок ставится на позицию ученическую. Оси – это **онтология, которая помогает мастерской группе думать про возможное содержание игры<sup>2</sup>**.

Во-вторых, это только в сказках мастер после объявления на параде «Игра началась!» сидит в гамаке на мастерке и смотрит на то, как вокруг него разворачивается творение рук его (и не только). Игрой можно и нужно управлять, чтобы наш хрупкий кораблик приплыл в возжеленную гавань. И здесь оси могут помочь, подсказать, а иногда даже открыть глаза на происходящее.

В третьих, от рефлексивного формата никто отказываться не собирается. Самый слабо проработанный элемент триады **«проблематизация-игра-рефлексия»<sup>3</sup>** для ролевых игр – это как раз рефлексия. Мы не умеем обсуждать содержание игры целостно, а не спорадически, нет навыка и культуры разговора о содержании игры. Не эмоционального выплеска («Спасибо всем!/Все козлы!») или разговоров о том, сработал или нет тот или иной мастерский инструмент.

Оси, по сути, позволяют «втянуть» события игры в личное пространство, получить такую проекцию пережитого приключения в трех плоскостях. Опираясь на эту проекцию, можно понять, что же такого случилось с игроком (со мной), что сделало эту игру одним из незабываемых событий в жизни, а в пределе – эту жизнь изменило.

Еще один важный момент. Мы (организаторы РМЛ, авторы этой концепции) регулярно применяем наши навыки для игр прикладных. Это ставит перед нами еще один вопрос: **как приземлить опыт игрока в реальность так, чтобы ему была конкретная прикладная польза?** Несколько неожиданно для себя мы обнаружили, что наивысшие точки напряжения – это и есть ворота в реальность. Но об этом мы еще расскажем позже. Пока же, подводя итог:

*Для мастеров Оси – это инструмент, который позволяет удерживать, развивать и обогащать концептуальную рамку игры в процессе ее разработки и проведения. Удерживая в поле внимания мастера очень важный акцент на том, что игра – это содержательный диалог с игроками.*

*Для игроков Оси – это инструмент обобщения личного опыта после игры, который позволяет им понять, что они вынесли из игры, изменились ли они, благодаря чему, и в чем?*

Это была краткая прамбула, она же предисловие и постановка. Теперь давайте предметно.

<sup>1</sup> Собственным содержанием мы называем позицию человека, которую он сам наработал. Дистиллировал из своего личного опыта. Это важные для него максимы, впечатления, мотивы, которые он выстрадал и считает своими собственными. Собственное означает «присвоенное, не банальное, пропущенное через себя».

<sup>2</sup> Содержание игры: то, о чем игра в результате сложилась для ее участников, что они из игры вынесли; то, что их трансформировало; то, что для них ценно.

<sup>3</sup> Базовая структура любой игры, ставящей своей целью причинение пользы участникам.

## Амбула

### Три вида топлива

Давайте начнем с простого. Есть три вещи, которые мастера надежно умеют игрокам обеспечивать. Это не удивительно – ведь это именно то топливо, на котором работает двигатель любой игры. Это азарт, удивление и переживание.

Теперь разберемся подробнее.

### Азарт

*«На жадину не нужен нож. Ему покажешь медный грош...»*

*(с) Игротехник Базилио*

Это одна из трех базовых эмоций, испытывая которую игрок загорается желанием играть. Иными словами, это такой сорт маны – воинский<sup>4</sup>. Мальчиков прет, когда они делают ставки, действующие, преодолевают сопротивление, и – о боже мой! – у них внезапно получается.

Как понять, что игрок испытывает азарт? Ну, в самом деле, как будто никто из вас на это не покупался, играя в компьютерные аркады! Вот оно – ты бежишь, перепрыгивая щелкающие пасти, ловко уворачиваясь от смертельных ловушек, и прямо кончиками усов чувствуешь, что удача вот-вот будет твоей. Успех близок, ставки высоки, ритм плотный, кровь стучит в висках. Ага?

Что игрок при этом делает? Ну, понятно что, **сопротивление преодолевает**. Механик организации игроку азарта такая огромная тьма, что мы даже не будем их перечислять. Самые распространенные модели управления полигоном – боевка и экономика – обыкновенно хороши ровно настолько, насколько азартно в них рубятся игроки. В самом общем виде для этого надо, чтобы:

- была задана **ценность победы** (запомним это слово);
- отсутствовала **предопределенность**, и присутствовал **риск**;
- были **преодолимые препятствия**;
- сложность **возрастала**;
- игрок получал **промежуточные награды**;
- и иногда **обламывался**.

В общем, если вам удалось втянуть игрока в гонку с препятствиями, с жесткой конкуренцией и «мерянием шворцами» – вы умеете организовать ему азарт. Надо сказать, что это умение распространено<sup>5</sup>.

Что игрок может извлечь из чистого азарта? **Главное, что игрок выносит из азартной игры – это опыт победы. Ну или поражения.** Это простые радости с небольшим эффектом. Обычно самостоятельная польза от азартных механик это... овладение деталями модели. Есть гипотеза, что нас от этого штырит ровно потому, что у нас есть инстинкт обучения. А азартные механики – это его простейший суррогат, давящий на те же кнопки, что и природа, когда хочет, чтобы мы занимались познанием.

Но кроме выброса адреналина от азартных механик есть и другая польза – это отличный способ дать игроку мотив, чтобы он разогнался и вляпался во что-то более высокоуровневое.

**В общем и целом, азарт – это грубая воинская мана, которая позволяет втянуть игрока в действие.** А там – кто знает, до каких глубин он на этой мане докопается.

### Удивление

*«На дурака не нужен нож. Ему с три короба наврешь...»*

Помнится, в начале 90-х был у нас главный источник ролевого знания – «Альманах Мастера». Так вот, в его недрах жила мысль: **основным топливом игры является удивление.**

Это означает буквально следующее: **пока игрок надеется, что его удивят, он ищет удивления и, находя, – радуется.** Вот на этом-то поиске игра и едет.

(Несколько похоже, на азарт, но не оно. Всякий, кто сотый раз играл в «Angry Birds» помнит – несмотря на то, что и тогда, когда удивляться особо было нечему, процесс все еще затягивал).

Удивление – эмоция, которая возникает, когда игрок внезапно узнает что-то новое. «СЮРПРИЗ!» – вот что такое удивление. Стремление удивить игрока один из основных драйверов эволюции РИ. Чем можно удивлять?

- новыми сюжетами (благо, Голливуд и книжный рынок действуют, это не сложно);
- новыми моделями;
- новыми игроками;
- новым эпическим строяком и гаджетами;
- а самое главное, новыми, небанальными мыслями, которые он сам в игре откопает.

Для всего этого есть поправка – новыми для данного конкретного игрока.

Удивление – это мана для парней, которые любят во всем копать, узнавать новое и закреплять за собой славу первооткрывателя. Тоже базовый, грубый дженгельменский набор.

Как выглядит удивление на ролевой игре? Ну, для начала это может быть удивление размахом строяка и круизной костюмов. Но это работает только до тех пор, пока размах и крутизна превышают и затмевают все ранее видимое. Так что для того, чтобы удивлять таким вот образом, надо что-то периодически изобретать. Типа «Ксотаро-пушек», электронной начинки «Стоимости жизни» и прочей гигантомании на РИ.

Но бывает и другое удивление. Это когда ты такой идешь по игре и вдруг, внезапно, врубаешься, как же работает модель! Или вот же какую интригу завернули проклятые Красные Розы! Или вот ведь каким хитрым способом обоснова-

<sup>4</sup> «Воин, жрец, маг» Это, как вы можете догадаться, ссылка на «Гекосграматон» – еще одну шарлатан-теоретическую телегу. В данном случае нам важно, что три роли (воины/маги/жрецы) питаются разной маной. Под маной, здесь, мы понимаем род психической энергии, получая которую, человек хочет действовать. Воины живут на азарте, стремлении к победе. Маги живут на удивлении, радости открытий. Жрецы живут на переживании внутренних мистических приключений.

<sup>5</sup> Вот, например, ссылка: [inwebwetrust.org/trust/Game\\_Development\\_Dynamics\\_Playdeck.html](http://inwebwetrust.org/trust/Game_Development_Dynamics_Playdeck.html)



ли свое присутствие здесь проклятые миссионеры! В общем – удивительной картиной паутины действий и мыслей других игроков. Когда паззлик внезапно складывается, и вы удивляетесь открывшейся красоте. Это, согласитесь, совсем другого рода удивление, и гораздо менее исчерпаемое.

Что игрок делает, перед тем как удивится? В общем-то, в основном НИЧЕГО НЕ ПОДОЗРЕВАЕТ, ха-ха. Ну, или предвосхищает, если он особо проницателен. Но вот чтобы его озарило надо:

- задать **поле поисков**. Нифига игрок не удивится, если не будет готов. В общем виде это называется принцип анекдота: **надо ввести игрока в контекст, в котором он сделает внезапное открытие, и подготовить место для отгадки, куда она неожиданно изящно ляжет;**
- заставить помучиться (ну, это-то мы все умеем, правда?);
- позволить **построить собственное объяснение и захотеть его проверить практикой;**
- убедиться, что у игрока есть средства, чтобы врубиться в суть происходящего;
- в частности, заставить пойти не туда;
- намекнуть, где кроется загадка и как ее решать;
- дать мотив и способ для цикла «наблюдение/гипотеза/эксперимент/выводы». И постараться, чтобы на переходах наблюдений в эксперимент и эксперимента в выводы таилось что-нибудь внезапно удивительное.

Чего не надо делать, так это **нельзя объяснять игроку суть анекдота, ОИ**, имелось в виду суть открытия. Пускай оно будет его собственным.

*Хозяйке на заметку: у ловкого мастера игроки из игр достают открытия в местах, в которых мастер никаких внешних ответов в игру не вкладывал. Он просто подкидывал дровишки, чтобы варево булькало.*

Что игрок может извлечь из удивления? Вообще-то, дофига всего. Но, в общем, это сводится к ответу на вопрос «как мир устроен». То есть это или наблюдения (у Машки офигенно красивое платье с закосом под XIII век) или обобщения (оказывается, когда ты в сложных переговорах, ты можешь впасть в желание выиграть и добиться своего, а потом, когда ты получишь желаемое, понять что наобещал за это с три короба – хотя совсем не планировал). Понятно, что обобщение штырит сильнее – ведь в нем позиция игрока более включенная. Удивление, вызванное наблюдением, – это радости телезрителя, а не игрока. Их долго готовить, и они быстро исчерпываются. И что из них утащить ценного – не понятно. **Обобщения гораздо вкуснее. Потому что, УДИВИТЕЛЬНО, но они всегда свои собственные!**

### Переживание

*«На хватуна не нужен нож. Ему немного подпоешь...»*

Переживание – это очень просто. Потому что переживание – это эмоция. Любая, острая. Гордость. Ревность. Страх.

Ненависть. Радость. Изумление. И далее по списку. Одна она или букетом – не важно, важно, что мы их внезапно чувствуем. Или даже – ЧУВСТВУЕМ. Переживаем.

Так как эмоции – это наша вторая сигнальная система, то, в общем и целом, человеку их переживать свойственно. Особенно свойственно в новом и непривычном для него окружении (чем более привычна нам среда и деятельность, тем меньше в ней эмоционального окраса).

Несомненно, эмоции и переживания сопровождают и азартную деятельность, и удивление, однако присущи не только им. Наиболее вероятный источник эмоций на игре – это взаимодействие с себе подобными. Коммуникации, скандалы, интриги, расследования. Игрок-Игрок.

Важное про эмоции подсказывает нам психология, царица всех наук. Эмоции обычно побуждают к деятельности. Дают энергетический импульс, который драйвит и питает. По сути именно переживания и эмоции **обеспечивают игру «вечным двигателем» из разряда «стимул-реакция»**. Что-то прилетает в игрока, он на это реагирует. Сначала эмоционально, потом деятельно – его реакция порождает ответную реакцию – и «потянулася череда увечий» (с).

Как сделать так, чтобы игрок на игре действительно испытывал эмоции? Как ему обеспечить переживания? Ключ один: страшное слово «вроллинг». **Сращивание персонажа и игрока**. Чтобы игра была эмоциональной, необходимо сформировать персональное отношение человека играющего к тому, что с ним в данный момент происходит. Ну и обеспечить нестандартность происходящего.

Мастер, который хочет устроить у себя на игре альманах «Сопли в сиропе», настоящую бурю переживаний, должен обеспечить:

- душевные терзания;
- жилетку чтобы плакаться;
- непреодолимые внешние силы, достойных соперников и ужасные вызовы;
- ... которые действуют не сразу, а дают время пострадать, перед тем как неумолимо настать;
- и давая время после неизбежного, чтобы осознать глубинную меру и степень;
- в общем, надо чтобы игрок сопереживал персонажу;
- а для этого перед неприятностями их осознал, а после вляпался в рефлексивный цикл! Ура!

Ой! Стойте! Эмоции же бывают и хорошие!

Но тут все также:

- нужно организовать душевные терзания в предвкушении;
- жилетку чтобы делиться предвкушением;
- непреодолимые внешние силы, достойных соперников и ужасные вызовы, а кроме того прекрасные перспективы!
- которых сразу достичь не получается, поэтому сначала надо строить планы и мечтать;
- а после сладостных мгновений дать время и повод излить себя в танце/песне/пламенной речи, осознав тем самым

глубину, меру и степень;

- в общем, надо чтобы игрок соперничал персонажу;
- а для этого перед своим «щщщастьем» его возжелал, а после вяпался в рефлексивный цикл! Ура!

ОЙ! Стойте! Можно же их перемешивать! Как учит нас коммунистическая партия, товарищ Митта! Это ж драма! Перипетия! Ну, про это вам и без нас уши прожужжат, останавливаться не будем. Читайте Аристотеля, Митту и МакДуфа.

### Лирическое отступление или немного (само)критики.

*Думается, к этому моменту нашего текста пытливым читатель уже третий раз спрашивает себя «с какого же рожна эти странные люди выделяют три оси, если в каждом их проявлении видны все три? Какие это к лешему оси тогда?!».*

*Дорогой читатель. Ты прав, но мы тоже!*

*Действительно, игра – это не такой чистый жанр, как спорт или живопись. В ней очень редко бывают рафинированные эмоции одного типа. Так что все так, оси – сплошная сборная солянка.*

*Но! Надо же уметь про нее думать в каких-то терминах?*

*И! Надо же понимать, что важен ракурс! От того, в каких терминах мы думаем (в терминах «удивления», «азарта» или «переживания»), зависит и какие мы извлечем из опыта ценности (как игрок), и какие мы решим для игры применять средства (как мастер).*

### Кульминация, она же Фронтир

Можно сказать, что на текущий момент ролевое мастерское сообщество умеет довольно сносно обеспечивать игрой Азарт, Удивление и Переживание. Но иногда случаются прорывы, и на игре с участниками происходят события иного рода. Катарсис. Подвиг. Озарение.

**Катарсис** в нашем понимании – это **такое предельное переживание, когда человеку открывается что-то новое про него самого**. Про собственный богатый внутренний мир. Про то, как этот мир устроен. Про то, насколько сильной, оказывается, может та или иная эмоция быть. Игрок поворачивается к себе темной стороной себя и обнаруживает там глубины и бездны. «Темной» не в смысле злоеющей, а в смысле неизведанной, куда не смотрят телескопы обыденного самолюбования.

**Озарение** – брат-близнец катарсиса, но с другой стороны зеркального стекла. Озарение – это **когда человеку открывается новое, доселе неизвестное знание про мироздание**. Как оно работает, как шестереночки цепляют друг друга, как и по каким законам происходят взаимодействия между людьми и прочее внешнее по отношению к человеку движение-бытие-взаимодействие. Озарение – это нахождение новых граней реальности. То, что испытал Колумб, открывая Америку – но в нашем, уже насквозь открытом и изведанном мире. Наши персональные Америки – вот что такое Озарение.

**А Подвиг? Подвиг происходит, когда наше Я сталкивается с Миром, и они пробуют друг друга на прочность**. Кто кого. Выход за пределы собственных познанных возможностей в деятельности. Отказ от одного во имя приобретения другого – где ставки высоки, и непонятно, что более значимо – то, от чего ты отказываешься, или то, что приобретаешь.

Когда что-то из этих трех случается с нами в жизни, мы зачастую помним эти моменты всю оставшуюся жизнь. Иногда ЭТО случается с нами на играх. Но, к сожалению, только иногда.

Когда количество катарсисов, подвигов и озарений на играх достигло по гамбургскому счету некоей критической массы, мастера начали всерьез задумываться о том, а КАК же им удастся делать ЭТО с игроками. Но практики все еще маловато для обобщения – и гарантированного рецепта массового катарсиса-подвига-озарения пока не изобрели. Это такой фронтир, дальше которого игровой опыт пока не ходил.

### Снова лирическое отступление

*На РМЛ мы за барьер шагнуть не смогли. Но и там, и на «Красной Стреле» нам предлагали (ну кроме того, чтобы добавить в нашу схему «ось красоты» или там «ось колбасы», или использовать для геометрической схемы неевклидовы пространства) задуматься над двумя вещами.*

*• Следующий шаг в суперпозиции осей. То есть, это такой подвиг, который происходит с помощью озарения и выбора приводящего к катарсису. Или это такое открытие, сделанное в результате подвига, ставшего следствием мучительного выбора. Ну, в общем, вы поняли.*

*• Следующий шаг – это действительность. И моменты наивысшего напряжения – это ворота в нее. Тут мы традиционно добавляем: «Граждане! Так давайте же не проимеем обретенные богатства духа и приземлим их в действительность с помощью рефлексии». Ну да, мы это всегда добавляем, так что можно нас и дальше не слушать.*

### Приложение.

#### Что между слабейшим проявлением и пиком

А вот тут-то и находится место для всего ролевого знания. Если бы мы его тут подробно расписывали, у нас бы получился учебник по РИ, толщиной страниц в 200.

Мы коротко тут перечислим, как вести игрока по пути нарастания напряжения.

Ну и, чтоб два раза не вставать, надо, конечно, сказать про универсальные законы драмы, от которых нам никуда не деться.

Мы имеем в виду вот что. По какой бы траектории мы не вели игрока, или по какой бы траектории мы, как игроки, не шли – нам все равно никуда не деться от такой последовательности:

- **приглашение в тему**. Место, где у игрока появляется первый интерес, где он пробует ману на вкус и начинается действовать. То, что в драматургии называют «завязка».
- **развитие действия**. Нарастание сложности, подстерега-

ющие опасности и перипетии. Собственно действие, восходящее к кульминации. Все мы понимаем, что хитрость в том, что кульминация у каждого игрока наступает в его собственный момент. Огромное большинство инструментов в мастерском арсенале нужно именно для этого этапа игры. Управление динамикой и плотностью, обширный арсенал обеспечения антуража, разработанные индивидуальные истории и роля в кустах, сложные мастерские модели, требующие изучения. Все это средства сделать путь героя к его катарсису/открытию/подвигу насыщенным и увлекательным. Вытащить игрока на пик.

• **кульминация и развязка.** Собственно, те самые высшие пики – катарсис/озарение/подвиг/рефлексия. Есть некоторая проблема в том, что выведя игрока на них, не очень понятно, что с ним дальше делать в игре. Вот он уже переродился, предохранители вылетели, контакты оплавлены, и человек по-новому смотрит на мир. Что делать с ним дальше?

• Дать закрепить в действии прямо на игре? И мы получим развитие темы подвига, превращение его в жизнь на ином, высшем, градусе.

• Вывести в рефлексивную позицию и заглянуть внутрь себя? И вот в этом вот самом месте все наши мифы о «Сорванных у толчков крышах» и требования психоотстойников. Мы с ходу не знаем, чем такое выпасание глубинных внутренних единорогов может закончиться хорошим. Наверное, у нас профдеформация.

• Заставить развить выводы о мире и превратить их в научный труд на игре или в жизни?

• Самое главное, не дать слить это в бытовуху. А то все будет зря. В этом месте у нас есть гипотеза. Помните старое эмпирическое правило «Обрывайте игру на пике»? Кажется, оно имеет корни именно вот в этом вот: мы

что-то поняли и по-новому на себя смотрим. Самое надежное, что мастер в этом месте может сделать, – это отпустить нас с игры с этим ощущением, сказав, что на этом его ответственность за выводы заканчивается и начинается личная ответственность каждого.

С другой стороны, продолжив, мастер имел бы шанс вывести спираль на следующий виток, еще поднять градус, усложнить вопросы, снова снести всем шифер и так далее. Но на это может не хватить маны и, объективно, не хватает современной методики.

*Все мастерские инструменты имеют целью провести игрока по пути от проглоченной наживки к наивысшему напряжению и кульминационному моменту, за которым находится реальная жизнь, в которую игрок уносит нового себя.*

## Ось самоосознания

### Завязка

• Игрок испытывает разовую эмоцию. Обычно мастера этого добиваются погружением в определенную стилистику, как в кино.

• Эмоция накаляется.

• У игрока случается переживание.

• Оно усиливается от сопереживания, разделения этой эмоции с другим.

### Основное действие

• Хитрый мастер подсовывает игроку конфликт.

• И после того, как игрок вляпался в его последствия оставляет место для осознания сделанного, обеспечивает рефлексивный цикл.

• После которого подталкивает игрока к пересмотру ценностей персонажа.

• Иногда мастера добиваются этого заготовленным «сюрпризом» – моментом внезапного осознания, что все совсем не так.

### Кульминация

• Пересмотр ценностей персонажа игрок не может сделать совершенно бесстрастно, начинает персонажу сопереживать и перестает понимать, где заканчивается игрок и начинается персонаж.

• И, если тут ввергнуть его в противоречие между внешними силами и внутренним осознанием, он попадет в отчаяние и не сможет принять тех рамок, в которых находится его персонаж. И изменит и его, и рамки, иными словами...

• Обретет свой катарсис.

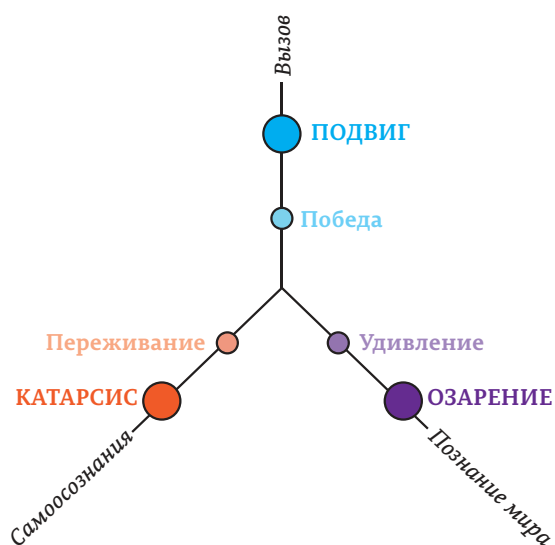
*Вы прослушали краткое содержание игр символической школы.*

## Ось познания мира

### Завязка

• Все начинается с вопроса, которым игрок (иногда сам, иногда с подачи мастера) начинает маяться. Важно, что это вопрос не о внутреннем мире игрока, а о том, как мир устроен.

Три оси и достижения на них





- Мастеру на этом этапе важно удерживать внимание игроков на удивительных свойствах мира, и сделать его изучение необходимым и увлекательным.
- Чтобы игрок продолжал, его надо подтолкнуть, предложить ему вызов, требующий что-то изучить. В этом месте хорошо бы он сформулировал первоначальную гипотезу.

#### **Основное действие**

- Ну и конечно, первый эксперимент должен привести его к ошибке.
- Этому он должен удивиться. Это, естественно, означает, что первый эксперимент заканчивается неожиданно не так! Удивительно!
- Для этого потребуется какой-то геймплей, позволяющий эксперименты, какие бы они ни были – политические, экономические, метафизические, химические или любые другие – ставить. Важно, что они должны быть сами по себе увлекательными и внутренне непротиворечивыми.
- Если мы все делаем правильно, ошибка чувствительная, и у нашего исследователя должен быть кризис. Он должен предположить, что его позиция ошибочна.
- Но или с внешней помощью, или от неизбежного внешнего давления, или от внутренней силы он должен переосмыслить ошибку, добавить к своему миропониманию нечто и сформулировать новую гипотезу. В этом месте ему должны открыться новые грани игры, которые таят новые факты, над которыми можно сделать новые наблюдения и новые предположения.

#### **Кульминация**

- Новая гипотеза должна удивительным образом подтвердиться (ну или у нас тут цикл к предыдущей стадии) и позволить ему сформулировать некоторый общий принцип.
  - Его можно развить дальше, объединить с выводами других игроков и уложить в целостное миропонимание.
  - Отлично, если новое знание придется отстаивать, доказывать и продвигать. Например, здорово поможет костер, с которого можно продолжать кричать, что да, вертится!
  - В этом месте его, по идее, должно стукнуть по голове озарение, что во внешнем мире все устроено похожим образом, и полученное знание универсально и применимо не только в игре. Важно, что это лично понятая и пережитая истина, которая именно поэтому не банальна!
- Вы прослушали краткое содержание игр школы социомоделирования!*

#### **Ось вызова**

##### **Завязка**

- Все начинается с того, что наш герой делает хоть что-нибудь. Отрывает пятую точку от стула.
- После этого его ждет удача. Или неудача.

#### **Основное действие**

- Которая его приводит к захвату лидерства. Или потере лидерства.
- Которая его приводит к победе. Или поражению.

#### **Кульминация и развязка**

- А вот дальше ему в любом случае придется сделать выбор, чем жертвовать – и принести в жертву кусок себя. Чтобы это привело его к подвигу, ему придется отказаться от себя предыдущего, положить на чашу весов что-то колоссально для него важное.
- И если это что-то изменить, ощутить себя героем. Возможно – посмертно. Возможно – напрасно погибшим.

Важно, что подвиг может быть более или менее «крутым» в глазах нашего героя и окружающих. Тут есть некоторая шкала:

- Если герой шел к заранее спланированной предсказуемой победе, это вряд ли кто-то назовет подвигом.
- Внезапная победа, давшаяся ценой невероятной ловкости и сообразительности, вопреки обстоятельствам и благодаря везению, иногда воспринимается как подвиг – в авантюрном смысле слова.
- Если это потребовало от героя сверхусилия – это уже вполне себе подвиг, как он обыкновенно рисуется в детской литературе.

Ну и далее есть вилка:

- Эпические легендарный подвиг в стиле «Песни о Нибелунгах» – все то же самое, но на фоне пылающего неба, Нагльфара, полчищ и рек крови.
- И, наконец, настоящий подвиг по Шварцу, требующий, в первую очередь, жертвы, самоотречения и перерождения героя.

Объемы статьи и сила собственной лени не позволяют нам здесь привести детальное описание мастерских инструментов, которые мастера применяют в перечисленных ключевых точках игр. Поэтому мы ловко отведем, сказав, что именно в этом месте и находится индивидуальная работа мастера.

#### **Между адом и раем**

Продолжим тему метаний между полярностями, которая со всей очевидностью видна на оси Вызова.

Вся логика действия на пути к подвигу – это путь по лезвию между победой и поражением. Чем лезвие острее, а амплитуда больше – тем подвиг вероятнее. Понятно, что перипетия должна нарастать, и цена победы и поражения на каждом следующем шаге должна быть все выше.

На двух других осях «естественный» путь не так явно вызывает к метаниям между полюсами перипетии. Скажем, на оси познания мира естественно будет использовать другую конструкцию. Мы имеем ввиду «Естественнонаучную

петлю» – Наблюдение/Гипотеза/Эксперимент/Выводы.

Но и для этой оси, и для оси самоосознания, вполне применимы те же методы, что и для подвига, просто потому что это самый надежный способ организовать расширяющую психику, нарастание напряжения.

Для оси познания мира надо организовать метания между пониманием и непониманием. Между ложными принципами и верными гипотезами. Между догматизмом и эмпирическим подходом. В общем, это драма учебного. Проблема в том, что для того чтобы ее организовать, нужно обеспечить глубину, целостность и непротиворечивость мира. И вместе с тем невозможно познать мир до конца. Это достаточно несложно сделать, если мастер заранее гораздо, гораздо лучше понимает модель мира, чем игроки. Обычно это означает, что он учитель в школе. Для взрослых людей такая разница в глубине понимания часто недостижима. И тем интереснее и ценнее те игры, в которых мастерам удается совместно с игроками создать такой мир, который, с одной стороны – живой, а с другой – остается непознанным как для игроков, так и для его создателей-мастеров.

Тогда игра – внезапно – может начать предъяслять Осознание не только тем, кто играет, но и тем, кто рамку игры и границы мира удерживает. Мастерские катарсисы и озарения тоже случаются (при том, что подвиг мастерский вечен и на любой игре присутствует несомненно).

Ну и, наконец, для оси самопонимания надо обеспечить метания между радостью и болью. Между бесконечной верой в себя и бесконечной пропастью падения и проигрыша. Между любовью и ненавистью. Максимальную бурю эмоций надо игроку обеспечить, и чем полярнее – тем лучше. Некоторые умельцы утверждают, что такое с персонажем сделать невозможно, каким бы глубоким ни был вроллинг. И что самый верный способ обеспечить игроку катарсис – это заставить его пережить все это по-настоящему, притащив в игру его настоящую жизнь. Актуализировав его страхи и увлечения, его настоящие влюбленности и неприязни, столкнув лбами конкурентов по жизни и т.д. и т.п.

Бог им судья. Катарсис, возможно, и случится – но последствия такого катарсиса могут иметь необратимые последствия в реальной жизни. А игра же по определению должна быть полигоном безопасного приобретения опыта. А мастера – по определению – должны руководствоваться мастерской этикой, и не ставить над живыми людьми экспериментов, на которые те согласия не давали.

Единственный, кто вправе притащить свою собственную жизнь в игру – это сам игрок. На свой, собственный,

страх и риск.

## Суперпозиции

*«Смешать, но не взбалтывать»*

Или взбалтывать. Один хороший человек, глядя на наши оси, сказал, что он уверен, что Путь игрока в игре – это путь шара на бильярдном столе. Он не линейен, скорее – хаотичен. Игрок катит своего персонажа по зеленому сукну игровой реальности, ограниченной рамками правил и мифа игры. Сталкивается с другими, рикошетит от бортов. Перепрыгивает с оси на ось и путешествует в пространстве между. Проживает свою короткую персонажную жизнь (мастера в это время делают его жизнь интереснее и уверенно/азартно/остервенело трясут столом, применяя мастерские воздействия на ход игры).

В принципе, событийный ряд игры и пути игрока в ней можно спроецировать на любую ось. Как мы уже говорили выше, внутри у Homo Ludens все настолько перемешано и неотделимо, что в каждой точке игры можно найти проявления и самоосознания, и познания, и вызова. Мы можем уверенно подталкивать наши шарики в сторону Подвига, а с ними на полпути внезапно случится Катарсис. Или Озарение. Или все сразу.

По большому счету игрок вынесет из игры свое, как бы старательно мы в нее что-то не вкладывали. Мы очень явственно словили этот эффект на РМЛ, на рефлексии проведенных там игр. Мастер задумывал игру про Подвиг – игроки в массе своей сидят в Катарсисе и Озарении. Игра была про Катарсис – но в ней было место для Подвига, и именно тот факт, что на Подвиг силенок не хватило, и ввел игроков в катарсис уверенно и наверняка.

Вот такая сборная солянка...

*Статья закончилась, а мы ничего не успели. Мы не рассказали мастерских приемов, с помощью которых можно добиться этих точек. Мы не привели толком примеров. Мы не описали игроцкий опыт переживания этих точек. Мы не разобрали ошибок. В статью не влезла развернутая критика подхода.*

*И да, мы таки не смогли выйти за границы РИ-метода.*

*Но мы хотим надеяться, что мы рассказали о координатах, в которых про все про это удобно говорить с такими же как мы – мастерами. Мы больше всего любим диалог – обмен собственным содержанием. И надеемся, что в таких терминах нам с тобой, дорогой читатель, дочитавший аж до самого конца, будет что обсудить.*

*Возможно, все это приведет когда-нибудь к тому, что все эти детали мозаики лягут в картинку, и из этой сырой теории родится методика.*

*А пока наступает счастливый конец.*



Андрей Андрюшков (Марк)

## Второе дыхание, или манифест худкритика

*«Проверить себя, свою силу в поступке» (Достоевский, 2012)*

**Х**удожественная критика ролевых игр<sup>1</sup> – дело мучительное и, кажется, неблагодарное. Это дело для идиотов. Действительно, только обреченные на идиотство люди могут четыре года подряд убеждать себя и других в том, что это дело не только полезное, но и необходимое, теряя соратников, терпя безразличие и заставляя себя не замечать очевидные вещи.

Например, не замечать того, что и без всякой художественной критики, ясно, что есть хорошие и есть плохие ролевые игры.

Не замечать, что мастерам (даже хорошим, культурным, образованным) ролевых игр (даже хороших, культурных и образованных) все равно намного приятнее и важнее всеобщее ВАУУУ после игры, нежели нудный разбор их замысла и средств реализации.

Не замечать, что четыре года подряд малочисленное сообщество «худкритиков» занято тем, что заставляет друг друга писать рецензии, а потом их читать.

И многого другого не замечать, такого, что если заметить, то руки опускаются, и моментально находится множество других наиважнейших дел.



Но, допустим на мгновение, что я все это заметил и вынес себе и всей идее художественной критики ролевых игр неутешительный приговор в экономической несостоятельности. Означает ли это, что я перестану этим заниматься? Отнюдь нет: все эти симптомы «неконкурентоспособности» – показатель правильно выбранного пути. И позвольте это вам обосновать, стараясь выдерживать жанр манифеста.

### Территория ролевых игр: это вам не-ВАУ

Художественная критика противостоит ВАУ-рефлексу точно так же, как искусство противостоит развлечению. Кстати, если человек не может различить искусство и развлечение – это симптом определенной духовной болезни. В сообществе ролевиков эта болезнь очень распространена. Но, в то же время, именно ролевики имеют уникальный опыт такого противопоставления, когда, вернувшись в мир после настоящей игры, остро переживаешь неправильность мира, отсутствие некоторого нравственного принципа, который ты видел воочию на игре и пережил на себе и прожил себя в нем. После такой игры понимаешь, что на игре ты жил реальной духовной жизнью. Тоже мне развлечение – когда душа наизнанку вывернута.

Духовная жизнь реальна, но видимой и переживаемой она становится средствами искусства. Те, кто умеет создавать игры, на которых получается реальное духовное со-бытие людей, должны быть приравнены к величайшим художникам, композиторам и режиссерам. Такие произведения искусств, конечно, тоже могут вызывать ВАУ-рефлекс, но вообще-то они требуют понимания. Вот именно это понимание духовного содержания ролевой игры и является делом художественной критики.

Пропагандируя институт художественной критики в ролевом сообществе, лично я хотел сказать: «Друзья, давайте, не теряя приятельских связей, разделимся. Вы – перестаньте лицемерить и стыдиться своей веры в ролевые игры как источник духовного развития, не искушайте положительных отчетами и требуйте от себя и от других труда понимания. А вы – перестаньте лицемерить и стыдиться того, что вы так изысканно развлекаетесь после тяжелых трудовых буден. Главное – не надо смешивать». Мухи отдельно, а котлеты отдельно.

Художественная критика оправдана как форма борьбы за иерархию культуры. Всемирное смешение высокого

и низкого, продажного и бесценного, пошлого и нравственного – это питательная среда потребительства как формы жизни. Что мне с того, что индустрия развлечения тоже требует определенного мастерства? Мастерство совращения малолетних, мастерство манипуляции сознанием, мастерство заработать деньги на страстях людей... Все эти пыльные вселенные – в огонь, анафема и катафема им.

Я искренне не понимаю, что здесь может быть непонятного. Каждый мастер ролевой игры отдает себе отчет в том, что и зачем он делает. Если ты создаешь мир с вратами в духовное идеальное пространство, ожидая от игроков отдачи перенести этот опыт в мир или хотя бы запомнить и оценить это, то тебе нужен опыт критики твоей игры, расшифровки твоих символов и художественных средств, оценки того, что получилось, а что нет.

### Духовная брань с бизнес-мутантами

Понимаете, мы с вами очень счастливые люди: мы наблюдаем изнутри процесс зарождения нового вида искусства, имеющего древние корни, но приобретающего форму и вид именно сейчас. Мы свидетели процесса, сопоставимого с появлением нового биологического вида. Все виды искусства имеют свою историю, свое начало и свой конец. Так же, как животные, как народы и государства.

Переживания некоторых авторитетных людей о том, что ролевое сообщество теряет динамику развития, на мой взгляд, вредны, поскольку приучают мыслить, что ролевые игры произошли от сообщества. Нет, все наоборот – это мы, ролевики, произошли от ролевых игр. Будет очень страшно, если для привлечения новой биомассы ролевиков мы начнем уродовать ролевую игру, адаптировать ее к потребностям молодежи или перепрофилировать ее в форму политических акций. Это будет самоубийство. Театр переживал разные периоды востребованности и популярности, но маргинальность средневекового театра была ему намного полезнее, чем мода на него в XIX веке. Не надо бояться маргинальности ролевых игр. Следует бояться их популярности.

То, что общественный спрос на ролевые игры падает, ставит диагноз обществу. То, что все больше ролевиков проводят ролевые игры для бизнеса, ставит диагноз ролевикам: скурвились, па... пацаны. Слышал я, что тут кто-то делал ролевую игру для крупного банка по обращению всех сотрудников в какую-то американскую философию

<sup>1</sup> Манифест о художественной критике ролевых игр, написанный по итогам «Комкона-2009» – [forum.rpg.ru/index.php?showtopic=100805](http://forum.rpg.ru/index.php?showtopic=100805) – Прим. ред.

счастья, адептом которой стал директор банка. Можете? – спросил банкир. – А то, ролевая игра и не то может! – ответили ролевики. Ролевой игрой называется все, имеющее внешнее сходство с ролевой игрой. Ощипанная курица, она же человек.

Но, пацаны, не надо своих бизнес-мутантов называть ролевыми играми. Есть же куча других милых названий, точнее выражающих суть происходящего: например, «веселый бизнес-тренинг», «клеветный корпоратив», «интерактивное обучение».

Вот именно для того, чтобы остановить процесс ложного именованья, вредно сказывающегося на развитии ролевых игр как искусства, и нужна художественная критика. Ее базовый принцип: если в ролевой игре нет идеального содержания, имеющего историческую культурную ценность, то это не ролевая игра и критиковать там нечего. Не надо думать, что речь идет о каких-то пафосных скучных моралях. Нет ничего бездуховнее, чем морализаторство. Идеальное содержание всегда имеет противоречивую, затененную оболочку, путь к глубокому содержанию всегда требует уникального усилия игрока в поле противоречий и неоднозначности. То есть игра-то сама может быть вообще про что-то далекое от духовности, а духовный акт рождается самой игрой игроков. Ведь собственно в этом и смысл того, что мы играем, а не заучиваем правила праведной жизни. Впрочем, об этом – в чем духовный смысл игранья как такового – лучше говорит Лора Бочарова, к ней и направляю любознательных.

### **Второе дыхание художественной критики: модель для пересборки**

Задача художественной критики – выделять те ролевые игры, которые являются образцами искусства. Почему же так случилось, что за четыре года художественная критика превратилась в практику написания аналитических разборов. Был написан канон рецензии, по которой можно шлепать аналитические отчеты с ролевых игр. Конечно, чтобы понять произведение, необходимо провести его анализ, но этого совсем недостаточно для понимания и для выделения культурной ценности той или иной ролевой игры.

Чтобы определить культурную ценность ролевой

игры, необходимо, выделив подлинное содержание игры (т.е. то, которое случилось, а не то, которое замышлялось), определить его место в культурно-исторической перспективе. Идеальное содержание ролевых игр всегда имеет образцы воплощения в других формах искусства или в других ролевых играх. Например, игры по литературным произведениям (даже по Мартину) обретают предметность для художественной критики в том случае, если происходит прирост понимания этого литературного произведения. НЕ субъективный прирост понимания («я раньше не читал и не понимал Достоевского, а теперь прочел и даже кое-что понял!!!»), а объективный – игра стала развитием содержания, разговором с исходным литературным произведением («может ли христианская любовь, любовь самопожертвования изменить капиталистическое сознание?»). Если игра просто сильно воспроизвела исходное содержание – это тоже невероятно ценно (например, понять и прожить принципы самосознания первобытного человека – это почти невозможно). Но это необходимо доказать, в сопоставлении с исходным содержанием.

Когда Алексей Семенов (МакДуф), чтобы обсудить «Вторую эпоху», стал восстанавливать идеальное содержание фантазий Толкиена, опираясь на различную критику и материалы писем Толкиена, он сделал первый шаг. Но второго шага не было сделано – определить, насколько «Вторая эпоха» играла в это содержание, а если нет, то почему.

Только так, ориентируясь в родословной идеального содержания мировой культуры, можно быть художественным критиком ролевых игр. То, что нас, худкритиков, немного, а те, что есть, часто ленятся, – это ничаво, бывает. То, что над нами витает ореол высоколобой элиты, вообще хорошо. Человек особенный, выделенный из общества своим несхожим поведением, т.е. собственно идиот в греческой политической терминологии, сегодня почти синоним человека культуры. Мы же люди, играющие с миром, а не поклоняющиеся ему.

Моя личная задача на этот год: выдохнуть и снова вдохнуть, пора сделать пересборку, отнеся общую усталость на счет временного перевеса противника на поле брани. Со вторым дыханием обрести жесткую позиционность и никаких компромиссов с ВАУ, мутантами и адаптерами. Перейти в наступление и держать фронт, благо есть с кем.

#### **Игры**

• **Вторая эпоха: Время легенд.** 2010. Центральный регион. МГ «Второй эпохи». – [secondage.ru](http://secondage.ru)





## Являются ли ролевые игры искусством?

**Т**акой вопрос задаёт себе участник ролевого движения, уставший от длинных и неоднозначных формулировок. Подобно тому, как понятию «культура» существует великое множество определений, порой противоречащих друг другу, так и ролевые игры очень часто получают множество определений, либо неполных, либо неточных. Кроме того, в связи с тем, что сами ролевые игры развиваются и меняются, то и определения перестают быть актуальными. В этой статье мы пытаемся провести анализ, могут ли ролевые игры называться искусством.

Для начала, уважаемый читатель, давайте честно скажем, что любому участнику движения было бы удобно и выгодно, чтобы общество признало РИ искусством, так как такая позиция упростила бы отношения с людьми вне движения, повысила бы статус движения в глазах общества и была бы подспорьем в решении части административных вопросов. Задачей этой статьи не является доказать общественности, что РИ имеют какие-то особые права или требуют к себе какого-то специального отношения. Мы постараемся понять, к какому виду искусства ближе всего РИ, выделить критерии оценки такого искусства и по этим критериям определить жанровые, тематические или другие особенности РИ.

Из всех существующих видов современного искусства к ролевым играм ближе всего акционизм. Макс Фрай<sup>1</sup> даёт достаточно доступное и точное определение перформансу, хэппенингу и акции, на эти определения мы и предлагаем опираться в дальнейшем:

*«Перформанс (performance) – ... это, конечно, не театр, но участники перформанса, как и драматические актеры, заранее знают, что и в какой последовательности им следует делать, с чего начинать и чем заканчивать.»*

*Хэппенинг (happening) – ... художественное событие, лишённое и драматургии, и даже цели. Здесь о сценарии и речи не идет, никто из участников не может знать заранее, как будет развиваться событие и когда оно закончится. Все абсолютно непредсказуемо.»*

*Акция же, в отличие от перформанса, обходится без сценарной драматургии; а в отличие от хэппенинга – подразумевает наличие определенной цели. То есть, акционист далеко не всегда может предвидеть, как именно пройдет его акция, но он непременно знает, зачем он ее делает и какого результата (эффекта) хочет добиться.»*



Wonderland - удобное пространство для самовыражения (Алиса, Другая страна, 2011)



Зачастую события ролевой игры напоминают перформанс (Осе, 2012)

Таким образом, ролевые игры достаточно близки акционизму. Для художественных произведений сегодня важнее, что именно произошло в голове у реципиента, адресата, зрителя, игрока, чем то, что именно сотворил художник. Эффект от хорошей игры – это мысли и чувства, которые дадут плоды не сразу, а, возможно, через много лет.

Здесь проявляет себя ещё одна черта, которая сближает РИ и искусство. Когда мы заходим в залы музея или выставки, мы говорим себе «я сейчас буду смотреть на искусство», настраивая себя на определённый тип восприятия, почти также как «я сейчас буду играть в ролевую игру». И в изменённом состоянии мы смотрим на кучу мусора, как на символ чего-то, и видим или не видим в этом что-то для себя. И на РИ мы смотрим на тканевые стены или на сосны и видим или не видим что-то для себя. Таким образом, игрок становится частью арт-действия.

Однако, давайте внимательнее рассмотрим цели РИ. Тут мы понимаем, что у каждой отдельной игры цели разные, не все они совпадают с целями искусства. Мы можем выделить 4 вида игр: коммерческие, развлекательные, образовательные и художественные.

- **Коммерческие игры** ставят перед собой следующие цели: соревнование клубов и отдельных игроков в различных достижениях на почве РИ, а также отдых.
- **Развлекательные игры** – отдых, развлечение, адреналин, может быть даже катарсис.
- **Образовательные игры** – образование, получение новых практических навыков и закрепление старых, саморазвитие.
- **Художественные игры** – построение художественного произведения, сотворчество, самовыражение, катарсис.

Многие читатели заметят, что подобное упрощение не совсем удобно, так как всё-таки, большинство игр совмещают в себе черты нескольких перечисленных групп. В этом нет ничего страшного. Как раз такая неоднозначность приближает игры к искусству ещё больше. Художник создаёт произведение, чтобы продать его, а созданный шедевр вдохновляет людей и становится «чистым» искусством. С нашей точки зрения, такая мультизадачность РИ происходит не из стремления организаторов, которые как раз стараются поставить перед собой достаточно чёткие цели, и даже не из-за множества трактовок игры участниками, а из-за природы самих ролевых игр. И здесь нам поможет теория современного искусства. Анатолий Осмоловский<sup>2</sup> в радио-передаче «Ночной раут» на Ра-

дио России перечислил несколько необходимых условий для того, чтобы что-либо назвать искусством:

*Должен наличествовать художник. При этом Анатолий против самопровозглашённых художников, художник должен быть признанным.*

**Зритель.** *Написанное в стол – творчество, но не искусство. Само произведение. Даже если это звуки, которые издавал автор в течение 80 секунд в метро.*

**Медиум.**

Йозеф Бойс сказал, что «каждый человек – художник». Что даёт нам возможность считать, является ли человек художником или нет – решает общественность. А, следовательно, решать это можно только после оценки произведения. Если игра признана искусством, то мастера – художники, если нет, то мастера – не художники. Для ролевых игр зритель и игрок – это одно лицо. Что характерно и для многих деятелей акционизма, кстати. Само произведение, т.е. игра, должно состояться. Но что же такое *медиум*?

В определении этого понятия разные художники включают разное: «Даже если отвлечься от фетишизации фигуры художника в современном искусстве, ясно, что художник и есть основной медиум искусства. Это особенно очевидно в тех случаях, когда произведение неотделимо от авторской телесности – т.е. в акционизме...» (Фоменко, 2002). Борис Гройс говорит, что медиум «локализуется вне человека – как текст, живопись или телевидение». В данном понимании «медиум» – это резонанс и все объекты и средства, которые были в него вовлечены. Т.е. когда кучу мусора принесли в белый зал музея, когда потом критик написал статью, когда у всех в умах появились мысли об этом событии, когда после посещения осталось что-то в голове – это медиум. Опять же ролевой полигон – это такое пространство, где за несколько суток твориться столько акций, перформансов и хеппингов, что не сосчитать. Т.е. РИ – это медиум современного искусства.

Подведём итоги. Современные понятия и термины держаться на авторитетах и общественных мнениях. Для того, чтобы ролевые игры были причислены к искусству, необходимо работать с общественным мнением и с авторитетами от современного искусства. Мы определили, что у РИ и современного искусства общий подход к зрителю, у ролевых игр также есть черты акционизма и медиума современного искусства.

## Литература

- Фоменко. А. Живопись после живописи // Художественный журнал №40. – 2002 г.
- Фрай М. Арт-Азбука словарь современного искусства. – [azbuka.gif.ru](http://azbuka.gif.ru)

<sup>1</sup> Светлана Мартынчик, человек близкий современному искусству, ведущая собственный Интернет-словарь по современному искусству.

<sup>2</sup> Один из основоположников уличного акционизма и авторитетный современный художник.





Федор Слюсарчук (*Теодор*)

## Гуманитарный аспект ролевых игр



**Р**олевые игры – странное занятие. Действительно, с одной стороны – игры (что-то такое несерьезное), а с другой еще и ролевые! Что это за роли такие? Зачем это им роли, маски, когда надо быть собой, жить своей жизнью! Что-то тутстораживает... Нездоровое что-то... Как будто люди боятся быть собой и выбирают себе другие жизни... В общем – для слабаков и неудачников...

## Оправдание рефлексии

Пожалуй, все это верно. Все это так – если рассматривать ролевые игры как феномен социальный. При рассмотрении в социальном аспекте ролевые игры – это такое субобщество, в котором социальная организация подчиняется нормам, отличным от традиционных существующих в обществе. При этом социальная структура в том или ином виде присутствует, понятие статуса существует, только вот критерии успеха и механизмы достижения оно – другие, непонятные...

Трактовка очевидна: люди, неспособные побеждать по правилам игры, принятым в обществе традиционном, создают псевдообщество – с другими правилами, в рамках которых они могут быть успешны. Грубо говоря: не умеют зарабатывать деньги и делать карьеру – вот и придумывают себе общество с другими нормами и показателями статуса, которым их натура может быть адекватна и в которых может произойти их личностная реализация. Иначе зачем им игры? Действительно, зачем?

Это не очень популярный вопрос в ролевой среде. Как и в любой другой среде – любой рефлексивный вопрос. Рефлексия собственной деятельности всегда мучительна. Действительно, где искать основания для нее, а значит и для себя? Обычно удовлетворяющими, считающимися рациональными ответами на эти вопросы становятся апелляции к общим культурным основаниям: «Зачем ты устраиваешь революцию?» – «Для счастья человеческого» – «А, тогда понятно». Понятно, потому что культурная норма, на которую последовала ссылка, помечена в общественном сознании как приемлемая. Очевидно, что приятие обществом какой-то деятельности зависит от соответствия этой деятельности определенному общественному стереотипу.

С другой стороны, крайне редко деятельность, в которую вовлечен достаточно большой сегмент общества, не имеет значимых культурных оснований. Деятельность возникает только в том случае, если она эмоционально оправдана, то есть приносит субъекту деятельности необходимые ему эмоции. Но эмоции, способные инициировать деятельность в наши дни, так же инициировали деятельность и в прошлые века. Как правило, они уже оправданы одной из культурных традиций. Да и виды деятельности, основанные на одних эмоциональных посылах, чаще всего схожи в своих целях, хотя могут различаться в методе. Поэтому практически любая деятельность, существующая в нашем обществе, так или иначе,

есть продолжение какой-либо культурной традиции, берущей свое начало много веков назад.

Таким образом, деятельность редко не имеет принимаемых обществом культурных оснований. Поэтому проблема социализации есть проблема описания деятельности на языке принимаемой обществом культурной традиции. Крайне важным является тот факт, что после такого описания деятельность становится не только принимаемой, но и социально-полезной. Стоит только описать спорт не как «рукоташество и дрыгоножество», а как «соревнование наций на спортивных аренах, а не на полях сражений» (то есть в традиции гуманистической), как он сразу принимается всем обществом, да еще и действительно утилизирует национальную спесь. Чтобы общество использовало, оно должно понять. Процесс же понимания – процесс сведения к принятым основаниям.

Мне представляется, что существует **необходимость рефлексии ролевых игр**. О рефлексии я говорю здесь как об описании ролевой деятельности на языке одной из традиций, существующих в культуре (и идентификации ролевых игр в рамках этой традиции).

- Во-первых, это **рационализирует деятельность по созданию игр**. Станет так или иначе понятным, что является их целью, а значит, появится возможность рационально выстраивать систему задач и средств решения. Это также создаст единое языковое пространство, в рамках которого рациональная коммуникация станет возможна. Попытки создания ролевых словарей кажутся мне неудачными именно потому, что термины не существовали в рамках целево-определенной деятельности и поэтому не обладали функциональностью.

- Во-вторых, такая культурная рефлексия даст **возможность чувствовать себя носителем великой культурной традиции**, понимать себя через нее, а не стыдливо замалчивать свою причастность к ролевым играм.

- Ну и в-третьих. Такая рефлексия даст **возможность коммуникации с обществом**. И не только для того, чтобы общество не проводило репрессий по отношению к ролевому сообществу, но и чтобы быть реализованными в обществе через ролевые игры, а также, чтобы ролевые игры стали социально-значимым явлением, от которого социум что-то приобретает и которому социум что-то дает. Это возможность, использовать ресурсы социума в целом, а не крохотной его части. Это возможность быть в рамках общечеловеческой истории, а не вне ее.

Итак, предположим, что такая рефлексия действительно необходима. Но в каком аспекте стоит ее проводить? То есть через призму чего стоит рассматривать ролевые игры, как объект какого типа? Общество традиционно рассматривает их как объект социальный – то есть выделяя в нем социальную структуру, нормы, статусы, социальные роли и прочее. Но рассмотрение ролевых игр именно в этом аспекте обусловлено гипотезой о приоритетном для любой личности социальном статусе. Отсюда и трак-

товка ролевого сообщества как суррогата «общества обыкновенного». Сведение ролевых игр к таким культурным основаниям обществом понимается. Однако такая трактовка, в силу своего очевидного негативного эмоционального наполнения, не только создает проблемы ролевому сообществу, но и не дает обществу использовать игры в своих интересах. Доминирование социологической интерпретации – вещь привычная, но не самоочевидная. Представляется, что существуют и другие подходы к анализу ролевых игр.

Итак, перед нами стоит задача рефлексии ролевых игр в таком виде, чтобы, с одной стороны, соответствовать той эмоциональной и смысловой полноте, которая в них существует, а с другой – произвести эту рефлексию в рамках принимаемой обществом культурной традиции. К тому же важным представляется не упрощать излишне смыслы, имеющиеся в ролевых играх. Тенденция интерпретировать ролевые игры через «досуг», «хобби» или, иначе говоря, через «убийство свободного времени», конечно, способствует снятию проблем, существующих в отношениях «общества обыкновенного» и ролевого, но отнимает у ролевых игр шанс завоевать достойное место в истории человеческой культуры. Далее мы попытаемся дать трактовку, как нам кажется, соответствующую заявленным требованиям.

### **Ролевые игры в гуманитарном аспекте**

Альтернативным социальному аспекту рассмотрения ролевых игр является аспект гуманитарный, то есть тот, где объект рассматривается не через социальную структуру и нормы, а через проблематику человека. Мы предлагаем рассмотреть ролевые игры не как явление, порожденное необходимостью «другого общества», а как явление, порожденное необходимостью «другого человека». В данном случае под желанием «другого человека» мы имеем в виду желание найти, понять и ощутить себя в рамках другого культурно-антропологического типа.

Отличие ролевого антропологического типа от традиционного, на наш взгляд, заключается в том, что человек ролевой существует (или стремится существовать) в рамках мультикультурности и мультиидентичности. Этот человек воспринимает себя не только через неизменные, современные ему социокультурные мифы, роли и паттерны, но и через мифы возможные, существующие в рамках других культур. То есть сдвиг от человека традиционного к человеку ролевому есть сдвиг от человека абсолютного (в рамках своего социокультурного бытия, осознающего свою личность как некую неизменную данность) к человеку релятивистскому, к человеку, осознающему возможность своего бытия в рамках другой социокультурной и личностной данности.

Представляется, что такой антропологический сдвиг, следует объяснять в контексте радикального изменения картины мира произошедшей в XX веке. Работы Гейзен-

берга, Гёделя, Эйнштейна перевернули представления о мире, упразднив абсолютность бытия, положили начало формированию нового мировоззрения, основанного на релятивистской онтологии. Эти изменения коснулись представлений не только о законах мира, но и о законах познания. Изменение же представлений о процессе познания неизбежно повлекло изменение в представлениях об отношении человека и мира, а значит, изменило и самоидентификацию человека. Таким образом, в XX веке не только родилась другая вселенная, но и началось рождение другого человека.

Релятивизм в физической картине мира утвердился сравнительно быстро. Уже к сороковым годам XX столетия неклассические модели прочно заняли свое место в системе современного знания. Что же касается социального знания и особенно общественного сознания, продвижение новых представлений о мире происходило значительно медленней. Но, очевидно, что такое изменение в картине мира, не могло не привести к трансформации представлений о человеке как таковом и в конечном итоге – к появлению нового культурно-антропологического типа.

Появление постмодернизма стало первым примером оформления нового «релятивистского» сознания, а значит, и человека. То, что новый культурно-антропологический тип начал оформляться через литературу, – вполне естественно. Искусство как традиционно существующая в обществе практика всегда была наиболее эффективной познавательной деятельностью, если объектом познания являлся человек. Ни позитивные науки, ни философия, не обладают теми возможностями изучения человека, которыми обладает искусство. Фактическая невозможность изучения человека методом традиционной науки произрастает из фундаментального противоречия между формальным характером научного знания (строгой определенностью формализованных, стоящих за символом) и невозможностью формализации человека. То есть чем выше уровень формализации языка, тем менее этот язык пригоден для описания человека.

Искусство – язык со сравнительно небольшим уровнем формализации. Любым символом, используемым искусством, – будь то изображение, текст или последовательность звуков – не имеет строго оговоренного смысла, а существует в контексте культурной традиции, и потому смыслы, стоящие за этими символами, не ограничены формальными рамками, а существуют как части практически неограниченной семантической сети (культуры в целом), что, естественно, дает возможность описывать на языке искусства сложные объекты, не имеющие формализуемых границ и свойств.

Но как бы ни был развит язык искусства, и как бы ни был талантлив тот, кто его использует, описание всегда неадекватно объекту. Художник всегда ограничен выразитель-

ными средствами, потому что они лишь до определенной степени способны передать человеческое бытие, включающее в себя, в том числе развитие, рефлексию и волю. Именно потому что человек не статичен, способен к осознанию, в том числе и собственного мышления, и главное – наделен волей, описание его становится невозможным. Как выразить этот медленно упорядочивающийся хаос в процессе рефлексии или способность отвергнуть рефлексию волевым усилием? Искусство способно описывать эти ситуации так, чтобы передать ощущение от них, но не способно создавать когнитивные их описания. И это понятно. Человек всегда больше чем любой язык. Символы языка всегда неадекватны человеку.

Но... Человеку адекватен человек. Поэтому существует возможность в качестве выразительного средства использовать человека. Собственно, это и является содержанием деятельности ролевых игр, если их рассматривать в гуманитарном аспекте и в методологии искусства: создавать произведения искусства, в качестве выразительного средства используя человека. Используя не так, как он используется в театре, то есть лишь частично (человеческое тело воспроизводит понимание персонажа, существующее у режиссера и актера), а таким образом, когда выразительным средством была бы и человеческая воля, и человеческая рефлексия его собственного мышления и развития. Очевидно, что сюжеты, создаваемые так, что у персонажей существует и рефлексия, и воля (не их описание и внешние проявления, а во всей полноте и естественности, как часть человека) обладают большей и эмоциональной, и когнитивной ценностью, чем создаваемые в рамках любого другого искусства. Эмоциональной – так как сюжет реализован средствами более адекватными человеку, чем изображение, текст, последовательность звуков, осознающее и чувствующее тело... Когнитивной – так как состояния человека не только ощущаются, но и понимаются, вербализируются, потому

что у каждого участника этого произведения есть необходимость действовать – от этого действительно зависит его судьба.

Ролевые игры родились как традиционное искусство: из необходимости понять что-то о человеке, о себе. Но понять на ранее невиданном в искусстве материале: на человеке в его полноте. В пространстве новой онтологии старые формы искусства более не удовлетворяют позыву к самопознанию, существующему у человека: теперь человек не должен быть понят как абсолютом, не должна быть вскрыта его неизменная природа... Человек должен быть понят в своей изменчивости, в своей относительности, в своей определенности культурой... Традиционное искусство пытается адаптироваться к этим задачам – насколько успешно, покажет время. Но возникают и новые формы искусства, в частности ролевые игры, которые потенциально обладают настолько сильным эмоциональным и рациональным содержанием, что традиционные формы блекнут.

Становящееся информационное общество – не есть исключительно иная форма социально-экономических отношений. Это иная форма социального устройства. И это иная форма человека. Искусство всегда было средством адаптации. Через него человек всегда осознавал себя в этом мире. Ролевые игры (потенциально) – мощный механизм адаптации общества к новому социальному устройству.

С другой стороны, это продолжение, наверное, самой значимой культурной традиции в истории человечества: традиции самопознания.

Пусть на сегодняшний день игры еще не обладают той гуманитарной ценностью, которую хотелось бы видеть. Пусть техника создания этих образцов искусства находится на стадии становления. Театр тоже начинался с паяцев и жонглеров. Сквозь все это проглядывают невиданные возможности. Важно только описать эти возможности на языке, дающем нам как идентичность, так и перспективы развития.





Дмитрий Рощин (Ринглин)

## Событийность как составляющая ролевых игр



Сейчас многие занимаются критикой ролевой игры: как именно оценить игру или проект игры, чтобы сказать, что вот эта игра хорошая, а эта – не очень. Причем так, чтобы эта критика принималась слушателем и была конструктивной. В случае критики чего угодно другого мы всегда критикуем не продукт целиком, а какие-то его «части». Глядя на картину, мы говорим о сюжете, композиции. Критикуя автомобиль, говорим о его мощности, экономичности, дизайне, удобстве. Для того, чтобы критиковать игру или же проектировать ее, нам тоже необходимо иметь такие «части». Если игра – это отдых на свежем воздухе, критиковать её мастеров можно только за АХЧ или кастинг, с точки зрения «с кем придется отдыхать». Причем то, чем игра будет именно для нас, в нашей субкультуре (а в перспективе, возможно, и в нашей культуре), во многом зависит именно от теперешней критики. Будем критиковать АХЧ, эту критику будут учитывать мастерские группы, и именно в этой части будут развиваться игры. И, возможно, не будут развиваться в другом, или будут развиваться медленнее. Пока у нас не сложилось самого предмета «ролевая игра», существующие попытки критики игр в первую очередь формируют этот предмет, а уж потом выполняют все остальные функции критики.

Попытки критиковать игру как произведение искусства я во многом считаю полезными. Многие слова, которые уже прижились в критике РИ, такие как «тема» и «сюжет», происходят из области искусства и очень на них похожи по смыслу на оригинальные термины, хотя и не совсем. Но кроме этих критериев нужно вводить и такие, которые бы учитывали уникальность игры, если она есть.

Когда мы говорим об опыте, полученном на ролевой игре, мы можем сказать об опыте действий «внутри игры». То есть, рассказывая об игре человеку со стороны, мы всегда можем ему рассказать о спортивно-туристическом и образовательном аспекте игр, поскольку это то, о чем мы в состоянии говорить и что он в состоянии понять. Рассказать ему о специфически игровом опыте – опыте действия в игровом пространстве от лица персонажа – мы не можем. Поэтому для постороннего человека все игры одинаковы. Он не отличает плохую игру от хорошей, ему не интересно слушать наши рассказы о ролевых играх, ему не понятны наши критерии оценки. Нам самим, впрочем, они тоже не понятны. Рассматривая игру как искусство, мы можем частично пояснить ему эти критерии. Кроме того, необходимо описать те аспекты ролевой игры, которые отличают её от других явлений нашей жизни.

Игра отличается от привычных видов искусства тем, что подразумевает максимальное вовлечение игрока во вторичную реальность. Игрок не просто наблюдает, но активно участвует в разворачиваемом действии. На конвенте Мастер-Зилант 2009 участники постарались «схватить» этот аспект ролевой игры и назвали его «событийность».

Человек в игре, бесспорно, получает некий опыт. Этот опыт может быть не связан непосредственно с игрой, но нас сейчас интересует именно тот опыт, который человек получает, действуя в игровом мире от имени персонажа. Человек живет в собственном мире, где существуют только знакомые ему вещи. Благодаря этому он может как-то действовать, но это же и ограничивает его действия рамками его личного опыта и представлений. Событие – всегда некое столкновение с реальностью, которое вынуждает человека пересмотреть свои представления, оно расширяет его мир, увеличивает его опыт. Здесь можно говорить о «прорыве», «выходе за границы», «расширении жизненного мира», и здесь сразу возникают очень интересные вопросы связи полученного таким образом в игре опыта с реальной жизнью, о средствах его переноса в реальную жизнь и о том, можно ли проектировать получение игроками определенного опыта и как это делать.

События, происходящие в игре, можно назвать игровыми событиями. На «Мастер-Зиланте» (2009) было предложено считать событие основой единицей игры. Чем больше событий произошло на игре и чем «лучше» они были, тем лучше игра. Слово «лучше» можно взять в кавычки, поскольку у нас нет пока критериев для сравнения двух событий.

На игре (под «игрой» в этом тексте я буду понимать только жизнь и действия человека от лица персонажа в игровом пространстве) с человеком происходят происшествия, которые формируют переживания, а значит – влияют на человека. Здесь я попробую рассмотреть структуру события в том смысле, как оно появляется и какого типа оно бывает. Речь пойдет только об игровых происшествиях и событиях.

Словом **происшествие** я буду обозначать этой статье все, что происходит в игровом пространстве с игроком, действующим от лица персонажа (далее – просто персонажем или игроком). Некоторые из происшествий являются (становятся) событиями, а некоторые нет.

Происшествие, случившись, провоцирует у игрока некое состояние души или некий процесс, происходящий душе. Игрок **переживает** происшествие внутри себя, причем как в конкретный момент, так и после – ретроспективно. Происшествие должно быть значимым для игрока. Если происшествие не замечено игроком или не вызвало у него никакого отклика, переживания нет.

Это переживание остается уже в нашей душе. Кроме того, что оно остается или не остается в памяти, оно начинает неким образом влиять на нас, формировать наш внутренний мир, нашу личную историю. Есть несколько путей для этого. Все они могут быть использованы, и все они на самом деле используются. Имеет смысл говорить только о преимущественном использовании того или иного пути в каждом случае.

Самое простое, что можно сделать с игровым переживанием – это ничего с ним не делать. В этом случае

оно никуда не девается и может быть загнано в место, которое психологи называют бессознательным. То есть это переживание остается в человеке, влияет на него, но сознанием этот процесс никак не отслеживается. Я не могу сказать, как именно не переработанные игровые переживания влияют на игрока. Но могу поделиться наблюдением, что игроки с большим стажем игр, не привыкшие ничего прорабатывать, несколько отличаются от остальных в сторону некоей «странности». Объяснить это можно тем, что игровые переживания могут быть достаточно сильными и иногда достаточно травмирующими. В качестве аналогии можно привести людей, попавших в катастрофу; полученные ими переживания отражаются на их психическом здоровье. В отличие от катастрофы или другой тяжелой ситуации, в которую ни один человек не хочет попасть добровольно, на игре мы охотно играем в довольно страшные вещи. В случае реальных стрессов человек как-то пытается проработать полученные впечатления, причем иногда ему для этого требуется специальная квалифицированная помощь. Бывали также случаи, когда на игре человек получал настоящую душевную травму, а потом долго отходил или вообще лечился.

Таким образом, нам нужно что-то делать с игровыми переживаниями хотя бы в рамках некоей техники безопасности. Но переживания не плохи сами по себе. В случае если мы признаем ценность игрового опыта и даже делаем игры с учетом этого, переработка становится обычным действием игроков, а её организация – обычным действием мастеров.

У нас в культуре есть некоторое количество средств, позволяющих работать с реальными переживаниями. Прежде всего, мы можем их как-то осмыслить. Это значит, что человек начинает думать об обстоятельствах происшествия, о своих поступках, о поступках других и т.д. Он размышляет над происшествием с разных позиций (этики, медицины, экономики и пр.) и приобретает некое понимание того, что это было, зачем, какой смысл и последствия имело лично для него и других. Таким образом, это переживание меняет некие сознательные представления или встраивается в уже существующие.

Кроме этого, переживание может быть переработано

творчески. Что происходит в этот момент – никто не знает, но из «непонятно чего» получается «нечто», с которым уже вполне можно работать. Результатом творческой деятельности может быть что угодно. Часто это бывает некое произведение (текст, музыка, танец, вещь и др.). Часто это бывает некое внутреннее изменение человеком самого себя. Поскольку творчество присуще человеку, оно, видимо, присутствует и в других способах переработки.

Кроме этого, я полагаю, что у нас есть и вполне естественные способы переработки наших переживаний. Это таинственный процесс, с помощью которого мы вообще приобретаем опыт, не используя для этого каких-то специально осознанных в культуре средств. Бытие, таким образом, влияет на сознание, но и сознание тут работает не пассивно, а как-то трансформирует влияние бытия.

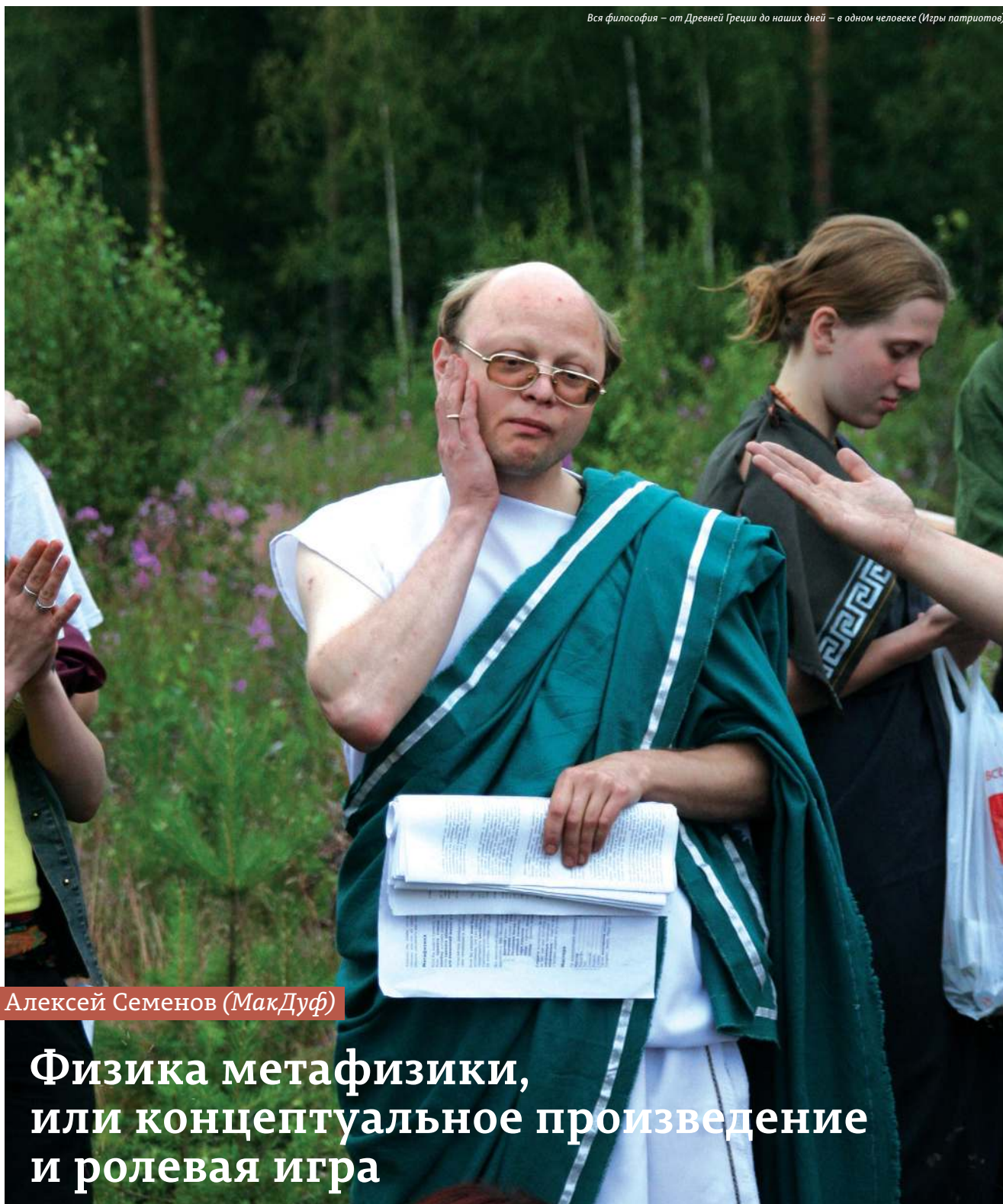
Будучи переработанным частично или полностью переживание перестает или частично перестает «довлеть». Оно оседает уже в сознании, и мы можем говорить уже не только о переживании, а ещё об **опыте**, через который происходит развитие. Если проход от происшествия к опыту произошел (неважно каким путем), можно говорить о том, что произошло **событие**.

Итак, у нас есть структура события: **происшествие – переживание – переработка – опыт**. Если эта цепочка была пройдена, можно считать, что игрок не зря был на игре (а не пошел, к примеру, в театр). Если цепочка пройдена человеком не до конца, переживание просто отпечаталось в памяти игрока и там осталось. Игрок с большим грузом подобных «непроработанных» переживаний встречался всем, кто имел дело с РИ. В целом он напоминает человека, который только что пережил личное несчастье и не может думать и говорить ни о чем другом, только вместо несчастья он думает и говорит о том, что произошло на игре. В таком случае, зря он не пошел вместо игры в театр.

Сейчас, в 2012 году, уже довольно много мастерских групп вполне сознательно стараются насытить игру событиями (иногда даже не вполне игровыми) и нацеливаются на приобретение игроками некоего опыта, связанного с игровым действием. Полагаю, что дальнейшее движение по этому пути позволит реализовать и прочие, заложенные в ней самой, возможности ролевой игры, не сводя её к другим видам человеческой деятельности.







Алексей Семенов (МакДуф)

## Физика метафизики, или концептуальное произведение и ролевая игра



Тематика ролевых игр в настоящее время расширилась до беспредела. Она беспредельна, то есть: играют во все, от дурацких анимэ до античных философов, и это закономерно и нормально (когда б вы знали, из какого сора...). Мировое искусство освоило в качестве тем все сферы человеческой деятельности и уже закончило осваивать само себя, и теперь не очень знает, что делать дальше, хотя при этом остается интересным. – Почему? Видимо, потому что дело не только в мясе (которое может быть сколь угодно разнообразным, но все же список употребляемых в пищу тварей ограничен), но и в мозгах. Вернее, в уму.

Для тех, кто данное положение в ум берет, продолжаю.

Не стоит сомневаться, что в ролевой игре важно не только то, во что играют, но и то, как играют. Привести пример несложно: игру делают по одному и тому же «Властелину колец» тысячи раз, однако, из тысяч едва сотня наберется хороших. Скажут тут мне некоторые, что «хорошее» – оно для всех свое. Оно так в каком-то смысле, но никто не будет отрицать, что это самое «как» – вещь важная. «Как» определяет это самое своё в игре не менее, а то и более, чем «что».

Ну, вот и я о своем, об искусстве. В искусстве это «как» тоже важно, и одно без другого не бывает. Но то, как делается произведение, обычно оставляется там, за кадром, за рамкой. Зритель видит конечный результат и оценивает его согласно своему вкусу: нравится или не нравится, хорошо художник корову намалевал на картине, плохо ли (желтоватую зачем-то, коровы такими не бывают), или чушь какую-то вообще тут присобачил – скрипку вдвое больше коровы. И корова не на лугу, а висит в пустоте. Такой художник, конечно, плохой, даром, что теперь все знают, что это Казимир Малевич. И один писатель тоже вот плохой, написал про какого-то аццкогосотону и небритых карликов – не бывает такого, глупости, да еще про добро и зло, свет и тьму талдычит в трех томах, как пономарь в церкви, никто такое читать не станет из тех, кто нормальный. Писатель этот – Толкин, конечно.

Примеров много. Разумеется, теперь так никто не считает (хотя вот насчет Малевича я сомневаюсь в характере умонастроений – подозреваю, что большинство и впрямь считает, что мазня, а не художник). Зачем я вообще про это? – В предшествующих двух абзацах я описал «что». И, если бы фамилий творцов в конце не приписал, совершенно неизвестно, может, и вправду описанное произведение – чушь, а не искусство. Фамилия автора сразу говорит нам, что нет, не чушь. Не потому что это придает статус, а потому что становится понятно, как это сделано, по имени автора узнается авторский почерк. Стало быть, произведение не просто сделано, а с замыслом, умыслом, по-особенному скреплены все детали и предметы произведения. То есть, имеется концепция, логика. И она тоже привлекает, и она нра-

вится, имеет значение – не просто как окончательная мораль, дескать, этим автор нам хотел сказать это и это, а больше ничего не хотел. Эта внутренняя логика произведения важна сама по себе, а не как лишнее подтверждение чего-то уже заведомо известного, и она же в связи с логикой обыденной, бытовой, утилитарной. Именно она делает произведение живым и многоликим, не сводимым к окончательной и неизменной морали. – То есть, у выдающихся произведений есть своя, особая, эстетическая логика, от которой зритель может получать удовольствие, которая его как-то будит, тормозит, заставляет думать, жить торопиться и чувствовать спешить, действовать нестандартно, не по норме, неформально. – За эти качества быть нестандартными, вообще-то, мы и ценим людей.

Итак, автор произведения представляет нам некий уникальный план связей между деталями произведения, предметами, действующими лицами, идеями, образами, действиями. План, который внутри себя логичен и каким-то образом связан с логикой обычной жизни, с жизнью зрителя вне произведения. Поскольку так, то произведение включает в себя зрителя, вносит в его жизнь некий иной план, иную логику, показывая, что его привычная формальная житейская логика не так уж логична и даже поверхностна и слаба, мало на что годится сама по себе и является лишь частью чего-то большего, в чем место есть не только функциональному, но и другому – эстетическому, неформальному. И что эстетическое вполне может включать в себя функциональное и задавать ему совсем другие, неожиданные смыслы. Традиционная, рациональная логика действует внутри концепции произведения, но действует подчиненно, внутри логики иррациональной, иногда абсурдной с точки зрения «здорового смысла», охватывающей всё то пространство произведения, которое порождается концепцией. Но если есть другие, не обыденные смыслы самых простых вещей и действий, то человек не только функционален, а способен найти для себя совсем новые горизонты жизни, в которых можно действовать совсем не так, как раньше. Надо только этот горизонт увидеть. Этот горизонт и называется концепцией, а произведение, которое его представляет, – концептуальным. В таком произведении решающее значение имеет даже не столько оно само как результат, а тот нетривиальный, нестандартный и неутилитарный план жизни, который оно открывает.

### Концептуальное искусство, и зачем оно нам надо

Такие нетривиальные планы весьма интересуют тех, кто играет в ролевые игры, и, собственно, ради них в эти игры и играют. Где-то такой план присутствует слабо, ибо творец ничего такого не умышлял специально, а где-то – специально продуман. Там, где про-



думан, произведение оживает какой-то особенной, иной жизнью, что привлекательно, хотя часто и непонятно. – И оттого неясно, зачем и как в это играть. В применении к ролевой игре будем говорить только о литературе, кино и театре, ибо по живописи, скульптуре и архитектуре пока не играли. По истории игры активно делаются, но история для игры и в игре воспринимается нами как некая книга, театр или кино, то есть повествование, имеющее внутреннюю логику и эстетику, отличную от нашей обыденности. Также будем иметь в виду концептуальное искусство в вышеназванном широком понимании, а не в узком понятии концептуального искусства конца 60-х как определенном течении в рамках постмодерна. Концептуальным может быть произведение любого жанра и стиля – здесь жанровые и стилистические границы не играют роли, и как «продвинутое», так и «маскультурное». Важно то, что на первое место выступает замысел, проект (концепт), который произведение нам представляет как свидетельство работы этого концепта, но концепт живет не сам по себе, он входит в жизнь только с этим произведением, и никак иначе. Интересно здесь не то, как сделано произведение технически – техника здесь диктуется не откуда-то извне, – но самим концептуальным планом, и оценка этой техники возможна только с точки зрения этого плана. Интересно, что концептуальное произведение работает с самыми, казалось бы, простыми, обыденными, повседневными, совсем не эстетическими и даже антиэстетическими вещами, включая даже маскультуру и китч. Но не просто включая: одной из своих целей оно ставит изучение и определение границы между искусством и жизнью, легко и произвольно изымая из жизни любой ее фрагмент и помещая его в пространство искусства. Именно в этом и есть сверхзадача ролевой игры, поставленной по концептуальному произведению: устройство иного, самоценного эстетического космоса, который не отделен от жизненного, утилитарного, но по-иному измеряет утилитарный, придает предметам другие смыслы, задает иные горизонты и дает новые возможности. Сверхзадача (идея), воплощенная в произведении и увиденная в нем, и составляет главное впечатление от ролевой игры, если суметь ее (идею) распознать. Помимо уже упомянутых Малевича и Толкина, можно привести немало примеров концептуального искусства. Это Джеймс Джойс, Гарсиа Маркес, Милорад Павич, Луис Бунюэль, Терри Гильям, Роман Виктюк и другие. – Скучно? Слишком серьезно? Напряжно? Запарно? Непонятно? – Ничего, не скучайте. Задача мастера все сделать так, чтобы не было скучно. В статье будут встречаться «умные слова»: «семантика», «семиотика», «смысл», «профанный» и т.п. По возможности, в ходе повествования будет пояснено, что именно имеется в виду. Тем не менее, уж коли мы взялись за кон-

цептуальное произведение, надо бы такие слова знать или хотя бы как-то понимать для себя их значение.

### Идея и концепт

Итак, перед нами стоит грандиозная задача: сделать ролевою игру по тому, что мы называем концептуальным произведением. Это может быть историческая хроника, литературное произведение, кинофильм, спектакль. Это может быть даже философское учение или религиозное мировоззрение. Это может быть длинно или коротко, смешно или трагично, легковесно или серьезно. Но это – концептуально.

То есть, в этом есть авторский замысел, который произведение только лишь выражает, доносит до нас – блестяще или слабо. В случае, если это concept art (доктрина «концептуального искусства» 60-х как отрасли постмодерна), то само произведение будет ничтожно по сравнению с замыслом. Для Гарсиа Маркеса произведение велико, но велик и замысел. В случае, скажем, с Виктором Пелевиным, произведение – это классная «телега», но сидит в ней не подлец Чичиков, а концепция современного человека в его сейчас и здесь, и за это «сейчас и здесь» мы и ценим Виктора Олеговича.

Перед мастером игры стоит задача несколько иная, нежели перед писателем или режиссером. Ролевая игра ограничена во времени и неповторима, имеет свои выразительные средства, которых нет у писателя или режиссера, но не имеет некоторых из тех средств, которые доступны им.

Самое главное, что у игры нет возможности ворот к уже сбывшемуся. – Мы можем еще раз пойти на спектакль, заново прокрутить фильм, еще раз перечитать роман, вернуться на десять страниц или двадцать кадров назад. Но игровое событие невозможно вернуть. Момент полученного игроком впечатления – единственный, и нельзя его упустить. Игра должна давать возможность увидеть этот момент, а игрок – подготовлен к тому, чтобы его увидеть, а не пройти мимо. Ролевая игра однократна. После остаются лишь материалы разработки (документированный концепт) и свидетельства впечатлений (фотографии, видео, мемуары, песни и т.п.), но игра живет как концепт в тех, кто в ней участвовал. Игра, как любое концептуальное искусство, предполагает именно сотворчество с автором, а не молчаливое и почтительное ему вняtie. Как отнесется игрок к тому, что его впечатлило, почему именно это, какой придать этому статус, он решит сам. Задача мастера не запрограммировать некие чувства игрока, не катить его по «мастерским рельсам». Задача – спровоцировать впечатлительное, нестандартное решение. Игрок должен получить удовольствие, которое состоит в том, чтобы шагнуть на ступеньку выше, чем та, на которой он был вчера.

Именно в этом задача концептуального произведения, и ролевая игра – тоже концептуальное произведение,

но другое, нежели первоисточник. Поэтому игра не должна быть инсценировкой произведения. Нельзя повторять все «как там написано». Нельзя даже моделировать все в некоем масштабе. Получится копия, которая, не имея в себе выразительных средств оригинала и имея свои особенные средства, всегда хуже оригинала: она лишена части того, что есть в оригинале, и лишает себя своего, оставляя за собой лишь ничтожную долю своих имманентных возможностей. А если помнить, что оригинал – концептуальное произведение, то опасность двойная: «фанат» произведения сочтет инсценировку жалкой копией. Те, кому произведение не очень понятно, так и не догадываются, чем же оно хорошо, и тоже останутся разочарованными. – Значит, необходима обработка материала произведения, изменение его даже – но не его концепции. Значит, необходимо вычленив концепцию произведения.

В «МоёК» №26 от января 2006 года опубликованы Джулиана (Андрея Посецельского) и моя статьи о метафизическом плане ролевой игры и принципах работы с ним.

В частности, там говорится о триаде «идея – сюжет – модель». Выявление идеи концептуального произведения – первое и главное, что должен сделать до игры мастер. Без осознания и четкого изложения идеи никакие сюжеты, контексты и модели не сделают игру цельной. Игра будет разваливаться по швам, потому что только идея дает ответ на вопрос «зачем все это?», задает игре смысл, семантику. Как отыскать, вычленив основные идеи произведения, те смыслы, которые нам произведение сообщает? Прежде всего, не стоит идти на поводу у общепринятого мнения и критики-мэйнстрим. Стоит обратить внимание на то, что лично вас больше всего задело в произведении. Но никогда нельзя останавливаться на формулировке типа «Это круто! Меня вштырило! Давайте в это играть!» Выходить с такой формулировкой, во-первых, на люди, и, во-вторых, на мастерскую группу – это на 99% обеспечить себе и всем плохую и бледную игру. Во-первых, далеко не всех «вштырило». Во-вторых, далеко не всех «вштырило» по тем же причинам, что и вас. В-третьих, а вы подумали, почему вас вштырило, и зачем вы хотите поведать об этом не только ближайшему кругу знакомых, но городу и миру таким нетривиальным способом, как проведение ролевой игры? Итак, произведение вас задело: радостью, грустью, болью, восторгом, чувством прикосновения к прекрасному или чувством прозрения («вот оно как, оказывается!») – здесь важно понять, чем именно. И, поняв, сформулировать это в виде хотя бы того перечня ощущений, который здесь приведен. Дальше, поскольку произведение спровоцировало в вас определенное впечатление, попробуйте описать его и докопаться до его причин. То есть понять, почему впечатление именно такое.

Сделавши это, попытайтесь выяснить у себя и первоисточника, какими средствами автору произведения удалось вызвать у вас, критически мыслящего индиви-

да, привыкшего ничего не принимать на веру, глубокое впечатление, заставившее верить автору. – То есть, какие художественные и структурные приемы использовал автор, какими ключевыми понятиями он пользовался, как у автора организованы мотивы действия героев, какова структура произведения (не в смысле разбивки на главы, хотя, в случае с т.н. нелинейным повествованием, например, у Павича и Кортасара в литературе или у Терри Гильяма в кино, и это важно и даже первично, но в смысле сюжета и архитектоники), какие символы использовал автор, какая парадигма (определяющее правило) используется автором для разрешения этических конфликтов, каковы культурные контексты, к которым автор отсылает.

Напомню, что на данном этапе наша задача – выявить идею произведения. Идей может быть несколько, но тогда они находятся в некоей плотной (конкретной), концептуальной взаимосвязи, и эта связь идей и есть главная идея произведения, и выдирать из произведения одну идею – значит обеднять игру.

Для примера здесь, и далее по тексту статьи, возьмем бессмертную трагедию великого Шекспира «Гамлет» – вот где неисчерпаемый клад идей, смыслов, значений и знаков. Если мы решим, что, выдернув из «Гамлета» идею, например, тираноборства, можно на этом строить игру, мы, возможно, построим неплохую игру с хорошим двигателем сюжета, но «Гамлета» в ней будет мало. Если же мы поймем, что главное противостояние в «Гамлете» этическое, которое влечет за собой и эстетическое противостояние, и противостояние это проходит по оси «фарисей – идеалист», что образ Гамлета – это перенесенный в Данию времен Северного Возрождения (а вовсе не в средние века или эпоху викингов) Иов (у Гамлета отобрали все: страну, родителей, любимую, даже друзей превратили в предателей, а хотят отнять и жизнь), что он имеет в запасе от времен для Северной Европы ветхозаветных (эпохи викингов) парадигму «северного мужества» (сражается тем отчаяннее, чем меньше надежда на победу), то на игре у нас появится концепт, который построит игру без всякого двигателя. Если в первом случае идея тираноборства повисает в воздухе как взятая отдельно, то в контексте Северного Возрождения становится ясно, почему в тексте присутствует эта идея (фарисейство и идеализм) и ясно, как дать ей ход, не вдавливая игрокам в голову, что «тирания – это плохо». (Конечно, интерпретировать «Гамлета» в смысле концепта можно и иначе: дело в том, чтобы был концепт, то есть идейный каркас игры).

Итак, идея задает нам смысл игрового действия (то есть поле, на котором разворачивается понимание). Чтобы раскрыть идею в действии, показать ее историю, требуется сюжет. Чтобы выстроить сюжет, нужно пространство отношений между персонажами. Это пространство строят символы.

## Выражение идеи в сюжете и символы

Сюжеты, контексты, модели – средства, которые помогают приоткрыть идею, потому что сама по себе идея – ничто, то есть ничто материальное; нечто осознаваемое, но не ощутимое и не жизненное. Она выражает себя в неких знаках и символах.

Эти символы и знаки – семиотика игры. Можно все уши прожужжать игрокам о том, что игра, например, о мужестве и благородстве принца Датского, сознательно сражающегося за истинное, но безнадежное дело (т.н. «северное мужество»), и это есть идея игры, ее смысл, семантика. Но если знаковые и символичные средства при этом неадекватны идее, никакого мужества и благородства на игре не будет, а будет либо стеб, либо наигранный пафос.

Даже очень тщательно подобранный антураж (к антуражу относятся не только вещи, но и некоторые ключевые слова, жесты, манеры, здания или сооружения и вообще любой реальный или виртуальный (информационный) игровой объект; а что есть антураж, как не семиотический ряд?) далеко не всегда является чем-то самостоятельным, отсылающим к смыслу происходящего – а должен бы играть именно такую роль. Например, можно детально воспроизвести антураж, допустим, XVI века, чтобы поставить «Гамлета», но пьеса при этом будет мертвой. А можно играть того же «Гамлета» в джинсах и майках, но это будет «Гамлет». Иногда какой-то один предмет порождает больше смысла, чем целая куча предметов (вещь, слово, жест на игре – это не только вещь, слово, жест сами по себе, но и знак, символ). Мало того, куча излишних и ненужных вещей способна поглотить и утопить в себе единственный нужный предмет. Как отыскать те самые, нужные предметы, да и не только предметы, но нужные, ключевые слова и жесты? – Ради этого стоит тщательно просмотреть первоисточник и какие-то значимые дополнительные материалы (справочники, критические статьи, исторические и археологические исследования, первоисточники, произведения, к которым есть отсылки, аллюзии и реминисценции в искомом произведении, другие работы того же автора), и тогда вряд ли мы пройдем мимо символов и знаков, раскрывающих нам идею. Их может быть не очень много, а может быть и много – главное, чтобы они отсылали к самым важным, основным, глубинным, образующим идеям произведения. Символы и знаки в виде вещей, слов и жестов должны образовывать систему, кивать друг на друга. Символ-предмет может быть явным анахронизмом (например, винтовки с лазерным прицелом у Гамлета и Лаэрта, при этом все остальные предметы будут привязаны к XVI веку), но этот анахронизм должен действовать по принципу знаменитого чеховского ружья – выстреливать.

К слову, о винтовках: ясно, что винтовка с лазерным прицелом – насмерть убийное оружие, действующее куда вернее ядовитого клинка. Но: насколько нетривиально должен выглядеть поединок Гамлета с Лаэртом

на таких винтовках и сколько дополнительных знаков посылает он в игру, сколько дает нестандартных трактовок и воздействий на сознание, отличных от прямого, знакомого нам по тексту пьесы. Или еще об антураже, чтобы не сложилось мнение, что автор – этакий модернист, которому милы только футболки и джинсы вместо шикарных ренессансных нарядов. – Антураж значит очень много, но он должен быть уместен, работать на идею. Например, в том же «Гамлете», если Клавдий будет именно шикарен, притом вульгарно шикарен, а Гамлет в минуты «безумия» шикарен и вульгарен еще более Клавдия, в минуты же «здорового ума» строг и элегантен, это будет работать на идею. Если же это будут просто шикарные костюмы, то толку от них для игры будет немного. Игра – не выставка костюмов, или она должна быть акцентирована именно как выставка костюма, но тогда костюм должен быть значим не просто как костюм. Если на игре есть костюм и иной антураж, он должен быть участником игры в том смысле, что провоцирует на некую работу по интерпретации символа, который указывает на идею.

Смысл и средства подачи смысла, семантика и семиотика игры, не должны диссонировать меж собой. Идея должна наполнять знаки и символы, символы – провоцировать открытие идеи. Как, чем увязать воедино идею и ее выражение? Эту увязку дают стиль и жанр игры. Что это такое? Стиль и жанр – это две ортогональных (перпендикулярных) оси, по которым можно строить внешний вид игры. Примеры стиля: барокко, конструктивизм, викторианский стиль, модерн, постмодерн, масскультура, готика, «бедный театр», ампир, классицизм и т.п. Примеры жанров: трагедия, комедия, детектив, мелодрама, эпос, перформанс, акция, хепенинг и пр. Можно создать трагедию в стиле постмодерн, а можно – в викторианском стиле. Можно сделать эпос в стиле поп-арт, а можно – в стиле классицизма.

Идея сама по себе не задает какого-то определенного жанра и стиля. Но произведение, по мотивам которого делается игра, задает некое поле возможностей, которое можно ограничить в координатах «стиль – жанр». Например, трагедия Шекспира «Гамлет» открывает практически беспредельное количество вариаций в этих координатах. В отличие от него, «Юлий Цезарь» видится отнюдь не безграничным: комедийный аспект у этого произведения имеется, но он вторичен настолько, что сделать его жанром игры по «Юлию Цезарю» значит написать комедию по мотивам «Юлия Цезаря» как совершенно другое произведение, «изврат», где от хроники Шекспира останется только перечень имен и названий, либо исчезнет первичный смысл – о роли личности в истории, одолге, индивидуализме и обществе. Хорошо, если у мастеров хватит сил и таланта создать достаточно глубокое и осмысленное произведение, в котором есть нечто, кроме стеба. Если же не хватит, то игрокам, в лучшем случае, будут обеспечены несколько часов здорового смеха, вызванных нелепостью создаваемых на игре ситуаций, но никаких души прекрасных порывов такая игра не обещает.



Тем не менее, как ни многообразен в своих возможностях провокации символ (знак), и как ни увлекателен сюжет, игровое действие будет неизбежно встречать преграды, если условности игры не будут соответствовать потребностям реализации сюжета. То есть нужна адекватная сюжету модель, поскольку многие реалии жизни на игре задаются определенными условностями, то есть, моделируются.

### Модели и объектный подход

Я не открою Америки, сказавши, что моделей для игр и систем моделирования придумано ныне очень много. Многие мастера ограничиваются моделированием, считая все прочее само-собой разумеющейся надстройкой, не поддающейся управлению, либо мозголомными придумками тех, кому некуда больше приложить текущий из ушей интеллект. Как сказал А.С.Пушкин, «Суди, дружок, не свыше сапога!» («Сапожник»). Пусть высказываются как хотят, но мы делаем игру по концептуальному производству, и ясно, что модель играет в ней подчиненную роль, за исключением тех случаев, когда на игровую сцену выходит постмодерн: тогда модель может быть возведена в идею. Но тогда нужно, как следствие, использовать «обнажение приёма»: модель должна буквально бросаться в глаза, быть снаружи.

Итак, условности игры вводятся моделированием. Однако и модель должна быть не сама по себе, но составлять единство с сюжетным и идейным планом. То есть быть именно такой, чтобы не мешать реализовываться сюжету, заставляя его то и дело спотыкаться на игротехнике, но поддерживать его, и, главное, содержать в себе то основание (background) игрового мира, в котором идея игры может воплотиться в некую форму. Модель игры дает идею материал, в котором идея может быть воплощена. Модель разворачивает на игре тот самый игровой мир (эстетический космос), в котором развивается идея и взаимодействуют символы. Идея и символы, в свою очередь, дают нам увидеть этот «ненастоящий» мир моделей как настоящий, прочувствовать и ощутить его не как плохую декорацию, детскую игру в «сокровища» из цветных бутылочных осколков, кальку с произведения или с окружающей реальности, а как подлинность.

Главная закономерность модели в том, чтобы в ней были материализованы или вербализованы те духовные сущности, которые есть в идее. Они должны быть материализованы, чтобы их можно было почувствовать, чтобы с их помощью можно было вести диалог с другим игроком. Такие вещи, информационные объекты или слова, моделируя, воплощая какие-то идеи или аспекты идей, указывали бы на эти идеи, направляя в нужное русло сюжет, ибо задавали бы тему и способ диалога. Эти вещи давали бы возможность выразить и донести до другого игрока то нематериальное содержание мыслей и эмоций, которое сложно выразить, когда непонятно, в каких

знаках оно должно выражаться. А если есть модель выражения таких ключевых, знаковых для данного произведения состояний души, то она не сужает и закрепощает игрока, но напротив, дает выход, внешнее выражение тому, что кроется в душе, умение (в игровом мире) вербализовать эмоцию.

Чтобы не быть голословными, вернемся к «Гамлету». Перед игрой можно долго вещать о том, что каждый человек времен Северного Возрождения (в рамках лютеранства) видел себя продолжателем, реставратором и обновителем древней ветхозаветной традиции, то есть одним из тех, кто искал Землю Обетованную (и даже нашел при жизни), а потому вел себя соответственно. – Но это принесет лишь незначительные результаты, если непонятно, как это показывать на игре, как инспирировать соответствующие ощущения в себе и, самое главное, адекватную реакцию и понимание в собеседнике так, чтобы это было и естественно, и в духе «Гамлета». Тем не менее, что характерно, эту Землю Обетованную и поход к ней человек Северного Возрождения видел не где-то в потустороннем, небесном, символическом плане, а здесь и сейчас, в этом земном мире. И образное воплощение этой мечты запечатлено в литературе и живописи (гравюре, миниатюре, пластике) Северного Возрождения. Картины и гравюры Дюрера, Гольбейна, Ван Эйка, Босха – это уже не готическая мистика Града Небесного, но еще далеко не реализм и даже не аллегория Просвещения. «Корабль дураков» и «Мадонна каноника ван дер Пале» – мечты о Царстве Божьем на земле и способах его достижения, либо указания на Ад, который также находится здесь же. Выражаются и понимаются эти мечты уже в терминах совершенно земных и даже приземленных: характере, свойствах души и плоти, организации эмоций и переживаний, пейзаже, где на первом месте восхищение самой природой, а не ее Творцом. Персонажи «Гамлета» таковы (они еще из Ренессанса, а не уже из Просвещения), и каждый из героев пьесы лелеет свою мечту о Царствии Земном. И в этом, как ни странно, каждый из них – бюргер и фарисей, ибо сводит запредельное и заранее непознаваемое к плоскости дольного мира, к профанному объяснению. Конфликт «Гамлета» не сводится только к конфликту «Гамлет – все остальные» (ибо Гамлет не фарисей), но продолжается в конфликтах между прочими действующими лицами, и конфликты эти – не просто дрязги на коммунальной кухне, но имеют идеальную подоплеку. И, следовательно, взаимодействия на игре должны это учитывать. Дабы «дурь каждого была видна», каждому персонажу надлежит повесить у себя в жилище картину, поставить скульптуру или вывесить цитату, изображающую его идеал Земли Обетованной. Это сразу задаст тон отношений к хозяину жилища, ибо у гостя другие (или сходные) идеалы. А этот тон спровоцирует соответствующее течение отношений между повстречавшимися героями. – Здесь модели-

руется идеал героев того времени, который без модели трудно воплотим на игре, но очень для нее важен. Категорически не следует обозначать какими-то модельными отношениями все, что только есть на игре: это перегрузит игру и действительно затруднит взаимодействия. Моделировать стоит только важные отношения и противоречия в обществе, открывая через модель путь к нужным идейным, эстетическим, метафизическим взаимодействиям. Для всего же прочего достаточно оставить обыденные, имеющие только повседневный утилитарный смысл знаки.

Моделированию подлежат не просто отдельные вещи и факты и даже комплексы вещей и фактов (боевые взаимодействия, экономика или воровство, например), но ключевые объекты игры. Объекты могут быть материальными и информационными (духовными). Это могут быть здания и сооружения, границы и формы рельефа, но могут быть правовые отношения, коллективы людей, объединенных чем-либо нематериальным, негласные нормы и стереотипы поведения, образ мысли и воспоминания, мистические переживания, чаяния или идеалы, особенности менталитета, игровые локации и пр. Весь мир, космос игры (космос эстетический), должен быть представлен в виде объектов и их связей, и тогда модель должна описать и отобразить эти объекты и эти связи. Мало того, сама система объектов и связей будет первым и основным описанием модели игры. Объекты могут объединяться в более крупные объекты, даже классы объектов, поэтому здесь уместно говорить об объектно-ориентированном подходе. Каждый объект имеет интерфейсы (отраженные в правилах и символах взаимосвязи) с другими объектами, набор элементов, представляющих объект, и правила, формализующие внутреннюю деятельность объекта. Объектный подход являет собой отказ от традиционного «блочного» моделирования, когда моделируются целые разделы игры (боевка, экономика, религия, культура, право, плотская любовь, демография, образование, общественная структура и т.п.). Объектный подход может включать любой элемент из этого списка, но только в том случае, если этот элемент является значимым объектом. В противном же случае капиталистические отношения в экономике и повседневный товарообмен могут моделироваться как разные объекты.

На примере «Гамлета» объектами могут быть, как уже сказано, идеалы Северного Возрождения, сообщества аристократии и слуг, отношения внутри сообщества мастеровых, когда художники выделяются из среды ремесленников в отдельное сообщество, нарождающиеся капиталистические отношения в экономике («К чему литье

всех этих медных пушек // И эта скупка боевых припасов..?», «Гамлет», перевод М.Лозинского) и т.д.

Для текста-описания игрового объекта можно дать краткие рекомендации, которые помогут формализовать задачу, хотя они не являются панацеей. Текст-описание объекта должен:

- предоставлять игроку **необходимую для качественной игры информацию**, в т.ч. включать формализованную идею данного объекта в понимании мастера, т.е. ставить главную задачу объекта и показывать смысл его наличия в игровом мире;
- быть **понятным**;
- быть не просто сводом материалов об объекте, ибо для понимания католичества, например, затруднительно проштудировать «О Граде Божиим» Августина от корки до корки, но **толкованием смысла и символики объекта для игрока**, показывающим, «что это, зачем и как это работает»;
- быть **стильным**, ибо стиль текста настраивает на соответствующее отношение к игре (т.е. отображать стиль объекта, содержать примеры поведения персонажа, характерные фигуры речи, крылатые слова, цитаты и т.п.);
- описывать **ВСЕ игровые элементы объекта**, как материальные, так и информационные (виртуальные) (например: здания, законы, религию, социальные группы, сообщества, мировоззрение, храмы и т.п.);
- описывать **игротехнические «фишки»** местного масштаба (т.е. масштаба объекта – общеигровые будут описаны в общеигровых текстах) или особенности употребления общеигровых для данного объекта;
- быть **немного избыточным по всем предыдущим пунктам**, чтобы у игрока был простор для принятия самостоятельных решений, и не вызывать негативную реакцию на «мастерские рельсы».

## Итог

Данной статьей автор не претендует на то, чтобы сказать: «Все игры должны быть концептуальными». Кто хочет от игры простого развлечения (кстати говоря, концептуальная игра его концептуально предполагает) или того, что именуется гламуром, вовсе не обязан как-то ради моды или специально «чтоб было» выискивать какую-то концепцию. Возможны игры без концепции и игры с отношением к ним как «просто игре». Нет намерения показать, что те, кому не нравятся «игры с концепцией», являются некими плебеями от ролевых игр. Данной статьей ставится задача представить авторский подход к игре как особый вид искусства и показать, как и насколько он возможен.





# Credo, или пять тезисов о ролевых играх

*Эта статья скорее личный манифест, чем исследование или полемика. Всё, на что она претендует – это представительские позиции, взгляда на ролевую игру как на феномен культуры.*

**Р**олевая игра – социокультурный феномен современности. Какие бы конкретные структурно-деятельностные формы она ни принимала, прежде всего она определена тем смыслом, который вкладывает в нее человек, тем местом которое он ей отводит в социальной среде, в культурно-историческом процессе, в собственной жизни.

Выделим три формы существования ролевых игр, вернее, три формы сосуществования человека и ролевой игры как культурного феномена.

## Тезис первый. Три ипостаси ролевых игр

### Форма первая: Игра как развлечение

Современный мир, мало что ценит так, как сильные и не штампованные эмоции. Удовольствие мало-помалу, становится краеугольным камнем, ценностным основанием современной цивилизации. Погоня за ощущениями

становится нитью, связывающей воедино разорванную на куски человеческую жизнь. И игры в этой гонке предлагают возможности почти уникальные: во-первых, благодаря тому, что игра сама по себе есть «сгущение», концентрация смысла и эмоций; во-вторых, благодаря возможности в формат игры заключить любую форму активности – от похода в горы до решения философских и научных вопросов; в третьих, благодаря тому, что игра предполагает расширение рамок «дозволенного» – смену социальной роли, образа поведения, личностных установок и ограничений. Потенциал РИ как поставщика новых эмоций очень и очень велик, так как игры практически не имеют ни деятельностных, ни личностных, ни форматных ограничений. Игра в данном случае – это техника обострения, концентрации эмоций; использование ролей – это средство снятия личностных ограничений. Предметно же такой формат получения новых ощущений может быть заполнен как угодно.

### Форма вторая: Игра как искусство

Определим искусство как процесс самоосознания человечества посредством слабоформализованного языка художественных форм. Самоосознание есть деятельность кон-

текстно-зависимая, рефлексия происходит в культурной среде на конкретном культурном языке. Поэтому очевидно, что искусство определяется социокультурной средой и, чтобы не утрачивать свои функции, должно соответствовать онтологическому, ценностному, социальному цивилизационному ядру, быть понятным и живым языком для доминирующего культурно-антропологического типа. Таким образом, каждой цивилизации и каждому периоду существования цивилизации соответствовал свой «тип» искусства, со своими задачами, методами и выразительными средствами.

Во второй половине XX века началось зарождение общества экономически – постиндустриального, социально – децентрализованного, сегментированного, наднационального, культурно – релятивистского. Естественно, начался процесс формирования и нового культурно-антропологического типа, и нового искусства, которое бы в большей мере соответствовало культурно-антропологической ситуации современности. Ролевые игры – вид искусства, через который происходит самоосознание, рефлексия современного человека как существа, не обладающего абсолютной личностной определенностью, а, наоборот, социокультурно и ситуационно зависимого.

### **Форма третья: Игра как способ быть**

Конец XX и начало XXI века – время грандиозного кризиса европейской цивилизации, кризиса ее оснований. Традиционные источники оснований и смыслов – религия, история, гуманитарные идеалы – теряют свои позиции под натиском релятивизма и орд симулякров. Утратив свою субстанциональную чистоту, трансцендентальность, превратившись в ординарный элемент общественного дискурса, информационного поля, они перестали давать основание человеческой жизни. В анти-иерархичной культуре современности, внешних по отношению к человеку источников смыслов не осталось. Что, естественно, должно привести и ведет к тяжелейшим экзистенциальным кризисам и гуманитарным катастрофам.

Массовая «бытийственная» растерянность – типичная ситуация современности. Быть в традиционном, экзистенциальном, смысле в ситуации культурного релятивизма невозможно, поскольку нет того устойчивого, определенного культурного языка, на котором осознание собственного бытия можно осуществлять.

В такой ситуации выходом видится переход к другим формам бытия человека в культуре: от человека, присваивающего смыслы, к человеку, смыслы производящему, творящему – своеобразная «неолитическая культурная революция».

Естественно, что смысл социокультурно и ситуационно определен и не существует в отрыве от конкретной гуманитарной реальности. Ролевая игра как раз и представляет собой такую социокультурную реальность, наполненную смыслом и реализованную в персонажах. Создание и присвоение смыслов, ценностей и желаний персонажа,

его деятельность, жизнь и осознание собственного бытия в рамках определенности игры – суть бытие человека в ситуации культурного релятивизма.

*Выделенные нами формы ролевых игр – не определены строго, и между ними нет четких границ. Очевидно, что они взаимопроникают, дополняют и перетекают друг в друга. Важно зафиксировать возможные типы отношений человека и игры, важно понять, чем для человека может обернуться игра.*

### **Тезис второй. РИ-конвенции**

#### **Постулируем:**

*Ролевая игра – феномен культуры, а не природы. Это реальность, порожденная волей, сознанием и душой человека. Игра есть результат сознательного усилия, превращающего разрозненные элементы культуры – в систему, условности – в реальность.*

*Игра – это всегда взаимодействие людей, а значит сосуществование многих волей и сознаний.*

Исходя из этого, сама возможность ролевой игры зависит от того, состоится ли между участниками проекта некоторое соглашение, будет ли достигнуто взаимное понимание и приняты на себя определенные обязательства, возникнет ли единое представление о сути происходящего на игре. Часто суть такого соглашения остается до конца не осознанной, не проговоренной и, значит, не принятой участниками проекта в полной мере, что очень и очень часто ведет к надыгровым конфликтам, к разрушению внутренней реальности игры.

Выделим ряд аспектов соглашения, достижение соглашения в которых является критичным для успеха проекта.

• **Соглашение о реальности.** Несмотря на то, что сам факт участия в игре является своего рода согласием с реальностью игрового мира, сюжетов и персонажей, стоит ещё раз проговорить базовую часть соглашения, благодаря которой феномен игры может существовать: реальность игры возникает как результат договоренности игроков об этой реальности, истинность мира игры конвенциональна, а не субстанциональна. Реальность в данном случае означает первичность социальной, культурной, личностной «данности» игры для деятельности и самосознания игрока.

• **Соглашение о языке.** Поскольку реальность игры конвенциональна, а одним из требований к реальности, налагаемых нашей «привычкой мышления», является ее непротиворечивость, то важнейшим вопросом является соглашение о конкретных реалиях мира игры. В своих мыслях и действиях персонажи могут (и должны) исходить из разных интерпретаций исторической, социальной, культурной ситуации, но расхождение в фактах недопустимо, поскольку большинство фактов не верифицируемо в рамках

реальности игры, и конфликт по их поводу неизменно приводит к выходу за рамки игрового процесса – что, по сути, является нарушением соглашения о реальности. Поэтому фактологическая реальность игры должна определяться принятым всеми участниками массивом источников.

Обобщая, можно сказать, что игра требует единого языкового пространства, принципиально одной картины мира, единой системы понятий. По сути, реальность мира игры есть соглашение о языке как системе знаков, символов и смыслов, в рамках которой существует сознание персонажей. Проблематизация этого языка в процессе игры – отказ от соглашения о реальности.

• **Соглашение о предмете игры.** Игра – это концентрация смыслов и эмоций в жестких пространственно-временных рамках. Такая концентрация невозможна без соглашения о доминирующей в рамках игры теме и деятельности. Участие в ролевом проекте людей с различными представлениями о том, что является предметом игры и какой тип взаимодействия будет на игре превалировать, ведет к разрушению фокуса игры, распадению единой игровой реальности на фактически независимые деятельностные, смысловые и эмоциональные плоскости. В лучшем случае, это приводит к значительному обеднению игры, в худшем – к конфликту этих игровых пространств и уничтожению одного из них (что, естественно, оборачивается непониманием и фрустрацией для большого числа игроков). Классический пример такого развития событий: игра в войну уничтожает игру в культурные проблемы. Таким образом, исключительно важно, чтобы игроки приняли осознанное решение: интересен ли им предлагаемый предмет игры, согласны ли они с тем, что доминировать на игре будет тот или иной род деятельности, тип взаимодействия.

• **Соглашение о допустимом.** Ролевая игра, в структурно-функциональном смысле, – это система человеческих взаимодействий. Реальность игры, ее эмоциональная наполненность в значительной мере определяется выразительностью и интенсивностью этого взаимодействия. Как правило, участники игры считают приемлемыми не все выразительные средства и не любой уровень интенсивности взаимодействия. При этом представление о приемлемости у каждого игрока индивидуально. Тесный физический контакт, болевые ощущения, ненормативная лексика, сенсорная депривация, вольное обращение с религиозными и историческими символами и т.п. – все то, что всерьез бросает вызов ценностным основаниям игрока, – может быть вполне допустимо и обогащать игру в представлении одних участников игры, и быть совершенно неприемлемым для других. Не стоит объяснять, что выход за рамки допустимого, как правило, ведет к немедленному отказу от реальности игры одного человека и серьезному ущербу для реальности игры в целом.

Для многих ролевых проектов те или иные выразительные средства или типы взаимодействия являются неотъемлемыми частями замысла. Кроме того, обращение,

актуализация, вызов ценностным основаниям человека могут быть тем источником энергии, из которого возникнет игровой процесс и за счет которого концентрация смыслов и эмоций достигнет пика. Поэтому вряд ли стоит говорить о каких-либо принципиально недопустимых на играх типах взаимодействия с игроком (в рамках УК той страны, в которой игра проходит). Важными являются два момента: 1) допустимые выразительные средства и типы взаимодействия должны быть адекватны замыслу игры; 2) все игроки должны иметь принципиально сходные представления о допустимом – для того чтобы иметь возможность любыми оговоренными средствами взаимодействовать друг с другом и адекватно реагировать на любую попытку допустимого взаимодействия, т.е. не разрушая реальность игры.

*Описанные выше конвенции – это необходимые (но, естественно, не достаточные) условия для хоть сколько-нибудь устойчивого существования ролевой игры. Без достижения договоренностей по этим вопросам – игра теряет целостность и связность и, как всякая разрушенная социальная реальность, превращается в клубок конфликтов и взаимного непонимания.*

### **Тезис третий. От авторского высказывания к амбивалентному раскрытию темы**

Ролевая игра – в какой бы форме она ни существовала – безусловно, является искусством. В том смысле, что является реализацией человеческого замысла, целенаправленным воплощением его интеллектуальных, волевых, эмоциональных усилий. Но ролевая игра – искусство нового типа, где замысел не может быть реализован в его презентации, декларации, овеществлении. Ролевая игра, в отличие от традиционного искусства, не есть взаимодействие представленного в каких-либо художественных формах (тексте, картине, постановке) авторского замысла и зрительской интерпретации. Ролевая игра – это пространство свободного взаимодействия личностей, взаимодействие воле, взаимодействии замыслов игроков.

Ролевая игра – это соглашение между ее участниками, это система конвенций между многими субъектами. Но это не означает что РИ исключает индивидуальное творческое начало, исключает авторство. Это означает, что игру нельзя задумывать как воплощение авторского мнения, авторских ценностей, авторского сюжета; как презентацию авторского внутреннего содержания.

Роль автора современной ролевой игры (далекой от «реконструкции» эпохи или книги) в том чтобы создать и организовать точки внимания и взаимодействия игроков (вокруг интересующей его темы) таким образом, чтобы они порождали максимально разнообразные и небанальные интерпретации в рамках предмета игры. То есть автор – это провокатор мнений, позиций, эмоций; провокатор



историй. Его талант в том, чтобы сфокусировать внимание игроков на предмете игры, спровоцировать их на «позицию» и «высказывание», обострить конфликт дать возможность для его разрешения. И при этом удерживать единство действия, цельность «повествования».

Задача мастера не лишить игрока свободы, сделать его инструментом реализации своего замысла; его задача – «освободить» игрока (от шаблонов, привычек, догм, бессилия), дать каждому индивидуальный шанс на понимание и «высказывание» (через слово, поступок, чувство) и дать шанс игре – на максимально амбивалентное раскрытие темы.

## **Тезис четвертый**

**Игра – как ответ на вызов**

**Персонаж – как источник бытия**

**Взаимодействие – как залог реальности**

Игра – не театр, не художественная галерея и не музей. Специфическое место в искусстве игра занимает, потому что ставит во главу угла не восприятие, а взаимодействие. Игровой мир появляется в голове игрока, но его объективация происходит в акте взаимодействия игроков; игровая реальность вступает в свои права в момент проверки «соглашения о реальности» – действием. Игровой мир не существует сам по себе, все его феномены обретают плоть только в связи с деятельностью игроков в общем игровом поле.

Взаимодействие рождается из потребности игроков друг в друге и из их взаимной заинтересованности. Для того чтобы такой интерес возникал, игра должна ставить игрока в состояние неудовлетворенности, незакрытой потребности, провоцируя его на контакты (позитивные или конфликтные) с другими игроками.

Любая активность рождается из неудовлетворенности, это банальность. Специфика ролевой игры состоит в том, что активность на ней рождается из неудовлетворенности персонажа, а действие (как интеллектуальный, волевой и физический акт) – производит игрок. Иными словами, ценности, мотивы, привязанности, черты характера и т.п. – это атрибуты персонажа, относительно которых оценивается игровая ситуация, из которых рождается основание к действию; но осознает ситуацию относительно своего персонажа и действует в рамках игры – игрок. Вернее, в действии (и только в действии) игрок и персонаж тождественны.

Из этой специфики рождаются специфические задачи мастера:

- персонаж должен быть не удовлетворен ситуацией, в которой он находится, он должен быть недоволен миром или собой. Игрок должен понимать это недовольство, его истоки и последствия;
- игрок должен не только понимать, но и принимать персонажа, его ценности, взгляды, его недовольство;
- игроку должен быть интересен персонаж, должно быть

интересно рассматривать мир его глазами, решать его проблемы, добиваться его целей;

- игрок должен видеть несостыковки, противоречия личности персонажа и того что его окружает, должен видеть точки конфликта. Эти точки – пространство вызовов для персонажа, но также это места его предельной актуализации, его максимального бытия. И это же – точки приложения внимания и сил игрока;

- и, наконец, мастер должен структурировать всё множество вызовов таким образом, чтобы ответы на них были возможны преимущественно через взаимодействие с другими игроками, и множество ответов максимально амбивалентно раскрывало предмет игры.

Эти задачи – **область ответственности мастера**. Мастер должен позаботиться о том, чтобы в пространстве игры не было персонажей в состоянии равновесия и удовлетворенности жизнью. Мастер должен быть уверен, что игроки понимают и принимают своих персонажей. Мастер должен увязать персонажей между собой, соединить множество вызовов в единую систему так, чтобы ответы на них лежали в общем, едином поле игры и реализовывались во взаимодействии игроков. От решения этих задач зависит, насколько плотной будет реальность, насколько выразительной будет игра.

**Область свободы игрока** – это принятие/ не принятие вызова. И, конечно, ответ на него.

## **Тезис пятый**

**Конфликт – как базовая структурная единица РИ**

**Сюжет – как форма реализации мастерской амбиции**

Как уже говорилось, авторская амбиция мастера РИ заключается в том, чтобы максимально амбивалентно раскрыть тему игры. Амбивалентность рождается только в столкновении, в противоречии, в противостоянии воле, позиций, эмоций. В таком противоборстве обнаруживают себя потенциально возможные трактовки и отношения к предмету игры.

Из противоречий же рождается игровое взаимодействие, объективируется игровая реальность.

Задача мастера состоит в том, чтобы организовать частные противоречия персонажей таким образом, чтобы они вступали в общее столкновение друг с другом – в противостоянии обретая ясность, силу, убедительность, эмоциональный заряд – тем самым исследуя, вскрывая, препарирруя предмет игры.

Как мы отмечали выше, индивидуальная игра рождается из **принятого вызова**. Но игра как система противоборствующих трактовок и интерпретаций рождается, когда на один и тот же вызов следует множество ответов разных персонажей, входящих в противоречие, порождающих конфликт.

Конфликт является базовой структурной единицей игры. Он удерживает игроков вокруг одного и того же фокуса внимания (вызова), порождая необходимость

взаимодействовать друг с другом, бороться за реализацию своего ответа на вызов, уточнять и корректировать свою позицию, искать компромиссы и альянсы.

Без конфликта не возникает ни устойчивая система взаимодействия игроков (а значит, и устойчивая игровая реальность), ни устойчивое внимание к предмету игры. При этом ни то, ни другое также не возникает, если конфликт статичен, не имеет развития.

Развивающийся, разворачивающийся во времени конфликт – это сюжет.

Сюжет ролевой игры – это не придуманная мастером и рассказанная игроками история, не конкретная последовательность действий и ситуаций. В сюжете игроки реализуют свою свободу. Но задача мастера в том, чтобы, во-первых, сюжет был возможен (конфликтная ситуация поддавалась изменению – для этого были средства и формы); во-вторых, чтобы сюжет был многовариантен; в-третьих, чтобы сюжет не распадался на отдельные, не зависящие друг от друга действия; и, в-четвертых, чтобы сюжет имел драматическую структуру, чтобы в нем возникали точки максимального обострения конфликта, эмоциональные кульминации.

Реализация системы взаимодействующих сюжетов, раскрывающих амбивалентность выбранной темы –

во взаимодействии игроков друг с другом и с миром игры – и есть предмет деятельности мастера.

### **Summa**

Современный культурный контекст задает многообразие трактовок, форм сосуществования человека и ролевой игры – от банального развлечения до «способа быть». В любом случае, игра – это конвенциональная форма реальности, форма сосуществования людей, основанная на соглашении. Эта реальность не отрицает индивидуального творческого усилия автора, но переменяет его роль с трансляции своего внутреннего содержания и взгляда на создание условий амбивалентного раскрытия темы в свободном взаимодействии игроков. Это взаимодействие рождается из неудовлетворенности персонажа и вызова, ему брошенного, вызова – который принимает игрок. Пересечение, противоречие ответов на вызовы порождает конфликты, деятельностная реализация и драматическое развитие которых составляет сюжет. Система взаимообогащающих, взаимодействующих сюжетов реализует творческую амбицию мастера (амбивалентно раскрывает исследуемую тему) и составляют реальность ролевой игры.





Это уже не просто общество потребления, а игра в общество потребления  
(Стидность жизни)

Николай Сафронов (Молидеус)

## Ролевые игры и общество потребления



**С**татья «Ролевые игры и общество потребления» были написаны в 2006 году. В то время в ролевом сообществе активно шла дискуссия о самоопределении. Что такое ролевое сообщество – неформальное движение? Андеграундная субкультура? Клуб по интересам? Творческое сообщество? Было понимание, что что-то меняется. Но как и куда меняется? Что будет потом? Нужно ли сопротивляться этим переменам, пытаться сохранить ролевые игры такими, какими они есть сейчас (то есть были в 2000–2006 годах)?

Тесно связан с этим был вопрос о коммерциализации и социализации РИ. Превратятся ли РИ во что-то, впи-

санное в структуру общества? Станут ли они бизнесом? Разделятся ли участники РИ сообщества на потребителей и поставщиков услуг? Убьет ли это РИ в том виде, в каком мы их знаем?

Сейчас ответы на многие из этих вопросов уже известны. Победило многообразие. Появились коммерческие РИ, много мастеров ушли в образование, социальные проекты. РИ-технологии (отдельно от РИ-сообщества) востребованы в бизнесе, в образовании. Но старые, андеграундные РИ тоже сохранились и продолжают развиваться своим путем.

Но тогда, в 2006 году многое из этого было еще не понятным и пугающим. И, отчасти, пути, по которым стали

Автор статьи на страже! (Стоимость жизни)

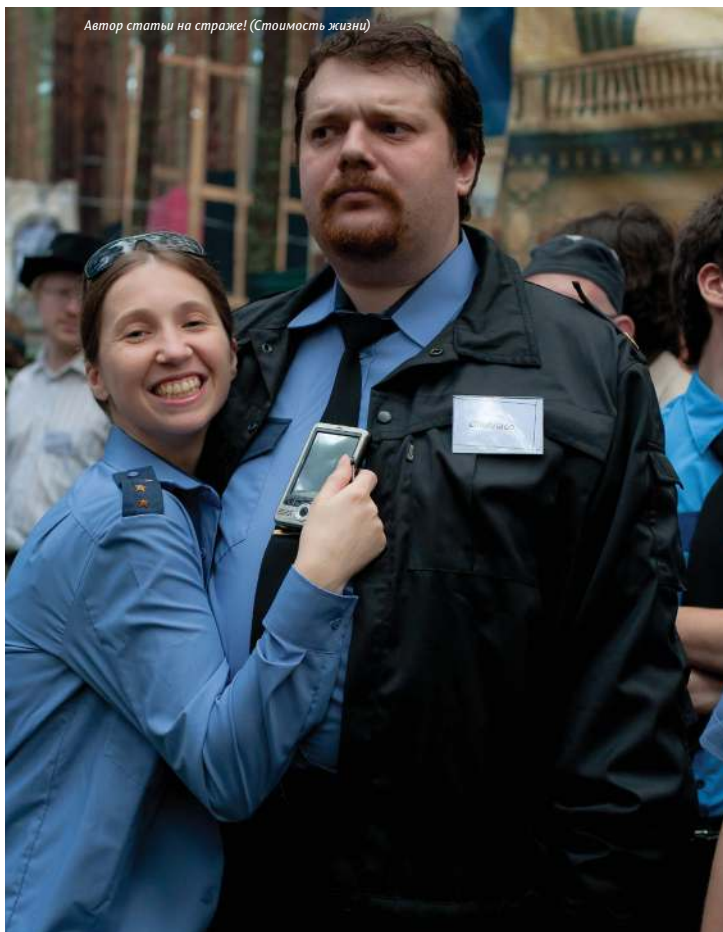


ФОТО: Ксения Козловская (Ксю), Сергей Колесников (Регар)

развиваться РИ сейчас, стали результатом обсуждений и споров которые велись в то время.

### Эпизод I: Скрытая угроза Необходимое предисловие

Я заметил, что как только поднимается вопрос о стоимости участия в РИ и о коммерциализации, – в обсуждении сразу возникают два персонажа, которых используют для аргументации различных точек зрения. Это бомжового вида толкинист с мечом из клюшки, плащом из занавески и непременно в рваных кроссовках и Страшный Ужасный реконструктор в прикиде и доспехе за много \$,

который не умеет играть, а вместо этого постоянно матерится и бьет всем морду.

Хочу обратить внимание общественности, что это персонажи комиксов, а не нашей с вами реальности. Да, они являются сатирой на определенные слои ролевого движения, но для серьезного анализа в качестве примеров эти персонажи неприемлемы. И до тех пор, пока мы говорим о них, содержательная часть нашей дискуссии так и останется на уровне комиксов.

### Что такое коммерциализация игр и зачем она нужна?

В последнее время все чаще звучат разговоры о коммерциализации игр. Кто-то в этом видит гибель ролевого движения, кто-то панацею от всех бед и выход на новый, доселе недостижимый уровень качества игр, кто-то радуется грядущей возможности заработать.

Ролевые игры как массовый феномен возникли во время окончательного крушения социалистического общества и превращения его в капиталистическое. Как раз в это время на смену эскапистам социалистическим, которые убегали в леса с гитарой от диктатуры, тоталитаризма и прочего «совка», пришли эскаписты капиталистические, которые взяли клюшки и побежали в леса от жажды наживы, культа денег, засилья рекламы и прочих важных черт капиталистического общества. Разумеется, были еще «эскаписты», которые убегали в леса от злой тещи, глупого начальника, надоевших предков и пр. Но они были и будут неизменны во все времена, поэтому существенных изменений в структуру движения не вносят.

Разумеется, при таком составе участников и общей ситуации в стране словосочетание «коммерциализация ролевых игр» звучало кощунственно и всерьез почти никем не рассматривалось.

К настоящему моменту оба фактора практически сошли на нет. В движение за последние десять лет пришло очень много совершенно разных людей из различных социальных слоев, с различными моральными установками и материальным положением. Кроме этого, заметно вырос средний доход населения. И словосочетание «коммерциализация игр» из ругательного стало актуальным.

Первая отрасль, где коммерциализация случилась успешно, – это производство реквизита. Клинки «от Дика», костюмы «от Руны» или «от Пермяковой» – почти в каждом регионе есть свои мастера, которые производят костюмы, оружие, доспехи и иногда прочий реквизит. У некоторых из них это является единственным или основным источником дохода. В целом заметим, что игры от этого

процесса только выиграли. Реквизит стал качественнее, да и достать его стало проще.

### **Каков следующий шаг? Сами игры?**

Я вижу две потенциальные бизнес-модели, по которым может произойти попытка коммерциализации самих игр как таковых: модель агентства услуг и модель шоу-бизнеса.

• Агентство услуг. Есть потребитель, человек или некая небольшая группа лиц, который заказывает игру (приключение) у агентства. Агентство, имея определенный опыт в организации, креативный отдел и штат специалистов-игротехников, оное приключение организует. Я не буду утомлять почтенную публику расчетами, грубую оценку стоимости может провести каждый, при хорошо поставленном на поток (но не массово тиражируемом) производстве таких игр, стоимость одной игры будет порядка нескольких тысяч долларов, и ещё плюс около 500-1000\$ на человека.

• Шоу-бизнес. Есть группа людей, которые умеют проводить массовые мероприятия типа «игра», обеспечивать всю необходимую технику, договоренности с администрацией, реквизит и прочее. Игра проводится в течение лета каждые выходные (или два раза в месяц) для различных людей. При сохранении стоимости участия в пределах 100\$ на человека (при хорошей постановке вопроса – 20-40\$) с приемлемым уровнем сервиса – питание, доставка, медицина, аренда снаряжения за отдельную плату – мероприятие имеет шансы окупиться и принести прибыль. В межсезонье проектная группа разрабатывает игру на следующий сезон.

В обоих случаях есть большие сомнения в том, что рынок сможет прокормить хотя бы одну такую команду. То есть, нет уверенности в существовании спроса. Можно сделать игру на 1000 человек со взносом в 15\$, хорошим, по нынешним меркам, уровнем сервиса и организации. Такой проект может принести до 10 тысяч долларов. Предположим, мастерская группа проекта – 4 человека (остальные – наемные игротехи, работают за еду). Чтобы получать зарплату, скажем, 500\$ в месяц, нужно получить за сезон  $12 * 2000 = 24000\$$ .

Кроме того, такой бизнес, будучи даже полулегальным, потребует определенной инфраструктуры, на поддержание которой тоже уйдут некоторые суммы (не баснословно большие, но вполне заметные). В общем, чтобы контора приносила прибыль, ей придется делать 3-5 игр такого формата в год. Такого рынка нет даже в Москве.

Кроме того, обе эти формы игр не являются ролевыми играми в том виде, в котором мы их наблюдаем сейчас.

### **Ролевые игры и общество потребления**

Теперь перейдем к самому интересному, к тому, как общество потребления влияет на игры и ролевое движение в целом.

Как показано выше, профессиональных мастеров у нас нет и в ближайшее время не ожидается (мы пока не можем себе позволить адекватно оплачивать их услу-

ги). Поэтому игры, в которые мы играем, делают любители и энтузиасты.

Однако среди этих любителей и энтузиастов в последнее время стало модно играть в отношения продавец – покупатель. Ролевики вообще любят играть: раньше все через одного были эльфами – сейчас стали менеджерами.

Давайте подумаем, что произойдет, если мы организуем в лесу кабак, наймем автобус и позовем туда кучу знакомого народу с палатками? Это будет культурный отдых. Если наши знакомые привезут костюмы, оружие и доспехи, а мы выдадим им всякие интересные имена (викингов или рыцарей) – это будет фестиваль. Если очень постараться, он даже будет чуть-чуть напоминать плохонький фестивалчик реконструкторов местечкового значения. Ролевой игрой ни то, ни другое являться не будет (хотя мне знакомо несколько человек из реконструкторской тусовки, которые считают, что описанное во втором примере как раз и есть ролевая игра, так что не удивительно, что они считают ролевиков не вполне нормальными людьми).

Зачем я все это пишу? С одной стороны, то, что сервис на играх становится лучше, – хорошо. Появились нормальные врачи, радиосвязь, кабаки, доски для строяка, транспорт и многое другое. С другой стороны, появились игроки-потребители. И соответствующая модель отношений: «Я приезжаю на полигон и плачу мастерам оговоренный взнос. Кроме того, я выполняю оговоренные мастерами требования (присылаю заявку, привожу костюм, соблюдаю правила). За это я рассчитываю получить оговоренный мастерами сервис (питание в кабаке, медицину, транспорт, чего там еще обещали)».

Если мастера грамотные и ответственные – этот игрок получает оговоренный сервис. Если безграмотные или безответственные – не получает. Но ролевой игры он не получает в любом случае.

Мне не известно ни одного мастера, который способен прийти и сделать ролевую игру. Подозреваю, что это невозможно. Ролевая игра возможна только в том случае, если все ее участники участвуют в ее создании. Невозможно насильно заставить человека играть. Можно вовлечь человека в игру, если он готов к этому, готов приложить свои силы к созданию игры. Игрок-потребитель – не готов. Если таких игроков-потребителей немного – они просто становятся фоном для игры. Они никому не мешают, ходят в костюмах и вообще создают антураж – казалось бы, игре от них только польза (раньше такие люди назывались занавесочными персонажами, для любознательных могут рассказать значение термина). Но как только таких людей становится больше определенного процента – игра умирает, как реактор, в который вдвинули до упора графитовые стержни. Такой человек поглощает усилия других игроков, направленные на создание игры, не возвращая ничего взамен. И игра тухнет.

К сожалению, количество игр, где игры как таковой не случилось именно по этим причинам, растет с каждым годом. Пока, правда, насколько мне известно, это чисто



московско-питерская проблема, но предлагаю коллегам из регионов не злорадствовать на эту тему. У вас все это еще впереди.

Забавно и грустно наблюдать реакцию на эту проблему. Уже слышны призывы вернуть все вспять, взять в руки мечи из ключек, надеть плащи из занавесок – и тогда, дескать, свет Амана непременно засияет у всех в глазах и будет всем счастье. Уверяю вас, если на игрока-потребителя вместо крутого прикида за 200\$ надеть занавеску – лучше не станет. Станет только хуже. Если из фестиваля на природе убрать кабака – мы получим фестиваль без кабака, но в ролевую игру он от этого не превратится.

Что же делать? Прежде всего, определиться, чего вам хочется. Далеко не всем членам ролевого сообщества нужны ролевые игры. У фестиваля тоже есть своя немаленькая и вполне почтенная аудитория.

Как конкретному человеку определить, кто он – игрок или потребитель? Очень просто. Достаточно задуматься над следующими вопросами:

- Готовы ли вы добывать (шить или покупать) к игре новый костюм, который, скорее всего, нигде кроме этой игры вам не понадобится?
- Готовы ли вы прочесть 2-4 книги в рамках подготовки своей роли?
- Хотите ли вы придумывать вашему персонажу какие-то черты характера, особенности поведения или взгляды на жизнь, которых нет у вас самого и у предыдущих ваших персонажей?
- Готовы ли вы ехать на полигон игры за несколько дней до ее начала, чтобы построить крепость/церковь/ратушу/кабак?
- Если вы устали или расстроены, не можете больше играть – куда вы пойдете отдыхать, в кабака или в свою палатку?
- Готовы ли вы поехать на игру, где не будет кабака и боевки? Может ли такая игра быть хорошей?
- Возникает ли у вас желание перед игрой поговорить с мастером или капитаном команды о вашем персонаже? И самый главный вопрос:
- Доставит ли вам выполнение всех вышеперечисленных пунктов удовольствие?

## Эпизод II: Империя наносит ответный удар

Как многократно говорилось, ролевое сообщество уже выросло до таких размеров, что его существование более не может игнорироваться социумом. По сути, нам предстоит однозначно сделать выбор между интеграцией в общество или превращением в протестное движение.

«Игры Будущего», как и многие другие ролевые группы, сделали этот выбор однозначно – интеграция РИ в социум.

Выбор, на мой взгляд, верный и вполне очевидный. Однако механизмы осуществления и последствия данного выбора вызывают ряд вопросов как вовне, так и внутри ролевого сообщества.

Главный вопрос, который задает нам общество: «Что такое эти ваши игры, почему вы тратите на них кучу времени и бабла, и зачем все это надо?».

Самым модным ответом на этот вопрос являются заготовленные шаблонные ответы, составленные путем случайного перемешивания набора из ключевых слов типа «молодежь», «патриотическое воспитание», «образование», «досуг», «история», «экология» и так далее. При грамотном составлении документа этот ответ достаточен для тактических целей – таких, как получение площадки под мероприятия или помещения под клуб. Однако если мы говорим о глобальной интеграции в социум, то такого ответа не достаточно. **Более того: необходимо, чтобы ответ на этот вопрос, который мы даем обществу, совпадал с тем ответом, который мы даем себе сами.**

Как выясняется, внутри РИ-сообщества четкие ответы на этот вопрос тоже есть далеко не у всех. Собственно, об этом хотелось бы поговорить.

## Что такое ролевые игры?

Сразу успокою борцов за независимость Татуина и членов антимонопольного комитета по контролю за рынком стиральных порошков: нет совершенно никакой необходимости в том, чтобы у всего ролевого движения был один, всем известный и единственно верный ответ на этот вопрос. Однако любая крупная группа, занимающаяся, в том числе, контактами с обществом, СМИ, администрацией, обязана иметь четкий и понятный ответ.

Рассмотрим несколько наиболее интересных и часто упоминаемых ответов.

### Ролевые игры – это обычное хобби

Определение популярное, но, к сожалению, плохое.

Оно, безусловно, верно в том смысле, что для большинства из нас РИ не являются работой. Однако то же самое можно сказать про театр, литературу, кино, спорт, туризм, политику, науку и практически любую область человеческой деятельности, которой кто-либо занимается в свободное от работы время. Хочу отметить, что наличие авиационных КБ не отменяет кружки авиамоделлистов, профессиональные театры никак не препятствуют существованию любительских постановок, а в литературе грань между профессионалом и любителем вообще отсутствует.

Таким образом, говоря, что РИ – это хобби, мы, по сути своей, ничего не говорим. Хобби может быть как пустяковым способом организации досуга, как, например, кёрлинг или коллекционирование кактусов, так и масштабным культурно-социальным явлением, напрямую влияющим на развитие социума, как, например, литература или театр.

### Ролевые игры – это образовательная технология (или форма воспитательной работы с молодежью)

Определение верное в том смысле, что РИ действительно можно использовать (более того, успешно используют

ся) в образовательных и воспитательных целях – как организациями, связанными с ролевым движением, так и обычными школьными учителями. В частности, я играл в свою первую ролевую игру на уроке истории в школе в девяносто каком-то году. Она называлась ролевой игрой и полностью соответствовала формату кабинетки. Однако невооруженным глазом видно, что образовательно-воспитательными процессами посредством РИ занимается сравнительно небольшая часть РИ-сообщества.

Таким образом, данное определение слишком узкое.

#### **Ролевые игры – это способ ухода от реальности**

Опять же, в этом есть доля истины. РИ могут использоваться (и используются) для этих целей. Хотя, конечно, «поллитра» в этом смысле значительно эффективнее. Вообще говоря, что именно является уходом от реальности, и в каких случаях это становится вредно – тема отдельной дискуссии. Поэтому здесь ограничимся бытовым пониманием этого термина.

На мой взгляд, подобный подход к РИ сейчас является одним из существенных факторов, препятствующих как внутреннему развитию (улучшению) самих РИ, так и их интеграции в общество.

Есть еще ряд интересных точек зрения (РИ как средство моделирования реальности, РИ как психотренинг, РИ как средство социального проектирования и многое другое). К сожалению, подробное рассмотрение всех этих мнений не вписывается в формат статьи.

#### **Ролевые игры – это искусство**

Я считаю, что наиболее четко и полно феномен ролевых игр описывает такое понятие как искусство:

*Искусство – это творческое отражение, воспроизведение действительности в художественных образах.*

Или другое определение:

*Искусство – это способ трансляции (передачи) эмоциональных состояний от автора к зрителю (окружающим).*

Как несложно заметить, ролевая игра может удовлетворять обоим этим определениям.

Многие ролевые технологии, приемы построения сюжета, оформления локаций, создания персонажей, создания спецэффектов пришли к нам из театра и литературы, получив свое дальнейшее развитие уже непосредственно в ролевых играх.

Искусство может быть досугом, может служить в целях образования и воспитания, может быть поводом для ухода от реальности и многого другого. Однако, сочетая в себе эти элементы, искусство представляет собой нечто большее, чем каждый из них в отдельности. Не случайно мы знаем о минувших исторических эпохах, прежде всего, благодаря сохранившимся от них произведениям искусства (живописи, скульптуре, литературным памятникам). Искусство отражает общество, которое его порождает, переосмысливает и, влияя на культуру, закладывает нравственные и эстетические ценности общества будущего. Это одна из важнейших задач любого искусства вообще и, как я считаю, ролевых игр в частности.

Напоследок я хотел бы обратиться к творческим коллективам (мастерским группам), которые делают ролевые игры. В ваших руках инструмент, способный осуществлять потрясающей силы воздействия на человеческое и общественное сознание. Задумайтесь о том, как и зачем вы его применяете. Какие идеалы, идеи, мысли вы вбрасываете в сознание ваших игроков (и впоследствии в общество) через ваши игры. Я не хотел бы рассказывать лекций в стиле «что такое хорошо, и что такое плохо», наверняка у вас есть своя точка зрения по данному вопросу. Я лишь призываю думать над своими действиями и отдавать себе отчет в них.





FOLLOW  
YOUR  
DREAMS  
CANCELLED



Сергей Колесников (Регал)

Искусство, которое еще не отчаялось в своей борьбе с Постмодерном (граффити Бэнкси)

## Ролевые игры и «постмодернистский тупик»

*Эта статья – результат работы автора с 2007 года по настоящий момент. Первая часть содержит исходный текст манифеста, вызвавшего столько дискуссий в сети. Вторая часть – статью-ответ, которая заложила основу многим направлениям деятельности на стыке ролевых игр и внешнего мира. В конце вы сможете прочитать послесловие, написанное автором специально для этой книги. – Прим. ред.*



Получилось так, что в последнее время я довольно далеко отошел от РИ и занимался, в общем, совсем другими вещами. Но после нескольких разговоров с друзьями о «судьбах мира» вообще и РИ в частности меня, что называется, припёрло, и этот текст, который вы сейчас читаете – из разряда тех, которые невозможно было

не написать. Возможно, здесь не будет сказано ничего нового, и все это обсуждалось на всяких конвентах, умных семинарах, круглых столах и т.п. – вот только не попадаю я никогда на них, поэтому придется писать так, как есть, на свой страх и риск.

### Часть 1: Ролевые игры и постмодернистский тупик

А припёрло меня вот в связи с чем. Очень много сейчас идет разговоров и споров о всяческих перспективах ролевых игр и ролевого движения, о том, куда и как им развиваться дальше, о том, что стоит за красивой, но уже ставшей расхожей фразой про «делать мир лучше» и – вот наглость-то! – том, как воплотить её в действитель-

ность. Одна из популярных точек зрения на этот вопрос, насколько я понимаю, состоит в том, что если мы будем развиваться одновременно и вширь, идя на активный позитивный контакт с обществом, повышая в нем интерес к РИ, и вглубь, повышая качество и содержательность того, что мы делаем – то благодаря тому, что РИ очень эффективное самоорганизующее средство, мы сможем запустить эту самоорганизацию во всем обществе и таким образом в перспективе изменить его, сделать его лучше изнутри.

В принципе, я разделяю эту позицию. Но мне кажется, что во всех этих умпостроениях есть некий принципиальный идеалистического толка «баг», возникающий во всех утопических системах, рассчитанных на несение «разумного, доброго, вечного» массам:

### **Мы считаем людей лучше, чем они есть.**

То, что общество вряд ли сходу примет нас с распростертыми объятиями – это понятно. Но массы не будут также и сопротивляться нашим попыткам «нести им свет». Нет. Рядовому человеку это будет просто по большому счёту всё равно. Точно так же всё равно, как, например, при просмотре телевизора с перечислением числа жертв очередного теракта где-то-там-далеко-где-нас-нет. Так что никакой «самоорганизации мира» у нас просто не получится.

Ролевые игры начинались для нас главным образом как средство эскапизма, бегства от поганого «внешнего мира». Нас за это порицали, над нами смеялись и, по старинке, продолжают смеяться до сих пор. Этот эскапизм и в самом деле был по большей части неконструктивен; но именно он помог нам сохранить давно уже ставшие архаичными во «внешнем мире» ценности и постепенно вывести их на передний план, превратив лучшие из наших игр в их транслятор – то самое средство самоорганизации и самовоспитания личности игроков, за счет которого, как я понимаю, мы и рассчитываем путём простого расширения РИ-сообщества менять мир к лучшему.

А тем временем, с установлением в мире «информационной тирании», подавляющего господства масс-медиа и интернета, этот пресловутый «внешний мир» погрузился в пучину того самого эскапизма, из-за которого он над нами когда-то и смеялся. Люди работают, чтобы заработать деньги, чтобы потратить их на то, чтобы снять стресс от работы, на которой они зарабатывают деньги – и сотни миллионов людей крутятся в этом бесплодном замкнутом цикле, как белки в колесе. И смотрите: никого не интересует реальный мир, реальные проблемы. Гораздо интереснее смотреть телевизор/кино, наблюдать за чужими жизнями (особенно за «селебритиз», знаменитостями, которых все презирают, но с удовольствием сами же обсасывают все мельчайшие детали их жизни), проживать виртуальную жизнь в виртуальных мирах компьютерных

игр, бесконечно циклиться на мелочах и совершенно незначимых вещах. Нас постоянно увлекают, утешают и успокаивают: «Ах, вас мучает совесть из-за того, что вы тут сидите, а в Африке умирают с голода дети? Так пошлите долларовую sms-ку в их поддержку и спите спокойно!». Нас отучают думать, нас приучают повторять заученные последовательности действий, обеспечивающие стабильное функционирование системы<sup>1</sup>. Человечество остановилось, оно стоит на месте, бесконечно крутятся в холостом цикле. А мир тем временем летит ко всем чертям.

В принципе, для многих думающих людей всё это давно понятные и даже очевидные вещи. Но от одного этого понимания всё равно ничего не меняется. Легко обвинить каких-нибудь «их» в том, что «они» (тайный или явный заговор правительств и корпораций, жидомасонский заговор, маленькие зеленые человечки, вампирский маскарад, что там у нас далее по тексту в любимых телесериалах?) поработают таким образом человечество. Но правда, похоже, состоит в том, что здесь не было ничего специального злого умысла; человечество само загнало себя в эту ситуацию, попав в ловушку постмодернизма. «Все слова уже сказаны, всё уже написано, никакой единой Истины нет» – так зачем создавать что-то новое? И вот начинается повторение уже однажды «пройденного», а затем переосмысление повторенного, а затем – ироническое прочтение переосмысления повторенного... и вот уже мы имеем бесконечное воспроизведение и повторение уже сказанного однажды, уходящий за горизонт ряд копий от копий от копий, давно растерявших внутреннее содержание своих прообразов. А люди ведь любят свое прошлое, точнее, то, что является в нём давно и хорошо им знакомым – потому что люди в принципе боятся неизвестности, ожидающей их в будущем. Массовая культура, взяв на вооружение идеи и приемы постмодернизма, дала людям прекрасную возможность для подпитки этой любви: самовоспроизводимую и самоподпитывающуюся ностальгию. И человечество попало в ловушку потребления этой бесконечно воспроизводимой ностальгии, бесконечного повторения прошлого. Настоящее ценно для нас только тем, что в следующее мгновение оно становится прошлым; будущее интересно только постольку, поскольку оно даст нам новые возможности переживать прошлое. Мы бежим, эскапируем в это прошлое при первой же удобной возможности – потому что, в общем, наш мир по-прежнему далеко не самое приятное и спокойное место.

Первым восстало искусство, само же и породившее всю эту ситуацию. Но как опровергнуть систему, которая утверждает, что «все точки зрения имеют право на существование» – а, значит, и та точка зрения, которая опровергает эту систему в том числе? И действительно: сначала казалось, что протест, отвержение, преступление против

<sup>1</sup> Что хорошо видно хотя бы на примере современного состояния математического образования. – [nauka.relis.ru/05/0412/05412020.htm](http://nauka.relis.ru/05/0412/05412020.htm)



системы должны помочь – но панк стал модой, писатели, музыканты, режиссеры соревнуются в том, кто же из них сочинит самое-самое шокирующее, жестокое, извращенное, которое якобы сможет за счет шока «разбудить» зрителей/слушателей/читателей (хоть кого-нибудь «разбудило», не знаете?), символ антиглобалистов Че Гевара стал лицом с миллионов футболок, а всё более и более жестокие теракты – телевизионным шоу «ах-какой-ужас, даже-круче-чем-вон-в-том-блокбастере, сколько-сколько-говорите-там-погибло?». Преступление против преступления против преступления – и опять возникает бесконечный цикл; люди могут кратковременно впечатляться его ужасами, но потом так же, как и прежде, только все более и более надежно усыплять себя бегством от действительности (ведь она в такой ситуации кажется им всё более и более страшной!), и все слабее и слабее реагировать на все более и более впечатляющие «раздражители» в лице преступлений, ужасов, кошмаров; возникает та самая апатия (Noys, 2007), о которой шла речь в самом начале этого текста. Этот путь – протест против системы, «преступление против преступления» – инфляционный тупик, надежный выход из которого есть только один: Абсолютное Преступление, гибель всего.

Есть, казалось бы, и другой выход. Бог. Этот выход способен спасти отдельных людей – но вся цивилизация с ее постмодернистским «нет единой Истины, значит, нет и единого пути к Богу – вон, посмотрите, сколько существует разных религий и как они друг с другом дерутся» с этого пути давно свернула, и дороги назад, похоже, нет.

Так наша цивилизация и продолжает крутиться вхолостую, бесконечно воспроизводить прошлое-в-настоящем, причем еще и вовлекая за счет процесса глобализации все больше и больше отдельных людей и целых народов в этот кажущийся бесконечным цикл. Который, для того, чтобы пойти дальше, вперед к позабытым ныне человечеством мечтам надо разорвать – причём без совершения Абсолютного Преступления.

Вот тут мы и возвращаемся к искусству – тому, что в прошлом всегда оказывалось способным подсказать человечеству в его сложные моменты какой-то принципиально новый, неожиданный взгляд на ситуацию или даже предложить из нее некий выход. Современное искусство практически погребено под неподъемным грузом массовой культуры и массового потребления, загнано в «высококультурное гетто», неспособное повлиять на массовое сознание. Но там всё равно продолжает теплиться какая-то жизнь – и поиск.

А тут – мы. И наши ролевые игры. Которые мы – вот неожиданность – тоже считаем искусством. Современным, нонконформистским, неклассическим – но искусством. А раз так, то получается, что ближайшая к РИ целевая аудитория – не политики и бизнесмены, а деятели искусства, культуры, философии и гуманитарных наук.

И если задуматься – то да, получается, что с политиками, бизнесменами и рядовыми гражданами, по большо-

му счету, пока работать бесполезно: им всё равно, а даже если и не всё равно – в лучшем случае у нас вместе с ними из наших гипотетических «социально-ориентированных проектов» получится что-то аналогичное футболкам с Че Геварой, т.е. превращение в часть мейнстримовой культуры – и никакого улучшения мира; в худшем же случае – нас просто съедят. Вместо этого надо в первую очередь искать контакт с теми самыми писателями-музыкантами-режиссерами-философами-культурологами-социологами – в общем, людьми из творческой и гуманитарной среды, которые понимают суть проблемы этого «постмодернистского тупика» и пытаются искать её решение. У них есть гораздо более четкое и адекватное сформулированное понимание общекультурной ситуации, чем у нас – зато у нас есть РИ, средство, которое может оказаться способным помочь найти из нее выход.

**НО: в своем текущем виде РИ для этого тоже большей частью не годятся.** Ведь в самой их основе лежит те же самые принципы постмодернизма: своими играми мы перерабатываем уже существующие сюжеты (как художественные, так и исторические), и даже игры по якобы оригинальным сюжетам уходят недалеко: мы всё равно заимствуем для них идеи из уже существующих источников, разве что иногда их иронически перерабатывая. Это стало основой для эскапизма в самом начале РИ-движения, по этой же причине РИ, если их поставить на широкую ногу и наплодить разнообразных коммерческих РИ-продуктов, смогут найти широкий «рынок сбыта» у среднестатистических «рядовых» эскапистов, потребителей, жаждущих новых ощущений – и именно по этой причине РИ в существующем своем виде не смогут побороть апатию масс и вырвать их из бесконечного ностальгического цикла. Более того, смотрите: у нас уже начались «Монсегюр – 10 лет спустя», «Завоевание Рая – 10 лет спустя», ещё-куча-всего – «10 лет спустя»; мы начинаем ностальгировать сами по себе, плодить бесплодные копии-от-копий уже внутри самого РИ-движения! Если идти дальше этим, уже привычным нам, традиционным путём – мы придём в тупик. Тупик, вполне возможно, благополучный, обустроенный, всеми признанный, давший обществу тысячи, десятки тысяч активных членов, которые всё равно, однако, глобально неспособны будут что-либо с этим обществом сделать из-за тотальной апатии остальных масс; смотрите, примерно то же самое произошло в нашем мире в предыдущие десятилетия, например, с экологическим движением «зеленых».

И всё-таки РИ – это искусство. И оно, в отличие от традиционного современного искусства, обладает совершенно редкой способностью: работать против энтропии, позитивным образом прививать потенциально восприимчивым к этому людям какие-то актуальные идеи и ценности – т.е. обеспечивать их 1) сохранение, 2) трансляцию и, самое главное, 3) создание под актуальную ситуацию в нас самих. Но пока мы это делаем с привлечением обычных постмодернистских методов – эффектив-



ность, «выход» «прогруженных» людей на играх оказывается очень мал, и этот процесс в основном происходит за счет и так уже потенциально готовых к нему людей. Пока будет так – изменить ВСЁ общество мы не сможем, потому что даже если мы всех заставим переиграть в наши РИ по нашим текущим методикам – только очень небольшой процент из этого числа почерпнет для себя что-то кроме «вау, круто отдохнули».

Значит, нам нужно научиться в ходе игры не только «прививать» или «помогать вспоминать» (как это было у Платона) все эти так важные для нас идеи, ценности, идеалы (мы это так или иначе с тем или иным успехом уже умеем), но и «будить» людей глобально-апатичных, «спящих», делать их восприимчивыми к «прививке» идей. Этого мы (кроме каких-то отдельных случаев) пока делать не умеем. И вряд ли, оставаясь в рамках постмодернистской парадигмы, научимся этому сами. Для того, чтобы научиться, нам и нужен в том или ином виде контакт с передовой частью мира искусства и гуманитарных наук, передовой в том смысле, что хорошо осознающей и формулирующей проблемы современной цивилизации – в том числе и той его частью, в которой, как некоторые считают, уже найдены возможные подходы к выходу из этого злосчастного «постмодернистского тупика».

*Апрель, 2007*

## **Часть 2. Ролевые игры: в поисках выхода из «постмодернистского тупика»**

### **Введение**

Открытая публикация моей «телеги» про ролевые игры и постмодернистский тупик вызвала нешуточные дискуссии и довольно жесткую, хотя и конструктивную, критику. Отлично; как провокация этот текст в значительной степени и задумывался. В конце я обещал, что у него будет вторая часть, вторая «телега», в которой я попытаюсь сформулировать свою точку зрения на возможные пути решения сформулированных в первой части проблем, связанных с нашими ролевыми играми и их местом в мире. Конечно, я никак не могу претендовать на хоть какую-то ширину охвата и не открою никаких америк, и просто лишь хочу рассказать о некоторых весьма конкретных идеях, воплощением которых планирую попробовать заняться сам в ближайшее время. А чтобы провести все-таки логическую связь с предыдущим текстом – начну с ответа на прозвучавшую в его адрес критику. Как мне кажется, в целом она делилась на три типа.

Первый из них утверждал, что никакого кризиса в нашей цивилизации нет, что все идет, как идет, а про кризис и даже «конец света» говорили всегда и во все времена. На это я могу ответить одно: да, об этом, в самом деле, говорили всегда и во все времена – но только потому, что перед человеком и обществом всегда стояли проблемы, вызовы, угрожающие крушению фундаментальных его устоев; просто в каждую эпоху они были своими.

Только благодаря тем, кто обращал внимание остальных людей на существующие проблемы, их удавалось тем или иным образом решать и давать обществу идти дальше эволюционным путем, вперед, к новым вызовам и задачам. Если же это не происходило, то проблемная ситуация, как правило, разрешалась «сама собой» – то есть катастрофическим путем вследствие какого-либо разрушительного катаклизма, будь то «природного», типа чумы и землетрясения, или «человеческого», то есть войн и революций. Так вот, сейчас пришел наш черед. С одной стороны, мы имеем целый комплекс объективных общемировых проблем – экологических, экономических, социальных – возникших в результате процесса глобализации. С другой стороны, в современном обществе со временем все больше и больше усиливаются проблемы «субъективные», связанные с развитием общества потребления и все более глубоким распространением по всему миру его ценностей и психологии, что приводит к возникновению у широких масс полной апатии, абсолютного отсутствия интереса к происходящему вокруг них. Как я попробовал показать ранее, в той самой своей первой «телеге», следствием этого является и феномен «мирового терроризма», и все более углубляющийся разрыв между «миром первым» и «третьим миром», и опасность наступления «нового средневековья», то есть потеря человечеством способности воспроизводить накопленные знания (да, да, посмотрите на то, что творится с современным образованием по всему миру). Для того, чтобы переломить эту пагубную для нашей цивилизации тенденцию, необходимо формирование нового типа мышления, нового менталитета – и именно тут наши РИ могли бы пригодиться обществу и помочь ему «сделать мир лучше», сделать следующий, давно назревший шаг в своей эволюции.

Второй тип критики утверждает, что, да, кризис есть, проблемы есть, но незачем обвинять во всем несчастный постмодернизм, не он есть «причина всех бед», и, наоборот, именно он помог в свое время людям посмотреть шире на существующие в мире проблемы. Тут мне остается только согласиться: действительно, термин «постмодернистский тупик» был выбран мною неудачно, ведь дело не в постмодернизме как таковом, а в том, что описанные им методы и приемы крайне эффективно взяло на вооружение общество потребления. И бороться нужно с вызванными им проблемами, с апатией масс, а не с постмодернизмом как таковым. Тем не менее, ниже в тексте я продолжу употреблять словосочетание «постмодернистский тупик», раз уж оно пошло в таком виде в массы, но буду иметь под ним в виду примерно следующее: «кризисное состояние современного общества потребления, предсказанное и описанное философией постмодернизма».

Ну и третий, самый распространенный тип критики: «сделать мир лучше» при помощи РИ – это, возможно, красивая идея, красивые слова – но не более того, потому что наши РИ на самом деле для этого совершенно непригодны.

«Ну да», – отвечаю я. – «Именно что непригодны». И именно об этом я и говорил в своей первой статье, утверждая, что для того, чтобы РИ стали чем-то большим, чем одна из разновидностей «активного отдыха» – а лично я глубоко убежден в необходимости этого – их необходимо менять. Этому-то пункту главным образом и посвящён нижеследующий текст. Да. Как я уже говорил, современные РИ не способны сколь-либо заметным образом повлиять на траекторию развития общества, как бы мы ни старались. РИ в современном их виде пойдут, скорее всего, по одному из двух путей: либо по пути маргинализации, либо по пути становления частью индустрии развлечений, т.е. мейнстрима массовой культуры. А скорее всего, и по тому, и по другому пути одновременно. Соответственно, для того, чтобы появился «третий», а также «четвертый», «пятый» и «восемьсот семнадцатый» пути, которые, возможно, все-таки позволят нам так или иначе эффективно воздействовать на развитие общества – нужно менять сами РИ.

Для того чтобы понять, как их нужно менять, первым делом нужно понять, чего конкретно мы хотим этим добиться. То есть средства («новые усовершенствованные РИ») должны в первую очередь определяться целью (в нашем случае, коротко говоря, «сделать мир лучше»). Поэтому сначала – о том, что мы можем попробовать сделать для достижения этой цели. На мой взгляд, это следующее:

- Помощь обществу в «воспоминании» и актуализации тех ценностей, которые оно растеряло по пути к современной ситуации. Речь идет, например, об идеалах гуманизма, извлеченных в настоящий момент обществом потребления в явление политкорректности; о духе товарищества и сотрудничества, свойственном лучшим проявлениям советского общества, но впоследствии умершем в бюрократическом официозе и консюмеризме; о связи с прошлым, о чувстве своих «корней» – которая подменена в современном постиндустриальном обществе вечной ностальгией, «прошлым-в-настоящем» (кстати, вполне вероятно, что сохранение в массовом сознании этого самого «чувства прошлого» является одной из главных причин современного успеха Китая в мире). Список этот, понятно, можно продолжать и дальше.
- Создание новых, еще не появившихся механизмов реакции на вызовы современного общества и его проблем и комплекса связанных с этим ценностей. Ну в самом деле, мы ведь можем практически напрямую получить их в результате ролевого моделирования современных ситуаций и проблем, найти (точнее, получить путем самозарождения в ходе игры) таким образом какие-то важные, нужные и пока не очевидные для нас вещи.

Все это уже, конечно, было не раз и не два сказано в разных видах. Принципиальная разница тут в том, что в достижении этих целей нужно ориентироваться не на уже

существующее РИ-сообщество, а на, условно говоря, «внешний мир», и создавать, таким образом, в терминологии Кожаринова, «РД-штрих». Потому что если хотеть изменить мир – нужно менять массовое сознание, а не только свое. Но как это сделать? Очевидно, надо пробовать делать это сразу по нескольким направлениям. Казалось бы, процесс налаживания контакта с обществом уже идет полным ходом; смотрите: РД взяло курс на «социализацию», на повышение качества сопровождения игр, и так далее. Само по себе это все прекрасно и очень нужно – однако если при этом ничего не менять в сути самих РИ, то ультимативно это ведет РД к превращению в часть индустрии развлечения, то есть к той самой опасности, о которой я говорил выше. А вот если при этом основывать свои игры в первую очередь не на развлечении, а на, скажем, попытках донести до участников вышеупомянутые ценности – то можно попробовать достигнуть интересного эффекта, особенно на контрасте с традиционными видами искусства. Те, особенно «socially aware» их часть, в данный момент тоже, как и прежде, пытаются говорить о проблемах общества и человечества в целом – но получается это у них в последние десятилетия не особенно эффективно. Возможно, дело в том, что они дают своим зрителям возможность только со-переживать, а в ситуации общей потребительской психологии масс одно лишь сопереживание слишком редко дает требуемую глубину мысли и чувства: фигурально говоря, гораздо проще и задорнее схрумкать на киносеансе свой попкорн и выпить свою колу, чем сидеть и вдумчиво рефлексировать по поводу увиденного. РИ же, на которых возможно непосредственно переживать происходящее, могут при должствующем подходе буквально «вдолбить» в головы участников означенные выше идеи и ценности в ходе любых, даже чисто развлекательных с первого взгляда игр «для масс» путем как правильно организованной пост-игровой рефлексии, так и достижения того, что у нас принято называть катарсисом, непосредственно на игре.

«На бумаге» эта идея кажется очень красивой. Проблема в том, что ключевые слова в последнем предложении предыдущего абзаца – это «при должствующем подходе». Вот именно с этим самым должствующим подходом у нас огромные проблемы. Я бы сказал, что у нас его попросту нет, сразу по целому ряду причин.

Сначала – о более очевидной из них. Так же, как авторскому кино нужен правильный зритель, РИ, рассчитанным на «внешний мир», нужны правильные участники. Для этого нужно не только повышать уровень сопровождения и внутреннего содержания игр – нужно их правильно позиционировать. Очень легко свалиться в нишу чисто развлекательного свойства: грубо говоря, стрелялка с каким-нибудь тривиальным сюжетом вполне может заинтересовать многих из тех, кому наскучило бегать в компьютерных «стрелялках». Понятно, что такая аудитория – это не то, что нам нужно. Поэтому вспомним о популярной точке зрения на РИ как вид искусства. Если принять её –

то здесь вновь возникает необходимость контактов с представителями гуманитарного знания – культурологами, философами, искусствоведами, социологами – о которой я так вопил в своей предыдущей «телеге».

Нам нужно попытаться познакомить их с РИ, заинтересовать их ими, доказать им и самим себе то, что это действительно искусство, и искусство весьма и весьма перспективное. И если у них возникнет заинтересованность, если нас станут изучать – мы автоматически привлечем часть их в наши ряды и по уже налаженным в научной гуманитарной среде каналам сможем, во-первых, оппозиционировать себя как серьезное явление, отмыть себя от культивируемого СМИ образа «толчков», а во-вторых – отрекламировать таким образом себя в среде не «индустрии развлечений», а в «индустрии искусства» – и привлечь таким образом несколько другую публику, которая в какой-то момент может сделать РИ даже «модными» и таким образом обеспечить широкий охват определенного социально-активного сектора общества. Теперь – о втором. Но самом пока главном лично для меня как мастера РИ. О внутреннем содержании наших РИ. Как справедливо заметил Андрей Осипов (Урфин) в своем едком комментарии к моему тексту на [grg.ru](http://grg.ru)<sup>2</sup>, как вообще можно говорить о каком-либо прививании ценностей современными РИ, если мы до сих пор не научились ещё делать так, чтобы действие на РИ эффективно раскрывало заложенные мастерами в игру смыслы? Если в подавляющем большинстве случаев полигонные РИ – это просто антуражная развлекательная пьянка на свежем воздухе, на которой слово «катарсис» является ругательным? А даже если и не ругательным – то, если рассуждать в физико-экономических терминах, «эффективный выход катарсисов на душу населения» у нас крайне низок, мы – мастера и игротехники РИ – до сих пор фактически не умеем толком управлять процессом получения этого самого «катарсиса», и слишком часто так бывает, что вместо запланированного «катарсиса» игроки на РИ получают «переезд». Отсюда очевидная мораль: нужно учиться управлять этим процессом, качественно повышать эффективность РИ в плане донесения заложенных в них идей до игроков.

Прежде всего, для этого действительно сначала надо оформить РИ как искусство. И здесь нам, опять-таки, не обойтись без контакта с искусствоведами и культурологами. Почему не обойтись? Ну, смотрите, например: РД уже полтора десятилетия ломает копыя вокруг определения понятия «мир игры», разные группы мастеров вкладывают в него разные смыслы, и, конечно, в результате не находят общего языка в процессе каких-то своих теоретических дискуссий. Так же и со многими другими терминами, и в значительной степени с теорией РИ как таковой. Вообще, у РИ как искусства, по большому счету,

до сих пор не оформлена в явном виде своя эстетическая теория, и мы в наших попытках что-то сказать или сделать в этом поле так и бродим по нему в потемках, ориентируясь только лишь на свою интуицию и случайные обрывки опыта предыдущих поколений. (Как комментарий в сторону: возможно, это одна из причин того, почему мы до сих пор не научились адекватно передавать свой накопленный мастерский опыт последующим поколениям мастеров. Но это вообще отдельная тема, и развивать я её тут не буду). Меж тем, современное искусствоведение давным-давно рассуждает об искусстве с точки зрения тех же сущностей, что наблюдаются и у нас в РИ: и «мира художественного произведения» (т. н. «диегезиса»), и взаимоотношения уровней «реальности» читательской/зрительской и «реальности» внутри художественного произведения (сравните с нашим дуализмом «игрок vs персонаж»), и способов создания этой самой «художественной реальности», и т. д. То есть требуемый нам язык фактически уже создан, нам нужно только научиться переводить все наши интуитивные, как правило, понятия на него – и тогда нам откроются для прямого либо косвенного использования все уже имеющиеся достижения гуманитарных наук в области исследования других видов искусства, станет возможным проведение прямых параллелей между ними и РИ – и это сможет безмерно обогатить опыт мастеров РИ, который можно затем будет непосредственно применить для повышения художественного уровня и эффективности РИ. Так случилось, что я самым что ни на есть непосредственным образом (хотя и непреднамеренно) получил опыт применения такого подхода, опыт осмысления результатов культурологического и искусствоведческого исследования других видов искусства с точки зрения РИ, в течение некоторого времени работая музыкальным обозревателем в нескольких периодических изданиях. Кстати, провести параллели между состоянием дел в современной авангардной музыке и РИ мне помогли опубликованные на [master.larp.ru](http://master.larp.ru) материалы о т. н. «Школе Мейхлаhti» (Hakkarainen, Stenros, 2003)<sup>3</sup>, финской теоретической школе РИ, как раз пользующейся для описания РИ принятой в современном искусствоведении терминологией (в частности, именно там поставлен знак «равно» между понятиями «диегезиса» и «мира игры»). Так вот, в результате рефлексии полученного таким образом, гм, культурологического опыта у меня появилось несколько идей относительно возможных путей «усовершенствования» РИ. Идей вполне конкретных, ведь часть из них я уже непосредственно собираюсь воплотить на своих предстоящих играх, а часть просто не является для наших РИ новой и в том или ином виде эпизодически возникает самостоятельно, а то и сознательно используется мастерами. И речь здесь далее пойдет именно о них.

<sup>2</sup> [www.rpg.ru/rpg/31915](http://www.rpg.ru/rpg/31915)

<sup>3</sup> Русский перевод статьи доступен по адресу [master.larp.ru/perevod/meilahti.php](http://master.larp.ru/perevod/meilahti.php). — Прим. ред



### Эмоциональная модуляция

Интересной идеей о возможном направлении движения будущих РИ, на мой взгляд, является высказанная Денисом Корициным (Декором) и командой мысль о развитии эмоциональной сферы человека, развитии Духа как логическом продолжении эволюции человека вслед за развитием Тела (Древняя Греция) и Разума (Новая и Новейшая история). Как именно это можно делать посредством РИ, пока мне не очень понятно. Зато довольно очевидна возможность использования в РИ широко известного как в искусстве, так и в, гм, быту приема сознательной манипуляции эмоциями. Простейший пример такой манипуляции – известный анекдот «А ты купи козла»: если ты несчастен – создай себе проблемы, реши их, вернувшись в первоначальное состояние – и станешь счастливым. Другой пример – то, что делает кинорежиссер Ларс фон Триер, холодно и расчетливо давящий в своих фильмах на разные «болевые» эмоциональные точки зрителей: вспомните, например, циничную «слезовыжималку» фильма «Танцующая в темноте». Подобными методиками пользуются также и в ближайших родичах РИ, разнообразных тренингах. Вот только если зритель (или, в нашем случае, игрок) понимает, что им манипулируют – весь эффект в значительной степени разрушается, потому как не любят люди чувствовать себя объектами манипуляции. Да и допустимость подобных действий со стороны мастеров с этической точки зрения отнюдь не очевидна. Поэтому, чтобы вывести что-то путное из этого эффективного, но сомнительного приема, а также вообще в области работы с эмоциональной сферой игроков, нам предстоит еще копать и копать.

### Смыкание «мира игры» с «реальным миром»

Азбучной истиной для новичков в РИ у нас считается утверждение: «Не путайте игру и жизнь!» Но, тем не менее, я давно уже подметил для себя, что самые мощные впечатления возникают у меня от ролевой игры тогда, когда происходящие с моим персонажем события так или иначе непосредственным образом пересекаются со мной-как-игроком – и наоборот. Это может быть:

- осознанное пересечение; например, когда игрока всерьез интересует или беспокоит какой-нибудь экзистенциального плана вопрос, ответ на который его персонажу удастся найти на игре;
- неосознанное либо случайное пересечение. Так, на одной из лучших своих игр, «Тристан-да-Кунья» (кстати, это была игра по фильмам уже упомянутого выше Ларса фон Триера), в какой-то момент я как игрок запустил лавинообразно развившуюся цепочку драматичнейшего психологического экшна буквально одним незначительным действием, совершенным из довольно некрасивой мотивации: «Эти козлы-игроки выпали в неигровуху, они разваливают игру! Ну, я им тут сейчас напоследок покажу!»

• запланированное мастерами. Очевидный пример: натуральная экономика, которая ставит знак равенства между потребностями игрока и потребностями персонажа. Другой пример: как мне кажется, весьма массовый, сильный и неожиданный даже для самих мастеров послеигровой эффект от «Вороньего гнезда» (она же «Валахия», игра мастерской группы JNM) был обусловлен тем, что окончание игры было заведомо спланировано таким образом, чтобы показать игрокам всю принципиальную безысходность той ситуации, в которой находились на игре их персонажи: «разве можно решить проблемы целой страны каким-то колечком?» (ц).

Последний подход, насколько я понимаю, также активно используют в управлении своими играми в екатеринбургской школе (Алексей Кулаков (Ланс), Юрий Некрасов (Юрген) и др.). Проще и нагляднее всего он был обоснован в одной короткой записи в (ныне почившем в бозе) блоге Юргена на сайте Igrg.ru. Вот одна цитата оттуда: «Я четко понимаю, что все действия, совершаемые игроком – это реальные поступки человека, перенесенные в игровую форму/метафору. И мне безумно хочется дать человеку понимание, что это он – и никто другой – совершает все эти действия». Следует четко понимать, что это утверждение – не аксиома, это – гипотеза, допущение, к тому же верное отнюдь не для всех игроков – но очень и очень для многих.

Попробуем теперь в этой связи обратиться к опыту других видов искусства. Так вот, выясняется, что в современной теории искусства четкой дихотомии, четкого разделения между «реальностью» и «дигезисом» просто не существует. Мы как зрители/читатели выстраиваем в своей голове дигезис не по буквально сказанному в тексте, а на основе знаков и символов, которыми мы осмысливаем окружающий нас мир в рамках собственного опыта. Таким образом, зритель/читатель сам в определенном смысле является творцом дигезиса наряду с автором, то есть создателем художественного произведения, услужливо «подсовывающим» зрителю/читателю нужные символы. В ролевых играх, где существование роли «внешнего зрителя» практически невозможно, а функцию зрителя выполняют сами участники игры, т.е. творцы дигезиса, граница между «автором» и «читателем» практически полностью стирается. Но при этом мы старательно придерживаемся унаследованного из театра и примерно аналогичного по своим функциям разделения «персонаж – игрок», якобы старательно отделяя игру от жизни: «ролевая игра, ничего личного». Отсутствие этой дихотомии на уровне отдельного человека, игрока, действительно может мешать: вы мы прекрасно знаем, как же мешает и задалбывает на играх неигровуха и пожизневка. А вот заложенное мастерами в игру на идеологическом и игротехническом уровне понимание условности границы между обеими позициями и возможность гибкого управ-

ления её положением в сознании игроков может давать действительно интересные и нетривиальные результаты. Более того: как мне кажется, чаще всего запланированный мастерами «катарсис» случается у игроков в моменты кратковременного смыкания диегезиса (т.е. «мира игры») с реальным миром по той или иной линии с обязательным последующим их размыканием – т.е. тогда, когда происходит одномоментное непосредственное «превращение» опыта персонажа в опыт игрока. В соответствии с этой гипотезой, «переезды» у игроков в таком случае получаются потому, что в силу тех или иных личных причин, «мастерских косяков» или внешних обстоятельств мир игры смыкается с реальным миром, но обратного размыкания толком не происходит.

Вывод: для того, чтобы повысить эффективность игр в плане, грубо говоря, «количества катарсисов на душу населения», мастерам РИ необходимо научиться управлять не только самим диегезисом, но и его границами с «реальным миром»; или, что то же самое, но более привычными словами – пытаться на играх при реализации своих задумок влиять не только на персонажи, но и непосредственно на игроков. Перечислю несколько возможных способов того, как это делать:

- Уже упомянутая ранее натуральная экономика. Плоха тем, что вводится на уровне правил, и потому задается один раз и на всю игру (т.е. в случае её провала не даёт адекватной возможности к «размыканию»).
- Разнообразный физический экстрим: игры-походы, зимние игры – всё то, в чём предполагается совпадение предполагаемых физических переживаний игрока и персонажа. Применимо только для очень ограниченного класса игр и требует недюжинной физической и психологической подготовки как игроков, так и мастеров.
- Игротехническим или сюжетным образом проводимые аллюзии между персонажем и образом его игрока в наше время и реальности (распространено в игровых мертвятниках, в «зеркальных сюжетах», в играх с разделенными «дневным» и «ночным» пластами, и т.д.).
- Сознательное упрощение правил и вводных, сведение моделирования к минимуму, а-ля непонятая и охаянная когда-то у нас «Догма-99» (Fatland и Wingerd, 1999)<sup>4</sup>; не поверите: она в самом деле работает, я пробовал! Естественно, нужно учитывать, что такой подход также применим только к очень ограниченному классу игр и игровых миров.
- Использование «разрывающих» диегезис художественных средств, а также знаков и символов, которые очевидно не могут принадлежать к игровому миру в силу, скажем, тематики игры, но, тем не менее, как-то на уровне метафор и эмоций перекликаются

с ним. Самый очевидный, хотя и попадающий постмодернизмом пример: использование формально не принадлежащей диегезису музыки (например, современной – в средневековой игре) как активного элемента оформления мира (k-rupk, 2007). Другой пример – использование в тех же целях живописи, кино- и мультимедийных проекций. Например, можно представить себе гипотетическую игру по «Дракуле» Брэма Стокера, на которой в подземельях замка Дракулы пустить в темноте на стену проекцию старого немого фильма про Носферату. В рамках мира это будет четко интерпретироваться как нечто призрачное, при этом даже, вполне возможно, дающее какую-то вполне игровую информацию; с другой стороны, все игроки будут четко понимать, что перед ними – тот самый фильм, отчего вполне можно ожидать появления у столкнувшихся с этим феноменом людей искомого чувства странного.

Очевидно, это список можно продолжать далее до бесконечности. Надо думать, надо обсуждать, надо экспериментировать.

#### Хонтология

Впервые слово «хонтология» (hauntology) появилось в книге французского философа Жака Деррида «Призраки Маркса» (2006). Название книги было вдохновлено одним из символов коммунизма, первой фразой «Манифеста коммунистической партии» Маркса: «Призрак бродит по Европе, призрак коммунизма». Книга была посвящена той роли, которую коммунизм и его идеология продолжили играть в мире даже после окончания Холодной войны и падения большинства мировых коммунистических режимов; в большой степени вокруг образа «призрака коммунизма» содержимое книги и вращалось. Так вот, «хонтология» – это термин, изобретенный в известной степени в насмешку над философским понятием «онтологии», и обозначает он концепцию «бытия призрака» как сущности, одновременно не являющейся ни живой (т.е. «существующей»), ни неживой (т.е. «существовавшей»). Прочитав одну критическую статью по поводу этой работы (Buse и Scott, 1999): «Привидения приходят из прошлого и появляются в настоящем. При этом, однако, нельзя адекватно говорить о принадлежности привидения к прошлому, даже если видение представляет того, кто был мертв в течение многих веков, по той простой причине, что привидение, очевидно, не тот же самый объект, что личность, которая носила соответствующее имя. Принадлежит ли в таком случае «историческая» личность, которая идентифицируется с призраком, настоящему? Очевидно, нет, так как идея о возвращении из мертвых разрушает все традиционные концепции темпоральности. Таким образом, та темпоральность, субъектом которой

<sup>4</sup> Русский перевод статьи доступен по адресу [nin.rpg.ru/igropolis/gf/igropolis-gf-nazaret-dogma.shtml](http://nin.rpg.ru/igropolis/gf/igropolis-gf-nazaret-dogma.shtml). — Прим. ред.

является призрак, является парадоксальной, так как он одновременно и «возвращается», и осуществляет свой «привиденческий» дебют».

Какое отношение вся эта занимательная умозрительность имеет к искусству в целом, а тем более к нашим ролевым играм? А вы вспомните какую-нибудь игру (особенно «историчку»), к которой вы долго готовились, вживались в своего персонажа, успешно и вдохновенно его играли, а потом после игры он еще некоторое время «был с вами». А теперь подставьте слово «персонаж», подразумеваемая его именно таким вот «остающимся вместе с вами» после игры, в вышеприведенную цитату вместо слов «призрак» и «привидение». Параллели очевидны; наши персонажи, особенно те из них, которые основаны на реальных исторических фигурах либо ярких образах из книг, с этой точки зрения в определенном смысле слова тоже можно назвать «призраками». Само по себе возникновение в нашем сознании таких «призраков» может быть для кого-то ценностью игры, для кого-то – помехой («не вышел из роли») – но в общем случае это обычно просто побочный эффект игры, и в данный момент для нас неважно даже, приятный он, или неприятный. Специально использовать этот эффект для достижения каких-либо целей, насколько я знаю, никто систематически не пытался (поправьте меня, если это нет так).

А вот в музыке концепция хонтологии в последние годы довольно неожиданно нашла совершенно практическое применение, когда музыканты, занимающиеся экспериментами в области электроники, рока и металла начали при помощи как самых современных технологий (главным образом сэмплирования), так и, наоборот, технологий устаревших (например, разваливающихся древних аналоговых синтезаторов) конструировать музыку, которую иначе как «призрачной» и не назовешь. В отличие от мейнстримовых тенденций в современной звукозаписи, стремящихся отреставрировать, улучшить, привести к современным стандартам качества всю музыку прошлых лет – т.е. перевести её бытие в вечный сегодняшний день (помните то, что я говорил о ностальгии в предыдущем тексте?), «хонтологическая» музыка принципиально основана на том, чтобы дать слушателю самым непосредственным образом ощутить всю ту дистанцию во времени и пространстве, которая отделяет его от того акта творчества, который породил тот или иной звуковой фрагмент – и таким образом остро прочувствовать собственные отношения с пространством и – особенно – временем. Спустя некоторое время хонтология как художественный прием нашла воплощение и в других видах искусства, прежде всего в кино/телевидении и в литературе. Под неё также была подведена солидная мировоззренческая база пост-структуралистской философии (см., например блог k-punk<sup>5</sup>). В результате, концепцию хонтологии в закончен-

ном виде стало возможным сформулировать следующим образом: это художественный прием, заключающийся в «оживлении» [культурных] «призраков» путём прямой технологической трансляции старых и/или забытых идей и образов в современный контекст, минуя их постмодернистское «пережевывание и переваривание» по пути.

Мне кажется, что теперь, следом за музыкой и кинематографом, пришел и наш черёд обратить внимание на хонтологию. Посмотрите на «Константинополь»: игра про образ давно мертвого, полузабытого Города – и этот образ, «призрак» начинает реализовывать себя ещё до игры, например, в регулярно снявшихся мастерам и игрокам во вполне реальной жизни снах! И от игры, понятно, вполне можно ожидать своеобразного «уплотнения», «сгущения», чуть ли не «материализации» образа Города в коллективном сознании игроков и мастеров. Вот вам и пример «хонтологической игры». А что, если попытаться сделать хонтологию в РИ не самоцелью и не побочным эффектом разной степени нежелательности – а средством? Средством закрепления в сознании игроков заложенных в игру и реализованных в ней идей. Очень хочется на этом пафосном месте остановиться. Но, предвидя очевидные вопросы по поводу сказанного здесь, лучше сразу внесу некие разъяснения о принципиальной разнице между «хонтологией» и обычным для РИ «воссозданием/оживлением мира». В последнем случае вместе с окончанием игры оканчивается и «существование» мира игры; персонажи перестают существовать, оставаясь в сознании игроков лишь воспоминанием, в тот момент, когда «игрок ролевой игры Вася Пупкин» становится просто «Васей Пупкиным». В первом же случае персонаж продолжает в определенном смысле слова «существовать», порождая как рефлексию игрока, так и собственную рефлексию (отчеты от лица персонажа), вторичное творчество и т.п. – в форме которых как раз эффективнее всего и происходит закрепление приобретенного на игре опыта. Следующий логичный вопрос: зачем изобретать велосипед и придумывать новые непонятные термины для давно уже существующего и знакомого всем мало-мальски опытным игрокам и мастерам РИ явления? Ответ таков: мне кажется, что в силу «побочности» явления на него никто специально не обращал внимания, о нем рассуждали только в контексте понятий «вролинг – деролинг». А у хонтологии как вполне живой и непосредственно развивающейся в данный момент искусствоведческой концепции есть своя философская и терминологическая база, использование которой по аналогии с другими видами искусства, вполне возможно, позволит нам научиться управлять «призраками» наших персонажей и, в конце концов, максимально эффективно использовать их как средство донесения идей игры до игроков. Не знаю, как вам (вот прямо чувствую ваше пренебрежительное

<sup>5</sup> [k-punk.abstractdynamics.org/archives/007230.html](http://k-punk.abstractdynamics.org/archives/007230.html)  
[k-punk.abstractdynamics.org/archives/008535.html](http://k-punk.abstractdynamics.org/archives/008535.html)



недоумение) – но лично мне эта штука отчего-то кажется жутко захватывающей и перспективной. Ну что ж: время покажет, есть ли в ней какой-то для нас смысл.

В заключение этому необъятному тексту хочется сказать, что сформулированные здесь три пути «усовершенствования» ролевых игр, во-первых, требуют обсуждения и проверки на практике, а во-вторых, ими, очевидно, далеко не исчерпываются все пути-дороги развития РИ, и наверняка их ещё может быть великое множество. Так давайте же их, все эти возможные (и невозможные) пути, искать, формулировать, обсуждать – и, наконец, применять!

*Март, 2008*

### Часть 3. Ролевые игры и «постмодернистский тупик». Послесловие.

В ходе подготовки издания к очередному «Комкону» книги-сборника с ретроспективной различных материалов, посвященных живым ролевым играм в России, Алексей Федосеев (Флоран) попросил меня написать кратенькое, на два-три абзаца предисловие к моим двум старым статьям по тематике так называемого «постмодернистского тупика». Данный текст – то, что выросло из этих «двух-трех абзацев». На предисловие он, так вышло, по смыслу не очень тянет; скорее уж вышло послесловие. Впрочем, как говорится, whatever; приступаю.

Начну с истории создания этих статей, неразрывно связанной с главной же их проблемой: путаницей вокруг самого термина «постмодернистский тупик» (далее – П. Т.). Первая из них писалась мной весной 2007 года в момент необыкновенного вдохновения и творческого ража, посетившего меня однажды после двух лет добровольного «затворничества» от РИ. В то время я уделял основное свое внимание музыкальной критике и, шире, месту музыки в культуре. И вот однажды, вконец обчитавшись на этой почве разнообразных гуманитарных, философских и культурологических блогов из западной блогосферы, в момент яркой вспышки-инсайта я, как мне казалось, понял всё о РИ, их месте в общечеловеческой культуре и искусстве, их недостатках, но, главное, об их потенциале в вопросе решения казавшейся мне тогда главной проблеме нашей цивилизации; той самой, которое я дал такое неудачное наименование, как П.Т. Конечно, в тот момент я просто физически не смог смолчать; меня распирало и хотелось поделиться своим осознанием. В результате у меня получился не столько даже «текст», сколько манифест.

И вот тут надо понимать, что писал этот «манифест» пусть и хаотично начитанный разнообразной гуманитарщиной, но технарь до мозга костей, да ещё и в остром приступе вдохновения. Поэтому, к сожалению, мне было

не до того, чтобы оттачивать формулировки: если бы я этим занялся – данный текст просто никогда бы не появился на свет. В итоге, чтобы как-то связать общечеловеческую тематику с тематикой сферы искусства (к которой, как я убедился в тот момент, для меня однозначно относятся РИ), я попытался в спешке обрисовать сто раз уже, в общем-то, везде и всеми описанный комплекс проблем нашего мира через призму «постмодернизма», как я его тогда понимал.

Чем и заложил главную мину в восприятие РИ-сообществом моей статьи, потому что понимал я этот термин неправильно. Часть читателей, менее подкованная в гуманитарных вопросах, поняла благодаря контексту статьи меня так, как я и хотел: говоря «постмодернизм», я на самом деле имел в виду Постмодерн как состояние современного пост-индустриального глобализованного общества, впервые описанное Лиотаром (2008) и другими континентальными философами в 60-70-е годы XX века. Более подкованная же в гуманитарных науках часть публики либо (совершенно справедливо) сделала стойку на неправильно употребленный мной термин и (несправедливо) дисквалифицировала мою статью целиком, либо искренне сочла, что я обвиняю «постмодернизм» как художественный прием, стиль или течение во всех проблемах нашего мира, что уже, безусловно, абсурд, и ни в коем случае не имелось мной в виду – но с этим абсурдом они зачем-то бросились спорить.

С одной стороны, понятно, почему это произошло: данная путаница в терминах до сих пор продолжается и в основном корпусе философии, что довольно занятно и вполне содержательно отражено даже в соответствующих статьях в, простите, русской Википедии<sup>6</sup>. С другой стороны, жаль, что из-за этого мне не удалось адекватно донести смысл статьи до читателей: до сих пор даже самые уважаемые мной люди продолжают говорить про «П. Т.» и критиковать его именно с точки зрения постмодернизма как художественного стиля. В бесплодной, в общем-то, надежде вновь прояснить этот вопрос я и пишу этот текст.

Впрочем, я уже – безрезультатно – пытался это сделать в своей второй статье, которая писалась спустя два месяца после первой в мае-июне 2007 года, а затем дорабатывалась для семинара на «Комконе-2008» по результатам всех дискуссий. Я до сих пор недоволен тем, что получилось: у меня вышел очень рыхлый, плохо написанный текст, в котором несколько удачных мыслей было залито кубометрами воды, вводных предложений и «стилистических приёмов», при виде которых любой грамотный редактор в ужасе схватился бы за голову. Тем удивительнее то, что, похоже, именно этот, а не первый мой текст «пошел в массы», потому что многое из того, о чем я говорил, в самом деле так или иначе стало воплощаться разными людьми в РИ. Переписывать эту статью заново, «правиль-

<sup>6</sup> [ru.wikipedia.org/wiki/Постмодернизм](http://ru.wikipedia.org/wiki/Постмодернизм) [23.10.2012]  
[ru.wikipedia.org/wiki/Постмодерн](http://ru.wikipedia.org/wiki/Постмодерн) [23.10.2012]

но», у меня нет никаких сил, поэтому предлагаю отнестись к ней сейчас как к некоторому забавному и не лишённому своей ценности историческому документу.

В завершение же я хочу вновь вернуться к первой статье и к главным её мыслям, которые, на мой взгляд, ничуть не потеряли актуальности до сих пор. В основном её содержательная (то есть выходящая за пределы терминологической неопределённости вокруг «постмодернизма» и «Постмодерна») критика состояла в том, что РИ по своей сути – это плоть от плоти Постмодерна, поэтому бессмысленно пытаться с их помощью выйти за его пределы. Теперь, спустя пять лет, я, как мне кажется, готов сформулировать краткий ответ на эту критику, а заодно и главный итог из первой статьи.

Штука вот в чем. Конечно, РИ не могут стать основным «инструментом изменения реальности». Казалось бы, с помощью РИ не сделаешь революцию, не проведешь политическую реформу, не найдешь лекарство от СПИДа, не накормишь голодающих детей Африки. В конце концов, РИ – «это просто игра».

И всё-таки РИ – это не-просто-игра. Это ещё и искусство (да, я, ещё раз, придерживаюсь именно такой точки зрения); искусство такое, которое в своих лучших образцах благодаря уникальным достоинствам формата РИ иногда может пробрать человека до самой глубины, потрясти всё его основание – так, как традиционные виды искусства в силу разных причин чаще всего уже не способны сделать. Именно этот их аспект и можно использовать для того, чтобы решить главную, на мой взгляд, проблему менталитета человека в современной цивилизации: проблему апатии. Проблему того, что «всем всё равно».

Летом 2011 года мы вместе с друзьями из МГ «Лестница в Небо» сделали «Стоимость жизни». Игру, основной декларируемой целью которой был тот самый «поиск выхода из постмодернистского тупика». Тогда мы не преуспели в том, чтобы найти через эту игру новые «инструменты изменения реальности», как нам хотелось того в самом начале, когда мы только принимались за её разработку. Впрочем, полусознательно мы и сами понимали, что это,

скорее всего, невозможно, и причина тому, как раз в том, что РИ есть плоть от плоти Постмодерна, и, копируя реальность, мы не сможем в рамках игры выйти за её пределы. Но мы надеялись на то, что самое главное произойдёт уже за рамками игры, в ходе послеигровой рефлексии. Мы надеялись, что, посмотрев на самих себя в кривое зеркало и получив «прививку зла» в ходе игры, многие игроки уже не смогут после этого мириться с вопиющим абсурдом в окружающем мире вокруг себя и с апатией внутри себя.

Мне кажется, у нас получилось. Нас рассудила сама история. Осенью-зимой 2011-2012 года на волне политического событий в России начался резкий подъем гражданского самосознания; людям, которых до недавнего времени не интересовало ничего за пределами их маленького мирка, стало не всё равно. И ролевики показали себя здесь с лучшей стороны, как непосредственно вливаясь в деятельность разнообразных волонтерских организаций и организуя собственные, так и применяя хорошо уже знакомый им инструмент – ролевые игры – для решения различных общественно-значимых задач, будь то «инновационные образовательные проекты» для молодёжи, обучающие тренинги для наблюдателей на выборах или игры в детских домах. И вот это уже есть первый настоящий шаг на пути к тому, чтобы с помощью РИ таки самим менять реальность. Создавать гражданское общество. Разрабатывать новое лекарство. Решать проблемы реальных детей-сирот.

В завершение я хочу процитировать Юлию Шлезингер (Мелли), лучше всех, как мне кажется, подведшей итог событий последних нескольких лет:

*«Мне иногда кажется – сделав игру «Стоимость жизни», мы повернули какие-то важные шестеренки. Было бы очень дерзко думать, что в мире. Но в себе и во многих играх – точно».*

Можно соглашаться или не соглашаться с этим. Но лично для меня только такие игры и стоят свеч.

*Октябрь, 2012*

## Литература

- Деррида, Ж. Призраки Маркса. – М.: Logos altera, 2006
- Лиотар Ж.-Ф. Состояние постмодерна. – М.: Издательство «АЛТЕИЯ», 1998
- Buse, P., Scott, A. Ghosts: Deconstruction, Psychoanalysis, History, 1999
- Fatland E., Wingerd L. Dogma 99. A programme for the liberation of LARP, 1999
- Hakkarainen H., Stenros J. The Meilahti School – Thoughts on Role-Playing, As Larp Grows Up. Knudepunkt book, 2003
- k-punk. Lip synch the unheimlich. – [k-punk.abstractdynamics.org/archives/009408.html](http://k-punk.abstractdynamics.org/archives/009408.html), 2007
- Noys B. Crimes of the Near Future: Baudrillard / Ballard. – [www.ballardian.com/crimes-of-the-near-future-baudrillard-ballard](http://www.ballardian.com/crimes-of-the-near-future-baudrillard-ballard), 2007

## Игры

- Тристан-да-Кунья. 2002. Центральный регион. Колесников С. (Peral)
- Воронье гнездо. 2007. Центральный регион. МГ «JNM». – [valahia.jnm.ru](http://valahia.jnm.ru)
- Константинополь: еще одна весна. 2007. Центральный регион. МГ «Лестница в небо». – [constantinople.ru](http://constantinople.ru)
- Стоимость жизни. 2011. Центральный регион. МГ «Лестница в небо». – [lifecost.ru](http://lifecost.ru)







Алексей Семенов (МакДуф)

## Черная дыра светлого будущего

**В** данном докладе речь пойдет о вещах и смыслах, казалось бы, не имеющих к ролевым играм непосредственного отношения. Тем не менее, я постараюсь показать здесь, что вещи и смыслы эти имеют самое прямое отношение к ролевым играм и, мало того, коренным образом им присущи. Разумеется, если речь идет о чем-то, коренным образом присущем ролевым играм, то, чтобы это выявить, следует заглянуть в самый корень понятия ролевой игры.

### Светлое Будущее как место обитания человека подлинного

Определения ролевым играм давались неоднократно. Думается, все они в той или иной степени верны в том смысле, что соответствуют тому или иному взгляду на ролевою игру, тому или иному ее аспекту. Здесь я хочу рассмотреть ролевою игру в аспекте ее субъекта, то есть человека играющего.

Человеку во всем его существовании коренным образом присуще одно и главное стремление – быть человеком, соответствовать этому высокому званию, то есть вести существование достойное, оправдывающее сам факт этого существования, все те годы, за которые не должно быть мучительно больно. Неважно, каким образом реализуется, воплощается это стремление человека быть подлинно и достойно – сейчас нас интересует само это стремление в чистом, рафинированном, вынесенном за скобки виде, наиболее формальном, очищенном от всех обстоятельственных примесей. Это стремление быть человеком, вести существование подлинное, свое собственное, а не фальшивое, муляжное, пустое,

навязанное – ставит человеку в вину его настоящее и прошлое существование, которое не было ни в полной мере, ни достаточно подлинным и человеческим, и сейчас и здесь тоже не является таковым. Человека гонит вперед его ощущение себя еще пока недо-человеком.

И напротив, человек всегда находит себя человеком именно в этом недостатке, дефиците себя как человека настоящего. Человек тогда является человеком, когда ощущает свое стремление быть человеком, свою в этом смысле недостаточность.

Где может находиться та сфера, область, в которой человек достигает этого статуса подлинности?

В будущем. Оно и есть именно то «вперед», куда человек стремится. Именно там он наконец-то может стать тем, кем он хочет стать. Осознавая это свое коренное стремление – неважно, сформулировано ли оно вербально или просто ощущается, – человек проецирует это желаемое будущее на свое прошлое и настоящее (именно так, а не наоборот). В прошлом он находит моменты, когда он был причастен к состоянию своей неподдельности, настоящести, подлинности, ощущал себя так, а из них уже извлекает для себя свои возможности быть подлинно человеком, достойным этого звания и звучащим гордо, в будущем. В настоящем же человек, осененный перспективой взгляда из будущего, и, обладая изысканными из прошлого возможностями, реализует эти возможности, увиденные в перспективе из будущего, делает их актуальными, заступая в будущее.

Все эти три такта существования человека – будущее, прошедшее и настоящее – не существуют, как видно, раздельно, но слиты в движении.

Что же человек находит там – в будущем, в настоящем? Ту же самую вину за свое неподлинное существование, которая вновь устремляет человека вперед. Ведь если это движение в будущее, к подлинно человеческому, остановится, тут же исчезнет и перспектива будущего, история прекратит течение свое – то есть, наступит смерть человека. Человек останется функционировать как биологический организм, но как человек – прекратится. Это будет оболочка, живой труп.

Из сказанного можно сделать два вывода.

Первый: человек является подлинно человеком в будущем – именно во взгляде из него он проецирует и проектирует себя как подлинно человека, настоящего человека. Человек – это всегда человек будущего. Аврелий Августин еще в IV веке, исследуя проблему времени, дал ему следующую психологическую трактовку: прошлое – наши воспоминания, настоящее – наше волеизъявление, будущее – наши мечты и чаяния. В перспективе наших чаяний меняются наши воспоминания и волеизъявления, человек приходит к самому себе из будущего.

Второй: будущее – не какая-то отделенная от человека сфера, содержание которой можно лишь угадать с некоторой вероятностью. Напротив, поскольку есть такое стремление человека быть подлинно самим собой, человеком, и пока это стремление есть, есть и будущее. Как только исчезнет это стремление, исчезнет и будущее. Таким образом, не потому человек стремится в будущее, что оно уже где-то есть, а наоборот, потому будущее и есть, что человек желает быть человеком, чувствует вину за свое еще пока недо-человечество.

Казалось бы, напрашивается и третий вывод: постоянно заступая в будущее, человек никогда его не достигает, стремясь всегда в никуда и схватывая пустоту. Тем не менее, это не так. Как ни странно, будущее достижимо, а пустота оказывается необходимым условием наполненности этого достижения.

## Игра как способ достижения будущего

Тем не менее, как уже говорилось, стремление к подлинному бытию человеком, человеку подлинному, никогда не бывает в чистом, рафинированном виде. Оно всегда происходит в мире, оно всегда обставлено какими-то обстоятельствами: грубо говоря, всегда протекает среди какой – то обстановки, «мебели», в антураже. Человек, как уже говорилось, находит себя именно отличным от этой обстановки в своем неудовлетворенном стремлении быть чем – то иным, отличным от антуража. Однако, антураж неизбежен. Но имеются средства, позволяющие отрешиться от обстоятельств, то есть обстановки, как чего-то довлеющего, диктующего человеку некие безусловные пределы стремлений. Одно из таких средств – игра.

«Вечность есть дитя играющее, игральные кости бросающее», – как сказал некогда Гераклит. Данное изречение Гераклита интерпретировали по-разному, и споры о том,

что же он имел в виду, идут до сих пор. Нам здесь важно то, что Гераклит сопоставил игру и вечность, то есть вечность как подлинность и истину. Игра в своей условности ставит под сомнение серьезность, то есть самоценность всех обстоятельств, самоценность обстановки, объявляет их фишками, игральными костями, оставляя настоящим только одно – человека с его решимостью. С другой стороны, именно игра делает ценными эти самые фишки, ибо внутри игры они наделяются серьезностью и важностью, имеют ценность – куда идет игра. Игра есть одновременно и отвлечение от обстановки, не-подлинности, и – через это отрешение – возвращение к важности сначала вещей абсолютных, непререкаемых, действительно непреложных, а затем уже и всех им сопутствующих, но оцениваемых уже по-иному, в свете вещей непреложных.

Игра, таким образом, дает человеку ощущение себя человеком, утрачиваемое, подавляемое среди довлеющей обстановки. Игра – это отвлечение (т.е. влечение в сторону от) от частного, сиюминутного, наносного, обыденного, рутинного – к важному, абсолютному и подлинному, что, в свою очередь, заставляет особенно ценить каждый момент жизни.

Прелесть ролевой игры, в отличие от любой иной, – то, что, во-первых, ролевая игра проходит (в отличие, скажем, от игры компьютерной) среди других людей, которые, как явствует из предыдущего, отнюдь не мебель и антураж, а такие же мыслящие и стремящиеся подлинно быть индивиды. Игра с компьютером или раскладывание пасьянса, разгадывание кроссворда, на самом деле, лишь суррогат настоящего, живого партнера по игре. Другие (люди), в отличие от обстановки, мебели – тоже человеки, которые по-своему стремятся в будущее, и поэтому человек в таком стремлении никогда не одинок и никогда не отрешен от других. И, во-вторых, ролевая игра проходит именно что в условиях антуража, в ситуации условности, то есть переоценки ценностей, важности и ценности человеческого слова, которое всегда оценивает, дает цену, всегда как-то располагает себя по отношению к оцениваемому.

Игра, как открывающая человеку его подлинность, таким образом, есть взгляд человека на самого себя в перспективе из будущего. Игра принадлежит будущему. Человек в игре – человек в будущем. В опустошении от обстановки обретается ее подлинная ценность.

## Игра и современность

Как уже было отмечено А. Посецельским (Джулианом) в докладе «Ролевые игры – в прошлое и обратно», современная культура девальвировала и стерла практически все ценности, которые испокон века считались подлинными и присущими человеку коренным образом, как то: любовь, мужество, честность, достоинство, верность, веру, фантазию, любознательность, совесть, сострадание, истину.

Литература жанра fantasy подняла на щит именно эти ценности в незавуалированном, не аллегорическом, откры-

том виде, не стесняясь, включив их в сюжет и фабулу литературного произведения как активно действующих героев.

Эти ценности как абсолютные, на самом деле, проговаривает в себе каждое подлинное произведение искусства, а в литературе *fantasy*, столь широко используемой для сюжета ролевой игры, эти ценности присутствуют явно и ярко выражено, непосредственно. Искусство дает человеку прикоснуться к этому большему, чем есть он сам, самое же большее есть абсолютное и нерушимое. Чем более этого абсолютного в жизни человека, тем ближе к подлинности он себя ощущает. Соответственно, произведение искусства тем лучше, чем более в нем подлинности. Самое плохое произведение искусства, тем самым, причастно истине. В той степени, в какой игра достигает в себе этой подлинности, игра, в том числе ролевая, есть произведение искусства. Тем не менее, наше включение в эту подлинность происходит не непрерывно, раз и навсегда, но эпизодами. В одну реку не войти дважды, и любая достигнутая подлинность существования не длится сама собой – она для своего сохранения требует усилия быть человеком. Есть стремление, чтобы эти эпизоды подлинности длились дольше, в конце концов, становясь непрерывностью, и этим объясняется тяга человека к эстетике, искусству. Самая естественная, подлинная жизнь, таким образом, насквозь искусственна.

Как же произошла девальвация абсолютных ценностей, каков ее механизм?

Немецкая философия в той ее части, которую принято называть классической, называет три сферы деятельности человека и человеческого духа, где человек соприкасается с абсолютными ценностями, от какого соприкосновения, собственно, и происходит всякое понятие об абсолютных ценностях: религию, философию и искусство. (Можно спорить о том, включать ли в этот список, скажем, науку, любовь или состязание – агональность.

Ответ на этот вопрос лежит за рамками настоящего доклада. С точки зрения автора (моей), этот вопрос является вопросом об определениях понятий. В системе определений Гегеля понятия определены именно так, и, надо сказать, что для современной гуманитарной мысли система мышления Гегеля является базовой.

Здесь сразу встает вопрос: к какой области отнести игру? В сфере философии или религии для игры места нет.

Философия предполагает в своем методе некоторое отвлечение, отшатывание от повседневности, взгляд не только на окружающие объекты, но и на свой собственный взгляд, требует взгляда на нечто из области ничто. Игра же требует неотрывного погружения в повседневность, живого участия.

В религии приоткрывающийся или открывающийся абсолют остается непререкаемым, что является условием религии, легитимирует ее как воссоединение с абсолютным. Под сомнение ставится истинность того или иного понимания абсолюта, но не он сам. Игра же ставит абсолют под сомнение в процессе игры. Сам абсолют становится игровым объектом. Серьезность и непреложность серьез-

ных реалий в игре смещается, чтобы эти реалии вновь стали непреложными уже внутри игры – или же, если их серьезность дутая, утратили эту серьезность. Надо сказать, что не все реалии, которые считались прежде незабываемыми, проходят испытание игрой. (Что до религиозных ценностей, то они, как правило, в игре не теряются, но, напротив, или упрочиваются, или обретаются).

Из трех названных видов деятельности только искусство может быть тем местом в топографии абсолютного, с которым можно сопоставить игру.

Искусство сознательно работает с условностями, требует не рефлексии (отвлечения от процесса), но, наоборот, наиболее полной вовлеченности в свою условную реальность, а также выявляет истинный статус вещей путем отказа от какой – либо предварительно заданной статусности, переводом статусов в условности, то есть, делая любой заданный статус фиктивным. Особость игры в сфере искусства, помимо собственных выразительных средств, обязательной коллективности в творческом процессе и особой процессуальности, состоит еще и в обязательной состязательности, древней агональности игры, при этом состязательности олимпийской, незамутненной какими-либо внешними выгодами.

Современная европейская цивилизация нивелировала все три указанные сферы до уровня повседневности, при этом совсем не в том плане, что философ теперь не разгуливает в белом хитоне по портику, священник выступает по телевидению, а художник не живет ни при дворце, ни в мансарде. Нивелирование произошло в плане утилизации абсолютных ценностей, прикосновение к которым ранее и было подлинной статусной привилегией названных трех сфер. Утилизация состоит в том, что подлинно человеческие, необъяснимые утилитарным смыслом ценности становятся измеримыми в утилитарном смысле, – при этом, измеримыми необязательно денежным эквивалентом (хотя, со временем, без него не обходится), но измеримыми категориями эффективности, полезности, социальной справедливости, комфорта, престижа, приличия, моды, нормы (и особенно – нормы), то есть всем тем, что является измеримым, оцениваемым, управляемым и контролируемым. Горизонт возможностей человека, оставаясь бесконечным, поскольку каждая вещь может поворачиваться к нам бесконечным множеством аспектов, становится парадоксально ограниченным. Ограниченность его заключается в отсутствии тех возможностей, которые являются своими собственными для каждого человека, в которых человек выражается подлинно и самостоятельно. По определению эти возможности не могут быть контролируемыми и манипулируемыми, это как раз возможности свободы человека, возможность участия в его жизни потустороннего, иного, непонятого, неизмеримого и ненормального, особенного, чего человек мог коснуться в философии, религии и искусстве, при этом неважно, является ли он философом или студентом, жрецом или прихожанином, художником или зрителем. Сфера, называемая



духовной, из которой человек черпал свою оригинальность и подлинность, оставалась неподвластной никакому институту, даже церкви (церковные догматы говорят о полной трансцендентности Бога, уникальности и своеобразности религиозного опыта каждого верующего, то есть, грубо говоря, о том, что Бог церкви не подвластен, а святой человек – не нормален, не от мира сего, а святость – идеал воцерковленной жизни, и так для любой религии).

Цивилизация, тем не менее, на такой тотальный контроль претендует, при этом действует средствами, не доступными для адептов подлинных ценностей в их абсолютном выражении. Особенность цивилизации именно в том, что состязательное поле борьбы различных религий, философий или взглядов на искусство не является зоной действия механизмов цивилизации. Конкуренция на этом поле цивилизация не выдерживает и моментально уводит спор на другое, присущее ей, поле, или, говоря по-простому, по-нашему, съезжает с темы.

Святость не под силу цивилизации (под святостью здесь понимается неотмирность в широком смысле, стремление к абсолютному вне обстоятельств), люди цивилизации «слишком человеческие», говоря словами Ницше, они считают себя для святости чересчур слабыми – во всех отношениях, а, раз так, то и святость им не нужна и чужда. А, значит, и стремление быть человеком сглаживается, упрощается до обстановки, до объявления ее самоценной, до сведения человека к одному из ее элементов – пускай и центральному. А, значит, и тот, кто стремится к иному, становится странен и чужд – во всяком случае, непонятен и ненормален. Центральность же человека среди обстановки без его стремления быть человеком иллюзорна, поскольку человечность человека ограничивается обстановкой, стремление к человечности сводится к перемещению вещей. Ценной становится некая позиция по отношению к обстановке, а, значит, попросту определенная конфигурация обстановки. Ценность человека определяется его способностью к упорядочению обстановки, к умению устроить вокруг себя определенную конфигурацию вещей, то есть способность к организации, обеспечению, управлению и контролю. Все, что еще не охвачено этими процессами, должно быть ими охвачено, в том числе и другие люди. Такой охват справедливо назвать обналичением, поскольку за вещами и людьми признается действительным только то, что поддается измерению в рамках названных процессов. Свобода человека, таким образом, оказывается ограниченной внутри перемещения обстановки, и такая свобода является единственной признаваемой свободой. Вещи мира бесконечны и многообразны и могут открываться бесконечным разнообразием конфигураций – и среди этих конфигураций цивилизация допускает полную свободу выбора и всячески за нее ратует (по принципу, что одному нравится арбуз, а другому – свиной хрящик), но зато с трудом терпит (а чаще всего – не терпит) свободу, находящуюся вне круга контролируемых вещей, то есть свободу

философа, художника или верующего, которая свобода не может не открываться в поступках, тревожащих цивилизованные нормы своей неконтролируемостью.

Для искусства подобный контроль означает нормы художественной эстетики для художника, нормы вкуса с точки зрения экспертных оценок, нормы зрительского восприятия художественности для зрителя. Искусство становится не творением, а нормой творения, то есть проектом организации художественного вкуса, взгляда, эмоции, тела, психологии. Искусство превращается в шаблон, формат, посредством которого всякая ирреальность укладывается в реальность – а идеология здесь может быть любая. Искусство обращается, таким образом, мощным средством идеологического манипулирования под лозунгом самовыражения и освобождения личности. Кто и что осуществляет такой контроль, просветку? Сказать нетрудно: воспитание художника, постановка взгляда на искусство, происходит в художественном учебном заведении, академии, поскольку художник без диплома не признается как художник. Академия курируется и спонсируется государством. Эксперты также приписаны к академическим структурам, где разрабатываются каноны искусства, являющиеся вердиктом коллегии экспертов – которые также оказываются на государственном обеспечении. Наконец, зритель рассматривает себя в храме искусства как причастник некой престижной сферы, престижность которой регламентирована и ранжирована. Социально-культурное пространство организовано искусством под маркой престижности. Все компоненты искусства: художник, эксперт, произведение, зритель – просвечены и контролируются властью, организованной гражданским, то есть цивилизованным способом. Таким образом, цивилизация осуществляет просветку и контроль не только сознательной рациональной, но и иррациональной деятельности человека. Духовное закладывается в произведение человеком, художником. Духовное содержание искусства берется из чувственности, а чувственность уже штампована и форматирована эталонами искусства как проекта эстетизации. Таким образом, искусство цивилизации не расширяет кругозор, но уплощает, сужает его, отучает от свободы мыслить, захватывая эстетизацией все сферы: тело, взгляд, психологию, поведение – все это транслируется в художественные шаблоны, схемы, эталоны, которые подконтрольны и управляемы идеологическими властными моделями.

Нынешний итог такого развития искусства как культурного проекта – так называемая масскультура, суть которой вовсе не в «низком жанре». Объектом масскультуры может сделаться любое культурное или вовсе некультурное явление – от Моцарта до «Русского шансона» – был бы грамотный менеджер проекта. Масскультура характерна именно трансформацией искусства в проект, в котором следует организовать все – от условий показа искусства до самой аудитории, ибо главным является не предмет показа, а обстановка этого показа, его санкционированность цивилизо-

ванной нормой как точки притяжения внимания. При таких обстоятельствах ведущей фигурой процесса искусства становится менеджер проекта, в задачу которого входит, прежде всего, умелая манипуляция шаблонами и форматами восприятия, которая обеспечивает проекту успех. Другая черта масскультуры, которая и позволяет пользоваться ее механизмами как манипулятором, это ее фрагментарная структура, когда внимание человека оказывается рассеянным по множеству объектов, каждый из которых объявляется важным, при этом апелляция происходит к разным стереотипам и моделям человека: сексуальной, политической, возрастной, национальной, социальной, гендерной, экономической, психологической и прочим или к совокупности моделей. Внимание человека, таким образом, растягивается по множеству знаков, возникающих и пропадающих с равной легкостью, и отвлекается от главной проблемы человека – быть человеком. Происходит подмена человека как содержательная, так и статусная. Наконец, третья особенность масскультуры – это ее удобство, удобство, состоящее в легком манипулировании ею. А через это манипулирование – в свете рассмотренного выше цивилизационного проекта искусства – удобство ангажирования, манипуляции ее потребителями, что и было использовано и используется властью.

Разумеется, человек обречен быть человеком, и потому его проблема остается с ним, однако навязанная проектами масскультуры и искусства постановка взгляда не дает найти решение в адекватной ей области, подменяя решение очередной моделью. Выход ищется либо в кабинете психолога, либо в поездке на пленер, либо в смене работы, иномарки, из которой можно взглянуть на мир свысока, или сексуально-го партнера, либо в какой-то общественной деятельности – по спасению исламских женщин от гнета ислама, к примеру, и т.п. – фишек у масскультуры предостаточно.

Из всего сказанного не следует, что существует некий тамплиерский заговор обольвания 99% человечества масскультурой во имя благоденствия заговорщиков – отнюдь. Если бы филистер хотел иного, он перестал бы быть филистером. Ситуация гораздо страшнее: таков процесс цивилизации, и изменение его возможно только при условии игры на его условиях, что означает замену старого дракона на нового, совершенно такого же. Попытки же развернуть филистера лицом к истинной постановке проблемы человеческого существования натываются на духовный фашизм цивилизации. – А что плохого в том, что мы живем так? – вопрошает филистер. – А кто вам не дает жить так, как хотите вы? – отвечает он тем, кто именует филистеров филистерами. – У нас общество равных возможностей, и плюрализм с демократией, и все точки зрения должны быть учтены. Нет ничего дурного в том, что мы хотим комфорта и порядка. Мы всего лишь люди, не надо требовать от нас святости и убежденности в каких-то туманных идеалах. А вы что же, хотите, чтобы человек отказался от естественного ему стремления к организованной и безопасной жизни? У меня и так много

проблем, и мне хочется отдохнуть, не надо лезть ко мне с вашими высокими истинами. Никакие высокие цели недостижимы без четкой организации и обеспечения. А что вы возмущаетесь? – это ведь так. И ведь действительно, возразить что – либо тут невозможно. А именно потому, что взгляд филистера уже установлен, а прочее ему неприятно, а раз неприятно, то и не имеет смысла.

Любой бунт, попытка протестного движения против филистерства моментально гасится либо списыванием на какую-то модель (чаще всего возрастную или богемную – дескать, художник должен протестовать, это такое естественное свойство художника), либо масскультура моментально создает этому бунту соответствующую упаковку и делает его модным продуктом, либо, если это не срабатывает, власть объявляет прецедент опасным и антиобщественным, апеллируя все к тем же стереотипам сознания, и действует силой – прямо или косвенно.

На данный момент сфер, до которых филистерство еще не добралось, осталось совсем немного. Будущее – одна из них. Тем не менее, стремление и будущее организовать и устроить, то есть, поставить под контроль чаяния и мечты, ограничив их плоскостью разумного, реального, нормального, измеримого, уже явно видно и давно осуществляется – и на государственном, и на цивилизационном уровнях. Противопоставить что-либо на дискурсивном уровне (то есть, так называемом уровне здравого смысла) этому стремлению окончательно превратить человека в рациональную модель невозможно. Такое стремление к светлому будущему, когда у человека отпадет его главная проблема – быть человеком, а, значит, будущее будет наконец-то бесповоротно достигнуто, и будет оно светлым, ибо обеспеченным, прогрессивным и организованным, никакими рациональными доводами сбить невозможно, поскольку рационализация – суть такого проекта будущего, и уж тем более невозможны никакие иррациональные доводы, ибо их цивилизация просто не признает как легитимные. Цивилизация только свою точку зрения признает как легитимную. Такие ценности как честность, истина или совесть уже сейчас малопонятны и невняты широкой аудитории и еще удерживаются в мире инерцией традиции, но вскоре будут упразднены за малой эффективностью. И вовсе никого не будет волновать уже, что в такое будущее человек провалится, как в черную дыру, из которой обратно к человеку уже не выбраться.

### **Причем тут ролевые игры?**

Находиться в обществе и быть свободным от оногo затруднительно, и ролевые игры с самого своего начала не были от него свободны хотя бы в том, что стали местом для поиска себя человеком как человека, когда цивилизация освоила и отобрала все остальные территории.

Неслучайно поборники цивилизации моментально обозначили своих оппонентов как эскапистов. Тем не менее, понимание ролевых игр как проблемного поля для ре-

шения задачи быть человеком по сей день среди людей, играми занимающихся, присутствует и находит отклик. Ровно так же существует филистерское понимание ролевых игр как средства проведения досуга, который должен быть в том или ином формате организован и обеспечен, вроде как в телешоу про необитаемый остров или помягче – тут уж кому арбуз, а кому что нравится. И ровно так же поборники цивилизованности игр отказываются понимать или, мягко говоря, недолюбливают тех, кто смеет говорить о каком – то ином понимании ролевых игр. И ровно так же, как цивилизация, «съезжают с темы», когда заходит речь о проблеме человека. Ровно так же проджект менеджер стремится вытеснить художника, поскольку последний непонятен и неудобен, ибо требует от зрителя (а в случае ролевой игры зритель является и сам участником и художником) собственной, нешаблонной постановки взгляда, для которого открывает непривычный горизонт возможностей. В отличие от художника проджект менеджер оперирует готовыми схемами восприятия, занимаясь их реконфигурацией, конечной целью которой является выполнение критерия эффективности, каковым в случае ролевой игры предстает удовольствие от потребления собственного образа, то есть от себя, оказавшегося в данной обстановке.

Каких-либо специально и заранее «духовных» или «бездуховных» тем или методов нет – масскультура может переварить любой как-либо зафиксированный в виде нарратива (то есть повествования) творческий человеческий импульс и уложить его в прокрустово ложе схем эстетического восприятия. Модным или, во всяком случае, объектом новых ощущений себя может стать все – от неолита до экзистенциальной философии. Важно то, что потребитель ощущает себя испытывающим новое ощущение и от того чувствует свою важность и значимость, а уж чем измеряется эта значимость – удовольствием, опытом, престижем или отличностью от других – не суть важно. Разумеется, рано или поздно перед менеджером становится задача так называемой социальной реабилитации ролевых игр – через такую реабилитацию прошли в XX веке все протестные формы поведения или искусства, от сюрреализма до панка. Нужна такая реабилитация затем, что так легче и эффективнее происходят процессы организации и управления.

Некоторых корбит от самой подобной лексики применительно к ролевым играм, а другим такое словоупотребление кажется единственно верным. Легкость эта объясняется именно тем, что филистеру привычно и хорошо ощущать себя возвышенным, наблюдая себя в некой престижной обстановке, а когда от него требуется реальный шаг к раскрытию себя как человека, филистер ощущает себя неудобно, неловко, дисконфортно, стесняется, занимает инфантильную позицию под прикрытием разных лозунгов.

Добро бы, если бы филистер следовал декларируемо-

му им же самим правилу, что каждый имеет право на самовыражение в рамках уголовного кодекса. Увы, филистер агрессивен по отношению ко всему, что для него непонятно, не укладывается в схему. А не укладывается в нее не какая-то экзотика (экзотику филистер любит, ощущая себя не то Магелланом среди Тихого океана, не то Миклухо-Маклаем среди папуасов), а метафизический поиск человеком своей человечности. Калибан, даже обученный Просперо речи и именам, остается Калибаном, поскольку ценности Просперо для него не ценны, а книги Просперо – опасны, поскольку апеллируют к миру духа, который рушит удобный Калибану мир, устроенный по первой сигнальной системе. Рушит потому, что способен не следовать его ценностям, не укладывается в схемы, содержит в себе неконтролируемое, тревожащее неудобство.

Дело здесь не в разделении всех, кто занимается ролевыми играми, на гностиков (то есть, людей заранее духовных) и гиликов (людей, заранее приземленных, бездуховных) – никакого предопределения здесь нет, и каждый – сам творец своего выбора в каждый данный момент. Речь идет о явлении – с одной стороны, но, с другой стороны, любое явление проявляется через конкретные дела конкретных людей. Менеджмент проекта на играх необходим, ибо для метафизических поисков лучше подходят теплые носки, невмешательство органов охраны правопорядка и наличие транспорта на случай недомогания, чем противоположное. Тем не менее, задача ролевой игры – чтобы человек ощутил себя человеком, независимо от темы и жанра игры, именно тогда у ролевых игр есть будущее. Поиск духа не должен быть нагрузкой к менеджменту или являться его частью, иначе он становится лишним или перестает быть самим собой.

В противном случае игры превращаются в форму досуга, нарочно от проблемы человека отвлекающую, предназначенную для лицемерия потребителем самого себя в выгодном свете.

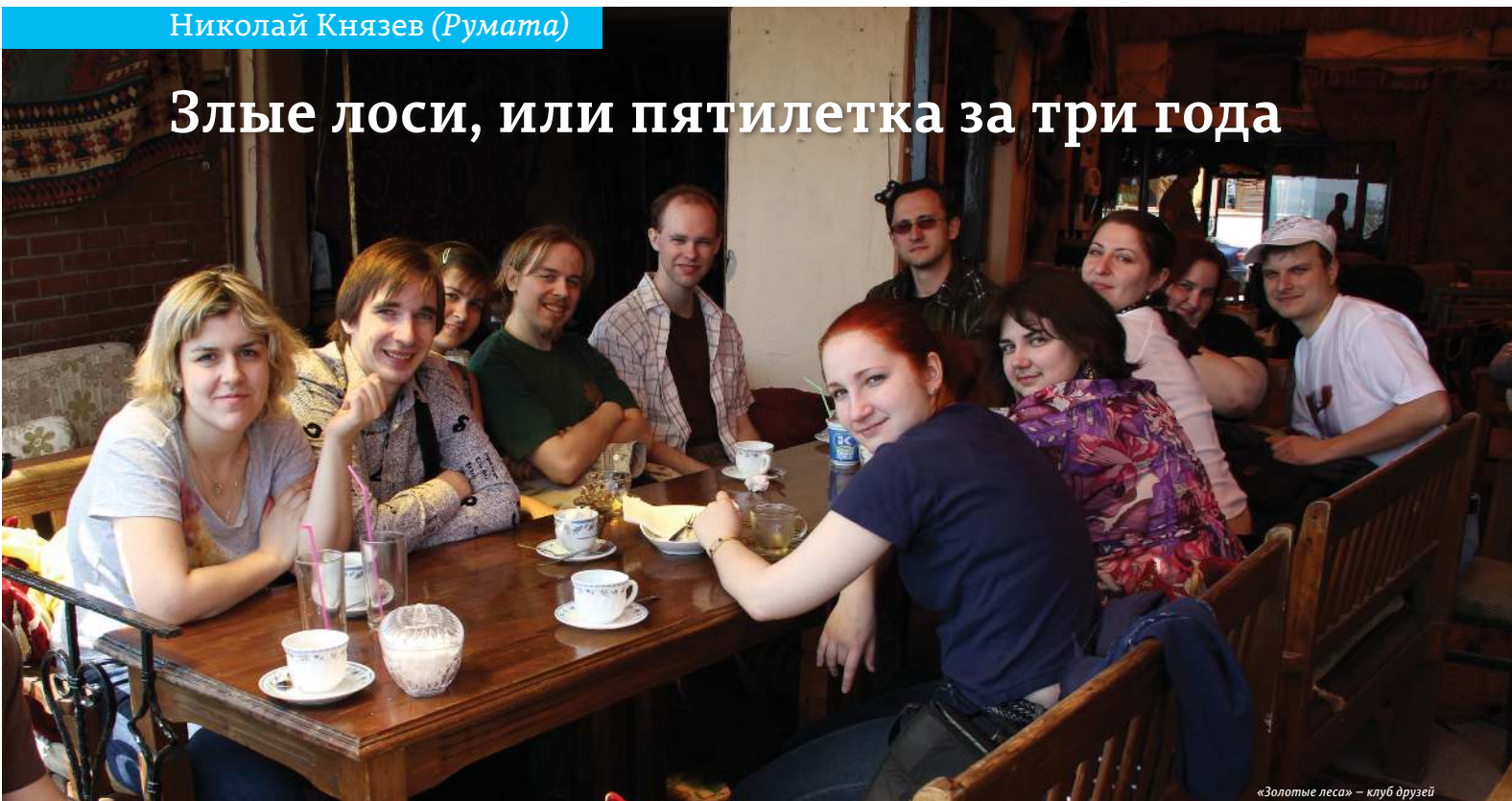
Вести диалог с проджект менеджерским подходом к играм в той же плоскости, где действует менеджмент, невозможно, ибо это требует употребления тех же средств, включая приемы политической борьбы в худшем смысле слова. Вести диалог с государством, осуществляющим принцип цивилизации и цивилизационного манипулирования искусством – значит говорить на плоском, просвещенном канцелярском языке, действовать в санкционированном государством поле и становиться подконтрольной государству структурой.

Выход остается в том, чтобы продолжать делать свое дело, не смотря на обстоятельства как на нечто довлеющее. Убить вконец желание человека быть человеком, скорее всего, невозможно (что не является причиной не тревожиться об этом), а потому будущее никогда не обернется черной дырой для тех, кто не хочет этого.



Николай Князев (Румата)

## Злые лоси, или пятилетка за три года



«Золотые леса» – клуб друзей



Клубный выезд «Золотых лесов» может испугать любого мастера



Образовательная игра ЦИОТ «Выборы на Украине»

ФОТО: Анастасия Мухоморова (Фрагмент), архив клуба





Внутриклубная игра по миру Warhammer 40K



Ежегодный ролевой конвент «Комкон»



И в квиддиче мы есть: команда «Катапульти Керфильты»

**М**ногие представители ролевого движения так или иначе слышали про Творческий Клуб «Золотые Леса», который принимает активное участие во многих сферах деятельности ролевого движения. Клуб ассоциируется у ролевиков с огромной организацией, которая может одолеть проекты практически любого масштаба. Члены Клуба ежегодно выезжают на множество игр, делают ставшие традиционными крупнейшие в ролевом движении маневры и балы. Однако немногие знают, что в последнее время «Золотые Леса» все больше занимаются использованием технологий ролевых игр в образовании школьников и студентов. «Золотые Леса» – почти уникальный случай, когда на базе ролевых игр было построено сообщество, занимающее все большую социальную нишу в окружающем мире. Здесь я хочу рассказать о его развитии от основания до наших дней и определить роль клуба в ролевом движении и общественной жизни.

### История Клуба

Считается, что Творческий Клуб МГУ «Золотые Леса» появился осенью 1998 года, когда ролевые игры только набирали популярность среди молодежи.

У собравшихся тогда студентов не было даже предположений, что будет через 10 лет. После создания клуб был ассоциированным членом известного в то время «Клуба Любителей Фантастики (КЛФ) МГУ». Как и у многих ролевых клубов того времени, основными занятиями были совместные выезды на ролевые игры, пошив костюмов и тренировки по историческому фехтованию. Главным отличием от большинства других клубов была и остается тесная связь с МГУ им. Ломоносова. Направленность на Университет обусловила появление такого мероприятия, как «призыв новичков». Это масштабная компания по привлечению новых людей в клуб, которая проводится до сих пор каждую осень. «Люди, Нелюди и Не Люди!» – было заголовком листовки с призывом вступать в клуб. Именно по этим объявлениям пришли тогда еще студенты, а в будущем – организаторы крупнейших мероприятий в ролевом движении, которые сейчас неразделимо ассоциируются с клубом.

Для погружения в мир ролевых игр новичкам была проведена первая сессионная павильонная игра. Она представляла собой несколько кабинетных игр, где сюжет развивался от одного раза к другому, а участники выходили одними и теми же персонажами. Другая важная деятель-

ность на заре клуба – это «Большие Балы МГУ», первый из которых был проведен в 1999 году. Именно тогда была положена традиция «Студенческих Балов», которая была поддержана «Студенческим Союзом МГУ», и, спустя 15 лет, уже развивается практически независимо от клуба, перенимается другими вузами.

Со временем клуб все больше становится сообществом друзей – совместные празднования Нового года, поездки, и многое другое. Ядро клуба представляет из себя так называемую городскую квази-семью. Это группа друзей, которые совместно взрослеют и отвечают на вызовы внешнего мира. Эта концепция описана в социологических разработках Этана Воттерса<sup>1</sup>.

Немного позже в клубе начали формироваться направления деятельности, которые уже непосредственно не были связаны с ролевыми играми: поездки на горных лыжах, походы, празднования 23 февраля и 8 марта и другие. Постепенно внутриклубные мероприятия увеличились в масштабе и на них начали приходиться не только члены клуба, но и просто друзья. Клуб развивался, как и многие другие ролевые клубы, однако в середине 2000-х некоторые мероприятия клуба стали самыми крупными в ролевом сообществе. В 2005 году активисты «Золотых Лесов» организовали свою первую крупную ролевую игру «Ведьмак: нечто большее». Эта игра считается переломной в истории клуба как части ролевого движения. Это мероприятие до сих пор является самой большой ролевой игрой на территории СНГ за всю историю (около 2800 игроков). Если до «Ведьмака» «Золотые Леса» были малоизвестным клубом среди множества похожих, то уже осенью 2005 года о клубе знала половина ролевого движения. Для организации первой столь масштабной ролевой игры была создана мастерская группа «Лестница в небо», куда входили и входят не только представители клуба, хоть они и являлись основным костяком. Одновременно с «Ведьмаком» масштаб стремительно набирали и другие золотолесские проекты: маневры и балы. «Большие дружеские Маневры» и «Большие Балы» становятся самыми крупными мероприятиями подобного рода. Эти направления уже начинают развиваться независимо: Маневры положили начало движению «миниманевров», которое, начавшись на ФизТехе, приобрело большую популярность. А организаторы Балов активно развивали уже свою субкультуру исторических танцев, участвуя в конференциях по их реконструкции. В 2006 году была создана организация «Игры Будущего», совместно с которой клуб организовал крупнейший подмосковный конвент «Комкон», который с тех пор проводится ежегодно. Все эти годы регулярно проходил «Золотолесский Призыв», и в клуб на тренировки приходили новые энтузиасты, таким образом, помимо организации мероприятий активно развивалось направление «боевых» команд. Первая боевая команда «Гвардия», проводящая тренировки по фех-

тованию, была создана в 2001 году, затем, уже 2003 году, появились «Рейнджеры», занимающиеся стрельбой из лука. К 2006 году «Рейнджеры» разделились на «Новых рейнджеров», занимающихся только стрельбой, и «Мутантов», занимающихся как стрельбой, так и фехтованием, что позволяет действовать эффективно на дальней и ближней дистанции. В том же году была создана «Золотолесская Армия», объединившая в себе перечисленные направления команды, занимающиеся подготовкой к маневрам, турнирам и ролевым играм, также в «армию» вошла команда страйкболистов «M.A.R.S.».

Команды, входящие в армию, составляют костяк клуба, так как обычно именно на тренировки приходят студенты первого курса, вовлекаясь впоследствии и в другую деятельность. Помимо «армейских» команд, новые люди приходят также на танцклассы и кабинетные игры. В 2009 году начинается активное сотрудничество со школой «Интеллектуал», где проводятся кабинетные игры и танцевальные вечера, находится мастерская, а во дворе школы проходят чемпионаты по боям «8 на 8». В 2009 году активисты клуба основали «Центр инновационных образовательных технологий», внедряющий методики ролевых игр в образовательный процесс. К 2012 году в клубе уживается множество различных направлений под одной крышей.

## Клуб сегодня

Сегодня творческий клуб «Золотые Леса» представляет собой организацию, занимающуюся не только ролевыми играми. Основная движущая сила всех проектов клуба, как и любой некоммерческой организации, – инициатива его членов. Такое устройство позволяет реализовывать свои творческие идеи, таким образом, постоянно появляются новые проекты. Так появились золотолесская газета, творческие вечера, образовательные игры. Какие-то из этих проектов со временем угасали, но другие потом развивались в большие направления, в которые приходят активисты уже не только из клуба.

«Золотые леса» известны своей деятельностью в разных сегментах ролевого сообщества, опишем наиболее известные проекты, связанные с клубом:

### «Игры Будущего»

Членами клуба была создана общественная организация «Игры Будущего», объединившая в себе многих мастеров и активных участников ролевого движения по всей России. В задачи организации входит построение конструктивного диалога между ролевым сообществом и чиновниками. Например, оказывается помощь мастерским группам по согласованию полигонов для проведения мероприятий в лесу. Вместе с «Играми Будущего» клуб «Золотые Леса» проводит ежегодный конвент (конференцию) «Комкон», являющийся самым крупным конвентом централь-

<sup>1</sup> См. книгу «Urban Tribes» Этана Воттерса (Ethan Watters).



ного региона. На конвенте мастера и игроки могут не только встретиться и обсудить прошедшие и будущие проекты, но и обсудить и предложить различные подходы к развитию ролевых игр. На конвенте ведется обсуждение в рамках таких направлений, как художественная критика игр, вопросы организации и воспроизводимости ролевого знания, подходы к построению сюжетов и моделей на РИ.

### **Центр интерактивных образовательных технологий**

Ролевые игры сами по себе могут быть как средством передачи знания, так и методом воспитания. Активисты клуба, занимающиеся играми в образовании, создали «Центр интерактивных образовательных технологий (ЦИОТ)» при МГУ им. Ломоносова, и теперь методика обучения с помощью ролевых игр применяется на нескольких факультетах МГУ. Использование методики ролевой игры в образовательных целях сейчас широко применяется и развивается членами клуба. Уже сегодня работает учебно-воспитательная программа «Полдень»<sup>2</sup>, ставящая своей целью социальную адаптацию воспитанников детских домов. Проведены десятки игр на различных студенческих конференциях, бизнес-школах.

### **Маневры**

Маневры изначально создавались как тренировка клуба с приглашением наших друзей. Со временем друзей пришло все больше, и на сегодняшний день до 800 бойцов встречаются на поле боя, в личном и тактическом соревновании. Последнее время стремительно развивается тактическое направление – проводятся семинары для «офицеров», выделяются люди, командующие флангами и группами. Сейчас важны не только личные качества, но и тактика. Некоторые бои на «Маневрах» традиционно проводятся по правилам будущих игр. Это позволяет мастерам увидеть, как работают их правила в действии, кроме того это привлекает интерес и к игре, и к маневрам. Через некоторое время после появления больших маневров в ФизТехе начинает активно развиваться движение мини-маневров. Сейчас проводятся десятки мини-маневров на текстолитовом оружии. Это сформировало свою субкультуру, где центральным мероприятием по-прежнему являются «Большие дружеские Маневры». Маневры также позволяют интегрировать боевые команды в ролевое сообщество. Демонстрируя «военную» составляющую ролевых игр, маневры побуждают боевые команды ездить на игры. Благодаря этому интегрируются разные части ролевого движения, и в дальнейшем они уже увлекаются не только боевой деятельностью на играх. В организации участвуют как старые члены клуба, так и новички на самых разных ответственных позициях, так как это направление интересно всем. В отличие от маневров, бои «8 на 8», представляют собой соревнование команд, на них выявляются победители и призеры. Команды продумывают тактику, трениру-

ют совместные действия команд для различных вариантов сражений (со щитами и без щитов, захват флага и другие).

### **Тренировки и Турниры**

Всю историю существования тренировки и танцклассы были ядром деятельности клуба.

Именно для того, чтобы тренироваться и изучать фехтование, стрельбу из лука, часто приходят новые люди в клуб, затем уже их интерес может перейти на что-нибудь другое. Здесь очень важны проводимые клубом маневры и турниры как конечная цель тренировок и возможность продемонстрировать свое умение. Это позволяет поддерживать интерес в течение года к тренировкам, чтобы потом изменить знания на турнирах и маневрах. Причем оказывается особенно важна командная работа. В теплое время года вот уже десять лет тренировки проводятся в Ботаническом саду МГУ, неформальная обстановка располагает к общению между членами клуба и вновь пришедшими и обеспечивает преемственность поколений. В холодное время года тренировки проводятся в спортивных залах. Ведущие тренировок рассказывают новичкам об остальной деятельности клуба, зовут их на выезды и кабинетки, интегрируя в клуб.

### **Танцклассы и Балы**

Начавшись как студенческие балы МГУ им. Ломоносова, «Золотолесские Балы», так же как и маневры переросли в собственную субкультуру. Сейчас «Большой Бал» проводится в Центральном Доме Российской армии (бывшая усадьба Салтыковых), на нем присутствует до 700 участников. В отличие от маневров, один бал совсем не похож на другой. Для каждого бала выбирается новая стилистика и эпоха, встраиваются элементы ролевой игры, например, на балу, посвященном «Трем мушкетерам», было вечное противостояние мушкетеров и гвардейцев, а на балу, посвященном Великой французской революции, было свержение власти и гильотина. Осенью 2012 года был проведен бал по «Войне и миру», Л.Н. Толстого и Отечественной войне 1812 года. На этом балу император Александр I напутствовал молодых офицеров, а участники переживали сдачу Москвы и вместе радовались победе. Как и маневры, «Золотолесские Балы» – самое крупное мероприятие в своем роде. Танцклассы, как и тренировки, для многих являются «точкой входа» в клуб и ролевое движение. Здесь очень важен бал как конечная цель, к которой учатся танцы, у всех есть возможность блеснуть умениями. Помимо «Большого Бала» для участников танцклассов проводится небольшой выпускной бал – специально основанный на программе танцклассов. Как и любая деятельность, начавшись с простого интереса к данной тематике, золотолесские балы и танцклассы в дальнейшем превратились в важную часть бальной субкультуры, что по-

<sup>2</sup> Сайт проекта «Полдень» – [themoon.ru](http://themoon.ru)

звояет как привлекать в творческий клуб людей, интересующихся историческими танцами, так и показывать ролевым прекраснейший мир танца. Здесь также открывается возможность творчества как для исследователей исторических танцев (составление программы бала), так и «любителей» или только пришедших в бальную культуру (концепт оформления буфета и бального салона, бальная игра и т.д.).

### **Внутриклубные мероприятия**

Несмотря на множество различных видов деятельности, клуб остается единой структурой. Это получается благодаря участию активистов одних направлений в мероприятиях других направлений. Фехтовальщики ходят помогать проводить образовательные игры, организаторы которых, в свою очередь, выступают на маневрах. Почти каждый активный член клуба участвует сразу в нескольких видах деятельности, причем в разном качестве – где-то как лидер, где-то как член оргкомитета, где-то как помощник или участник. Помимо этого, существует множество традиций и общих мероприятий. Среди традиций можно назвать, например, совместное копание глубокой ямы, ежегодные выборы председателя, сопровождающиеся предвыборной компанией, принятие в клуб – на большом мероприятии в присутствии множества членов клуба – и многое другое.

Стоит выделить внутренние мероприятия, позволяющие собраться вместе одноклубникам, занимающимся разными проектами. Прежде всего, это клубный выезд на ролевою игру большой командой. Клубный выезд – это целый комплекс мероприятий, включающий в себя сыгровки, совместный пошив костюмов, тренировки и многое другое. Многие члены клуба приезжают на полигон за неделю до самой игры, чтобы вместе строить крепости и города, а по вечерам петь песни и традиционно копать ямы в свое удовольствие.

Помимо клубного выезда традиционно также проводится празднование дня рождения клуба 12 декабря, празднование 23 февраля и 8 марта. Внутриклубные кабинетные и павильонные игры, танцевальные вечера также являются мероприятиями, куда с периодичностью ходят все золотолесцы. Кабинетные игры и танцевальные вечера проводятся с частотой в 1-2 недели на базе школы «Интеллектуал». В этой же школе работает мастерская, где чинятся и создаются доспехи для ролевых игр и маневров. Многие члены клуба ведут совместную деятельность уже не только связанную с клубом: организуют стартапы, участвуют в деятельности МГУ, ездят тушить пожары и проводят образовательные игры. Это также позволяет поддерживать связи и не расколоться на множество мелких тусовок.

### **«Лестница в Небо»**

Для организации масштабных ролевых игр в клубе была создана мастерская группа «Лестница в небо», в которой состоят не только члены клуба. Под каждый новый про-

ект набирается группа мастеров, но существует единый костяк мастерской группы, являющийся основой практически всех проектов. Особенностью подхода МГ «Лестница в небо» является разбиение игрового мира на регионы и практически полная свобода действий мастеров регионов. Таким образом, фактически происходит несколько средних по размеру игр, объединенных общим сюжетом, правилами и идеей. Совместно с клубом «Лестница в небо» реализовала такой масштабный проект, как «Константинополь: Еще одна весна», посвященный падению столицы Византийской империи. На игре целый город в 600 жителей был отрезан от мира водой и стенами, переживал голод, войну и страх, но выстоял благодаря вере жителей. Также уникальной игрой считается «Стоимость жизни», где посреди леса был развернут целый современный город со своими социальными сетями, телешоу, рейтингами, кафе, преступностью и другими чертами мегаполиса. Кроме больших игр «Лестница в небо» также провела серию небольших игр по произведениям братьев Стругацких, объединенных идеями «человека будущего» – доброго и честного альтруиста, любящего свою работу.

### **Структура клуба**

Со времени основания клуба его возглавляет председатель. Председатель выбирается каждый год на общеклубном собрании путем открытого голосования всех членов клуба. Совместно с назначаемым им советом, председатель осуществляет межпроектную координацию, помогает всем проектам находить ресурсы, менять организаторов, ведь монотонная работа рано или поздно надоедает. Традиционно в Совет входят казначей, ответственный за новичков, секретарь клуба и другие участники, определяемые председателем. Благодаря периодической смене лидеров, проекты существуют и развиваются больше десяти лет. Для координационных и информационных задач существует Совет руководителей и направлений, или Сенат, где лидеры проектов могут обмениваться новостями, рассказать о планах и попросить помощи. Как и писалось ранее, большинство вновь пришедших попадают в клуб через тренировки. Тренировки проводит «Золотолесская армия», состоящая из четырех отрядов: «Гвардии», «Новых Рейнджеров», «Мутантов» и страйкбольной команды.

Во главе каждой команды стоит капитан, представляющий команду в совете руководителей, также есть офицеры – активисты команды, проводящие внутрикомандные мероприятия. Общие вопросы тренировок и армии решает совет офицеров, возглавляемый главнокомандующим.

### **Феномен «Золотых Лесов»**

«Золотые Леса» в своем роде уникальное по масштабу и эффекту явление. Попробуем разобраться, что же именно и почему делает клуб особенным. Прежде всего, говоря о «Золотых Лесах», обычно упоминают масштаб. Это от-

носится как к размеру клуба, так и к размеру и сложности мероприятий, проводимых клубом. До последнего времени большая часть людей приходила в клуб во время ежегодных «призывов». Это были студенты первых курсов, заинтересованные в ролевых играх, исторических фехтовании и реконструкции или танцах, или чем-то связанным с этим. Эти творческие люди, студенты лучших вузов страны, реализовывали свой потенциал внутри клуба. В результате в клубе появлялись разнообразные проекты, которые в свою очередь привлекали новых членов. Благодаря этому активисты клуба видели в себе возможность братья за более сложные цели, и появлялась своя культура, основанная на принятом данным сообществом лозунге «Делать Мир Лучше», умении держать обещания, «Идеалах Чести и Благородства». Клуб отлично иллюстрирует, что, несмотря на неформализуемость этих понятий, находиться в обществе, где они ценятся – легко и приятно. С другой стороны, когда эта культура умножается на творческий потенциал, получают значительные результаты. И сегодня уже многие приходят в клуб не через объявления в МГУ, а услышав и поучаствовав в одном из проектов клуба, и в дальнейшем, занимаясь этой деятельностью,

вовлекаются в клуб. Благодаря созданному сообществу, которое занимается разными делами, но объединено общими целями и проектами, мы имеем удивительный феномен «Золотых Лесов».

Любой некоммерческий проект, который делают одни и те же люди, рано или поздно сталкивается с проблемой упадка энтузиазма. Однообразная работа, выполняемая на протяжении нескольких лет, надоедает, даже несмотря на творческую составляющую. Эту проблему сложно решать в рамках одного проекта. Однако, имея множество разноплановых проектов, Председатель и Совет помогают осуществлять переходы активистов из одного проекта в другой и подготовку новых организаторов. Новым организаторам проекта достается готовая инфраструктура, работающие механизмы проекта, и в то же время появляется возможность изменять и развивать проект по своему усмотрению. Бывшие организаторы тоже не покидают клуб, а находят себя в новых проектах, применяя там накопленный опыт.

«Золотые Леса» – пример того, как множество проектов, идей и творческих людей, благодаря клубу, переходит на качественно новый уровень, недостижимый одиночками.





Еля Карева

## К вам нагрнул журналист. Инструкция по использованию

*«Одна из главных причин, почему о вас плохо пишут в прессе — не тупые журналисты, а вы сами!»*

*Андрей Масленников,  
журналист АиФ и начинающий ролевик*

Эта статья написана несколько лет назад по мотивам многочисленных и в целом довольно негативных «интервью», опубликованных в изданиях разной степени популярности. К советам и рекомендациям мало что можно добавить – ну разве что предупреждение – бумажные газеты практически сошли на нет и ориентироваться приходится в основном на телевизионщиков. Будьте готовы к тому, что все ваши (и их!) усилия воплотятся всего в 2-2,5 минуты экранного времени и помните, что за эти сто секунд вам надо рассказать ВСЁ. Старайтесь!



Н е будем снова поднимать вопрос: надо ли нам «светиться в СМИ». Тот, кто не хочет, чтобы в ролевиков тыкали пальцами, кто не желает стыдиться своего хобби и спокойно говорить работодателю «Я – ролевик», наверняка понимает, что во многом общественное мнение о нас создает пресса. СМИ интересуются нами не потому что хотят сделать нам пиар, а потому что нами интересуется общество. С этим ничего не поделаешь. Остается только два пути: или держать круговую оборону и Никому! Ничего! Никогда! о себе не рассказывать (но тогда они ТАКОГО понапишут, что нас и впрямь будут считать сектой). Либо мы будем грамотно обращаться с журналистами и получать благожелательную прессу, которая позволит нам спокойно существовать в этом обществе.

Эльфы-по-жизни и люди, которые стремятся эпатировать публику, взрывать мир, свершать революции и скидывать Пушкина с парохода современности могут этих советов не читать.

Итак, наши заметки о типических особенностях журналистов и о том, как их использовать в своих интересах.

*Главное: никогда не оставляйте журналистов без присмотра. Найдите человека, который будет им гидом (и одновременно стражником). Всегда контролируйте ситуацию с бегающими туда-сюда журналистами.*

И помните эти нехитрые положения:

• **Журналисты любопытны.** Они постараются влезть в щель, ежели будут считать, что именно там, в щели, прячется интересная информация. И быстро остывают, если видят, что ничего особенно необычайного и сенсационного нет.

#### Как использовать?

Показывать полную открытость, не делать вид, что вы чего-то скрываете. Легко соглашаться на интервью, на показ костюмов, оружия. Действовать под девизом голованов «Мы любознательны, но вовсе не любопытны» (А. и Б. Стругацкие). Показывать много правды. Показывать только правду. Никогда не показывать всю правду. Жажущий сенсации журналист, конечно, разочаруется, но из профессионального долга все-таки сделает репортаж.

• **У журналистов никогда не хватает времени.** Особенно это касается телеоператоров и репортеров новостных изданий. Они норовят за полчаса «отстреляться» и рвануть дальше, к новой новости.

И слава богу! Чем короче будет их визит и полнее положительная информация, тем меньше незапланированного они напишут о тех вещах, которые нам совершенно незачем афишировать. О пьянках, о курении (не говоря о чем похлеще!), о неврастенических мальчиках и истеричных девочках, о травмах и сварах.

#### Как использовать?

Быстро водить их по «фасадным» местам. Показывать как бы незначай интересные кадры. Обязательно подсовывать к микрофону не кого попало, а только людей нормально выглядящих, серьезных на вид и языкатых. Если уж требуется человек в костюме, то это должен быть богатый наряд или доспех, но никак не занавеска. И непременно упомяните, сколько стоит пошить такой вот прикид! Ни в коем случае не следует приглашать их на все мероприятие, особенно с ночевкой! (кроме тех, кого организаторы лично знают и уверены, что они напишут только хорошее).

• **Журналисты любят чего-нибудь новенькое, необъявленное.** И потому слетаются на необычное мероприятие стайками. Обычно в разное время, как попало, без разрешения, аккредитации. Услышали из третьих рук – и прибыли.

#### Как использовать?

Самим пригласить красиво журналистов из различных СМИ, сообщив им обязательно, что это интересное и некоммерческое мероприятие. Удивить при звонке в редакцию количеством городов и участников. Пригласить только на конкретные красивые действия – бал, рыцарский турнир. В случае, если вы приглашаете их на игру, то зовите на парад – и только.

Но! Постарайтесь (и не только для журналистов), чтобы мероприятие началось **ВОВРЕМЯ!** А то знаем мы эти открытия игр, которые задерживаются на час, два, три, сутки...

• **Журналисты – лентяи.** Они любят, чтобы им была предоставлена достаточная инфа для того, чтобы написать статью, а лучше и вовсе заготовки, которые можно потом целиком использовать для статьи.

#### Как использовать?

Для этого лучше всего составлять специальный «пресс-релиз», в котором есть следующая информация:

*что у вас за мероприятие*

*что такое ролевые игры*

*по каким причинам в них играют*

*сколько человек приехало к вам из скольких городов (из каких городов) и т. д.*

Чем больше будет нейтральной и положительной информации в пресс-релизе – тем лучше. Лучше всего каждому из журналистов дарить распечатку данного релиза и бесплатно прилагать диск с ним же. С улыбкой предло-

<sup>1</sup> Андрей Масленников, внештатный корреспондент АиФ, сделал ряд ценных замечаний при написании этой статьи.

жить это использовать при желании без опасения плагиата. Тогда больше всего шансов, что будут использованы большие куски вашего «положительно настроенного» текста. Только пусть ваш текст содержит не скучный «канцелярит» (журналист начнет «переводить» его на газетный язык и может написать невесть чего), а нормальный интересный текст.

• **Журналисты любят цифры.** Цифры в любом репортаже придают вескость высказываниям и ценность информации.

#### Как использовать?

Цифры очень нужны. Количество участников мероприятия, размер взноса, цену платья, количество колечек в кольчуге. И побольше, не стесняйтесь. Люди инстинктивно уважают большие числа. Только постарайтесь согласовать хотя бы базовые количественные показатели, поскольку разницей в этом бывает неприятен.

• (дополнительно и не обязательно) **Журналист вечно голоден.** То есть это не совсем так, но от бесплатного бутерброда, поданного как бы невзначай, становится как-то теплее.

#### Как использовать?

Не подумайте, что журналюгу можно купить за сосиску, но угощение – хотя бы поданная от души кружка чая у костра – всегда смягчает отношение. Особенно если его при этом к тому костру посадить и дать еще сухарик там, или сушку. А при имеющихся ресурсах – и глоток водки. Журналист, тяпнувший водочки, вряд ли будет писать о повальном пьянстве на игре. Психология!

Только не переборщите – не надо совать бутерброд и стопку прямо в камеру. Дождитесь минутки расслабления, а там и угощайте, если есть чем. Если нет – и не надо.

• **Журналисту нужна «фишка».** Это может быть интересная байка, понятная стороннему читателю. Занятный фактик. Сенсационная подробность. У меня таких баек несколько, очень помогает.

#### Как использовать?

Хорошо бы у вас были байки-фишки на местном материале. Юмор с игр. Анекдот о взаимодействиях цивиллов и ролевиков. Рассказ об участии в Дне города, поданный в юмористическом плане. В общем, что-то интересенькое. Только перед тем, как эту смешную историю с игры рассказывать прессе, проверьте ее на «цивилах». Юмор-то у нас специфический.

Если ничего такого у вас нет, журналисту придется самому «оживлять» свой материал. А из этого ой сколько неприятностей проистекает!

• **Журналисту нужен видеоряд.** Очень хорошо, когда фотографу есть чего щелкнуть, а оператору – чего снимать.

#### Как использовать?

Приглашая СМИ, найдите пару красивых альбомов (или диск) с фотографиями с ролевых игр. Соберите красивое оружие и доспехи. Предложите репортерше самой примерить шлем/кольчугу/корону. Дайте журналисту в руки меч, щит, шпагу (типа «взвесьте!»). Действует! Они как дети (и как мы с вами) любят красивые вещи.

Во время игры напрягите нескольких ваших друзей пока-

зать поединок или «объяснение в любви» (на что уж уболтаете). На особо стеснительных напяльте маски – тоже красиво. Но еще лучше – купите фангорновские кассеты с клипами. Действуют они *безотказно!* Я сама на полудюжинуполдюжине передач по ТВ всегда привозила клипы. Они шли перебивкой, задним фоном, красивой картинкой. Просто кассеты с фильмами не годятся, нужны именно красивые выборки под музыку. Фангорн знает, что делает, когда собирает самые лучшие кадры в единый видеоряд.

• **Журналисты необязательны.** Они ни за что не пришлют вам свою статью «на утверждение», даже если пообещают. Потому что забудут. Или не найдут нужным. По себе знаю – пока герой статьи сам не напомнит, то я поставлю точку в тексте, отправлю редактору и забуду об этой теме начисто.

И еще *они забывают вернуть кассеты и диски.* Я так понимаю, что не по жадности, а по безалаберности.

#### Как использовать?

Использовать это никак нельзя. С этим можно только бороться. Запишите телефон редакции. Телефон журналиста. Рабочий, домашний и сотовый. И требуйте статью на прочтение. Материал на просмотр. И *особенно* вашу собственность. А то рискуете потерять ее в недрах СМИ.

• И, наконец, истории из жизни. **Журналист задает вопросы.** Он будет их задавать и будет желать получить ответ. Уж извините. При этом он будет задавать такие вопросы, которые большинству из вас покажутся идиотскими.

## Примеры от Андрея Масленникова

### Как надо поступать с журналистами

Денис (Дэн Брусницын, организатор Сибкона) – администратор. Очень усталый, если не сказать измученный, человек. Вежливо и предупредительно отвечал на любые самые идиотские вопросы. Отвечал спокойно, умно и правдоподобно. Если не мог ответить или у него не было времени – посылал или даже провожал к тем людям, которые на них ответить могли. Помог много.

### Как НЕ надо поступать с журналистами

Некий «джентльмен». Его я вежливо попросил ответить на один вопрос. Он вежливо согласился. Я (представившись как журналист из АиФ) задал типовой для журналиста вопрос «Почему Вы играете в ролевые игры?». Естественно, вопрос показался полным идиотизмом – и он начал плести всяческий бред (который обычно и приписывают «толкиенутым»), пытаясь откровенно поиздеваться над «недалеким писакой» и «подлым журналюгой». На мой искренний вопрос «Считает ли он меня таким лохом, который действительно поверит в этот бред?» достопочтенный сэр сообщил мне, что «он этого еще не сказал». На том мы и закончили беседу.

Первоначально я подумал, что этот человек из «околоролевой тусовки», но меня заверили, что он самый, что ни на есть ролевик, да еще и со стажем, и имеющий среди вас некоторый авторитет.



Любой другой журналист, с которым так исчерпывающе «пообщались», в 10 из 10 случаев напишет разгромную статью о Сибконе. Просто затем, чтобы отомстить этому «бычку». Поведение неумное и недостойное рыцаря (коим он, вероятно, себя считает), да и вообще просто человека (а написать негативный материал было легче легкого – здесь и ненормированное пьянство вылезет, и пропажа вещей, и «околоролевая тусовка»...)

Надо сказать, что тот джентльмен при дальнейшем знакомстве оказался очень замечательным человеком, но это потому, что я с ним решил дальше познакомиться и это выяснил. А другой журналист не будет дальше знакомиться.

## **Примеры от Ели Каревой**

### **Как надо поступать с журналистами**

Я априори считаю их людьми, в большинстве своем, умными и отношусь с уважением, которого заслуживает любой профессионал. А еще я беру их как бы «в союзники». Это делается просто.

Вы сокрушенно, но не без юмора рассказываете им, что другие, не очень разбирающиеся в деле, журналисты, норовят ухватить только пену, жаждут только сенсаций. И потому рисуют нас, бедняжек, сплошными идиотами (все это говорится с грустной улыбкой), которые с деревянными мечами бегают по лесам. Конечно, это делают толь-

ко те работники СМИ, которые не желают вникать в суть явления. А ведь на самом деле все немного иначе. И мы очень страдаем от журналистов-непрофессионалов (тут наш собеседник внутри себя отмежевывается от образа «плохого журналиста» и готов «вникать в суть», после чего его надо брать тепленьким). На самом же деле мы, ролевики – успешные активные ребята (тут ваш голос повышается до бодрого!). И выбираем это интересное модное хобби, потому что оно помогает быть успешным в жизни. Лучше на игре, чем на игле! Природа! Спорт! Свежий воздух!

И далее – по тексту. Поднимите «Катехизис», там этого добра полно.

### **Как НЕ надо поступать с журналистами**

А вот не надо показывать им наших «дивных». И разговоры с «эльфами по жизни» посылно надо пресекать. И дразнить их журналистами не надо. Они обидчивые и злопамятные. Вон Михаил Успенский – какая фигура! – всего один раз с толкинистами пересекся (на «Аэлите», кто знает). Увидел, как они за кого-то там не вступились, послушал понты и помните, как про «Толкун-книгу» в книжке «Там, где нас нет» написал? Нам это надо?!

Желаем вам успехов в борьбе за доброе имя ролевиков в массовом сознании. Давайте создавать поле доброжелательного отношения к играм – и всем от этого будет легче.

Инструктаж участников (Наблюдатели и Фальсификаторы)



Предварительный прогон игры (Наблюдатели и Фальсификаторы)



Ролевая игра как способ влезть в шкуру омоновца (Стоимость жизни)

ФОТО: ВОЛЖСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ ИМЕНИ ИВАНОВА ИВАНОВИЧА (МЭГУ). СЕРГЕЙ ТИХОНОВ



## Ударим ролевыми играми по бездорожью и разгильдяйству

**В**ы когда-нибудь слышали про ролевые игры для президентов? Скоро услышите. Все мы привыкли к ролевым играм, в которых участвуют ролевики. Новички, олдовцы и даже пресловутое «другое ролевое движение», но в целом это все те же ролевики, что и мы. Но бывает и по-другому. В этой статье я вам расскажу о некоторых ролевых играх, которые мы с друзьями в этом году проводили для неролевиков.

Для начала, зачем нужны ролевые игры неролевику? Да уж не для того же, для чего нам, а то бы они уже пополнили наши ряды. Я вам сейчас расскажу пару историй про моих (а скорее всего и ваших) знакомых ролевиков, а вы сами сделаете выводы.

### Рассказывает Иван Ниненко (Фэлкон)

«Первый раз я попал за решетку на трое суток. Это было в Москве в ноябре 2005 года, меня задержали за мирный пикет у Госдумы. Второй раз – в Питере в 2006, когда я снимал задержания во время саммита «Большой восьмерки». Самая серьезная история была в Минске, где на нас с друзьями завели уголовное дело якобы за хулиганство, а на самом деле – за оскорбление Лукашенко. В общем, за решеткой я оказывался регулярно, хотя и ненадолго. Тем не менее, для большинства людей даже провести ночь в КПЗ – это шок.

Я к этому шоку был готов благодаря «Сильмариллион-Экстриму», на котором попал в плен к Морготу. Трудно передать словами, как это помогло – это был опыт, который нужно пережить самому (а если бы опыт можно было передать словами, мы бы ни о каком опыте не говорили), и он меня очень закалил. Там зло было настоящим: меня пытались заставить отречься от идеалов и принести клятву верности темному властелину. В реальных тюрьмах все иначе. Там работает не зло, а элишко, которое скорее жалко, чем страшно. Только в Минске полицейские хоть чуть-чуть верят в то, что делают, но и там ощущения в тюрьме не идут ни в какое сравнение с теми, которые были на игре. Это придавало мне уверенности в себе и помогало эффективнее бороться за свои права. Например, я уже в 2006 году успешно добивался того, чтобы ко мне допускали адвоката (что было редкостью в то время).

А еще я на «Стоимости жизни» играл омонивца и на своей шкуре понял, что такое выполнять команду по разгону демонстрации или бить людей безо всякой коман-

ды. И мне еще более очевидным стал тот факт, что нужно бороться за деанонимизацию полицейских. В моменты стресса (а взаимодействие с полицией – всегда стресс) гражданские вообще не могли запомнить, какой человек в форме с ними общается. Потом пострадавшие даже путали меня и мою напарницу, хотя мы были без масок. А в масках мы вообще творили, что хотели, и чувствовали полную безнаказанность. Так что этот опыт лишь усилил мое желание бороться с анонимностью полицейских, которая в итоге вылилась в две акции «День проверки документов» (одна в Москве и одна – всероссийская) и привела к тому, что почти все полицейские теперь носят нагрудный знак с индивидуальным номером, который позволяет их идентифицировать».

### Рассказывает Дарья Кириллова (Рута):

«Чаще всего я езжу на встречи не в качестве главного переговорщика, а как вспомогательный: добавить эмоциональных ощущений, четко осветить какую-то часть темы, «дожать». Как-то раз мне пришлось поехать на серьезные переговоры в одиночку – и как-то мне было очень не по себе. Я не знала, что делать, с чего начинать, как себя вести. И тут я вдруг понимаю, что, по сути, эти переговоры ничем не отличаются от десятков переговоров, которые я вела на играх, находясь в позиции «главного», более того, совершенно разных главных: фэнтезийных королей, исторических политиков, руководителей всех мастей.

И все. Сразу снялся ступор, который раньше говорил: для тебя это очень сложно! Да нет же, все так, как и в игре – та же разница позиций, цели, которых нужно достигнуть, те же человеческие взаимоотношения, помогающие добиваться нужного. А тот факт, что это жизнь, разницы никакой не делает, навык-то тот же.

Итого: надела на себя роль переговорщика, как на игре, вспомнила ощущения – и только вперед».

Ну и ваш покорный слуга даже не подозревал, что может быть лидером и вести людей за собой, и даже был уверен в обратном – до городской игры «Осенний дозор» в 2006 году. Я тогда только попал в московское ролевое движение, никого не знал и не был уверен, что останусь в нем, поэтому подумал: «А почему бы не попробовать? Ну даже если меня зачмырят, что такого? Я смогу просто больше никогда не общаться с этими людьми». Попробовал – и оппа! Получилось. Это был очень нежиз-



данный опыт, что я, оказывается, могу руководить людьми, а они еще вдобавок и слушают, что я говорю. И этот опыт очень сильно изменил мою жизнь.

Собственно, для этого ролевые игры неролевикам и нужны – они дают опыт, который помогает изменить жизнь, свою или чью-то еще. В этой статье я расскажу про наши образовательные игры для гражданских активистов, которые ровно на это и направлены – изменяют мир в лучшую сторону.

## Наблюдатели vs. Фальсификаторы

Наш самый крупный образовательный проект для гражданских активистов – это образовательная игра для наблюдателей, которая называется «Наблюдатели vs. Фальсификаторы». Не буду устраивать вам «Сильмариллион», рассказывая на берегах каких рек мы ее проводили, и сколько человек в них участвовало – просто посмотрите отличную инфографику, которую нарисовал Стас Черенков.

Наблюдатели на выборах (также их называют общественными контролерами) – это такие люди, которые следят за тем, чтобы выборы прошли в соответствии с законом, и результаты выборов соответствовали волеизъявлению избирателей. Фальсификаторы – это те, кто ради денег или по личным убеждениям творчески корректирует результаты голосования на избирательном участке (зачастую в пользу властей и по их указанию).

Первый раз я наблюдал на выборах в 2008 году. Тогда в наблюдатели шли, чтобы заработать немного денег (как я) или особенно идеологически стойкие граждане, которым не все равно (думаю, не больше 20% от общего числа тогдашних наблюдателей). И в целом общественных контролеров было мало: мы с женой на нашем участке были единственными наблюдателями, а на других участках ситуация была не лучше. Но после 4 декабря 2011 года, десятки тысяч людей по всей России решили стать добровольными наблюдателями на президентских выборах в марте. Только в Москве зарегистрировались свыше десяти тысяч общественных контролеров.

Теперь представьте себе, что на бугурт внезапно решили бы выйти десять тысяч новобранцев. Едва одоспешенных и безо всякого опыта. Представили? Мы тоже представили, и решили действовать. Я собрал зондеркоманду разработчиков в лице Димы Земцова (Рингиль), Вити Демина (Вик) и Ильи Мищенко (координатор по обучению в «Гражданине наблюдателе»). Они в кратчайшие сроки разработали образовательную игру, которая помогла бы начинающим наблюдателям перекавалифицироваться из камикадзе в нормальную такую пехоту, которая умеет немного держать строй и ловко поддеть конника упертым в землю копьём. Реализовать эту мечту нам помогли порядка сотни ролевиков, которые приходили помочь 1-2 раза и были игротехниками: полицейскими и «карусельщиками».

Игра представляет собой симуляцию выборного

процесса с умело выстроенными точками конфликта. Все участники игры разбиваются на команды по 10-15 человек (каждая из них представляет собой отдельный избирательный участок), команда каждого участка делится на наблюдателей и фальсификаторов. Главная условность: чтобы создать устойчивый поток избирателей на каждом участке, каждый человек должен честно проголосовать на каждом из участков. Кандидатов двое: Белов и Чернов. За Белова идут все честные голоса, за Чернова – только фальсификации. У фальсификаторов есть плановые показатели, которые им нужно во что бы то ни стало выполнить, а общественные контролеры должны им помешать.

Потом, уже после выборов, мы провели исследование, которым руководила Настя Лобачева (Мирабель). Результаты обнадеживают: 84% наших пострелов использовали игровой опыт в жизни.

Вот, кстати, весьма красноречивый отзыв от Ирины Чумбаевой из Пензы, которая участвовала в нашей игре: «Пройдя ролевую игру «Фальсификатор и наблюдатель», понимаешь – важно, очень важно играть. Где бы я еще узнала, что, будучи членом УИК (участковая избирательная комиссия – *Прим. автора*) можно запросто произвести вброс у всех на глазах. Где бы я еще прочувствовала, увидела и отработала те психологические нагрузки, которые возникают на УИК. И где бы воочию смогла применить теоретические знания, отработать их так, что теперь не забудутся мельчайшие детали фальсификаций и реакции на них. Последующий разбор возникших нарушений с четкими предложениями решений упорядочивает действия наблюдателя на УИК, делая их взвешенными и уверенными. Играя, тренируемся. А что тренируешь, то и «накачивается».

Хотя мы обучили уже под тысячу общественных контролеров, наши возможности небезграничны, поэтому мы начали учить сторонних тренеров и уже подготовили первых двух неролевиков, которые могут сами проводить эту игру (и одну уже даже провели в Вологде). В планах на 2013 год – обучить как минимум 30 тренеров, которые смогут провести игры для десяти тысяч общественных контролеров, которые, по нашим предположениям, станут наблюдателями на выборах в Мосгордуму в 2014 году.

Впрочем, обучение наблюдателей – не единственное, что мы делаем для неролевиков, и, в долгосрочной перспективе, даже не самое важное.

## 17

Ролевая игра «17» – это верхушка айсберга, начало образовательной программы, состоящей из ролевых игр, которую мы запускаем для гражданских активистов. Зачем мы это делаем? Потому что у людей очень богатый внутренний мир, и кто-то что-то должен с этим сделать. Как говорится, если не мы, то кто.

Одна из главных проблем – людей затягивает теку-

ка, они забывают о главном, вместо этого сосредотачиваясь на краткосрочных целях. Ну и начинают ругаться друг с другом. Крики, кровища, кишки во все стороны, вот это все. Это, конечно, не единственная причина кровищи, но, на мой взгляд, самая важная. Все-таки, когда думаешь о главном, всегда можно поговорить и найти компромисс. А вот когда просто ищешь 500 рублей для отца русской демократии, то торг, конечно, не уместен.

Игра простая, как полено. Есть три управления контрразведки, которые конкурируют между собой за поощрения руководства. Поощрения выдаются тем, кто поймает больше нарушителей устава (который в изобилии содержит пункты из серии «Запрещено класть ногу на ногу, так как это ухудшает кровообращение и подрывает боеспособность»), напишет больше патриотических эссе (на тему «Личная гигиена, как выражение преданности родине») или разработает больше планов победы в военно-тактической игре «Кресты и нули». Другая цель – сохранить в безопасности ядерный чемоданчик, но про нее все быстро забывают, увлекшись соревнованием по зарабатыванию очков. В ход шло все: и придирки к ничему не значащим мелочам, запрещенным уставом («У вас в левом нагрудном кармане лежит ручка, это запрещено уставом, вы арестованы!»), и даже подставы: люди незаметно подбрасывали коллегам ручку в левый нагрудный карман или просили их подержать кусочек мела (это тоже запрещено), чтобы заработать дополнительные очки для своего отдела.

Ах да! В каждое управление внедрено по одному вражескому шпиону. Цель шпионов – захватить ядерный чемоданчик. А так как им нет дела до зарабатывания очков (в отличие от настоящих контрразведчиков, у которых от этого зависят зарплата и продвижение по службе), они довольно быстро (как правило, в течение 40 минут) объединяют усилия и добывают ядерный чемодан. Занавес.

Вообще, игра настолько простая, что я не ожидал никакой особенной реакции на нее и был очень удивлен, увидев, насколько изменялись в лице люди после окончания разбора полетов. Было видно, что они осознали что-то очень важное.

Вот один из отзывов об этой игре: «Игра «17» заставила остановиться, посмотреть трезвыми глазами на себя и на других и... ужаснуться. Забывая за мелкой текучкой о главной цели, мы часто добровольно и самозабвенно помогаем «шпионам». И, как выяснилось, даже в жизненно важных для себя вопросах».

За 2012 год, пока проводили образовательные игры для наблюдателей и других гражданских активистов, мы успели не только познакомиться с огромным количеством отличнейших людей, но и немного изменить ситуацию в стране в лучшую сторону. Пока – не очень сильно, но с учетом того, что более-менее регулярно этим занимались порядка пяти человек, можно смело сказать, что КПД довольно высок. Наглядный пример того, как ролевые игры на самом деле делают мир лучше. Так что присоединяйтесь.

#### Игры

- Сильмариллион-экстрим. 2002. Урал. МГ «Завоевание рая»
- Осенний дозор (городская игра). 2006. Центральный регион. Земцов Д. (Рингиль) и др.
- Стоимость жизни. 2011. Центральный регион. МГ «Лестница в небо». — [lifecost.tv](http://lifecost.tv)



**Ведущий:** Василий Шатров

**Выступают:** Андрей Андрюшков (Марк) и Алексей Федосеев (Флоран)

## Образовательные ролевые игры<sup>1</sup>

**В**едущий: Здравствуйте, у микрофона Василий Шатров. И мы с вами снова в «Живой игре». Сегодня поговорим о такой интересной, на мой взгляд, теме – об обучающих играх. Специально для этого разговора я пригласил своих друзей. У меня в гостях Алексей Федосеев, больше известный нам как Флоран, и Андрей Андрюшков, который больше известен как Марк. Скажите пару слов о себе.

**А. Ф.:** Я занимаюсь ролевыми, в том числе образовательными играми – разрабатываю их для школьников и студентов.

**А. А.:** Я учитель, методолог, тоже веду занятия и использую ролевые игры в школе.

**Ведущий:** Что такое ролевые игры более-менее понятно. А что такое обучающие ролевые игры?

**А. Ф.:** На обычной ролевой игре мы просто с интересом проживаем, прочувствуем какую-то ситуацию. Когда же мы на образовательной ролевой игре, то у нас есть некая внешняя задача. Нам необходимо сделать так, чтобы человек в результате игры что-то понял. Он может получить какой-то опыт, разобраться в чем-то, например, в какой-то проблеме, которую раньше не понимал. Найти для себя какие-то ответы на вопросы, выявить пробелы в своих знаниях.

**Ведущий:** А как оценивать то, что ребенок делает в игре?

**А. А.:** Здесь, прежде всего, нужно понимать, что есть очень разные возрасты. И если речь идет о начальной шко-

<sup>1</sup> Статья основана на материалах радиопередачи «Живая игра», которая регулярно выходит на «Радио России».



Игра «Орбитальная станция» в детском доме (2012)



Игра «Выборы на Украине», МГУ им. Ломоносова (2008)

Победители игры «Инновационный кластер». Инновационная смена молодежного лагеря «Селигер» (2010)



Настоящая геология на игре «Пандора». Школа №26 (2012)

Бывает полезно встроиться в игру людей не играющих, например прессу (Инновационный кластер)



ле, то по разработкам Эльконина игровая деятельность является основной формой включения ребенка в культуру. То есть он через игру, собственно, и осваивает культуру, нормы и принципы. В этот период игра – это просто норма, и поэтому там оценки, в привычном смысле слова, нет. Прежде всего важно, был ли освоен культурный способ. Если мы говорим про среднюю школу, то есть подростков, то там, в учебной деятельности, игра может быть некоторой формой мотивации. Она помогает ребенку лучше войти в тему, чтобы ему стало легче и интереснее там двигаться. И мы действительно можем проверить, как ребенок разрешил те или иные игровые ситуации, и по ним оценивать.

А для студентов уже будут совершенно другие требования. Я думаю, что Флоран лучше расскажет.

**А. Ф.:** Студенты – это люди, которые получают профессиональное образование, которое обязательно включает в себя определенную профессионализацию, отношения

человека к его будущей работе. Понятно, что такие игры позволяют включить в образовательное пространство конкретный опыт, который связан непосредственно с его будущей деятельностью. И эффективность участия студентов в этом самом искусственном опыте, который мы специально строим, может оцениваться по точно тем же критериям, по которым оценивается реальный опыт. Например, если мы строим предвыборную компанию, игру в выборы. У нас есть кандидаты, штабы каждой партии, определенная система влияния на избирателей, работа со СМИ. Это практически так, как бывает на выборах. Поэтому мы совершенно спокойно можем оценивать результаты игры, чего добились партия в разных областях: медиа-влияние, работа со спонсорами, голоса избирателей. По всем этим параметрам можно оценивать результаты игры, как будто это были реальные выборы, и это очень удобно, потому что все механизмы для этого уже существуют.

**А. А.:** Но есть одно но, ролевая игра – это игра, где действие обратимо. В отличие от социальной реальности, тех же самых выборов, где какой-нибудь твой интересный трюк приведет к тому, что кого-то убьют. На играх такого не бывает, там реальных смертей не может быть. А это, на самом деле, очень важно. То есть это обратимые действия, ведь ты можешь переиграть, можешь не иметь никаких последствий, это другой тип ответственности. Это, собственно, и означает, что это игра, что здесь ты более-менее свободен.

**Ведущий:** Понимаю. Сразу у меня возникает вопрос. А кто может проводить обучающие игры?

**А. Ф.:** Мне кажется, что тут есть важный момент, который я хотел бы отметить. Когда мы говорим про ролевую игру как образовательный инструмент, мы должны четко понимать, что именно этот инструмент позволяет осваивать. Если мы возьмем урок математики, где учитель пишет на доске формулу, а затем ученики к концу урока должны понять, как работает эта формула, как с ее помощью решать задачи, то мы можем устроить контрольную, посмотреть, сколько учеников справились. Когда же мы говорим про ролевую игру и про другие технологии, которые позволяют осваивать деятельность, а не знания, мы должны понимать, что оцениваться должны не какие-то усвоенные факты, а именно то, как человек смог осуществить эту деятельность. И это очень важно, потому как обычные средства – тесты, какие-то задачи – тут плохо подходят, потому что ученик может в тесте ответить все хорошо, но не справиться с этим на практике, где ему не хватит, например, смелости.

**А. А.:** Если говорить про школу, то речь идет о том, что ролевые игры должны проводить те учителя, которые постоянно, из года в год, работают с этим классом, с этим детьми.

**Ведущий:** Классные руководители?

**А. А.:** Учителя, которые ведут класс в течение нескольких лет. Они имеют право оценивать только в том случае, если они сами являются носителями этого культурного способа.

**Ведущий:** И они зашивают в тело игры вот собственно этот способ, поскольку они сами им владеют и имеют возможность оценить.

**А. Ф.:** Очень простой пример элементарной игры, которую мы проводили в детском доме. Детям нужно было посчитать объем комнаты, чтобы спасти космический корабль. Это были ученики 8 класса. Казалось бы – вот рулетка, а вот комната, формулу они должны были проходить на математике. Но уже даже написав формулу, они не могут проделать реальное действие. Очень тяжело им это дается. И когда учитель видит, что они наконец-то догадались взять рулетку, померить одну сторону, перемножить их, получить ответ. Вот тогда учитель видит, да, теперь они, кажется, начали понимать, что такое объем.

**А. А.:** И в случае тех игр, которые мы в старших классах проводим на политические темы, где в тело игры зашивается

возможность восстановления политической позиции стран постсоветского пространства: Украины, Белоруссии, Молдавии. Нужно попытаться провести анализ: а какую позицию по отношению к России и Европе эти страны занимают.

Вроде, с одной стороны, в ходе подготовки, все знания касательно анализа политических партий, отношений, истории их отношений они все уже получили. Но когда есть представитель Евросоюза, который выступает перед ними, и им нужно понять, как за этой речью, достаточно хитрой, скрывается его реальную позицию, политические интересы и так далее. Если в процессе переговоров мы видим, что ребенок вдруг неожиданно понимает позицию реальную и может потом это все рассказать своим.

**А. Ф.:** И еще я хотел бы отметить некоторые характерные вещи для образовательных игр в вузах. Первое и очень важное, что нам нужно провести после любой такой игры – это рефлексия, то есть совместное обсуждение вместе со студентами, или хотя бы их ответ на нужные нам вопросы в письменном виде, касающиеся того, что происходило, как они оценивают свои действия в рамках игры, что они добились, что нет. И, если эта рефлексия построена правильно, то из нее мы можем очень многое получить. Мы, как организаторы, можем проанализировать то, что в этой игре ученик действительно понял или нет, с чем он справился, с чем нет. А сам ученик может осознать очень много из того, зачем для него вообще делалась эта игра. То есть он может взглянуть на свои действия еще раз, сказать: «Господи, да я же вообще не то делал! Надо было делать другое!».

И это очень сильный образовательный момент и очень сильный момент личного роста. Когда мы говорим про какую-то оценку успешных действий в игре, то здесь у нас в вузах отлично работает метод экспертной оценки – мы просто можем включить в пространство игры эксперта из предметной области.

**Ведущий:** Кого, например?

**А. Ф.:** Ну, например, если это игра про выборы, мы можем включить в игру настоящих политтехнологов, представителей каких-то политических организаций или людей, которые у них преподают политологию. То есть профессионалов в определенной области, которые могут просто после игры, в ходе той же рефлексии, экспертно оценить, какие действия действительно были интересными, какие действия были бессмысленными и почему.

**Ведущий:** А где и для кого проводились игры? Можете немного рассказать об этом.

**А. А.:** Мы тут не первые, есть огромные традиции. Образовательные ролевые игры, особенно для начальной школы, были приняты в советской психологии 40–50х годов, уже тогда созданы профессиональные разработки, которые используются во всем мире. То есть наша советская педагогика здесь просто впереди планеты всей во многом. Конкретно, если говорить про мой опыт, то, прежде

всего, я каждый год провожу для 8-11 классов. Обычно это игры не для одной школы, а я стараюсь сделать так, чтобы это была сборная солянка из представителей разных школ в одном игровом пространстве. В основном там присутствуют старшеклассники. Были темы, посвященные проблеме возможной войны с Ираном, то есть геополитика, где мы разыгрывали, собственно, модели ООН и возможность принятия решений на эту тему. Проблема позиции России на постсоветском пространстве, определение отношений с Украиной. Из гуманитарной сферы была специальная игра, посвященная памяти о Великой Отечественной войне. Мы разыгрывали, собственно, различные точки зрения на то, зачем и как нужно помнить Великую Отечественную войну.

**А. Ф.:** Здесь Андрей один пример не привел, который мне кажется характерным. Эта игра была не очень в формате обычной ролевой игры, но, тем не менее, ее к образовательным играм стоит отнести. Цель игры – профессиональное самоопределение выпускников. Ученик, собственно, играет себя, куда он хочет пойти учиться. При этом другие ученики помогают ему в этом разобраться, играя родителей, тех, кто на него влияет, классного руководителя, например. Вводятся даже отдельные роли, которые не связаны с настоящими людьми, метафизические, как «Совість», например. В результате ученик попадает в такое игровое пространство, где он совершенно по-другому смотрит на проблему отношения к будущей профессии: как к чему-то, что действительно важно и волнует на самом деле многих.

**А. А.:** Кроме совести еще важна метафизическая роль «Талант», предал ли ты свой талант, например.

**А. Ф.:** Теперь, что касается вузов. У нас уже несколько лет существует Центр инновационных образовательных технологий в МГУ им. Ломоносова. Там мы разрабатываем сам метод, проводим регулярно ролевые игры на общественно-политические темы на Факультете глобальных процессов, на Факультете госуправления, Международных отношений, на других гуманитарных факультетах Университета, где эта тема достаточно актуальна. Также мы занимаемся такими образовательными играми, которые не привязаны непосредственно к учебному плану, а привязаны к каким-то конкретным мероприятиям. Например, у нас проходит регулярно конференция «Ломоносов», это такая научная конференция для студентов, где мы в рамках её проводим игры для студентов, которые приезжают со всех стран СНГ.

Эти игры тоже часто связаны с проблематикой постсоветского пространства и отношений в нем. Одна из игр, которую мы делали, посвящена юбилею полета Юрия Гагарина в космос. Собственно, мы делали игру про международную космическую экспедицию с привлечением экспертов из Роскосмоса, воссоздавали реальную марсианскую экспедицию. У нас было несколько точек одновременно: в одной точке у нас был Центр управления полетами, в другой – марсианская станция, в третьей – ученые на Земле, которые решали научные задачи. Это была достаточно сложная игра.

И это направление мы активно развиваем, организуем научные конференции на этот счет.

Некоторое время назад у нас начало развиваться направление, связанное с детскими домами. То есть теперь мы делаем образовательные игры для детских домов. Была создана специальная программа, которая позволяет за три года для 8-10 классов помочь решить те проблемы, которые есть у выпускников детских домов, связанные с тем, что они сложно встраиваются в общество и социализируются. И сейчас эту программу активно апробируем на разных детских домах и школах в том числе.

**Ведущий:** Расскажите, как вы видите перспективу всего этого движения.

**А. Ф.:** Сейчас разговоры про всякие современные методы в образовании ведутся очень активно, и очень часто, к сожалению, с этим связано много профанаций и подмен. Потому что реформа образования идет с трудом, есть много разных проблем, но людям понятно, что то, как было устроено образование раньше, в советское время и ранее, не всегда и не во всем подходит для действительности, в которой мы с вами находимся. Сейчас, когда любой школьник открывает Википедию и узнает все намного быстрее, чем он может узнать у учителя истории, который просто что-то рассказывает. Поэтому новые методы постепенно начинают включаться в школьное образование все более активно. Я имею в виду сейчас как старшеклассников и предметное образование, так и в вузовское образование, где это тоже востребовано. Другое дело – важно помнить, что ролевая игра не должна оставаться просто развлечением, веселым добавлением, которому студенты и школьники радуются, а родители довольны чему-то новому. Вот чтобы этого не было, важно при замысле, когда игра только планируется, при проведении и при рефлексии игры удерживать эту линию – что, какой способ деятельности освоит ученик, какой у него будет прирост. Все это должно тщательно прорабатываться, потому что иначе это будет просто развлечение или приятное проведение времени.

**Ведущий:** То есть получается, что у образовательных игр есть хорошие перспективы в том случае, если организаторы игры все время будут удерживать, какой именно способ должны осваивать ученики?

**А. А.:** Сейчас вопрос такой: либо привнесение такого типа интерактивных игровых методов окончательно разрушит уровень образования, качество образования, прежде всего, в средней школе, либо наоборот – усилит. Поскольку можно так привнести игровую метод, что постепенно вместо занятий, на которых детям нужно с трудом, потом и кровью входить в культуру, осваивать все, что было сделано человечеством до них, их будут развлекать. То есть устраивать какие-то перформансы, веселье, радость, танцы и так далее. Они будут какие-то коммуникативные компетенции осваивать, сейчас это очень модно, друг друга услышат, толерантны друг



к другу станут. То есть никакого труда это не потребует. Нет, наша позиция, что единственная возможность для того, чтобы ролевые игры смогли усилить образование, а не ослабить его, заключается в том, что особый тип или класс культурных способов могут быть переданы детям только через этот метод. Допустим, вот такой способ, как самоопределение в сложной общественно-политической ситуации. Сколько бы я не читал лекцию на эту тему, описывал, приводил примеры, если не создать условия для того, чтобы ученики прожили сложность самоопределения, то ничего передано не будет. Но как самоопределиться, а как сделать выбор, где правильно, где неправильно, как правильно организовать свои действия, если ты не разыграешь такую ситуацию, то никогда не сможешь про это рассказать. И ничего ребенку не передашь при таком раскладе, надо четко определиться, какие способы необходимо передавать детям именно с помощью ролевой игры, а какие, наоборот, – на самом деле заставлять их с утра до вечера пахать, писать, переписывать, заучивать и так далее.

**А. Ф.:** Вот здесь очень верно было сказано, что ролевая игра ни в коем случае не может быть заменой традиционного образования, только лишь дополнением, то есть они должны идти рука об руку, например, так, чтобы ученик в ходе подготовки к игре определенный материал осваивал. Это необходимо, потому что иначе он просто не поймет, о чем эти люди говорят на игре. А после игры, когда он увидел, что у него получилось, ученик уже начинает работать совершенно по-другому с теми же материалами, которые он до этого слышал на уроке. Он теперь чувствует к теме занятий определенное серьезное отношение.

**Ведущий:** Я хотел бы поговорить о какой-то конкретной ролевой игре, которую вы последнюю ставили.

**А. Ф.:** Мы рассмотрим две игры. Одну, которая связана с вузом, а другую – со школой, для того, чтобы лучше было понять, чем они отличаются. Среди вузовских игр, которые мы делали на гуманитарных факультетах Московского Университета – это игра «Сенат». Мы её проводим не первый год и уже в достаточной степени отточили этот инструмент. Многие вещи для нас стали более понятны, что и как сделать лучше. Когда игра проводится больше одного раз, а такое бывает часто, особенно в образовании, очень удобно, собственно, игру довести до определенного формата, мы условно называем этот формат «коробка». То есть, когда игра полностью расписана, подробно написано, что необходимо сделать участникам игры, все правила, что нужно подготовит. Мы готовим серию «коробок», а именно несколько наших игр, которые проводили в течение нескольких лет и сейчас уже готовы с удовольствием поделиться, для того, чтобы другие могли проводить их тоже. Так вот, возвращаясь к игре «Сенат», эта игра про политическое действие, про то, что если ты политик, то должен, во-первых, уметь совершать политические действия, во-вторых, должен уметь пони-

мать ответственность за свои политические действия. Игра, как следует из названия, построена на материале Древнего Рима времен сената, Пунических войн. И схема там очень простая. Каждый ученик, каждый студент с потока – их там порядка 100 человек – это сенатор. У каждого есть своя провинция, у него есть возможность отдавать какие-то простые приказы, а также один голос вечером, – на заседании сената. И все равны в своих возможностях – это очень важно для образовательных игр, потому что это позволяет ученикам выделиться самим, самым сильным. Так вот, все в равных возможностях, но, конечно же, они не равны в своих целях и своих интересах. Потому как студенты бывают с разными амбициями, поэтому очень быстро образуются политические партии, семьи, группы по определенным интересам. А дальше специальное игровое пространство устроено таким образом, что они должны избирать на каждый новый день (игра длится в течение недели) новых магистратов, то есть тех, кто будет управлять страной: консулов, которые будут двигать армиями, квесторов, которые будут собирать налоги, преторов, которые будут судить всех и так далее. В общем, выбирают своих чиновников с помощью простых демократических выборов. А дальше, в течение дня, люди находятся в роли власть держащих, совершают определенные действия. У нас есть огромная карта Рима на доске, провинции, вокруг враги, Карфаген, все как положено. И дальше, в конце дня, участники могут понять, насколько правители вообще были ответственны как политики, насколько они поддерживали тех, кто их выдвинул, насколько их действия отвечали интересам Рима и так далее. В общем, достаточно серьезная получается дискуссия, и после игры рефлексия у нас устроена следующим образом – мы даем несколько изречений древнеримских и древнегреческих философов, в которых говорится, что такое государство, что такое политика и в чем ответственность политика. И таким образом они осмысливают тот опыт, который они получили на игре. И естественно, у нас есть формальный показатель успешности: есть те, кто добились большей славы, есть те, кто развили свои провинции лучше всего, есть те, кто одержали больше военных побед. И самое главное, что в реальной практике, этим с удовольствием пользуются деканы факультетов. Если этот курс провести на первом году обучения, как введение в специальность, то не только будущий политик увидит, как устроена политика, но и декан сможет получить список актива, то есть тех, кто способен к разного рода организации, кто из этих ребят может не просто красивые речи говорить, а добиваться каких-то результатов.

**Ведущий:** А можно несколько слов об игре, которая проводилась в школе?

**А. А.:** В отличие от ЦИОТ, той организации, которую Алексей представляет, у нас нет таких больших организационных ресурсов. Я лично, как педагог, преподающий

в школе, использую ролевые игры, как собственный стиль работы. Поэтому речь идет об играх, которые в этом плане менее на наш взгляд технологизированы. Была игра для двух школ: школы 1314 и Московской международной киношколы – есть такая школа в Москве, где детей, прежде всего, учат киноискусству и киноиндустрии. Игра, посвященная проблеме празднования Дня победы в Великой Отечественной войне. И поскольку там изначально есть такой большой вопрос в нашем праздновании – а победу кого мы, собственно, празднуем – то есть, мы празднуем победу советского народа, победу советского государства над фашистской Германией, как эта формулировка раньше была, или мы празднуем победу России? А это очень сильно все меняет, на что ставить акценты и какую историческую память мы культивируем в этот праздник, что мы вообще вспоминаем – Советский союз и нашу родословную, либо мы вспоминаем только русских и российский народ, который принимал в этом участие. Это очень принципиальная разница. К тому же есть еще разные семьи, у которых разный ответ на вопрос, стоит ли вообще праздновать 9 мая. Так как есть мнение, что это день, в который мы должны скорбеть о погибших, а радоваться там особенно нечему. Это очень острый вопрос, и его, собственно, мы разыгрывали как такую игру, в которой восстановили всю современную политику празднования 9 мая. Все организации, военные, ветеранские, партии, правительство России, которые просто готовятся праздновать 9 мая. Все дети играли в те или иные организации, участвовали в них. Основные топовые позиции, типа президента Российской Федерации или кого-то еще, играли учителя. То есть они как бы задавали ограничивающие возможности реальности, а задача ребят заключалась в том, чтобы играть за те или иные креативные центры, занимающиеся тем, что они придумывали конкретные мероприятия празднования в Москве этого дня. И они должны были в процессе всей игры, в разговорах с разными общественными позициями выявить для себя, а что они, собственно, считают надо праздновать и как. И в процессе трех дней игры они должны были, в конечном итоге, с одной стороны, придумать сам формат мероприятия, а, с другой, снять про это мини-фильм.

Поскольку это была киношкола, у них огромная индустрия, два дня дети придумывали, бились, ругались, участвовали во всяких мировых политических мероприятиях, придумывали концепцию, а третий день просто целиком сидели и монтировали видео. Получившиеся фильмы они их презентовали, и мы их уже в неигровом пространстве обсуждали, как уже серьезный материал, устанавливая, какая концепция, какая позиция идет за этими видеороликами стояла, и как он был сделан.

**Ведущий:** В общем, взрослый подход получается. Для какого класса это было сделано?

**А. А.:** С восьмого по одиннадцатый, разные возрастные категории.

**А. Ф.:** Мы, честно говоря, не боимся погружать детей самого разного возраста в серьезные проблемы. Потому что, на наш взгляд, позиция по отношению к детям, что они еще маленькие, они узнают это попозже – неправильна. Ведь, как правило, родители узнают, что они давно эти вопросы выяснили у своих одноклассников. Чем раньше мы начинаем ученика привлекать к серьезным вопросам, чем раньше привлекаем его к тому, чтобы он сам что-нибудь проделал по отношению к этому вопросу, тем больше вероятность того, что он в будущем чего-то настоящего добьется. Потому что если мы вплоть до выпуска из университета оберегаем ребят от того, чтобы они что-нибудь делали сами, то мы получаем исполнителей, которые будут сидеть, выполнять чужие указания, а сами не будут способны что-нибудь породить новое.

И, с другой стороны, идет такая социализация, то есть человек не является эдаким внутренним эмигрантом в стране, он не игнорирует существующие вопросы, они для него не то чтобы близки, но они уже с ними соприкоснулись.

**Ведущий:** Совершенно верно. Такое встречается.

**А. Ф.:** Это позволяет обращаться к самым острым для современности вопросам, их серьезно рассматривать. С другой стороны, игра – это такой инструмент, который позволяет к подобным вопросам подойти не в лоб, когда мы просто берем и зовем ветеранов в школу и в дискуссии с ними все обсуждаем. Нет, мы специально конструируем такое пространство, которое позволит нам с этим вопросом обойтись более мягко и деликатно для того, чтобы дети для себя это, в первую очередь, открыли и сами, своей головой дошли до этих вопросов. То есть не им кто-то с трибуны рассказывает: «Ребята, это хорошо – это плохо, это черное – это белое», а вот они реально вертятся в той тусовке, которая игрой создана, они понимают, что множество интересов сошлись вот на этой проблеме, ее просто так не решишь, нет черного и белого. И, таким образом, существует картина мира, которая становится более реальной, она не только в телевизоре, не только на компьютере, но и где-то здесь поближе, а это очень здорово.

Это отличные вещи, это то самое, что мы взяли в наши образовательные игры из больших ролевых игр. То есть, если мы рассмотрим любую серьезную ролевую игру, то, в идеале, результатом является то, что игроки уезжают с полигона, возвращаются к себе домой с другим вообще взглядом на рассматриваемый вопрос. С другим пониманием этой исторической ситуации, с другим пониманием того, а какую роль играли определенные люди в этой ситуации. И здесь то же самое, потому что мы стараемся перенести такой подход в образование, в образовании это очень востребовано.

## Авторы

Для нашего сборника мы собрали совсем разных, но очень интересных представителей ролевого движения. Предлагаем вашему вниманию краткие ролевые биографии, автобиографии и просто занятные истории.

### Андрей Андрюшков (Марк)



Познакомился с ролевым сообществом в 1994 году и активно участвовал в критике ролевых игр как формы молодежного эскапизма. В 2004 году благодаря знакомству с мастерской группой «Ромул и Рем» и лично Павлом Епифановским (Полем) кардинально изменил взгляд на ролевые игры. Одновременно с участием в ролевых играх с 2005 года выступил инициатором ряда проектов по обсуждению феномена ролевых игр в гуманитарных кругах Москвы и построению теории ролевых игр. Последние проекты – художественная критика РИ и книга о РИ для научного сообщества.

### Дмитрий Антипов (Невилл)



Увлечение ролевыми играми пришло в 1996 году. С 2005 года является участником МГ под неофициальным названием «Ярмарка Тщеславия», в составе которой работал над играми «Девоншир» (2005), «О, Париж!» (2006), «Лагаан» (2008), «Песни Западных Славян» (2010), «Греция» (2012).

### Ольга Белоконь (Азрафель)



Родилась как ролевик в 1994 году. Первая игра – «Падение Нуменора». Первую игру в городском парке сделала в 1995 году, первую полевую игру – в 1996 году, это была игра «Великая Ирландия»; первую игру как главный мастер – в 1997 году, «Великая Ирландия-2» – самая крупная игра, 300 игроков; первую игру по Толкину делала в 1999 году, «Пути Людей» (главмастер – Анариэль). Запрещенная игра – «Последний Союз: Туманные горизонты» (2006), главмастер. Никогда не была официальным членом ни одной мастерской группы. Вела на Зилантконе секцию толкинистики. Последняя игра – «¡No pasarán!; Hemos pasado!» (2012).



### Нина Белявская (Ленская)



Участник и мастер ролевых игр с 1993 по 2009 год. Запомнившиеся игры – XI-93, 95, 96, «Ненаписанные сказки» (1999), «Волшебные истории Толкина» (2001). Член мастерской команды Андрея Ленского (Кринн-95, 96, «Фаэрские войны»). Главный мастер полевой игры по циклу произведений Д. Эддингса «Эления» (1997). Мастер по младшим людям на несостоявшейся игре «Последний Союз: Туманные горизонты» (2006).

### Лариса Бочарова (Лора)



Мэтр российского ролевого движения, музыкант, писатель, поэт. Родилась в г. Златоуст Челябинской области, училась на факультете журналистики УрГУ в Екатеринбурге. Является мастером ряда культовых ролевых игр, созданных в составе МГ «Завоевание Рая», а также в сотрудничестве с другими людьми: «Осада Монсегюра» (1994), «Завоевание Рая» (1997), XI-2000, «Готика» (2001), «Сильмариллион-Экстрим» (2002), «Война и Мир» (2003), «Рубикон» (2004), «Хогвартские сезоны» (2004-2011), «Нуменор» (2012). Автор стихов и песен, романов, драматических произведений. В соавторстве с Линой Воробьевой (Ёвин), Натальей Новиковой, Антониной Каковиди, Евгением Сусоровым (Эженом) ею написаны популярные в ролевой среде рок-оперы «Тамплъ», «Финрод-Зонг», «Жанна д'Арк». Творческие проекты Лоры Бочаровой посвящены главным образом лирическим, теологическим и философско-историческим темам.

### Анна Володина (Сеата)



Игрок из Подмосковья, мастер из «Лестницы в небо». Состоит в творческом клубе «Золотые леса». Узнала о ролевиках благодаря Толкину (детская страсть, газетные вырезки, манящий образ Элардора). Стала ролевиком благодаря Сапковскому: первая игра – «Ведьмак. PostScriptum» (2001). Была игроком, игротехником, региональщиком, мастером по религии и мастером по сюжету. Мастерила игры от нескольких десятков до нескольких тысяч человек. Первая игра в качестве мастера – «Ведьмак: Нечто большее» (2005). За самый счастливый ма-

стерский опыт благодарит Стругацких (принимала участие в мастерении цикла зимних игр по миру Стругацких, 2007-2012). Была ведущим мастером по сюжету на играх «Константинополь. Еще одна весна» (2007) и «Стоимость жизни» (2011). В играх главным считает страсть, ум и хорошую историю.

### Надежда Вечорек



Студентка Московского педагогического университета. В ролевые игры играет с 2008 года, мастерит с 2010 – в составе МГ «Эльфы Будущего» работала над игрой «Лилия и Лев: Несравненное право», главный мастер игры «Дом, в котором мир звучит...» (2012).

### Анастасия Гайдаш (Сказка)



Родилась и выросла в степях Волгограда, среди мамеевых курганов, «ни-шагу-назад» и ГЭС. Обладает феноменальной абсолютной памятью на мелкие детали, подробности и финтифлюшки. Приходит в ярость, если какой-нибудь нелепец начинает утверждать, что три года назад 3 ноября он носил синее, хотя на самом деле было красное. Знает все про закоулки вавилонской башни, назвала своего кота в честь Мухишуша. Обожает фриков и безумцев, но не всех, а только изысканных сортов. Перфекционист до мозга костей. Наслаждается своим ОКР и отрицает его. Точно знает, какие ролевые игры годные, а какие полное говно и способна угадать эту мелодию с трех нот. Могла бы заменить всех академиков «Золотого кубка» с результатом на два порядка лучшим – она работающая девушка.

### Мария Грубая (Лота)



Около десяти лет делает камерные игры в разных жанрах, от трагедии до треш-хоррора. На что подседа, так это на ощущение, накрывающее после удачной игры. Творец, дела твои велики и дивны, но и мои, взгляни, тоже ведь ничего. Мы можем делать игры хорошо и сможем еще лучше. Сейчас временно оставила мастерение и занялась работой с игроками: как вдохновить игро-

ков на сотворчество вместо соперничества или ставших самоцелью глубоких переживаний. Как помочь игрокам, да и себе, найти в себе храбрость и задор, чтоб играть так, как это действительно стоило бы делать.

### Василий Захаров (Йолаф)



Выпускник ВМиК МГУ, программист. С 97-го года участвовал в более чем 70 играх, на 20 из них был мастером. Один из основателей МГ «JNM» (jnm.ru). Специализируется на организационных моментах игр, специальном антураже, правилах.

### Юлия и Ольга Зубаревы



Живут и делают игры в Екатеринбурге. Пришли в ролевые игры в далеком 1994 году, сразу после игры «Осада Монсежюра». Первой Большой Игрой стали

Хоббитские игрища-95, где познакомилась с Ларисой Бочаровой. С этого года началось их многолетнее сотрудничество. В 1997 году состоялась игра «Завоевание Рая», которая дала название мастерской группе. Совместных проектов было много и разных: «Роман плаща и шпаги» (1999), «Ангельские войны» (XI-2000), «Имя Розы» (2000), «Готика» (2001), «Война и мир» (2003), «Рубикон» (2004). Были и самостоятельные проекты, и сотрудничество с другими мастерами: «Острова» (1999), «Карты» (2002), «Эквилибриум» (2006), «Великая Французская Революция» (2006), «Уральский паровоз» (2007, три игры подряд на одном полигоне: «Время героев», «Врата», «Тында»). С 2008 года возникло сообщество «Лунная призма». В новой команде провели цикл игр по Барраяр, приняли участие в создании игрового проекта «Ренессанс: формула любви» (2009), провели «Дуэнде» (2010) и «Злато Градиште» (2011). «Лунная призма» – неоднократный лауреат премий конвенгов «Комкон», «Сибкон» и «Челкон».

### Еля (Елена) Карева



Живет в Красноярске, в ролевых играх с 1994. За эти годы была более чем на ста полевых играх по всей стране, причем треть из них мастерила (от XI, «Волков Одина» и «Великой степи» до проектов Лоры Бочаровой). В 2003 учредила орден «Сибирика», вручаемый на Сибконе.

С 1998 ежегодно проводит в Красноярске по крайней мере одну крупную полевую игру, большой РИ-фест, КрасЛанг, балы и пр. Много печатается в ролевой прессе (являясь членом Союза журналистов России), особо раскрывая тему общения ро-

левиков с властями, любопытствующими и журналистами. Замужем, двое детей. Сын – Илья Карев – также является достаточно известным мастером. В последнее время начала практику «экспорта» полевых игр.

### Юлия Келембетова (Юська)



С 2002 года игрок, с 2004 – мастер РИ, а также автор популярного блога, посвященного ролевому движению в Украине. Также не забывает время от времени посещать и российские ролевые игры.

### Зарина Кныжова



Играет с 2004 года в г. Саратов. Пришла в РИ за компанию, а потом тянулась. Представление о ролевых играх перевернула игра «Константинополь: Ещё одна весна» (2007). С того момента подседа на ролевую эстетику и духовность. Как-то написала диссертацию про властную презентацию, с тех пор пытается все придуманное в теории там применить на ролевой практике. В играх более всего ценит атмосферность и сюжеттику. Периодически старается привить все выше перечисленные принципы саратовским играм.

### Николай Князев (Румата)



Поступил в МГУ им. Ломоносова и пришел в ролевое сообщество в 2005 году. В 2006 году вступил в клуб «Золотые Леса» и мастерил свою первую игру, в 2007 стал главным организатором Больших Дружеских Маневров. Тогда же был выбран председателем ТК «Золотые Леса», переизбран в 2008 и 2009 годах, а в 2010 ушел с поста председателя, оставаясь при этом активным членом клуба. Мастер множества ролевых игр, в том числе в Москве, Санкт-Петербурге и на Урале.

### Сергей Колесников (Регал)



В ролевых играх с 1998 года. Основатель и бессменный руководитель Черноголовского клуба РИ (ЧзКРИ, г. Черноголовка Московской области, 2001-2011). Мастер РИ с 2000 года в составе МГ ЧзКРИ – около 70 игр различного формата в диапазоне от кабинетов до крупномасштабных городских и полигонных игр – и МГ «Лестница в небо» – «Ведьмак: Нечто большее» (2005) и «Стоимость

жизни» (2011). Среди ключевых своих проектов, помимо игр МГ «Лестница в небо», выделяет РИ «Миргород» (2001), «Тристан-да-Кунья» (2002), «Уездный город N» (2002), «Вулкан» (2002), «Верона Уильяма Шекспира» (2008), «Песни Гипериона: Брешия» (2009), а также серию постановок кабинетных РИ «Тюрьма» разных лет. В обычной жизни – учёный, физик. В свободное от науки и РИ время подрабатывает музыкальным обозревателем в ряде профильных печатных изданий.

### Валентина Корицина (Ластивка)



Мастер ролевых игр с 2002 года. Познакомилась с РИ сразу из позиции мастера и до сих пор получает гораздо больше удовольствия и смыслов от создания игр, чем от процесса игры. Организовала три семестра регулярных семинарских занятий по теории и практике РИ в рамках Академии ролевых искусств (АРИС) в 2007-2008 г., провела в сентябре 2008 г. мастерский конвент «Мастеркон». В последние несколько лет – участник Объединенной мастерско группы «Игры Действия». Считает ролевые игры и интерактивные технологии уникальным инструментом развития личности, получения опыта и коллективного порождения и обмена опытом и смыслами.

### Ярослав Кот



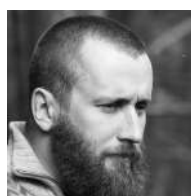
Дипломированный и практикующий юрист, психолог, драматург-сценарист, топ-менеджер, педагог, ученый из Минска. С 1994 был частью одной из стихийно-сложившихся групп минских «диких» ролевиков, в ролевом движении с 1996. В 2000 году организовал клуб исторического и ролевого моделирования «Твердыня» (позже – клуб военно-исторической реконструкции «Пакт Тевтоника»). Организатор двух кружков ролевых методик при Белорусском Государственном Университете. Участвовал, организовывал и содействовал в организации игр в Великобритании, Италии, Литве, Беларуси, России, Украине, США, Чехии. Автор ряда лекций и научных публикаций по методологии, истории и теории ролевых игр. Участник множества международных исследовательских ролевых проектов.

### Геннадий Круглов (Крейл)



В ролевом движении с 1996 года. В среднем ездит на десять игр в год, по большей части как игрок, очень редко как игротехник. Основатель и глава творческого объединения «Остранна» (ostranna.ru). С 2008 года – один из ведущих разработчиков электроники для игр. Основным смыслом жизни считает привнесение волшебства в этот мир; и, конечно, будет рад делать это с другими.

### Алексей Кулаков (Ланс)



Занимается ролевыми играми с 1991 года. Первая крупная игра в роли мастера-координатора – «Осада Монсегюра» (1994). Активно участвовал в куче больших игр, но было гораздо интереснее с малой формой – особенно в рамках РМЛ. Интересно в основном тем, что можно было экспериментировать в условиях менее жесткой рамки. Уже около десяти лет, с переменным успехом, проводит игры в прикладных целях. Последние несколько лет в составе «Игр Действия» и «Метавера». Часто это не совсем игры, а просто какие-то интерактивные формы. Уверен, что РИ как метод все больше и больше будут востребованы обществом, но для этого неизбежно должны будут измениться. Поэтому больше всего ему интересны проекты на стыке РИ, других интерактивных жанров и реальной жизни.

### Дарья Кургузова (Рута)



Выдающийся игрок и мастер ролевых игр. Начала играть в ролевые игры в 1992 году еще в составе Новокузнецкого КЛФ. Начала мастерить в 2003 году в Сибири, сейчас живет и работает в Москве. Может быть, благодаря этому сочетанию традиций ее игры так полны радости и имеют глубокую связь с культурой. Является одной из основательниц мастерской группы с неофициальным названием «Ярмарка тще-славия», знаменитой своими играми: «Девоншир» (2005), «О, Париж» (2006), «Лагаан» (2008), «Песни Западных Славян» (2010), «Греция» (2012). Невозможно недооценить ее вклад в русские ролевые игры, включая способы построения сюжета и использование песен на РИ. Считает ролевые игры самым комплексным современным подходом творческой самореализации.

### Андрей Ленский



Известный ролевик (первая игра – XI-93). Главный мастер ролевых игр «Кринн-95», «Кринн-96», «Эления» (1997), «Аль Кадим» (1997), «Фаэрские войны» (1998, по миру сказочной Европы «Альфрика», разрабатывавшейся также для настольных ролевых игр по системе D&D), а также целого ряда павильонных ролевых игр. Мастерская команда Андрея Ленского провела также две большие игры по циклу произведений Р. Джордана «Колесо времён» (1998 и 2002 г.) Совместно с Олегом Леднёвым перевел на русский язык «Хоббита», а также вторую и третью части «Властелина колец» Толкина (перевод остался неопубликованным). Автор ряда юмористических произведений по мотивам произведений Толкина, в том числе мюзи-



клов «Несуны» (в соавторстве с Олегом Леденёвым и Александром Балаевым) и «Одна башня» (в соавторстве с Олегом Леденёвым). Редактор (совместно с Ниной Белявской) русского перевода «Руководства игрока» (Player's Handbook) 3-й редакции D&D. Создатель и главный редактор журнала «Лучшие компьютерные игры». В спортивном «Что? Где? Когда?» с 2005 года – капитан команды «ЛКИ» (наивысшее достижение – 2-3 места на чемпионате России 2009 г.).

### Антон Лустберг



Антон Лустберг. Один из старейших питерских ролевиков. Вместе с Александром Яцуренко и ещё рядом друзей провёл в 1991 году первую в Питере ролевою игру. С тех пор – мастер и участник многих питерских игр. Основатель МГ «Заповедник» и единственный сохранившийся с момента основания член этой МГ. Один из идеологов явления, позже получившего название «питерский тип игр» – с обязательными личными вводными, личными встречами мастеров и игроков до игры, отсутствием командных заявок. Входил в число организаторов «СтарКонов» – «конвентов старых ценностей в РИ». Кроме полевых, занимается настольными играми. В последние годы основные свои игры делал совместно с Раймоном (Вадим Шаров). «Послужной список» игр, в подготовке и проведении которых принимал участие как член мастерских команд, только за последние десять лет состоит из более чем пятнадцати игр, включая цикл игр по Ирландии.

### Алексей Миняйло (Холмский)



Золотолесец, ролевик и организатор образовательных ролевых игр для наблюдателей и гражданских активистов. В ролевые игры играет с 2000 года, в московском ролевом движении – с 2006 года. Применяет ролевые игры в образовании и общественной деятельности.

### Владимир Молодых (Нуси)



Играет и мастерит ролевые игры с 2000 года. Состоит в клубе «Золотые Леса» и мастерской группе «Лестница в небо», был главным мастером игр «Ведьмак: Нечто Больше» (2005), «Константинополь. Ещё одна весна» (2007), «XVI век. Шаг в бессмертие» (2009), «Стоимость Жизни» (2011). Разрабатывает и проводит образовательные ролевые игры в Центре интерактивных образовательных технологий МГУ, в т.ч. руководит программой «Полдень», разработанной для адаптации и социализации детей из детских домов через ролевые игры. Рассматривает ролевые игры, с одной стороны, как очень

сильный инструмент в обучении, диагностике, воспитании, в социальном моделировании, с другой стороны – как современное интерактивное искусство, которое постепенно будет завоевывать все большую популярность и чем дальше, тем сильнее будет выигрывать у существующих видов искусства по уровню воздействия на умы и души людей. Игра может стать инструментом создания будущего, помочь делать мир лучше.

### Юрий Молодых (Элраен)



Несмотря на более чем десятилетний ролевой стаж притворяется не-ролевиком. Это не мешает ему непрерывно мастерить игры – от больших тысячников до маленьких модулей для детских домов. Член клуба «Золотые Леса» и мастерской группы «Лестница в небо». Обладает энциклопедическими знаниями обо всем на свете, а недостающие может мгновенно найти в интернете, также активно продвигает использование современных информационных технологий в создании ролевых игр – благодаря всему этому договариваются, что на самом деле он является роботом под кодовой кличкой «Юрец-огурец». В свободное от работы время мастерски укрощает дефендеры и горнолыжные склоны.

### Иван Перепелкин (Рингл)



Мастерит игры с 2003 года, всего уже более 30 игр – от кабинеток до гигантских проектов (был мастером на «Константинополе» и главным мастером на «Второй эпохе»), чуть меньше 20 из этих игр – из цикла «Хогвартских сезонов», в составе разных мастерских групп, часто на позиции главного мастера. Участвует в работе Центра инновационных образовательных технологий МГУ им. Ломоносова. Начал собственный проект «Как Мы Делаем Игры» по передаче мастерского опыта в ролевых играх. Участвует в создании любительских мюзиклов – от декоратора до помощника режиссера и пропагандирует видеосъемку как способ фиксации и передачи ролевого знания.

### Ольга Прудковская (Хэлка Ровенион)



По образованию – филолог, по профессии – рекламщик. Мастерит игры почти столько же, сколько играет – десять лет. Получаться это начало не сразу. Уверена, что единственный способ научиться ролевою игрою с хорошими мастерами. Больше всего помогло сотрудничество с Павлом Прудковским, Ольгой Белоконь (Азрафэль) и Андреем Сапожниковым (Аскольдом). На своих (не слишком, впрочем, многочисленных) проектах

исповедует принципы, позаимствованные у них, но не откажется эти принципы нарушать в хорошей компании. Считает, что в ролевых играх аксиом нет; самая истертая (или, наоборот, обескураживающе новая) идея способна заработать в руках хорошего мастера.

### Павел Прудковский



Физик, сотрудник физфака МГУ. Начал играть в ролевые игры благодаря Андрею Ленскому, первая игра – «Аль-Кадим». На стиль мастерения сильно повлияли игры Ники Батхен типа миракль – «Ненаписанные сказки» (1999), «Том и Джилл» (2000). Первая игра в качестве мастера – «Волшебные истории Дж.Р. Р.Толкина» (2001). Позже много сотрудничал с Ольгой Белоконь (Азрафель), лучшая совместная игра – павильонка по Л.М. Буджолд «Ничья планета» (2007). Вообще область интересов в РИ – как небольшие полевые игры, так и настольные ролевые игры по системе D&D и GURPS. Другие увлечения – скалолазание, водный туризм, страйкбол.

### Роман Пустовойт



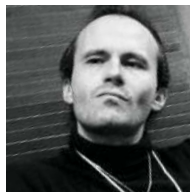
В 2005 году нашел компанию ролевиков в Новосибирске, однако на первую полевую игру поехал только в 2006. На первой игре был три раза убит, и один – развоплощен, в связи с чем сразу осознал серьезность своего нового занятия. С 2009 года, в связи с переездом, основной ареал ролевых игр смещается в Москву. В основном, предпочитает кабинетки и небольшие полевые игры. В 2011 начинает проявлять интерес к конвентам, в которых раньше не видел смысла. Мастерский опыт представлен несколькими кабинетками. В собственных играх главным считает новаторство и эксперименты, изменяющие традиционные представления об играх (например, на одной из игр по Толкину был полностью запрещен любой антураж, кроме черных брюк и свитеров). В рамках диплома и магистерской диссертации провел социологические исследования, связанные с реалиями ролевых игр.

### Вячеслав Рожков (Дядя Слава)



В ролевом сообществе с 1992 года. Первая игра – «Хоббитские игры-1992». Мастер ролевых игр с 1995 года («Кринн»). Участник мастерских групп «Александр VI», «Лестница в небо», «Знак качества». Участвовал в создании более чем 20 игр. Автор более 200 статей по ролевой тематике, редактор портала «Александр VI» ([www.alexander6.ru](http://www.alexander6.ru)), член редколлегии журнала «Мое королевство». В последнее время много путешествует по европейским и российским региональным конвентам, пишет путевые заметки.

### Дмитрий Роцин (Ринглин)



В 1998 году поехал на Хоббитские Игры, испугался, забился в палатку, и с тех самых пор – ролевик. С 2000 года состоит в обществе мифологической реконструкции «Тирион», в составе которого организовывал лучшие и фехтовальные турниры, мастерил игры и продвигал в массы ювелирное искусство. Главный мастер игры «Белерианд. Северный предел» (2008). Затем присоединился к известной секте поттеротолчков и покатился – докатился до МГ «Годные Гриффиндорцы» – игры «Дурмстранг. Небодрая сказка» (2011), «Дорога» (2012), «Дары смерти» (2013).

### Анатолий Рыбалко (Тинкас)



Родился в 1978-м, толкинист с октября 1982-го (время начала чтения Властелина Колец), в ролевой тусовке с 1993 года, на полевых играх с 1996-го. Автор некоторого количества специализированных исследований творчества Профессора. Имеется опыт создания РИ по Толкину. Вне толкинизма – ИТ-специалист.

### Борис Рязанов (Фрам)



Об этом человеке проще написать книжку, чем абзац. Ну да ладно. Фрам: «Интриги. Хаос. Мыло» (с) FK. Он родился и вырос в Троицке, где-то там учился и знает массу потрясающих вещей, которые никогда в жизни ему не пригодятся (включая то, как водить танк). Женат на чудесной женщине, с которой разделяет еще и работу – мыловаренный магазинчик со смешным названием и единорогом на логотипе. Держит дома кота, опоссума и давно погибший бонсай. Любит ролевые игры и радеет за их будущее, когда не лень. Обожает правила и модели, красивые идеи, сюжет и имеет мнение по любому вопросу в аспекте РИ. Безусловно, считает РИ искусством, а искусство взрывом и порывом вдохновения.

### Николай Сафронов (Молидеус)



Играет и мастерит ролевые игры с конца 90-х. Один из основателей МГ «JNM» ([jnt.ru](http://jnt.ru)), главный мастер игр: «Сказание об ищущих рассвет» (2001), «Завещание Ориона» (2003), «Пути кармы» (2004), «Черный отряд» (2005), «Воронье гнездо» (2007) и др. Уже много лет профессионально занимается созданием компьютерных игр. Полагает, что ролевые игры – новый вид интерактивного искусства, который со временем займет важное место

в жизни общества, как это произошло, например, с кинематографом.

### Дмитрий Селин (Abdula)



Увлечение РИ началось с книг-игр Дмитрия Браславского. В конце 1998 года ему в руки попали материалы по AD&D, в том же году была собрана первая партия и проведен первый модуль. В 1999 г основал Клуб ролевых игр Краснодара (КРИК), основной деятельностью которого были настольные РИ и игры малого формата. Клуб просуществовал до 2004 года. Первую полигонную игру посетил в 2001, в 2002 впервые выступил в роли мастера. В 2003 году возглавил проект в качестве главмастера. С 2006 года поселился в Москве, где участвует в большинстве крупных проектов. Регулярно бывает на конвентах. С 2006, объединившись с друзьями в команду «Титаны» (другое название – «Сопрано»), совершили несколько командных выездов («Константинополь», «Кринн», «Baldur's Gate», «Время королей»). В 2009 году в Москве была собрана МГ «Миля» и проведен ролевой проект «Цена Робин гуда». С 2008 года входит в клуб римской реконструкции «Вторая Маттиакийская когорта эквитата».

### Алексей Семенов (МакДуф)



О ролевых играх впервые услышал в 1992 году. В 1996 году впервые участвовал в ролевой игре. С 1998 года делает игры как мастер. Организовывал и проводил такие игры, как, например, «Волки Одина» – 1 и –2 (1998 и 2001), «Роза и чертополох» (1999), «Балканский сонник» (2003), «Бунбен среднего мира» (2004), «Ultima Esperanza» (2005), «Испания-1937» (2007), «Игры патриотов» (2007) и др. Регулярно принимает участие в организации ролевых конвентов «Блинком» (Санкт-Петербург, с 2007) и «Красная стрела» (с 2010). Приоритетными играми – как для мастера, так и как игрока – всегда были и остаются игры, затрагивающие сущностные проблемы человека.

### Иван Скуридин



Родился в 1972 году в г. Сухуми. Занимался горным туризмом и ориентированием, где регулярно устраивали игры по типу «Зарницы». В армии увлекся боевыми искусствами, особенно теми, что были связаны с фехтованием и боем на палках. Во время учебы в институте занимался боксом и фехтованием на шпагах, посещал секцию у-шу. Осенью 1994 года попал в саратовский клуб ролевых игр «Золотая гора». Сначала рассматривал игры как вариант тренировок с оружием на природе и в разных ситуациях.

Увлёкся психологической и историческими составляющими игры. По мнению саратовского РИ-сообщества, самый «грязный» игрок региона с 1999 по 2006 года. Предпочитает игры героической тематики. В 1997 году сделал свою первую игру «Тайра и Минамото». Мечтает провести большую игру по Толкину в Абхазии в старой крепости Н. Афона или в ущелье на р. Гумиста, где много пещер и несколько разрушенных средневековых башен.

### Федор Слюсарчук (Теодор)



Красноярский теоретик и практик ролевых игр. В ролевых играх с 1997 года. Получил известность благодаря игровым проектам серии «Талисман» (в соавторстве с Даниилом Козаном, Иваном Сикилиндой, Александром Коноваловым), выделяющейся глубиной проблематики, проработанностью мира, персонажей, сюжета. Теоретические работы разнятся – от сугубо прикладных статей типа «Город как игровая структура» (написана в соавторстве с Иваном Сикилиндой), до концептуальных текстов – «Игра как проблема. Роль как боль» и философских осмыслений – «Гуманитарный аспект ролевых игр». Соавтор многих красноярских ролевых проектов и Ролевого Методического Лагеря на Урале. Мастер и игротехник прикладных ролевых игр. Обладатель наград «За лучшую игру сезона» «СибКона 2004» и «Сибирики 2004» (игра «Талисман 7: Эпоха возрождения»), а также «Сибирики 2008» (игра «Талисман 8: Новый завет»). Сейчас живет в Екатеринбурге.

### Диана Трубецкая (Айка)



Начала играть в 2000 году, мастерить в 2005. Самые запоминающиеся проекты – «Хогвартские Сезоны» (2004-2011), «Люди Осени» (2008) и «Стоимость жизни» (2011). В создании игр специализируется в основном на игротехнической составляющей игры – мертвятниках и прочей «смысло-несущей» игротехнике. В ролевых играх больше всего ценит свободу самовыражения и разносторонность. Любит путешествовать по европейским странам и ролевым конвентам.

### Алексей Федосеев (Флоран)



Мастер, теоретик и критик ролевых игр. Член клуба «Золотые леса». Начал играть в 2000 году. Долго мастерил исключительно настольные ролевые игры, с 2005 года стал тяготеть к полевым играм. С 2007 года входит в МГ «Лестница в небо», считает своими лучшими играми следующие проекты: «Константинополь. Еще одна весна» (2007), «Полдень. XXII век» (2009), «Стоимость жизни» (2011). С 2008 года входит в число организаторов



ежегодного конвента «Комкон», активно участвует в развитии проекта художественной критики РИ. В рамках Центра интерактивных образовательных технологий МГУ им. М.В. Ломоносова занимается исследованием и разработкой образовательных ролевых игр. Считает, что ролевые игры прежде всего интересны как отдельное направление нонспектаклярного современного искусства, которое может быть направлено на развитие личности, а также сохранение и распространение некапиталистических отношений в современном мире.

### Мария Фрид



Известный по Сибири и Уралу теоретик ролевых игр, автор множества полезных статей и интересных разработок – о мотивации поведения в РИ, классификации полевых игр и пр. Главный редактор мастерского раздела на портале LARP.RU ([master.larp.ru](http://master.larp.ru)), активный автор

практически всех ролевых журналов, редактор «Орклуба», печаталась в «Игромании» и др. прессе. Отличается острым анализом современных тенденций в РИ и качественными обзорами игр по обе стороны Урала. Впервые выдвинула идею виртуальных отрядов на полевой игре. Провела «эпическую» игру «Махабхарата» (2000 год). Совместно с Павлом Рыжковым написала несколько известных в Сибири павильонов (например, многократно играемое «Дело о замужестве принцессы»). Кавалер ордена «Сибирика» в номинации «За создание информационного поля РИ».

### Александра Хохлова (Стрела)



На играх с 1995 года, мастерский опыт – с 1996. 1996, 1997 – «Нуменор» и 1998 «Кринн» в составе МГ клуба «РИФ» под рук. И. Фёдорова (О. Фёдора); также в 1997 – в составе МГ «Александр IV», игра «Аркинар». В составе МГ «ХИ-99», с того же года – сюжетник МГ «Александр VI»: «Орёл и всадник», «Арабский восток», «Заповедник гоблинов», «Сказки лицедеев». Индивидуальные проекты: «Песнь арфиста» (2004), «Древние цивилизации» (2010), сюжетник «ХИ-2004» и старший мастер по сюжету «ХИ-2011».

### Вадим Шаров (Раймон)



Играет с 1995, делает игры с 1997. До 2002 играл и мастерил в Саратове, потом переехал в Питер. В основном делает игры по XX веку небольшого («питерского») формата. Самыми удачными из сделанных проектов считает «М.А. Р. С.» (2008), «Дневник Эмигранта»

(2009) и «Проект 2011: Исход» (2011). Хотя нежно любит и другие миры – каждый за свое, каждый по-своему.

### Василий Шатров



В ролевых играх с 2004 года. По настоящее время возглавляет клуб ролевых игр «Город» (г. Москва). Автор и мастер нескольких кабинетных и полигонных ролевых игр. Автор и ведущий рубрики «Живая Игра» на Радио России.

### Евгения Якимова (Остинг)



Играет в ролевые игры с 1994 года. Среди наиболее запомнившихся: «Колесо времен» (1998, посредник), «Волшебные истории Дж.Р. Р. Толкина» (2001, мастер), «Четвертая стража» (2002, Ривиль из Умбара), «Глас рассудка VIII» (2003, мастер), «Ничья планета» (2007,

Ангела Верхова), «История короля Хельма» (2009, Рудгейр). Автор ролевых песен (в т.ч. «Гимн Оссирианда», «Московские драконы»).

### Авторы фотографий

Антонина Баранова (Тоня), Юлия Басова (Пятница), Валерий Беспалов, Евгений Бобриков (Legat), Наталья и Роман Веселовы, Валдес, Ася Вороненко, Евгения Венина (Ниггл), Анастасия Жукова, Василий Захаров (Йолаф), Зиор, Анатолий Казиков (Вай-Цзы), Юрий Катаев, Виталий Климов (VitalDOS), Роман Кнерцер, Ксения Козловская (Ксю), Сергей Колесников (Регал), Юлия Кубарева, Елена Лиходеева, Мафка, Анастасия Молодых (Ярославна), Анна Пахомова, Станислав Пеков (Форве), По, Ксения Поляк (Сэнди), Мария Рейнхард, Сергей Rogovtsev (Странник), Татьяна Родионова (Менельнар), Олег Самойлов, Валерия Тарасова, Тиль, Тин Сулиен, Елена Хаецкая, Хеган, Илья Шац, Владимир Яшунский, Rafael Bienia, Geir Tore Brenne, Chayan, Erdrau, Patrick Wichert, Wobla и др.