

Сумма ролевых игр

2012-2013

Сборник статей

Под редакцией Э.Е. Михейкиной

Ролевой конвент «Комкон»

Москва
13-16 марта 2014 г.

УДК 791
ББК 85.3
Р89

Р89 Сумма ролевых игр. 2012–2013: Ролевой конвент «Комкон»; Москва, 13–16 марта 2014 г.: Сборник статей / Под ред. Э.Е. Михай-
киной. – М.: «Ваш полиграфический партнёр», 2014. – 312 с.: ил.
ISBN 978–5–4253–0662–3

Перед вами вторая книга серии, которая была открыта сборником статей «Ролевые игры: глядим назад, следов не видя там» (М.: 2013). Ролевые игры в России и на постсоветском пространстве по своему генезису являются феноменом контркультуры. Однако в последние годы они сделали значительный шаг к интеграции если не в массовое, то, по крайней мере, в элитарное искусство. Данный каталог призван дать представление о том, что происходило в рамках этого жанра в прошедшие два года; в книгу вошли наиболее знаковые, нестандартные и интересные с точки зрения редколлегии проекты. В предлагаемой вашему вниманию книге мы также публикуем как специально написанные для нее, так и переведенные статьи, в которых анализируются некоторые характерные на текущем этапе для русскоязычного ролевого движения тенденции, нашедшие отражение в конкретных проектах 2012–2013 гг.

УДК 791
ББК 85.3

ISBN 978–5–4253–0662–3

© Коллектив авторов, 2014

Каталог ролевых игр за 2012–2013 годы продолжает традицию, начатую предыдущим сборником статей «Ролевые игры: глядим назад, следов не видя там» (М.: 2013). И тогда, и в этот раз перед редколлегией стояли как минимум две задачи: информационная и исследовательская.

Во-первых, нами двигало желание представить наиболее широкому кругу читателей общие сведения о современном состоянии российского ролевого движения, существующих тенденциях, подходах к созданию игр, доминирующих течениях и эстетических позициях. При этом получившееся издание – своего рода саморепрезентация, взгляд изнутри: большинство авторов, принимавших участие в работе над Каталогом, являются активными игроками либо мастерами.

Во-вторых, мы хотели ввести в оборот материал, который можно использовать в художественной критике и культурологических исследованиях.

Ролевые игры (РИ, LARP – Live–Action Role–Playing games) в России и на постсоветском пространстве по своему генезису являются феноменом контркультуры. Однако в последние годы они сделали значительный шаг к интеграции если не в массовое, то, по крайней мере, в элитарное искусство.

РИ имеют определённое сходство с такими формами современного искусства, как хэппенинг и перформанс. Как и в этих случаях, основное содержание РИ составляют действия и ситуации, происходящие со зрителями (в нашем случае – игроками) при участии художника (в нашем случае – мастера), но не контролируемые им полностью; внимание участников сосредоточено на субъективном восприятии процесса. В ролевых играх в том виде, в каком они существуют сейчас, находят себе место (пусть и не специально) элементы акционизма и концептуализма. Как и произведения современного искусства, РИ сиюминутны, ограничены определённым пространством и временем. В отличие от театральной постановки, не предполагается повторение одной и той же игры. Таким образом, для последующей рефлексии и искусствоведческой оценки доступен лишь опыт сопричастности с совершившимся действием, опыт переживания.

Данный Каталог предлагает своего рода «полевые материалы», которые могут быть использованы культурологами и критиками, в чью область интересов входят ролевые игры – мало исследованный в русскоязычной литературе культурный феномен.

Считаем необходимым сделать оговорку, что перечень РИ, рассмотренных в нашей книге, ни в коем случае не претендует на полноту. В 2012–2013 годах прошло более сотни больших и малых игр. Подробную информацию о них можно получить на специализированных интернет–ресурсах, таких, например, как «Когда–игра» (kогда-igra.ru). Мы постарались включить в Каталог лишь наиболее знаковые, нестандартные и интересные с точки зрения редколлегии проекты. Обращаем ваше внимание на то, что мы не указываем авторов каждого конкретного описания игры. Это сделано намеренно. В каждом случае участники имели возможность прислать нам свои описания игр и впечатления; мы опирались на них и на посвященные проектам интернет–ресурсы и представляем вам выжимку из собранной таким образом информации. Таким образом, если список конкретных проектов составлен редколлекцией, то

конкретное информационное наполнение зависело в большей степени от мастеров и игроков.

Как может заметить читатель, отобранные для данного каталога РИ помечены определёнными тэгами (#игры_с_...). Таким способом редколлегия сборника намерена обозначить некоторые характерные на текущем этапе для русскоязычного ролевого движения тенденции, нашедшие отражение в конкретных проектах 2012–2013 гг.

Мы никоим образом не претендуем на объективность и полноту, а тем более на статус научного исследования в этом вопросе. Здесь скорее реализован феноменологический подход к пониманию РИ. Проставляя тэги, мы основываемся главным образом на собственном опыте и свидетельствуем о заметных явлениях в современных ролевых играх.

Полный список разработанных редколлекцией тэгов приводится в приложении. При этом мы умышленно постарались уйти от академического подхода к классификации материалов, ориентируясь на как можно менее формальные признаки.

В предлагаемой вашему вниманию книге мы также публикуем как специально написанные для неё, так и переведённые статьи, в которых анализируются некоторые из вышеуказанных тенденций развития РИ, обозначенные тэгами.

Надеемся, что книга будет полезной и интересной для вас.

Специально для данного сборника с любезного разрешения авторов подготовлены переводы двух материалов, опубликованных в разных выпусках англоязычного *International Journal of Role–Playing* – академического издания, специализирующегося на проблемах РИ. Данный журнал выходит с 2010 года под эгидой Утрехтской школы искусств (Нидерланды). Редколлекцию возглавляет известный финский исследователь феномена РИ, магистр теологии, доктор философии J. Tuomas Harviainen, выпускающим редактором является доктор философии Marinka Copier.

Выражаем благодарность авторам рецензий и людям, принявшим непосредственное участие в подготовке Каталога на разных этапах: Meethos, Ольге Антиповой, Елене Ашмариной, Марии Беркутовой, Лоре Бочаровой, Ольге Воробьевой, Владимиру Воскову, Алёне Джейн, Евгению Дудолодовой, Яне Дылдиной, Владимиру Грисяк, Сергею Заболотному, Антону Зайцеву, Алёне Зельвянской, Борису Земскову, Ольге Зубаревой, Глебу Игумнову, Сергею Исполатову, Дмитрию Иоффе, Татьяне Кобцевой, Денису Королю, Андрею Кутыреву, Ксении Леонтьевой, Дарье Марьясовой, Евгении Мироновой, Анастасии Молодых, Марии Мосягиной, Дмитрию Никульшину, Евгению Пескову, Яне Поздняковой, Марии Рачинской, Илье Реброву, Андрею Сергееву, Илье Сергееву, Анне Тихоновой, Дарье Топольчевой, Милене–Софии Тыренко, Владимиру Хижняку, Александру Чикурову, Яну Хотетовскому и другим нашим друзьям.

Отдельно хотим поблагодарить Олега Молодых, Владимира Молодых и Алексея Федосеева, поддержка которых сделала возможным появление этой книги.



ПРАКТИКА

1924	7	Гиперион	49	Дурмстранг. Чертова дюжина.....	89
Aliens: Underground.....	11	Гиперион 2013	53	Есть такое ремесло.....	93
Battletech 3: Цена Арены	15	Греция.....	57	Задверье	97
Chicago: Mafia Wars.....	21	Две королевы	61	Зима Близко	101
Nopasaran!Nemospasados!.....	25	Дом в котором время остановилось...67		Змеиное молоко.....	105
Арканум.....	31	Домвкотроммирзвучит.....	73	Зомби. Амнезия	109
Вархаммер2013. Люстрия.....	35	Дорога	77	Игра престолов.....	113
Ведьма!	41	Дорога Токайдо	81	Карибское море. Пираты.....	117
Вестерн. Deadlands	45	Достоевский	85	Карнавал.....	121



РОЛЕВЫХ ИГР

Кое–кто в стране кое–чего.....	125	Обретенные сказания.....	159	Храброе Сердце 2.	
Кошмары подземелий.....	129	Отель у погибшего альпиниста.....	163	Баллады Шотландии.....	199
Лост	133	Первая эпоха	167	Цвет Надежды 5. Trick or Treat.....	203
Мертвые Земли:		Понедельник начинается в субботу...171		Цена Чести.....	207
Легенды Странного Запада.....	137	Симфония славы.....	175	Черное пламя	211
Мордхейм.....	141	Темная сторона	181	Эйре: чужая земля	215
Мэйфлауэр.....	145	Убить Дракона	185		
Ночь в тоскливом октябре.....	149	Умереть в Иерусалиме	191		
Нуменор 2012. Disaster Game.....	153	Хогвартс 1898.....	195		



1924

МГ «Hold&Gold»

17-19 мая 2013 года

Московская область

Игра_в_лесу

102 УЧАСТНИКА

#игры_с_историей

#игры_с_культурными_кодами

#игры_с_ностальгией

НЕДАРОМ ЭТИ НЕСКОЛЬКО ЛЕТ В НАЧАЛЕ 1920-Х ПОТОМ БЫЛИ НАЗВАНЫ ЦЕЛОЙ ЭПОХОЙ

Мастерская группа поставила своей целью сделать игру по России периода нэпа – крайне сложному, неоднозначному времени, когда в молодой Советской Республике уживались разные идеологии и не было единства во мнениях относительно того, каким путём стране предстоит двигаться дальше. В указанные годы сформировался уникальный уклад жизни и уникальная культура. Недаром эти несколько лет в начале 1920-х потом были названы целой эпохой!

«Мастерам и игрокам удалось, как мне кажется, идеально воссоздать на полигоне эпоху нэпа, может быть и не совсем исторического, а скорее того нэпа, который мы знаем из фильмов и литературы.»

Делать игры по родной истории всегда интересно. Вдвойне интересно, если это недавняя история. На РИ «1924» мастерской группе удалось воссоздать социально–политические реалии, известные нам по советским книгам и фильмам, воспоминаниям прадедов и прабабушек, документам семейного архива, вещам, найденным на чердаке старой дачи... Прожить прошлое, соприкоснуться с ним на опыте намного ценнее, чем прочитать о нём в учебниках.

«Очень понравилась атмосфера и эстетика. Просто, уместно, гармонично. Я говорю сейчас и о тумбах с плакатами, и о табличках с названиями улиц, о статуях, стихах, костюмах, телефонах и так далее. В сумме получилось очень выразительно.»

Но была и ещё одна причина, по которой мастерская группа взялась за данную тему. Игры по истории России помогают участникам лучше понять страну, прошлое, настоящее и в конечном счёте самих себя. Мастера постарались, чтобы каждый игрок в конце концов задумался над тем, как действия его персонажа отразились на обществе, какой след оставили в истории, смогли ли они, пусть косвенным образом, повлиять на выбор того варианта развития, о котором он мечтал, как эти поступки можно оценить теперь, спустя много десятков лет, с учётом наших знаний о том, что случилось дальше.

«На игре, считаю, сыграла экономика и бандитско–белогвардейские дела. В должной мере не сыграли ни конфликт коммунистов с нэпманами, ни троцкистско–сталинское противостояние, ни противоборство милиции с ОГПУ. Потому что было некогда. Всё время были налёты, кражи, убийства и взломы. Город жил в основном от стрельбы до стрельбы. В таких условиях нэпманов и сталинцев уже любишь, как родных. Нормальных людей – тех, которые не тырят чертежи и не плетут белогвардейских заговоров – было слишком мало.»

На игре удалось представить эпоху нэпа, показать её атмосферу и быт настолько хорошо, насколько это вообще возможно. Большая часть игроков была увлечена романтикой эпохи, в которой нашлось место лихим проделкам авантюристов, белогвардейской тоске, борьбе комсомольцев за правду и справедливость. Были и те, кто после игры сказал себе: «Теперь я знаю, каково на самом деле было данное время», «Теперь я понял, почему всё произошло именно так».



Авторы фотографий: Vera Gryazeva, Дмитрий Дровнинов



Aliens: Underground

МГ «JNM», ТГ «Остранна»

8-10 марта 2012 года

Московская область

Игра_в_пещере

31 УЧАСТНИК

#игры_с_пространством

#игры_с_кинематографом

#игры_с_технологией

Я ВИЖУ ПОВОРОТ ЧЁРНОЙ ГОЛОВЫ, ВСПЫШКУ ГЛАЗ, ОГРОМНЫЕ ЗУБЫ. КЛАЦ-КЛАЦ

РИ на стыке жанров «хоррор», «боевик» и «survival» по мотивам культового фантастического фильма Дж. Кэмерона «Чужие» (1986). Проходила в бывших каменоломнях («Сьяны») в Ближнем Подмосковье.

« OMГ. Это всё, что я могу сказать. Это однозначно и бесповоротно лучшая, с технической точки зрения, игра, которую я видел. Просто безумно здорово. »

Игра была очень сложной, даже если не брать в расчёт проблемы, связанные со специфическим местом её проведения (мастерские группы научились решать их ещё в 1990-е гг.). Сложности были, во-первых, организационные, во-вторых, технические.

Сказать, что это была игра-эксперимент – значит сказать довольно мало. Количество использовавшихся на ней новых технических идей зашкаливает – и зашкаливает. Слишком много было неопробованного, слишком много мест, где что-то могло пойти не так. И то, что, несмотря на эти вызовы и новизну, игра в итоге взлетела – следует считать огромной заслугой людей, которые вложились в неё по полной.

« Отличная игра с большим количеством драйва. Много хорошей игротехники, часть из которой, однако, не была использована из-за сюжетных или технических накладок. Однако того, что было задействовано, в целом хватило большинству игроков для получения постоянного драйва, новых впечатлений и плотной игры. »

Этот эксперимент был поставлен не зря и принёс свои плоды. Одной из технических новинок, разработанной специально к игре, стала т.н. «медицина-на-телефонах». Впоследствии она успешно применялась на некоторых других РИ. Сделанная для «Aliens: Underground» электроника также нашла применение в последующих проектах.

Но даже со всеми указанными наворотами данная игра не получилась бы такой, какой получилась, если бы не игроки, не побоявшиеся каменоломен, темноты, холода и грязи, безумных экспериментов, в некоторых случаях даже сумевшие выжить.

« Ближится финал. Все выжившие совершают последний марш-бросок к ожидающему их шаттлу. Нас преследуют полчища чужих. Одна тварь ранит меня в ногу. Я вкалываю “режур” и лежу. Чужие идут волной, оттесняя наших дальше в узкие коридоры. Я остаюсь одна. Я отползаю по-дальше, смотрю на карту и понимаю: увы, этот коридор, полный чужих – единственный путь к шахте лифта. Выключаю фонарик и начинаю медленно, без света ползти в нужном направлении. В слабых отблесках далёких диодов начинаю искать нишу, чтобы забиться в неё, прикинуться стенкой и послушать, что творится вокруг. Нахожу нишу, ползу в неё, начинаю на ощупь забиваться в более глубокую часть и понимаю, что ниша на ощупь ... мягкая! Далее можно кинематографично добавить: я вижу поворот чёрной головы, вспышку глаз и огромные зубы. Клац-клац. »



Автор фотографий: Владимир Яшунский



Battletech 3: Цена Арены

ТГ «Отдел тайн», Евгения Миронова (Дана),
Сергей Заболотный (Иарвен), Алина и Дмитрий
Мерзловы, Владимир Баталов, Лидия Ильясова

10-13 октября 2013 года

Челябинск

Игра_на_базе

172 УЧАСТНИКА

#игры_с_технологией

#игры_с_космосом

#игры_с_продолжением

«ЭТО СОЛЯРИС, ДЕТКА. К МЕЧТЕ ИЛИ НА ДНО!»

Ролевая игра по миру боевых человекоподобных роботов MechWarrior и серии одноимённых компьютерных игр.

« Оценивая “Battletech 3”, невольно приходишь к мысли, что данный проект относится к тем редким играм, которые сделаны безупречно, а поигралось не очень. В отличие от ролевого триумфа “игра г–но, а поиграли хорошо”. Многие игроки приехали играть в свою работу, и достаточно качественно выполняли свои функции. Но ощущения жёсткого мира, где всё подчинено шоу и молоху арены, у большинства игроков не было. »

События игры происходили на планете Солярис–7. Она сплошь покрыта аренами, где круглый год идут бои мехов (механических гладиаторов). Бои транслируются на всю внутреннюю сферу. Это эквивалент современного Лас–Вегаса – город с великолепными декорациями и грязной изнанкой закулисья. А самое блестящее шоу Соляриса–7 – «Гранд Турнир» – главное событие года для всего человечества. Это Олимпийские игры, помноженные на вручение «Оскара» мирового масштаба. Одним из слоганов игры мастерская группа выбрала фразу: «Это Солярис, детка. К мечте или на дно!»

« У нас были бесконечные смены, непрекращающийся поток раненых, трупы, смерти на столах, много кофе и сигарет. И ещё алкоголь, мы на нём работали. Где–нибудь в обед – 50 грамм джина, чтобы работать дальше. Когда я спускалась вниз в голубом оперкостюме, то чувствовала себя не на месте. Кругом что–то происходит, но сейчас начнётся очередной бой, и мне надо наверх, вдруг снова привезут пилота, который не успел прыгнуть. И да, своего мужчину я чаще всего видела на операционном столе. Вечером усилием воли заканчивала работу и шла в “Дропшип”. Обязательно в платье, иначе недолго и забыть, что на самом деле я ещё и девочка, а не только “фрау доктор”. »

Первое, что следует отметить: высокий технический уровень подготовки игры мастерами. Специально для игры был запущен отдельный кабельный канал телевидения. В каждой комнате базы работал телевизор, по которому велась прямая трансляция боёв человекоподобных роботов, а также новости, ток–шоу и конкурс моделей. Кроме того, вещание осуществлялось на больших экранах в ресторане «Мечта» и в баре «Дно».

В игре была реализована электронная система Cibercity, в которой сочетались функции банка, социальной сети, Интернет–магазина и тотализатора. Это интересная, качественно сделанная игра, которая вывела Урал на новый уровень подготовки и проведения высокотехнологических игр.



Авторы фотографий: Наталья Прокофьева, Анастасия Медведева, Лидия Ильясова, Наталья Ленская, Виталий Латыпов, Вероника Воронина

ГОРОД, В КОТОРОМ ПЛАТИШЬ ЗА КАЖДЫЙ ВДОХ

« Город, в котором платишь за каждый вдох,
Город, который клал на твоё “Спасите!”
Ты неизвестен? Значит, ты, детка, сдох.
Это Солярис, детка. Солярис–Сити.
Хочешь – напейся, всё просто, как раз–два–три,
Ты наскребёшь на стопку текилы в баре.
Выйди на улицу, имя своё ори,
Только тебя никто не услышит, пареньь.
Лги, продавайся, чужую ладонь лижи,
Бейся, как дьявол, плати по своим кредитам.
Неблагородно? Солнышко, это жизнь.
В ней, понимаешь, всё дорого и сердито.
Что говоришь? Ты в спину друзей не бил?
Верю, ценю, ты супер, вставай на лыжи.
Каждый покойник когда–нибудь кем–то был.
Цену имеют, знаешь ли, те, кто выжил.
Целку не надо строить, сверкать зрачком,
Гордость, мой милый, – последний козырь дешёвок.
Будешь работать руками и языком,
Чтобы из этой грязи взлететь на шоу.
Там, на вершине, ты сможешь надеть на болт,
Этих уродов, грязных, поганных, сытых.
Хочешь попасть в категорию “первый сорт”?
Значит, отныне ты шлюха Солярис–Сити.

Падают звёзды, и ночь глубока, как ад.
Россыпь огней окружает вершину мира...
Бабки и слава – вот главная сила, брат.
Первое правило каждого Гранд–Турнира.
В этом виварии, знаешь ли, главный бог
Судит о нас по цепочке нолей на счёте.
Ты неизвестен? Значит, ты просто лох.
Это Солярис, детка! Какого черта?



Мария Хамзина



Автор фотографии: *Лидия Ильсова*



Chicago: Mafia Wars

МГ «The WASP»

9-12 мая 2013 года
Московская область
Игра_на_базе

200 УЧАСТНИКОВ

#игры_с_историей

#игры_с_культурными_кодами

#игры_с_кинематографом

ЭТО СЕМЕЙНЫЙ БИЗНЕС, МОЙ МАЛЬЧИК

Казалось бы, делать игры про мафию легко. Сотни книг и километры киноленты посвящены суровым дням сухого закона. Сложнее сделать так, чтобы игроки почувствовали мир, начали в нём жить, на несколько дней превращая подмосковную базу в кварталы настоящего Чикаго.

«...Пошёл рисковать – решил поесть в Спиаджо у всех на глазах прямо сразу после побега. Непруха оказалась в том, что именно тогда там обедали 8 ФБРовцев) Четверых (!) я обдурил, но двое оказались умными) Друга подстрелили на месте, за мной гналось пол-Чикаго, потом тяжело ранили, пытали прямо на месте, выбивая показания, потом притащили в больничку. Едва я смог ходить, Джонни решил, что в тюрьму не пойдёт и сдавать никого не будет, потому выпрыгнул из окна, проковылял метров 10, потом был расстрелян из четырёх “томми” и добит тремя выстрелами в голову прямо на глазах зевак и докторов.»

Чикаго – это не только бандитские разборки и стрельба. Это ежечасная работа полиции, старающейся удержать порядок. Это идеально работающая судебная система. Это рестораны для богатеев, где под прилавком наливают запрещённый алкоголь. Это девочки из варьете и ослепительные звёзды кино. Это отчаянные попытки прокурора привлечь мафию к ответу. Это маньяк на тёмных улицах, убивающий молодых женщин, и священник, борющийся за души прихожан. Это жизнь простых людей в городе, полном опасностей.

«...и, разумеется, шефу полиции за допросы, продолжавшиеся почти до 5 утра. Это было впечатляюще. А уж читать дела, переведённые из полиции в прокуратуру, было одно удовольствие, правда, несколько извращённое, учитывая большинство итоговых резолюций в них.»

Мастера поставили перед собой задачу не просто написать сетку ролей и сюжет, но вывести саму идею привычного Чикаго из-под стереотипа «игра про стрельбу, алкоголь и мафию». Сделать город живым и многоплановым. Играли в 1932 год, а это момент, когда вот-вот отменят сухой закон и классические мафиозные подпольные империи рухнут, уступив место преступникам другого формата мыслей.

«25 000 долларов США! Двадцать пять, мать его, тысяч долларов Соединённых Штатов Америки! Это не просто много. Это чертовски огромная сумма. Просто чертовски офигенски огромная! И все эти деньги мои! К бухгалтерии не подкопаться, всё сделано идеально и чисто, как это умеют делать только банкиры.»

«По аресту врача, подозреваемого по делу о маньяке, тоже было просто. Найденные у него улики, которые изъяла полиция, не улики именно этого человека. Эти улики были принесены в больницу детективом, потому что только в больнице нашёлся формалин, и детектив оставил их на хранение. А к детективу коробка с глазами попала от Риты, до этого она предъявляла их Гвидо Сьямо, который пообещал ей найти маньяка.»

На это было три игровых дня. «Чикаго» было максимально живым. Выпускалась газета, молниеносно реагирующая на происходящее свежими новостями и фотоснимками. Работало игровое радио с музыкой, объявлениями и выпусками последних новостей. На телефонной станции на 20 номеров работали девушки-телефонистки, обеспечивавшие Чикаго связью внутри города и за его пределами. В местном банке выдавались зарплаты, пополнялись и обнулялись вклады, выплачивались налоги. Работали суды (по модифицированным правилам, разработанным для игры «Chicago: Gangsters» 2011 года, максимально близким к судебной системе законодательства США). Чикагская киностудия блестяще представила свой новый фильм, снятый год назад. Красная ковровая дорожка. Приглашённые кинозвёзды. Магазины, лавки, офис полиции, офис ФБР – всё это было. И да. На игре была мафия. Сговоры в сумерках. Сходки мафиозных авторитетов в церкви. Посиделки в ресторанах, где решались важнейшие финансовые дела. Любовные истории и любовные трагедии. Смерти ради идеи или выгоды. Убийства под заказ, убийства устрашения и убийства из мести. Несостоявшиеся и состоявшиеся свадьбы. Много из произошедшего на игре было достойно фильма.

«Мафиозное Чикаго» эпохи сухого закона кануло в лету. Эпоха завершилась. Как и этот цикл игр по данной теме.



Автор фотографий: *Алёна Зельвянская*



iNo pasaran! iHemos pasado!

Ольга Белоконь (Азрафель), Ольга Прудковская (Хэлка Ровенион), Павел Прудковский, Юлия Каштанова, Руслан Исламгалиев, Линди, Тэл, Птица, Эрейнион, Хейтэлл, Бронвег

17-20 мая 2012 года
Московская область
Игра_в_лесу

100 УЧАСТНИКОВ

#игры_с_культурными_кодами

#игры_с_историей

#игры_с_ностальгией

#игры_с_психологией

ЗАХВАТ РАДИО СТАНОВИЛСЯ КЛАССИЧЕСКИМ РЕВОЛЮЦИОННЫМ СЮЖЕТОМ

РИ «¡No pasarán!» была посвящена событиям Гражданской войны в Испании 1936–39 годов.

Мастера поставили себе задачу как можно сильнее удержать игроков в поле идей: так, чтобы любой конфликт на игре замыкался на идейное противостояние, на пласт мыслей, ценностей и убеждений. И им это удалось вопреки (или благодаря?) всем конфликтам, боевым действиям, желанию игроков выиграть. Правильная формула не пришла к мастерам сразу, она вызревала. Но получившийся в итоге комплекс приёмов сработал на все сто.

«Игра во многом была построена на условностях: модельные правила, минимум антуража, акцент на убеждениях, а не истории персонажей. При этом нельзя сказать, что игра не опиралась на культурные образцы: события на игре и предложенные мастерами идеи не шли в разрез с историей и культурой Испании. Напротив, революция и гражданская война на игре приняла специфический для Испании вид: с традициями, культурными стереотипами, ролью женщины и корридой.»

Среди оригинальных игротехнических находок МГ следует отметить правила по идеологии (т.н. «идеология на бобах»), а также жёсткое постулирование четырёх ключевых идей, которые поляризовали всё возможное пространство дискуссий на РИ. Важно, что в отличие от многих предыдущих игр в революцию здесь было представлено четыре, а не две равноправных идеи. И внутреннее столкновение позиций было реальным – по крайней мере на красной стороне фронта.

Мастера чётко заявили о том, что игрок сам кузнец своего счастья, как следствие – игроки не получили готовых вводных для своих персонажей, число завязок, проработанных мастерами до игры, было значительно ниже среднего для типичной ролевой игры, многие вещи на игре были оставлены игрокам на отыгрыш (например, как должна выглядеть работа на заводе). На игре это привело к тому, что персонажи зацеплялись друг за друга прежде всего по самым очевидным признакам: боевые подразделения, места работы, убеждения – а это всё было насквозь пропитано идеями.

Мертвятник связывал опыт персонажа и реальную историю (всего XX века и не только): в зависимости от тех идей, которых придерживался персонаж на игре.

Мастера предложили поиграть в условиях минимума антуража, доходящего до условностей и символизма (идея арт-деконструкции). Каждый игрок мог взять с собой строго не более одного рюкзака со всеми вещами (включая антураж). В игровой одежде мастера настаивали не на воссоздании визуального образа, а на символических обозначениях (знаках политических убеждений, веры и т.п.). Ещё больший символизм был предложен в создании города. Здания задавались не привычной нетканкой, а лишь белыми ленточками.



Автор фотографий: *Chayan*

Я ВСЁ ВРЕМЯ ПОНИМАЛ, ЧТО В ГОРОДЕ ЕСТЬ ЛЮДИ

« Поразительно, насколько может перестраиваться человеческое сознание. Только когда мы убрали полигон после игры и даже белые ленточки и прочие элементы зданий исчезли, я в полной мере ощутил то, что город всё-таки был. Казалось бы, простая ленточка на уровне груди, а ты уже привык ко всей топологии – как добраться до цели быстрее всего, где какой переулок, какое здание пострадало от бомбардировки на твоих глазах, где ты укрывался от пуль. »

Правила по экономике задавали очень жёсткую необходимость персонажам раз в цикл (5 часов) потреблять два ресурса: еду и мыло (товары первой необходимости). Ещё до игры мастера выпустили двойной сборник песен – республиканских и традиционных, проводили спевки. Песни сопровождали идеологическое наполнение игры, создавали общее настроение и единый боевой дух.

« Конечно, игроки смотрели сквозь стены. Это сильно ударило и по информационной игре – в таком городе невозможно было никого спрятать. Но были и моменты следующего порядка: например, атмосфера живущего города. Если на игре немного человек, а дома в городе с непрозрачными стенами, вам скорее всего покажется, что вообще ничего не происходит. Здесь же наоборот: даже не присматриваясь, я где-то на границе восприятия всё время понимал, что в городе есть люди, что город живёт своей нормальной жизнью. »

Городское радио (колонки по всему городу, игротехник с компьютером и микрофоном) создавало важную атмосферу и позволяла делать массовые объявления. В свободное время радио играло музыку и песни той стороны, в руках которой сейчас находился город. Захват радио становился классическим революционным сюжетом. Другая возможность – выступить с заявлением – усилила информационное противостояние, реализованное также в газетах, плакатах и разговорах персонажей.



Автор фотографий: *Chayan*



Арканум

Антон Антонов, Тимофей Зайкин и их друзья

9-11 августа 2013 года

Тюменская область

Игра_в_лесу

83 УЧАСТНИКА

#игры_с_культурными_кодами

ПРИНУДИТЕЛЬНАЯ ДЕМОКРАТИЯ НА МАРШЕ!

В последнее время в «большом мире» стала популярна тема стимпанка, в РИ она также просачивается понемногу. Не устояли перед его эстетикой и некоторые тюменские деятели. Долгое время сложно было даже сказать, о чём будет игра. Был лишь сеттинг старой доброй компьютерной игры.

После нескольких смен концепций игра всё же пришла к чему-то конкретному. Основой её стал идеологический конфликт, разгорающийся на нескольких сопряжённых полях. Мир, в котором технология окончательно победила магию, отправив её на задворки существования, выставив преступной. Местом действия становится Тарант, крупнейший город во всём существующем пространстве игры. Столица мира, можно сказать. На начало игры город лишён действующей власти и разрывается несколькими крупными корпорациями.

« Так как ни разу мне ещё не приходилось отстраивать полигон для игры, была просто поражена, сколько же сил убивается на создание игровых локаций, оттого было вдвойне приятно потом в них играть. Больше всего удивили ЭпплБи, которые заехали почти в последний момент, но построили даже больше, чем мы за два дня. »

В игру изначально закладывались различные остросоциальные проблемы, сильно увеличивающие расслоение жителей города даже внутри своего блока. «Градус замеса» был очень высок. Персонажи-обладатели различных типичных для общества пороков сталкивались друг с другом и рвались всё выше и выше, наступая на головы поверженным. Главной сюжетной линией, объединяющей всех игроков, были выборы нового главы Таранта. Но вместе с выборами человека жители выбирали и новую идеологию, в соответствии с которой им предстояло дальше жить. Поэтому предвыборная гонка была ожесточённой, грязной и опасной. Когда объявили нового правителя города – даже тогда не все согласились, устроив протестные демарши. До гражданской войны в городе дело так и не дошло, конечно, но все предпосылки были.

« Народ заслуживает своё правительство. Ходили, всё подряд терпели и тихо меж собой ругали происходящее. Кто мешал с помощью беглых магов из руин хотя бы попытаться устроить революцию???? »

Заложенные в игру механизмы должны были вскрыть всё то, что долгое время копилось под масками дружбы и «общих дел», и они вскрыли. Конец игры был невероятно напряжённым. В темноте, заполненной криками, жители города пытались отстоять каждый своё. Отстояли ли они в итоге? История об этом умалчивает, ибо конец, хоть и довольно-таки прямо утверждал «победу» одного из блоков, был максимально открытым, с большим полем для интерпретаций.

« Игра была великолепна, спасибо мастерам, и не только за игру. Спасибо всем, кто вложил свои силы в обустройство и обеспечение электроэнергией полигона. Восхищалась выбранной тактикой и стратегией некоторых блоков, это великолепно – быть в команде и взаимодействовать с сильнейшими игроками. Спасибо магам за то, что они небольшой спорадической группой противостояли четырём сильнейшим блокам, создавая страшнейшего общего врага. »

Отличительной особенностью игры является то, что её механика, некоторые правила и большая часть текстового наполнения были сделаны игроками. Это именно тот случай, когда можно не кривя душой сказать о том, что игроки сделали игру. В итоге мир игры раскрылся максимально полным образом, явив на свет леденящую душу, но прекрасную в своём исполнении историю выборов в городе Тарант.





Вархаммер 2013. Люстрия

МГ «КРАФТ»

20-24 августа 2013 года

Тверская область

Игра_в_лесу

1250 УЧАСТНИКОВ

#игры_с_мягким_оружием

#игры_с_продолжением

#игры_с_платьюшками

БОЛЬШЕ КРОВИ БОГУ КРОВИ!

Игра основана на сеттинге «Warhammer Fantasy». Игра является первой в серии игр, посвящённых завоеванию материка Люстрия (аналог Южной Америки в мире Вархаммера).

« Мне давно не хватало игр–фестивалей, где можно встретиться с большим количеством знакомых, посмотреть на друзей в красивом и похвастаться косплейным прикидом, без особых заморочек. »

Вархаммер. Мир молота войны. Континент Люстрия. Мир, в котором разные расы сражаются веками, мир в котором война не может закончиться. Континент Люстрия, здесь среди покрытых болотистыми зарослями развалин древних городов и пирамид сокрыты несметные сокровища и могущественные артефакты. Лишь узкая полоска берега принадлежит пришельцам на этой древней земле – людям Империи, Бретонии и Мариенбурга, Катая и Кислева, дварфам, эльфам и даже зеленокожим оркам и гоблинам.

« Мастерская группа сумела вдохновить людей на подготовку такой невероятной материальной базы, что почти каждую фотографию можно печатать на календарь и вешать на стену. »

Авантюристы, воры, маги, наёмники, исследователи, конкистадоры, пираты, некроманты, учёные – все в здешних джунглях ищут удачу или славу. В глубине континента скрыты норы крысолюдей скавенов, стойбища звероловней бистменов и нежити. Спрятанные в самом сердце континента последние оставшиеся города хозяев этого континента, древней расы разумных ящеров лизардменов хранят главные секреты и наследие Древних. Они не рады пришельцам и истребляют их всеми возможными способами.



Автор фотографий: Алёна Зельвянская

ИГРА ДЛЯ ИГРОКОВ!

Игра проводилась полностью на протектированном (мягком) оружии. Это позволило игрокам принимать участие в боевых взаимодействиях без т.н. пожизнёвой защиты, что значительно повысило количество боевых персонажей, в том числе и игроков, отыгрывающих нечеловеческие расы с их сложными костюмами.

Игра «Вархаммер 2013. Люстрия» открыла новую серию игр по миру Вархаммера от МГ «Крафт». Были введены системы опыта персонажей, возможных умений, и игроки в последующих играх могут выйти теми же персонажами с сохранением приобретённых характеристик. Сюжет серии также является сквозным.



А руки продолжали на автомате заряжать, взводить курок, жать на спуск, заряжать... Я впервые за всю свою ролевую карьеру орал «ВО СЛАВУ СИГМАРА» не для пущей ролёвности момента, а чтобы изгнать из сердца страх.

А рядом со мной стояли немногочисленные стрелки, тоже обороняющие крепость. И тоже заряжали, взводили, жали на спусковые крючки и призывали Сигмара на помощь.

Грохот выстрелов не умолкал почти полчаса.

Потом начали подходить к концу патроны. Будто почуяв это, твари ломанулись на приступ...



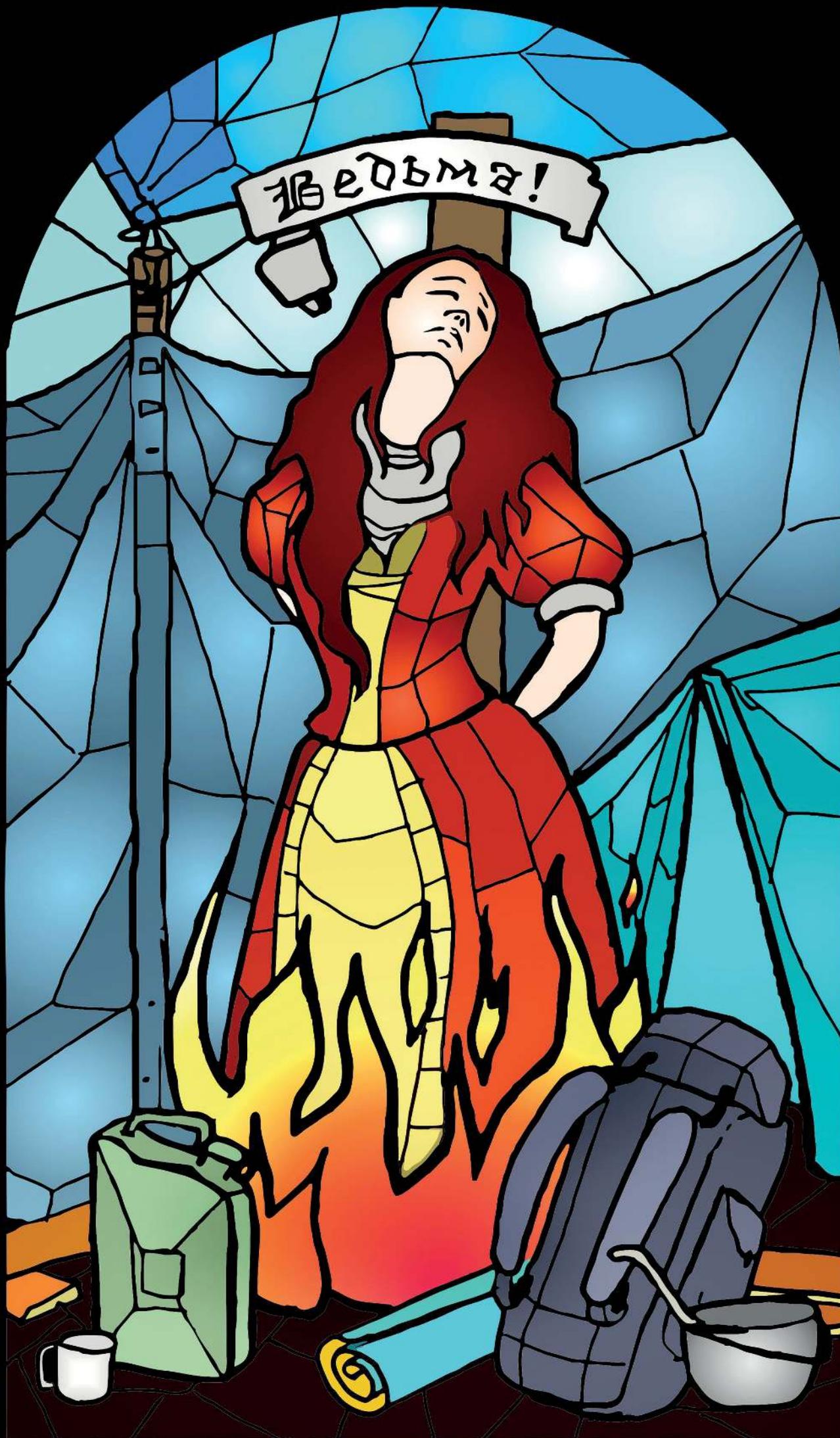
Мир Вархаммера очень разнообразен и позволяет игрокам выбирать из десятка людских рас, каждая со своими особенностями, или стать Высшим, Лесным или Тёмным эльфом, дварфом, орком, гоблином, скавеном–крысолюдом, лизардменом или хаоситом мутантом. Любой найдёт себе дело по душе: можно поиграть в инквизицию со священниками Сигмара, галантную куртуазность с бретонскими рыцарями и их дамами, высокую политику и заговоры с уроженцами Тилеи или Эсталии, разведку и засады с лесными эльфами, бережливость и верность традициям с дварфами, надменность и высшее предназначение с высшими эльфами, кровожадность («Больше крови богу крови!») с последователями Кхорна... А ещё есть маги различных колледжей, культы разнообразных божеств, алхимические лаборатории и редкие растения из джунглей, госпитали и полевые лекари, проводники и охотники за сокровищами, кузнецы и инженеры, пушки, корабли и дирижабли, монстры, артефакты и золото, много золота...

И вблизи городов, и в глубине джунглей путешественников ждут испытания в донжонах, изобилующих загадками и ловушками, требующие от исследователей гибкого ума, ловкости и хорошего владения оружием.

Любой может найти себе роль и занятие по вкусу, ибо девиз МГ «КРАФТ» – «Игра для игроков!». И мастера уже больше десяти лет претворяют его в жизнь.



Автор фотографии: *Алёна Зельвянская*



Ведьма!

Татьяна Коган, Данил Коган, Стас Суткин,
Еля Карева, Илья Карев

29 июня – 1 июля 2012 года
Красноярский край, Черемшанка
Игра_в_лесу

120 УЧАСТНИКОВ

#игры_с_историей

#игры_с_культурными_кодами

НО ПОТОМ – СЖЕЧЬ!

Жизнь средневекового города, детектив, политика, мистика; кто ты, чем живёшь, чего стоишь, чего больше в твоей душе – страха или гордости, низости или доброты, фанатизма или скепсиса?

« Ко мне в дом вломились инквизиторы – потому что кто-то увидел через открытую дверь, что у меня на столе лежит экземпляр протестантской подпольной книжки (собственно, выданный мне с вечера самими инквизиторами, чтобы я знал, что мы ищем). Диалог выглядел примерно так:

– Что вы здесь делаете? И зачем вы ломаете мой дом?

– Так это ВАШ дом?! А что у вас на столе делает протестантская литература?

– Эээ... Лежит.

– А откуда она у вас?

– Так вы же сами вчера её мне дали.

Далее – немая сцена – доблестные члены трибунала просто не знали, что врываются в дом городского священника. »

Отсутствие боевых правил: убить можно только такими способами, как принесение в жертву, линчевание, казнь.

Мистика: может произойти только то, во что вы поверите. Сплетение религиозной древней мистики и мистики позднего средневековья.

« Не переношу игры, основанные на религиозной истерии. Неуклюжая игра в фанатиков вытаскивает из памяти самые худшие детские воспоминания. Играть в средневековый ужас, ощущать себя дрожащим агнцем в стаде, которое ведут на убой и молиться...

Так вот, “Ведьма” была не про это. Одна из немногих игр, где мироощущение персонажа было настолько комфортным для игрока, что не хотелось с персонажем прощаться. Grande! Meraviglioso! »

Детектив: с помощью записей в церковно-приходской книге, экономических документов и воспоминаний свидетелей возможность расследовать преступления многолетней давности. Каждое преступление, совершённое персонажем, оставляло след (моделировалось наклейками на месте или предмете преступления). Классификация улик: какие-то следы распознавал только обычный следователь, какие-то – представитель трибунала, знаток медицины или алхимии.

« Этот сатанист, этот шпион, один я простой казнокрад! »

Связанные с детективом модели медицины и алхимии: справочники-классификаторы + система случайного определения стадии болезни + справочники лекарств/зелий (в модели алхимии – только справочник зелий). Лекарства/яды/зелья моделировались наклейками на посуду, которая становилась уликой.

Модель пыток на карточках: доза адреналина на каждом этапе допроса.



Автор фотографий и рисунка: Анна Тимофеева (Крапива)



Вестерн. Deadlands

МГ «Четыре картёжника»

13-16 июня 2013 года
Ленинградская область
Игра_на_ранчо

115 УЧАСТНИКОВ

#игры_с_кинематографом

#игры_с_историей

#игры_с_культурными_кодами

#игры_с_пространством

ТЫ ХОЧЕШЬ ЗНАТЬ, ЧТО ИЗ ЭТОГО ВСЕГО ПОЛУЧИЛОСЬ, АМИГГО?

Мастера сделали яркий мистический вестерн, сведя исторический Тумстоун с игровым миром Мёртвых земель. Альтернативная история с реальными историческими персонажами. И конечно же, толика мистики.

Самый настоящий салун, лавки, виселица... В общем, всё, что может радовать глаз ковбоя или другого обитателя бумтауна. Драки были шумными и динамичными. Карточки тоже могут убивать, и, как выяснилось, драка на карточках имеет полное право на существование, если подойти к ней с должным разумением и вниманием.



Было чувство локтя и воздух свободной Америки. Была красота женщин и сила мужчин. Была возможность пристрелить любого, кто оскорбит тебя, твоих друзей или твою женщину. Но и у него был револьвер, а это уравнивало шансы. Была “тощая вдова”, на которой едва не женили Айка, и “самый нейтральный суд в мире”. А главное были люди, каждый из которых был тем кусочком, которые в итоге сложились в настоящий, дикий, свободный и удивительный город.



Хвори сопровождалась интересными симптомами, а побочные действия некоторых лекарств были похлеще, чем сами болезни. Особая патентованная медицина на карточках вышла рабочей и очень современной для Дикого Запада.



Отличная идея проводить игру в таком антуражном месте, несмотря на то, что это явно повлияло на взнос. Когда не было дел или просто не хотелось ничего делать, было приятно просто сидеть и ощущать себя там, без дополнительных усилий вроде того, что вон то полотно – глухая стена, а леса и вовсе нет.



Потустороннее безусловно проникало в жизнь горожан и ранчеров, но все желающие могли найти этому рациональное объяснение. Кому страшное индейское проклятье, развеять которое под силу лишь колдуну, а кому мигрень, которую может вылечить доктор. Система потустороннего на карточках тоже оправдала себя, хоть и требовала местами присмотра со стороны сильных мира сего. То же можно сказать и о безумной науке, которая почти что магия на просвещённом Диком Западе.



Боёвка на карточках – это необычно, но жизнеспособно.



Каждый – главный герой своей истории. Тут нет третьего ковбоя слева и неких абстрактных «его жены» и «его дочери». У всех, кто успел понять, чего он хочет, не за неделю до игры, были развёрнутые письменные истории с завязками. И конечно же, нельзя забывать о тех, кто играл всех этих героев. Некоторые делали это впервые, но не хуже умудрённых опытом апологетов ролевых игр.

Итак, у нас получился Тумстоун с живыми героями и историями, иные из которых достойны десятицентовых романов.



Автор фотографий: *Мargarita Горячёва*



Гиперион

МГ «Золотой шар»

27–29 июля 2013 года

Московская область

Игра_в_лесу

45 УЧАСТНИКОВ

#игры_с_космосом

#игры_с_литературой

#игры_с_технологией

ГИПЕРИОН БЫЛ НАСТОЯЩИЙ...

Литературной основой РИ являлся одноимённый цикл романов классика американской фантастики Д. Симмонса. В центре сюжета – паломничество к *Гробницам Времени* с целью встречи со *Шрайком*.

« Вот мы стоим во Дворце Шрайка, нас трое, но будь правила иными – четвёртая бы осталась с нами. В вечерней тишине резко раздаётся вой датчиков, фиксирующих прилив энтропийных полей. Мы слышим, как за стенами дворца люди в панике разбегаются по своим укрытиям, где время не покалечит их. И мне даже не нужно поворачиваться, я спиной чую, что мои товарищи не бегут. Хранитель хмурится и спрашивает нас уйти, ведь скоро время ворвётся в зал, искалечит нас, смешает прошлое и будущее в наших телах... Хранитель недоумевает, а мы лишь молча стоим с нервными улыбками на восковых лицах и не отступаем. На Гиперионе нет малодушных – есть сильные и слабые телом, есть добрые и злые – но нет тех, кто не обладал бы железной волей. »

Фокусом игры являлось *сотворчество*, т.е. максимальное погружение участников в процесс создания игрового мира. Игроки обладали достаточно большими правами по управлению игрой, могли контролировать применение правил и развитие сюжета. Важно отметить, что в соответствии с авторским замыслом они с самого начала не обладали полной информацией о своих персонажах, им предоставлялась возможность достраивать собственный образ по ходу игры в зависимости от новых обстоятельств, осуществляя как бы знакомство с самим собой, открывая в ходе общения всё новые и новые подробности о своём позабытом прошлом, извлекая их из глубин коллективной памяти.

« Истории реально задевали за живое. Не всем хотелось сочувствовать, некоторые пугали, другие вызвали скорее смятение, чем сочувствие, но оставаться равнодушной было невозможно! »

Основным движущим механизмом игры был пересказ историй. Каждому из участников РИ заранее была задана конечная точка пути – трагедия собственного персонажа. Через нарратив игроки шаг за шагом восстанавливали подробности своей биографии и узнавали поворотные моменты, повлиявшие на прошлую жизнь.

« Спасибо, что всегда и для всех были свои решения, и можно было нарушать другие правила. Мы научились заботиться друг о друге и собираемся делать это в наших новых судьбах. Мы не верим, что человек сам может изменить свою судьбу, зато мы верим, что он может изменить судьбу соседа. »

Тема приобретения новых знакомых и сближения в данном контексте была очень важной. По настоянию мастеров игроки должны были в первую очередь играть с теми, с кем ранее не взаимодействовали на других играх. Таким образом, знакомство людей осуществлялось сразу во всех плоскостях – на уровне как *игроков*, так и *персонажей*.

На игре умышленно нагнеталось ощущение отчаяния и безысходности, но в общении с другими людьми была сокрыта возможность обрести надежду. Для успешной коммуникации требовалось преодолеть замкнутость.



Авторы фотографий: *Шляпа, Стрит, Анастасия Смирнова*



Гиперион 2013

Илья Ребров, Яна Позднякова, Светлана Шиманская,
Ксения Леонтьева, Евгений Незнанов, Ринат Хасанов

4-6 октября 2013 года
Свердловская область
Игра_на_базе

60 УЧАСТНИКОВ

#игры_с_космосом

#игры_с_литературой

ГОСПОДИ, ЗА ЧТО?!

Игра была основана на цикле романов Дена Симмонса «Песни Гипериона».

Основным конфликтом игры стало взаимодействие Творца и Творения: отцов и детей, учителя и ученика, командира и подчинённого. Мастерская группа выбрала два основных принципа взаимодействия игроков с пространством игры:

1. Игрок в позиции мастера (часть культуры и моделей писали сами игроки).
2. «Игрок – игрок» (отец в игровой семье создавал часть личности ребенка, а учитель – ученика. Благодаря этому возникали новые линии ответственности и игрового напряжения).

« В двух словах – это была
очень злая игра... »

У каждого из игровых блоков было своё представление об идеальном будущем, к которому они стремились. Действия игроков отражались в величайшем артефакте планеты Гиперион – Гробницах Времени. Будущее многовариантно...

« – Аллоэ, огромное аллоэ!
– Тихо! Это – Шрайк. »

На игре были две особенные локации – Дерево Боли и Гробницы Времени – где этика игрока напрямую отражалась на его физическом состоянии.

Часть предыгровой работы проходила в виде небольшой кабинетки, на которой персонажи начинали делать ключевые выборы еще до фактического начала проекта.

Боевая система предполагала минимальную смертность. Как следствие, сражения были долгими и требовали тактических подходов.

Модель науки была тесно связана с лингвистическим пространством игры. Необходимо было формулировать вопрос непосредственно связанный с миром, одновременно имеющий прямое воплощение в игровых моделях. Если совсем просто: ты рассказываешь историю прибору, а прибор в ответ тебе.

Прежде всего, было стремление воссоздать поэтично–мифологический настрой книг. Мастерская группа исключила из сетки ролей непосредственных персонажей книги, но они появились на игре в тех игроках, которые были готовы и способны взять на себя их судьбу. Это была игра про честь, про выбор, про суть и смысл...

« Как проходит вечность, проснись, скажи —
Хоть полслова, но чтобы суть?
То, что призвано было тебе служить,
Наступило тебе на грудь. »

Среди звёзд незыблем горит Персей,
И как прежде стоит Геракл,
Но не в силах машины вселенной всей
Их вернуть тебе: вспомнить, как...

Оттого, что палубы холодны,
Или просто зависла сеть —
То, что создано было исполнить сны,
Над тобой поднялось как плеть. »

Не осталось слов для тоски и лжи —
Обратись к машине машин,
Что осталось в вечности, расскажи:
Всё смертельной пули и виражи,
И в цепях её микросхем лежит
Неудавшийся господин. »

Ксения Поляк



Авторы фотографий: *Иван Иванченко, Антон Литвинов*



Греция

МГ Под Неофициальным Названием
«Ярмарка Тщеславия»

4-8 июля 2012 года

Московская область

Игра_в_лесу

230 УЧАСТНИКОВ

#игры_с_литературой

#игры_с_культурными_кодами

#игры_с_мягким_оружием

#игры_с_историей

ЧЕЛОВЕК, КАК И ВСЁ ВО ВСЕЛЕННОЙ, ПОДВЕРЖЕН ВСЕСИЛЬНОМУ РОКУ

Это была игра про древнегреческий эпос, мифологию, противостояние Богов и Титанов – и место человека между ними.

Человек, как и всё во Вселенной, подвержен всеильному Року. Рок – это отражение неживого и исконного, того, что всегда было (и хочет по-прежнему всегда быть). Но человек – живой, и как всё живое, подвержен Страстям. Страсть сподвигает человека на поступки, а Рок потом утверждает, что именно это он и имел в виду. Так кто же прав?

« Однако же сам ход событий был таков, что чувствовался настоящий рок из греческих мифов, пусть и не совпадающий с тем, который был на карточке. И события сложились в полноценную историю. Что однозначно свидетельствует о том, что игра была очень хорошей. »

Это была игра про города, культурный и этнический конфликт, разницу мировоззрений. Греки – обычные люди. Они считали себя умнее других и лучше других. А их лидеры всегда были недовольны имеющимся объемом власти и стремились его увеличить – с одного города до всей Греции. Из этого конфликта – стремления одних людей навязать свою правоту другим – вырастала война характеров. Иногда она проявлялась в боевых столкновениях, иногда в диспутах, иногда в спортивных состязаниях.

« Греция » для меня оказалась сложной и неоднозначной игрой, которая пока воспринимается как мозаика, состоящая из кусочков разного уровня ценности и красоты. Думаю, что процесс осознания займёт какое-то время. »

Это была игра о том, как Греция Героев (Эпоха богов) стала Грецией Железного века (Эпоха современности).

« Греция » была первой большой игрой на протектированном (мягком) оружии, что дало скачок к развитию этого направления: уже в 2013 году игра « Вархаммер 40 000 » (более 1 000 игроков) прошла полностью на мягком оружии.



Автор фотографий: *Сергей Колесников*



Две Королевы

МГ «Питер Пэн» (под руководством Е. Волошенюка)

2-5 мая 2013 года

Украина, Киевская область

Игра_в_лесу

240 УЧАСТНИКОВ

#игры_с_историей

#игры_с_культурными_кодами

СЖЕЧЬ – НЕ ЗНАЧИТ ОПРОВЕРГНУТЬ!

В прошлые годы на Украине несколько раз предпринимались робкие попытки провести историческую РИ по XVI в. (например, «Королева Марго: Чего стоит Париж?», Харьков, 2008). По отзывам участников, проекты получались «милыми, камеральными (буквально, на полсотни человек) и достаточно условными».

Игра «Две Королевы» стала первой наиболее серьёзной реализацией данной идеи. Её замысел возник у главного мастера Е. Волошенюка после того, как он побывал на масштабном российском ролевом проекте–тысячнике «Шестнадцатый век: шаг в бессмертие» (2009).

«Война с огнестрелом и бездоспешное фехтование травм не приносили, но приносили адреналин. Мореходство хоть и было реализовано немного наивно, но работало! Местами могли раздражать несоответствия игровой реальности предыгровым ожиданиям (дескать, личная гвардия Елизаветы почему-то состоит из мусульман–турок, король Испании Филипп на удивление покладистый и миролюбивый, инквизиция вкупе с иезуитами изрядно пацифистичны и никаких заговоров не провернули – в отличие от гиперактивной Шотландии и т.д.). Но в резонансе от такого несовпадения ожидания и реализации сокрыта своя изюминка.»

«Две Королевы» изначально задумывались как РИ для игроков, а не для ценителей «железного спорта», как РИ с погружением в историю и культуру эффектной эпохи, с многочисленными социальными и биографическими завязками.

Елизаветинская Британия оказалась идеальной ареной для такого проекта. Характерная для XVI в. минимальная «задоспешенность» и «непривычная» тактика ведения войны препятствовали доминированию военного пласта, кроме того, МГ предложила участникам, по сути, впервые «поэкспериментировать» с артиллерией и флотом (на Украине до сих пор не было игр с манёврами на воде).

«Мы будоражили всю Британию и Францию, “фонили” этим при королевских дворах, нервировали Испанию и Шотландию, а сама государыня Елизавета впоследствии признавалась: “Мне очень часто кажется, что все наши “государственные” и “архиважные” дела были всего лишь ширмой и нелепым шумовым фоном для ваших свершений и изысканий”.»

Значительное внимание на игре уделялось процессу Познания, научным прорывам и одновременно деятельности кружков елизаветинских интеллектуалов, их экспериментам с алхимией и герметической магией.

МГ была специально разработана и опробована модель алхимии, основанная на интерактивном обмене символами, – между самими игроками, либо между игроками и полигоном. Помимо этого реалистично выглядели и весьма успешно работали и правила по составлению астрологических гороскопов при помощи кубиков и раскладов на Таро.



Авторы фотографий: Надежда Александрова (*Illustrissima*), Денис Король, Анна-Мария Шелест

НАТУРФИЛОСОФИЯ ТАКАЯ НАТУРФИЛОСОФИЯ...

« Нелепо вопрошать дорогу,
Кто подпирает свод небес.
Где секстиль Девы к Козерогу
И скальный меловой отвес?
Какому подчиняюсь закону,
Прошла весёлая пора?
Где белый берег Альбиона?
...А где былой весны ветра?

Где парусов тугая сажень?
Где едкий дым чужой страны?
Где смотрит ночь из тёмных скважин
На ангелические сны?
Где Ариель летит в эфире,
К огням закатного костра?
Где Ось Осей в подлунном мире?
...А где былой весны ветра?

Где неценное богатство,
Беспечно брошенное в грязь?
Куда ушло хмельное братство?
Какою ртутью стала связь?
В тумане гаснущие лица
Расплавит летняя жара.
Где философская синица?
...А где былой весны ветра?

Господь! Как истый Вседержитель
Прости труды мои и дни,
В мою смиренную обитель
Не ветер – хоть сквозняк верни.
Чтоб я, смиренный наблюдатель,
Не поминал своё “вчера”.

...Никем не преданный предатель
У незажжённого костра.

Dr. Saporus
(он же – брат Джордано, ноланец,
она же – Лора Бочарова)

Многие участники с положительной стороны отмечали антураж игры: грандиозно и дотошно оборудованный меблированный Версаль; яркие правдоподобные молодцы–ландскнехты; скрупулёзная парижская лечебница (где произошла незаурядная демонстрация Анатомического театра); уютнейшая таверна «Quantum Satis» – в ней царил атмосфера конца XVI в., зрели наполеоновские планы среди дворян, писались реальные вирши, составлялся алхимический План...

« Постыдёрный полигон, озеро отравлено, земля не родит... Негде справить нужду, ибо лес прозрачен, подлеска нет... А плотность населения хорошая. Натурфилософия такая натурфилософия... Единство времени и содержания весьма произвольны, в одной стране 1560 год, в другой 1580, Варфоломеевской Ночи так и не случилось. Последнее меня никак не трогало, а трогало, сколько мне лет. Вопрос не решился, так что имели платоновскую универсалию, несчастливо разделённую на мой личный пофигизм. Прочее было отлично. Ну – то есть у меня отлично, [остальной] игры не видела вообще.



Авторы фотографий: Надежда Александрова (Illustissima), Денис Король, Анна-Мария Шелест



ДОМ, В КОТОРОМ ВРЕМЯ ОСТАНОВИЛОСЬ

МГ «Los Muertos y Cactus»

31 августа – 2 сентября 2012 года

Ленинградская область

Игра_на_базе

80 УЧАСТНИКОВ

#игры_с_книгой

#игры_с_кинматографом

#игры_с_наставниками

МИР ДЕТСКОЙ ЖЕСТОКОСТИ

Игра по мотивам трёх фильмов Гильермо дель Торо («Хребет дьявола», «Приют», «Лабиринт Фавна») и книги Мариам Петросян «Дом, в котором...». Время действия игры: осень 1936 года. Место действия: старый приют для детей-сирот и калек в глухом местечке в Испании. Жанр: магический реализм.

« Мастера явно много курили, и не скупилась на прикольные завязки. Как и на всякой хорошей игре, было множество случайностей и предсказаний, которые в какой-то момент складывались во внятную и цельную картинку. »

Как любая игра по «Дому, в котором...», в первую очередь, это игра о подростках, которые по разным причинам оказались выключены из нормального общества и создали собственную реальность внутри Дома, в котором живут. Об отношениях между этими подростками, об их проблемах и чувствах. Об отношениях со взрослыми – воспитателями или визитёрами из Наружности. О вере и выборе. О детстве и взрослении.

« Дом – это то, что мы носим в себе, от чего не можем, не хотим, не смеем отказаться: наши страхи, мечты, обиды, желания, мысли. Наши победы. Наши поражения. Наша радость и наше горе... Всё это, и ещё многое и многое другое, воплощается в Дом. Он существует потому, что МЫ хотим, чтобы ТАК было. И у каждого из нас – для каждого из нас – Дом свой. »

Во-вторых, – в отличие от остальных, – эта игра была о войне. О гражданской войне в Испании, которая затронула каждого. О том, как взрослые играют в войну – и о том, что ими движет. Это не была игра в перестрелки и сражения – но война накладывала свой отпечаток на многих, происходила в головах. В-третьих, это была игра о чуде. О тайном смысле детских игр и примет. О том, какими живыми и пугающими могут оказаться старые сказки. Об исполнении желаний и о том, что за всё нужно платить. О том, как то привычное, что всегда находится рядом с нами, в любой момент может оказаться вывернутым наизнанку – и каким тогда предстанет мир?



Авторы фотографий: Станислав Данилов (*Erdrau*), Алексей Трубников (*Raist*)

БУДЬ СИЛЬНЕЕ – СОЖГИ СВОЙ ДОМ



Короче.
Мы все тут с приветом,
на все запреты
плевать нам. Кого угодно,
хоть днём, хоть ночью —
в клочья. Мы все тут до крови голодны,
вы все – пока непригодны.
Пожалейте–ка нас, мы бедные,
нам одиноко да холодно...
Короче – ты к нам не хочешь?
Тут – высший класс.
Мир без правил, где сильные правят
бал. Ты здесь раньше не был?
Ладно, прощаем на первый раз,
Обещаем, что будет больно,
знаешь, в этом, типа, вся соль.
Воспитай в себе силу воли
и волю к силе, и в нашем спектакле
для тебя всегда подыщется роль.
Страх дави из себя по капле,
ты ведь с нами, не так ли?
Давай–ка это отметим.
Отметим тебя своим знаком, сделаем тебя зверем,
зверя посадим в клетку, дадим кому–нибудь плеть...
Ответь–ка, боишься ты умереть?
Знаешь, а сдохнуть–то тоже надо уметь.
Короче,
если хочешь – научим.
Смерть – это тоже опыт,
мы тут с радостью делимся опытом,
кровью и потом.
Не откладывай на потом!
Впрочем, что–то мы не о том.
...Если нет у тебя врага,
то хоть сам стань себе врагом.
Если дом твой тебе так дорог, 
будь сильнее – сожги свой дом.

Надежда Щербачёва (Хелькэ)



Автор фотографии: *Станислав Данилов (Erdrau)*

ПОЧЕМУ
РУКИ В КРОВИ?!

Это краска,
краска

Вот
ПАРАНОИК
!!!



ДОМ, В КОТОРОМ МИР ЗВУЧИТ...

Надежда Вечорек, Василий Захаров (Йолаф),
Евгения Патаракина (Нэл)

14-16 сентября 2012 года

Московская область

Игра_на_базе

77 УЧАСТНИКОВ

#игры_с_книгой

#игры_с_технологией

#игры_с_наставниками

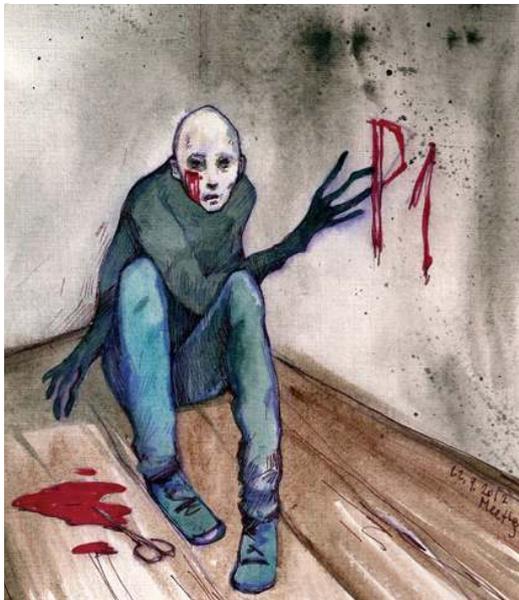
ЭТО БЫЛА НЕ ТА ПЕСНЯ. НО ОН ВЕРИЛ

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.

« Когда 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”. »

« Я прочитала эту книгу за двое суток, заявила на игру за месяц и прожила в Доме целую жизнь. Маленькую, но настоящую. »

Это не первый опыт использования музыки на РИ. Но до этого в основном музыка использовалась либо для создания общей атмосферы и настроения, либо для решения одной конкретной задачи. Музыку на подобных играх объединяет одно – она общая, «коллективная», одинаковая для всех персонажей. Здесь же мастера решили, что у каждого игрока будет не одна уникальная песня, а целый плей-лист, не менее чем из двадцати мелодий, в личном mp3-плеере, которым он пользуется в течение игры. При этом музыка не только создавала атмосферу, но являлась основным модельным движком игры, служа фундаментом для всех остальных моделей, включая драки.



Авторы рисунков: Meethos, Тин Сулиен



Дорога

МГ «Годные Гриффиндорцы»

7-9 сентября 2012 года

Владимирская область

Игра_в_лесу

36 УЧАСТНИКОВ

#игры_с_культурными_кодами

#игры_с_платьюшками

#игры_с_пространством

#игры_с_профессором

#игры_с_психологией

ОБРЕТЕНИЕ СВОБОДЫ КАК РЕЗУЛЬТАТ ПУТИ

В основе игры «Дорога» лежала история «первых людей» Средиземья. Мастера исходили из предположения, что некоторые из людей, существовавших обособленными племенами, стали материалом для Моргота, замыслившего сделать из них орков. Основным механизмом для этого служило искусственное создание несвободы и состояния рабства, в котором и существовали эти люди. Даже то, что люди, в конце концов, были вынуждены покинуть обжитое место, являлось частью плана Моргота, призванного сломать людей и лишить их человечности. Сама игра начиналась именно с этапа необходимости движения в поисках лучшего места для жизни.

« Деревня гибнет, и люди стоят на опушке леса, на границе своих страхов, оглядываясь назад и страшась идти дальше. Они не смогут взять с собой жилища и нехитрый скарб, но каждый постарается сохранить частицу прежней жизни, чтобы, если будет на то воля Пресветлого, сохранить себя от Тьмы и не уподобиться тварям и страхолюдинам, обезумевшим и потерявшим человеческий облик в Лесу. »

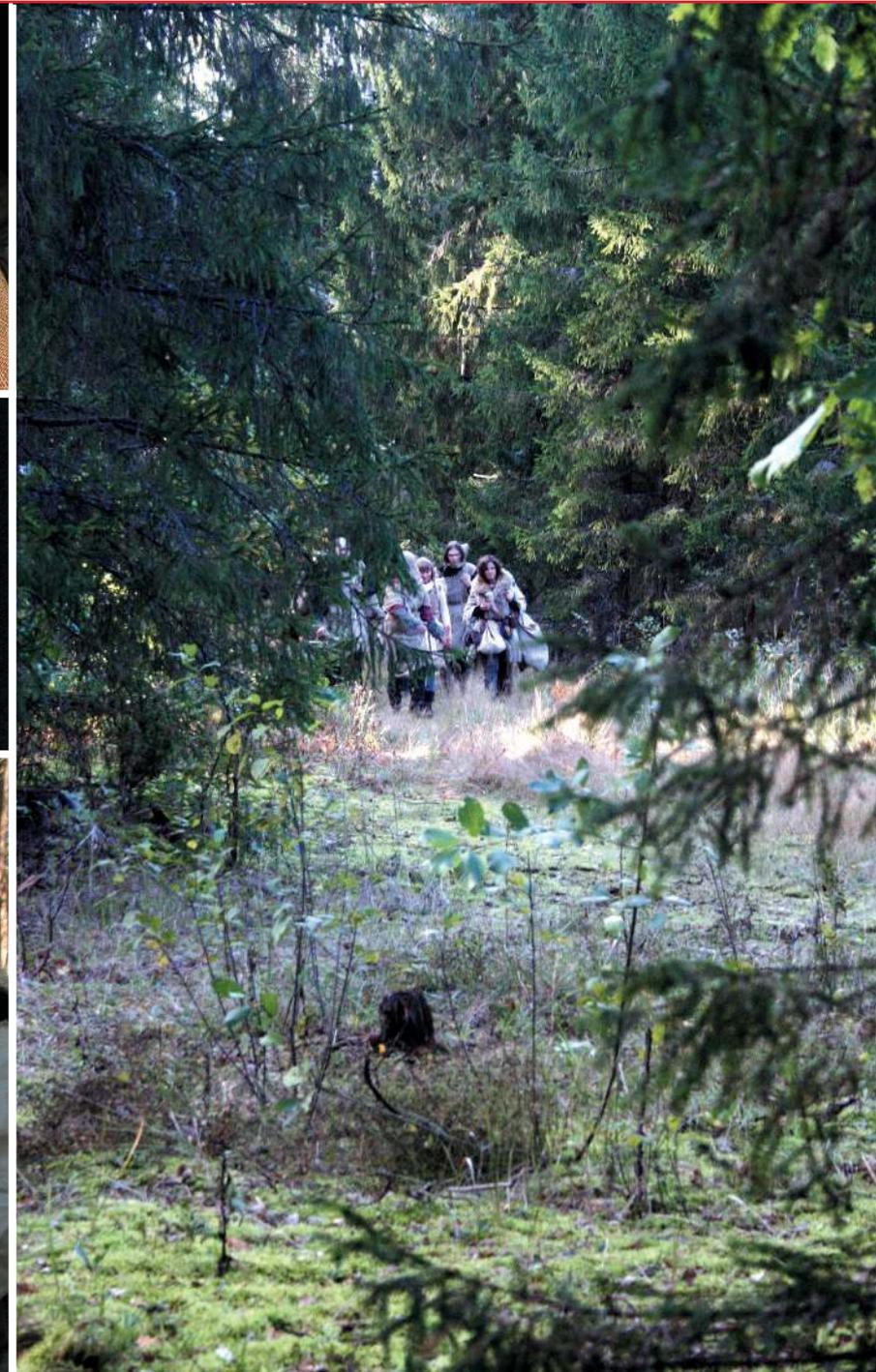
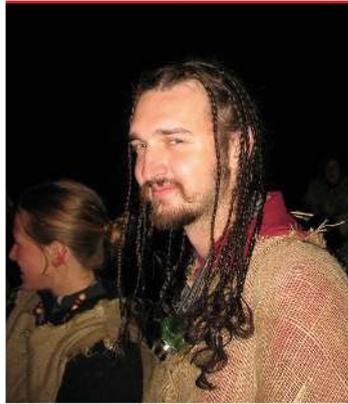
Этот замысел – игра об исходе трёх племен, в которой игроки не знают, что игра – по Толкину, и оттого ведут себя ровно так, как и должны себя вести люди, исходящие из тьмы и несущие её с собой – он прекрасен и величественен в своём изяществе. И прожить эту развязку было восхитительно.

« ...Когда мы оставили умирать троих девушек, Метёлка (персонаж Донны) расплакалась и отыграла прекрасный нервный срыв и слом парадигмы; а всё потому, что одна из оставленных – её подруга. Мой персонаж странно себя вёл из-за прошлого и отношений, и в это интересно было играть всей группе – например, когда все меня уговаривали забыть порочные мысли и помолиться, а я сомневался. »

Особенностью игры было то, что игроки до определённого момента не догадывались об основной интриге. Моделируемый социум был ближе к первобытному, имена персонажей отсутствовали как таковые, и были заменены прозвищами. В обществе господствовал матриархат. Необходимость постоянного движения заставляла персонажей следовать привычным нормам поведения первобытного человека. Тем интереснее было наблюдать, как свозь требуемые для выживания паттерны (например, табу на контакт с заболевшим) проступают черты, характерные для более высокоразвитого сознания.

Дорога как таковая стала игротехническим механизмом, несущим в себе не только физический, но и метафизический смысл, заключавшийся в метафоре эволюции сознания и поиске собственного пути. И обретении свободы, как результата этого пути. Этого было бы невозможно достичь, если бы сами путешествия игроков не были спланированы для людей с низким и средним уровнем физической подготовки. Не смотря на необходимость постоянного движения и добывания себе пищи игровыми способами, во главу угла была поставлена возможность ролевой игры. Потому игрокам рекомендовалось брать с собой как можно меньше вещей – только самое необходимое. Мастера сумели сбалансировать процесс передвижения в пространстве с игровым процессом, любое событие подчинялось игровым реалиям. Существовали отдельные правила по добыче пищи и воды. Все, кто мог встретиться игрокам по пути, подпадали под одну из «легенд», продиктованных правилами. Правила по костюмам оказались мечтой любого игрока – всё, что требовалось, это мешок с дырами для рук и головы.

« Шикарные правила по сексу! Смысл в том, что игроки забирались вместе с головой в спальник и там пили бухло из фляжек. Те, кто не пил бухло, пил любое то, что налито во фляжки. Куда уж там булавкам с узелками! »



Автор фотографий: *Beholder, Тарас Слепцов*



Дорога Токайдо

МГ «Плавучий дом» с единомышленниками

9-12 июня 2012 года

Московская область

Игра_в_лесу

201 УЧАСТНИК

#игры_с_историей

#игры_с_пространством

#игры_с_культурными_кодами

#игры_с_продолжением

#игры_с_платьюшками

БОЛЬШОЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ ПРОИЗВЕЛО ТО КАК БЛАГОРОДНО УМИРАЛИ САМУРАИ У НОГ СЁГУНА

Игра о классической Японии, как мы привыкли её понимать, – как исторической, так и сказочной. Основная идея игры была сформулирована в анонсе и звучала как «фестиваль эстетической реконструкции», тем самым задавая вектор на выбор любимой темы в японской культуре или любимого сюжета в японской истории или мифологии персонально для каждого игрока.

«Ночью пошли ловить каппу к мосту. Натянули сети, да не простые, а намоленные Ямабуси, повесили приманку – бутылочку саке и огурчик, сидим ждём. А вокруг шабаш добрых соседей, тёрки-разборки, ищут статуэтку лисы (а она у моего племянника в кармане лежит). В общем, всем как-то не по себе. Пошли сети проверять, думаем, сейчас поймаем двухсоткилограммового сомика, а там нас ждёт Реально Здоровенный Кит Убийца Белая Акула. Ситуация патовая. Он вырваться не может, а мы – уйти. Начинаем торговаться.»

Мастерская группа при создании РИ руководствовалась принципом «стиль превыше сути», допуская определённую свободу интерпретаций культурного контекста и инкорпорацию мифологических элементов в ткань исторической реконструкции. Среди прочего приветствовалась некоторая гротескность в изображении персонажа или изложении его жизненной истории при строгом сохранении заранее заданного стиля.

«Это была отличная игра по Японии XVI века. Мастера позволили нам всем глубоко окунуться в мир истории и фантазии. Прекрасно был выдержан баланс между мастерским участием в игре и инициативой игроков. Игра дала полное погружение в роль, множество прекрасных игровых моментов и взаимодействий и чувство удовлетворения по окончании проекта.»

Основные события игры хронологически укладывались в 7-ой год эры Эмпо, «Длительного Богатства», (1680 г. по европейскому летосчислению), который одновременно являлся первым годом правления сёгуна Токугава Цунаёси. Это время «Японского Ренессанса» по выражению исследователя Дж. Кирквуда, когда появились или окончательно сформировались многие значимые явления национальной культуры Страны Восходящего Солнца.

«Но самое большое впечатление на меня произвело то как благородно умирали самураи у ног сёгуна. Мне очень хотелось попробовать их крови, но я боялась, что меня убьют за наглость. Но всё-таки несколько капель попали на мою шкурку, пока я испуганно сидела в углу двора. И кажется, мне что дух самураев вселился в моё кошачье тельце... Моя кровь вскипает и требует боя! Мяу.»

Пространство игры было организовано вокруг Дороги Токайдо – основного торгового и административного тракта, соединявшего древнюю императорскую столицу Киото с новой столицей, возникшей вокруг резиденции сёгуна в Эдо (современный Токио). Скрытое противостояние старины и модерна являлось имплицитным макроконфликтом игры. Через постоянные дворы и станции по Дороге Токайдо путешествовали самураи, чиновники, монахи, поэты, придворные и добрые соседи – персонажи легенд, сказаний и кайданов. Правила по перемещениям ограничивали скорость передвижения, заставляя игроков проводить определённое время на обязательных остановках, где можно было соприкоснуться с различными феноменами японской культуры.

«В Ёсивара пропадают молодые люди. Приходят к гейшам, а поутру на пороге ивового павильона находят аккуратно сложенный костюм и одну зелёную монету. Один нищий украл такую монету и превратился в каппу.»

РИ «Дорога Токайдо» стала продолжением цикла ориентальных игр мастерской группы «Плавучий дом». Информация обо всех ролевых проектах, посвящённых культуре Дальнего Востока, собрана на сайте www.japanrpg.ru.



Фотографии предоставлены мастерами игры



ДОСТОЕВСКИЙ

МТГ «#Бастилия» и друзья

12-14 октября 2012 года

Санкт-Петербург

Игра_в_городе

42 УЧАСТНИКА

#игры_с_пространством

#игры_с_культурными_кодами

#игры_с_классикой

#игры_с_литературой

ЧТО ЭТО ЗНАЧИТ — «ПО ДОСТОЕВСКОМУ»?

С 12 по 14 октября 2012 года сорок человек или около того превратились в персонажей Достоевского и жили в мире никогда не писанных им книг два дня кряду. Люди говорили, совершали поступки, страдали и перерождались совершенно «по Достоевскому».

«Если вы считаете, что Достоевский – это такой мир, населённый сплошь тяжёлыми психбольными, которые в ацком свинцово-мерзком Петербурге кончают топором старух и тяжело ворочают свои тяжёлые мысли, то всё это не так. Достоевский непросто, он полон не только юмора, анекдота, приключений, но и трагедии. Самое главное – Достоевский о живом человеке, о том, как идеи самого разного толка (от преображения в богочеловека до украсть миллион и загулять на него со всем миром) живут в человеке, как один человек вступает в диалог с другим, и как взаимодействуют не отвлечённые идеи и их носители, а как человек с идеей говорит с другим человеком с идеей, как это всё бывает и смешно, и больно, и напряжённо.»

Игра проходила в районе Коломна, где жили сам Фёдор Михайлович и его герои, – на улице и на съёмных квартирах, часть из которых сохранила в себе атмосферу XIX века.

«Благодаря этой игре я лучше поняла Достоевского как писателя. Как работает пространство.»

Персонажей из книг писателя на игре не было, хотя были и аналоги, и собирательные образы. Главное, что у каждого персонажа был свой внутренний конфликт, который он выражал во всём. Эти метания духа могли показать в одном и том же человеке слабость, а могли – величие души. Поступки игроков резонировали друг с другом, и сюжеты, имеющие полное право оказаться на страницах книг Достоевского, возникали сами по себе. В результате было погружение игроков в атмосферу и бурное творчество и рефлексия смыслов, характерных для писателя.

«Это было действительно жутко. До последнего была надежда на то, что убежит, будут разборки, признание и прочая дребедень. Слаб был Огрызков, смелости не хватало признаться. А потом над хладным трупом... это вообще отдельный разговор. Честно сказать, было это как любовь, но может даже сильнее. Были Вы для меня тогда (да и сейчас, наверное, остаётесь) самым чистым, добрым и порядочным персонажем всего этого безобразия. Вот это ощущение несправимости поступка никогда не забуду.»

«То, что мы сделали, невозможно ни переиграть, ни продолжить, ни повторить. Это тяжёлое впечатление, но оно вдохновляет.»

Мастера воссоздали мир романов Достоевского на трёх китах: это язык Достоевского, это экономический движок игры, это одержимость характеров персонажей. Язык Достоевского – это не просто «да-с» или вышедшие из моды слова, это первейший инструмент автора в изображении ситуаций и героев. Игроки смогли сжиться с этим языком не без помощи предыгровой переписки. От власти денег героям Достоевского некуда было деться. На игре нищие люди получали миллион и спускали его в один вечер. Страсти и тайные помыслы персонажей бросали их из состояния эйфории к катастрофе, и обратно. Истории и отношения персонажей оживлялись воспоминаниями – специально организованными сценами-флешбеками... Но все эти хитрые модели и мастерские вводные не смогли бы так сработать без истинной самоотдачи и любви игроков к книгам Достоевского.



Автор фотографий: Роман Кнерцер



Дурмстранг. Чёртова дюжина

Сергей Заболотный (Йарвен), Сергей Дудолодов (Болт),
Юлия Крылова (Татац)

15-17 февраля 2013 года

Уфа

Игра_на_базе

80 УЧАСТНИКОВ

#игры_с_литературой

#игры_с_наставниками

#игры_с_продолжением

ОТЛИЧНАЯ БЫЛА ШАЛОСТЬ

«Дурмстранг» – ролевая игра по сеттингу мира Джоан Роулинг. Действие разворачивается в восточно–европейской школе магии и чародейства в 1978 году. Данная школа таинственна и не похожа ни на консервативный Хогвартс, ни на легкомысленный Шармбатон. В Британии в самом разгаре война с тёмным лордом, а маги Восточной Европы продолжают борьбу с вампирами, чей тайный контроль над политикой и жизнью волшебников стал явным и неприемлемым. За стенами учебного заведения происходят чистки и аресты подозреваемых в сообщничестве тёмным силам, поиски тайных вампирских ставленников. А в самой школе, втайне от учеников и преподавателей, зреет заговор – своеобразное «восстание машин», ведомое искусственным интеллектом осознавшего себя школьного артефакта. Учащиеся, педагоги и даже лишённые магии охранники–гридни – все оказались втянуты в водоворот драмы из смертей, нападений в ночи и нелёгкого выбора.

« Огромное спасибо за игру! Мастерам – за создание неповторимой атмосферы (ночью в тумане патрулировать озеро было правда неудобно), динамику и сюжет. »

Для погружения в атмосферу зимней сказки в стиле Гофмана и братьев Гримм мастера нашли антуражную базу недалеко от Уфы. Деревянные срубы и замёрзшее озеро знатно прибавили игре колорита. И даже суровые 20–30–тиградусные морозы не помешали.

Прежде всего хочется отметить, что это была игра в школу и про школу. В мрачный, самобытный, очень традиционный колорит Восточной Европы. Отдельным плюсом «Дурмстранга» является отсутствие на игре локаций «взрослого мира» (деревни Хогсмит на ХС, где игроки большую часть времени не знали чем себя занять и выступали в роли придатка школы).

« Мастера молодцы, что взялись за это дело и хорошо с ним справились, это безумно здорово! А ещё (видимо, по причине этой же антуражности всего и вся) сказка делалась кругом сама, за ней даже ходить особо не нужно было) Спасибо всем большущее! И самоотверженным игротехам, и вездесущим мастерам, и отхватившим суровости гридням, и разным игрокам, почти все были до жути такими, как в самый раз надо. Отличная была шалость =) »

Отчасти из–за доброты и мягкости преподавателей, отчасти из–за внешних факторов, «Дурмстранг вышел немного лайт» – в эту фразу вылилось общественное мнение. «Хотим ещё более сурового продолжения!»



Автор фотографий: *Ксения Гоголева (Кайса)*



Есть такое ремесло

Марина Ключева (Нори), Андрей Сапожников (Аскольд),
Василий Захаров (Йолаф), Ксения Бычкова (Ксюша),
Валентина Толстова (Фло) и Ко.

15-18 августа 2013 года

Московская область

Игра_в_лесу

70 УЧАСТНИКОВ

#игры_с_технологией

#игры_с_наставниками

#игры_с_литературой

Я ВЕДЬМАК, Я ХОЧУ ДЕНЕГ!

На игре моделировалась школа для ведьмаков в период своего расцвета (около 200 лет до событий саги), когда, предположительно, ведьмаков готовили десятками. Ведьмаки были разные, и о них никто так и не узнал. Игра родилась из желания рассказать о них, о том, как они воспитывались, о Каэр Морхене и – немного – о мире вокруг. Про этот период в саге имеются лишь обрывочные данные, не дающие полной картины.

«**Никогда у меня не было такой длинной подготовки с настоящей зубрёжкой и тренировками.**»

На игре удалось воссоздать тонкости ведьмачьей жизни в Каэр Морхене. Ещё на этапе работы с заявками появилось невероятное количество литературных текстов, которые впоследствии становились легендами и историями замка.

«**Привлекательным мне показался жёсткий тайминг и расписанные события. То есть сразу было понятно, куда бежать и что делать, а где примерно случится драма.**»

Специально для игры были созданы электронные перчатки, которые впервые позволили ведьмакам «кастовать» Знаки на чудовищ в приближенном к оригиналу варианте, а именно путём сложения пальцев в последовательность жестов. И это работало! Очень хорошо сыграл комплекс взаимосвязанных специфических моделей бесконтактной боёвки, алхимии, медицины и Знаков. Система была продумана до мелочей, требовала от игроков серьёзной подготовки до игры, но на полигоне работала чётко.

«**То, что эликсиры составляются программно, давало ощущение нахождения внутри компьютерной игры. Добавлю, что я не считаю, что это хорошо или плохо. Просто так есть. Это интересно.**»

Мастерами был подробно проработан сеттинг Каэр Морхена и дисциплины, которым должны обучаться будущие ведьмаки. Всё это – готовый комплекс для использования на будущих играх по миру Сапковского.



Авторы фотографий и рисунков: *Meethos, Лилия Барладян (Lilsa), Елена Маврикиди*



Задверье

МГ «Знак Качества» и «Великая Степь»
и другие прекрасные люди из Москвы,
Воронежа и Одессы

16-18 ноября 2012 года

Москва

Игра_в_подвале

150 УЧАСТНИКОВ

#игры_с_литературой

#игры_с_технологией

#игры_с_пространством

#игры_с_платьюшками

ГОРОДА ОЧЕНЬ ПОХОЖИ НА ЛЮДЕЙ

*«Под улицами Лондона существует мир, о котором большинство людей и не подозревает. В нём слово становится настоящей силой. Туда можно попасть, только открыв Дверь. Этот мир полон опасностей, населён святыми и монстрами, убийцами и ангелами...»
(Нил Гейман)*

Многочисленные байки и городские легенды на самом деле реальны, просто мы забыли, как это было на самом деле, или просто не обращаем на них внимание. В под-Лондоне живёт много народа, давно или недавно, долго или совсем кратко. В наши дни под-Лондон поделён на баронства – эта система прижилась здесь со времён феодализма.

«А вообще, они были отличные оба. И он, и сестра. Сразу видно, что из хорошей семьи. И они не называли меня артефактом. Они тактично называли меня человеком с альтернативным целеполаганием, вот как!»

Экономики в привычном понимании на игре не было. Задверье живёт обменом. Обмен – это хэппенинг, который оставлен на отыгрыш. Ценность вещам присваивается на месте игроками, в зависимости от роли и задорности процесса. В процессе всегда можно было выменять что-то сюжетно-ценное... даже если сам игрок об этом не подозревал.

«Система крафта была великолепна и красиво вплетена в безденежную экономику игры. Наверное, торгующие в лавке были здорово удивлены, когда из всех (довольно крутых) товаров люди выменивали у них откровенную ерунду – потому что именно она подходила по свойствам к изготавливаемым вещам.»

Мастера играли роль obsługi метро и ходили в оранжевых жилетах, занимаясь «ремонтом». Присутствие мастеров-техников подземки хорошо вписалось в метафору мира. Они на самом деле ремонтировали оборудование игры: видеокамеры для наблюдения за полигоном, колонки (с их помощью вбрасывалась мастерская информация) и электрику, носили воду. В свою очередь, персонажи Задверья для техников были тенью в темноте или шуршащими крысами.

«Подвалы заслуживают отдельной оды. Они прекрасны сами по себе, а усилиями игроков и мастерской группы стали ещё прекраснее. В роли ты или не в роли, в прикиде или нет, но ты вошёл – и ты попал в Задверье. Даже если ты вообще случайно зашёл. Можно сказать, что королём полигона был сам полигон.»

Отдельно моделировался лабиринт Зверя – система коридоров и комнат, самостоятельно построенных игротехниками.

Игра проходила в подземных лабиринтах бывшего пивоваренного завода.



Автор фотографий: *Никита Мольский (Робин)*



Зима Близко

Сергей Шейкин (Сега), Леонид Митин, Юрий Некрасов (Юрген), Ольга Антипова (Хельга), Валентина Коричина (Ластивка), Фёдор Слюсарчук (Теодор), Алексей Кулаков (Ланс), Ирина Зиненко (Пушистая) и Анна Халяпина (Роньяна)

9-12 мая 2013 года

Челябинск

Игра_в_лесу

315 УЧАСТНИКОВ

#игры_с_литературой

ГЛАВНЫЕ ГЕРОИ БЫСТРО УМИРАЮТ!

«Зима Близко» была ориентирована как на командные заявки, так и на одиночные. Мастера постарались воплотить мрачную атмосферу книг Дж. Мартина и сделать так, чтобы максимальное количество игроков её прочувствовало.

« Тиль, накинув только шубку, выскочила к воротам. Едва успев осмотреться, она спросила, кому нужна помощь лекаря. К ней впритык подошёл высокий воин, которого она не узнавала. Тот хладнокровно взглянул ей в глаза и проговорил:
– Уже никому.
Её тело осталось лежать на улицах Винтерфелла, места, где она мечтала найти покой. Что ж, никто не обещал, что это будет не Вечный покой. »

При этом МГ отказалась от любой системы магии в классическом её понимании, поставив во главу идеи возможность подвига, который может свершить любой (от кухарки до короля), тем самым позволив каждому решать свою судьбу, а не зависеть от количества фаерболов.

« Что помогало мне играть. Гейсы и клятвы избавляли от страха, заставляли совершать сильные поступки, толкали на приключения, вытаскивали из уютных палаточек и побуждали действовать–действовать–действовать. Отличный кастинг игроков и команд! Сильные ролевики были капитанами команд и лидерами локаций. Мейстеры! Экономика, медицина, связь – всё было завязано на них. Кроме того, они были личными консультантами по правилам (считай, региональщиками) в каждой локации. Лотерейка – отрывала два раза и каждый раз боялась за жизнь персонажа – вдруг от лёгкого тычка противника мне выпадет смерть! Но везло. »

Играли в войну, бастардов, клятвы и гейсы.

И, конечно, центральной идеей было то, что «все люди должны страдать». Это была игра не для неженков, а для тех, кто был готов бороться, преодолевать, преодолевать и не сдаваться, чтобы его правда могла одержать верх.



Авторы фотографий: Вероника Воронина, Ольга Рускол



ЗМЕИНОЕ МОЛОКО

Илья Прудских (Бродяжник), Мария Беркутова (Машка(с),
Пётр Шатунов (Петроша), а также Павел Чулков (Терран),
Роман Батенев (Роджер), Мари Петрова,
Дарья Соломенникова (Тукки)

9-12 июня 2012 года
Новосибирск, Новая Льниха
Игра_в_лесу

180 УЧАСТНИКОВ

#игры_с_литературой

#игры_с_классикой

ТВОИ ДРУЗЬЯ В АДУ

Игра по повести А. и Б. Стругацких «Парень из преисподней». Все события игры происходили на планете Гиганда, где началась полномасштабная война между империей Каргон и герцогством Алайским. Линия фронта приблизилась к Заггуте – прекрасному озёрному краю, бывшему курорту.

На территории Заггуты базировались два боевых подразделения – «Бойцовые коты» и «Рычащие пингвины», – действовала группа прогрессоров и имперских шпионов (которых, конечно же, путали), институт «Наследие предков» и Институт прикладной физики, разрабатывавший секретное оружие, а также отдел контрразведки и пропаганды, ловивший и охранявший.

«Ад мундиров» – прекрасное выражение Татьяны Лиозновой, режиссёра «Семнадцати мгновений весны». Чёрные мундиры – порочная красота, которая не может не быть привлекательной. Форма подчёркивает мужественность, женственность, а порой и хлещущую через край сексуальность. Марши, лозунги, «трескучая риторика», символы, приветствие, и главное, главное – ощущение себя частью могущественного целого, прекрасно работающей сложной системы – все эти дьявольские приманки фашизма были реализованы на игре.

Город время от времени подвергался авианалётам и атакам крысоедов. Раненых относили в госпиталь, дома чинили, и снова город продолжал жить своей жизнью – люди работали на благо Герцога и народа, искали способ выиграть войну или остановить её, спасти хоть что-то или уничтожить всё и навсегда.

В госпитале у них своя атмосфера. Там кто-то постоянно воеет и плачет, кровавая гебня регулярно обещает расстрелять главврача за неспешность в оказании помощи партийным чинам, ещё какая-то гебня с порога отстреливает зашедших с насморком шпионов и врагов народа. Боевые коты орут благим матом «БРАТОК, ДЕРЖИСЬ, БРАТОК, ТЕБЯ ЗАЛАТАЮТ», курят в палатах, нарушают дисциплину и опять-таки грозятся поставить хирурга к стенке, остальное население ненастойчиво просит о помощи, занимает всё свободное место и благополучно помирает от осложнений из-за неоказания.

У игры «Змеиное молоко» было два финала.

Первый – настоящий. Мастера показали, что, несмотря на всю привлекательность военизированной системы, условий, когда за тебя думает кто-то очень сильный и умный, стильной формы и симпатичных сотрудниц отдела дознаний, – фашизм всё же весьма неприятная вещь, особенно если его примерять к себе настоящему.

Но был и второй финал – как в книге.

Помните, чем заканчивается «Парень из преисподней»? Бойцовый кот Гаг вытягивает из грязи автофургон. Запомните этот факт и посмейтесь вместе с нами. Потому что по дороге с полигона наша газелька забуксовала. Тут же непонятно откуда (понятно, конечно, но всё равно очень вовремя) материализовались «Голубые драконы» и «Бойцовые коты». Нашу машину зацепили бронеходом и вытолкали коты. Такие совпадения заставляют нас верить в магию мира.



Авторы фотографий: Андрей Сачков, Павел Чулков (Терран)



Зомби. Амнезия

Андрей Сапожников (Аскольд) и Ко

10-12 августа 2012 года

Московская область

Игра_в_лесу

100 УЧАСТНИКОВ

#игры_с_технологией

#игры_с_кинематографом

ЗОМБИ ТОЖЕ ЛЮДИ, ТОЛЬКО МЁРТВЫЕ

Отношения людей в условиях выживания и спасения, потеря памяти, прошлое персонажей и настоящее.

« Честно говоря, ожидала гораздо больше агрессии и жестокости между персонажами. Что каждый начнёт играть на себя, устраивать личное выживание за счёт других и прочее. К моему удивлению, все довольно быстро скооперировались и ходили большими боевыми пятнами, и ожидаемой массовой крысиной грызни внутри не случилось. Скорее, наоборот. »

« Я лишь догадываюсь, каким представлялся Риверсайд игрокам. Но даже для меня–зомби, бродящего с рычанием по городу, он был очень атмосферен. Для игроков, вовлечённых в игру, этот эффект, полагаю был намного сильнее. И помимо антуража, и даже более чем антураж, эту атмосферу создавали и поддерживали сами игроки. Невыносимое давление на персонажей в городе ощущалось временами очень отчётливо. »

Игра стала итогом нескольких лет мастерского опыта Аскольда с использованием технических и модельных решений, опробованных ранее на играх, – медицина–на–карточках, рукопашная боёвка, – но добавился мало использованный раньше сюжетный ход – флешбеки, открывающиеся по триггеру. Весь сюжет разворачивался для игроков уже на игре, а личная история формировалась во флешбеках.

« Флешбеки офигенные, но абсолютно не дали информации, а наоборот уничтожили хоть какие–то рабочие варианты и теории о том, что именно я такое и что с этим делать. »

В настоящий момент многие МГ переняли ход, и часто внедряют карточки Аскольда в той или иной форме.

« Амнезия прошла как АД невыносимо прекрасный. Не думала уже, что эти ваши ролевые игры ещё могут тронуть меня настолько. »



Автор фотографий: Елена Маврикиди



Игра Престолов

Илья Бальцер, Алексей Дударев, Михаил Соловьёв,
Сергей Волобуев, Андрей Куколев

9-12 августа 2012 года

Омская область

Игра_в_лесу

120 УЧАСТНИКОВ

#игры_с_платьюшками

#игры_с_литературой

#игры_с_кинематографом

ТОТ, КТО БОИТСЯ СРАЖЕНИЙ, НЕ ОДЕРЖИВАЕТ ПОБЕД

Полигонная РИ по мотивам цикла романов Дж. Мартина «Песнь Льда и Пламени».

« Наши жизни – ничто, благо Дома – всё. »

По замыслу мастерской группы, основным содержанием собственно ролевой игры как системы социально–конфликтных и соревновательных взаимодействий являлась некая идеальная «Игра Престолов», т.е. своего рода *метаигра*, «в которой никому нельзя доверять, в которой все люди делятся на игроков и фигуры, где многие фигуры думают что они игроки, а многие игроки притворяются фигурами, где даже самые незначительные фигуры наделены собственной волей и могут отказаться делать придуманные для них ходы».

« Мне хотелось сыграть не каноническое зло, а такого героя, которого я увидел в книге: человека, преданного семье более, чем долгу. »

Начальным событием, с которого стартовала РИ, стал «Турнир Десницы», описанный в первом романе Дж. Мартина. После состязания король Роберт Баратеон отправился на охоту и был смертельно ранен кабаном (это событие планировалось МГ заранее, о чём было объявлено игрокам). Последующий сюжет игры развивался свободно в рамках заданной МГ системы правил и парадигм.

« Это была странная игра, но её дух вполне отвечал духу книг Мартина. »

Мастера позднее признавались, что намеренно хотели «развалить Вестерос, опустить его в руины и пепел, превратить в залитую кровью выжженную землю, если никто из ключевых персонажей не станет думать о чём–то большем, чем свой зад на троне». В итоге так и случилось. «Антураж», «турнир», «Роберт», «трон», «новый король», «септа» и т. д. – все эти феномены отвлекали людей от главного – реальной политики, созидания государства, поиска компромиссов и уступок. В то же время они работали на главную идею игры.



Авторы фотографий: Ирина Злобина (Искальда), Елена Кривцова (Фолька), Наталья Миронова



Карибское море. Пираты

Алена Джейн и Ко

Серия игр, 2000 – до настоящего времени
Санкт-Петербург и Ленинградская область
Игра_на_воде

300 УЧАСТНИКОВ

#игры_с_продолжением

#игры_с_кинматографом

#игры_с_пространством

#игры_с_литературой

#игры_с_платьюшками

СТОИТ ОДИН РАЗ УМЕРЕТЬ – И ПРИОРИТЕТЫ МЕНЯЮТСЯ

Изначально мастера хотели передать атмосферу лихих пиратских приключений, романтический дух книг Сабатини, плюс сделать что-то новое – пиратская тема не была столь популярной (первые игры серии были до диснеевского Джека Воробья и его товарищей). Это удалось в полной мере: игра стала популярной настолько, что игроки выпрашивают продолжение за продолжением на протяжении уже дюжины лет.

« Игры серии «Карибское море» можно назвать выдающимися по нескольким причинам. Первая, хоть и не главная, это полигон. Большое озеро с островами, где каждое путешествие из одной локации в другую – приключение, состоящее из поиска попутчиков, обговаривания условий поездки и т.д. (если ты, конечно, играешь приключенца–одиночку). Вторая причина – игроки делают свою игру. Мастера контролируют процесс, запускают и проводят данжи, если необходимо – консультируют по правилам. Но в целом игроки почти не видят, как работают мастера (в хорошем смысле), всё происходит как будто само, по стечению обстоятельств. »

Изначальная задумка оправдалась в полной мере: получились игры, на которые приятно ездить, чтобы прочувствовать тот флёр романтики морских сражений, которым пронизаны все произведения о пиратах, передать дух настоящих Приключений с большой буквы.

« На этой игре всё настоящее. Настоящее судно, которое ты арендуешь на берегу в лодочной станции, а не прёшь с собой надувной катамаран за 1 500 км из Тьмутаракани на горбу. Настоящие водные просторы – плыть до системы островов, образующих собой полигон, около сорока минут на вёслах, связи с берегом по сухопутному маршруту нет никакой. Настоящие карты, которые нужно читать и расшифровывать, и настоящие клады, за которыми надо по-настоящему плыть в глухомань. Настоящий ветер и настоящее небо. »

Эта игра – одна из знаковых для всего Северо–Западного региона и, пожалуй, единственный цикл игр, вызывающий интерес уже двенадцать лет, весьма солидный срок. «Карибское море. Пираты» – это одна из первых игр на островах, а не на сухопутном полигоне в России.

Это не игра про богатый внутренний мир и душевные муки героев, это игра про веселье, кураж и азарт, отлично передающая настроение и заражающая позитивом.



Авторы фотографий: Борис Ерофеев, Мария Ганюкова, Владимир Грисюк



Карнавал

Даниэль Муравлянская, Олеся Андреева,
Денис Муравлянский, Андрей Серебренников,
Анна Серебренникова

14-16 июня 2013 года

Новосибирск

Игра_в_лесу

75 УЧАСТНИКОВ

#игры_с_историей

#игры_с_кинематографом

#игры_с_культурными_кодами

ВЕТЕР, СПУТНИК КАРНАВАЛА, ВСЁ ЕЩЁ ДУЕТ

Америка, 30–е годы. Великая депрессия. Тяжёлый труд и благодарственные молитвы за ещё один прожитый день – всё, что осталось у жителей города со звучным названием Радость. Однако Господь посылает всё новые испытания духа для жителей благословенной страны – и неясно, что страшнее: пожар, почти уничтоживший Радость, или приближающийся к городу бродячий цирк, средоточие пороков и праздности?

«Эти два дня сложились в единую историю, где всё было вовремя и логично, где каждая деталь имела смысл и сделала эту сказку завершённой.»

Ролевая игра была выстроена в режиме мастерского монолога – вот мысль, вы её сейчас будете слушать и обдумывать. По жёсткой рельсовой структуре, с многочисленными скриптовыми сценками и огромным количеством работы игротехников. Всё для того, чтобы мастерская мысль прозвучала как можно чётче, категоричнее и эмоциональнее.

«А потом всё закрутилось быстрее и быстрее. Муж болен, и шансов нет. Сын почти приговорён, и непонятно, с какой стороны ждать беды. Дочери пытаются найти решение. Они больше не оглядываются на тебя. И, да, в отличие от тебя они всё ещё верят в ЧУДО. И чудо случилось. Не улыбайся скептически, это было именно чудо. Не сила воли, не закалённый характер, не жизненный опыт. Именно чудо спасло вас всех.»

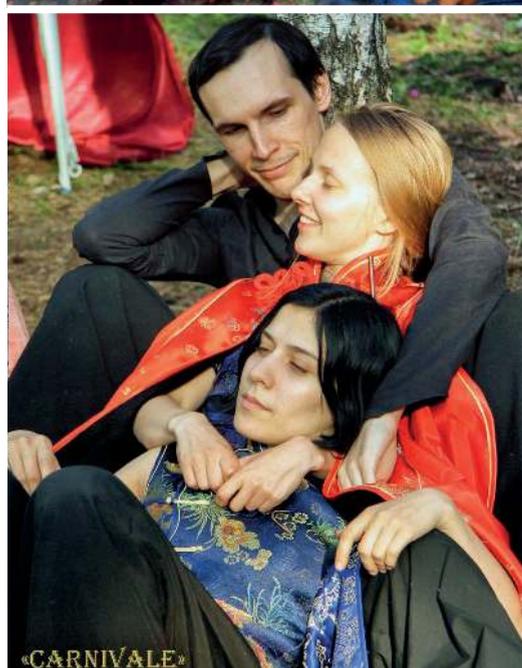
«Карнавал» затрагивал тему чудес, применительно к которой хотелось не монолога, а диалога с игроками, с большим их количеством. Это задавало формат: большая игра, в которой акцент сделан на истории игроков и их коммуникацию.

«Для меня мой персонаж воплощал совершенно особую разновидность чуда – человеческую и, оксюморон, обыденную. Я часто наблюдаю это в жизни и не раз уже задумывалась вот об этой стороне чудесного. Когда волшебство не мистично, а реально, но от этого не менее чудесно. Как чашка чая зашедшему с мороза в дом, как доброе слово там, где оно более всего необходимо, как бескорыстная помощь случайного и незнакомого человека.»

Толчком к мыслям об игре стал сериал «Карнавал» – непосредственно из него взяты несколько персонажей и сюжетов, но привлек он, прежде всего, нужной атмосферой: той, в которой поднятая в игре тема могла актуализироваться не на словах, а на деле.

«Будьте вы трижды благословенны, люди, неверующие в чудо!
Будьте вы трижды благословенны, люди, которым приходится доказывать существование чуда.
Будьте вы трижды благословенны, люди, из-за которых Циркачи умирают, теряют надежды и мечты, рассыпаются в прах и лишаются своих душ только для того, чтобы вы увидели! и поверили!
Будьте вы трижды благословенны, люди, поверившие и понесшие чудо дальше.
А нам пора отправляться дальше. К следующему городу, к следующим потерям, к следующим смертям.
К следующему чуду.»

Это была игра о том, как сложно сохранять в себе веру в чудо, когда вокруг одни беды и несчастья. О том, как уходит из мира волшебство, на смену которому приходит прагматизм и рациональность. О том, что магия – это не красивая картинка, а что-то радостное и, одновременно, очень печальное, что живёт в каждом из нас. Это игра о непростых выборах, которые совершает каждый человек – и иной выбор может быть сложнее настоящего подвига. В игре «Карнавал» было невозможно выиграть или проиграть. «Карнавал» – это игра-история, и то, как она будет рассказана, зависело всецело от игроков.



Авторы фотографий: Семён Шитиков и Ирина Злобина (Искальда)



Кое-кто в стране кое-чего

МТГ «#Бастилия» и друзья

4-5 мая 2013 года

Красноярский край

Игра_в_городе

52 УЧАСТНИКА

#игры_с_культурными_кодами

#игры_с_литературой

В КАЖДОЙ ИЗБУШКЕ СВОИ ПОГРЕМУШКИ

На РИ «Кое–кто в стране кое–кого» известный по сказке Льюиса Кэрролла мир абсурда был адаптирован к русской культуре.

« Круто, когда за 3–4 часа игры и за неделю подготовки до неё можно изменить игрокам мышление. Многие РИ стараются это делать, но у многих этого не получается и за 2 дня. Мы делали игру второй раз (первый в 2011 г.), и это было так же круто, как и в первый. Все игроки новые, другой регион, немного другой колорит, в итоге половина локаций и семьдесят процентов персонажей другие. Мне кажется, что это одно из лучшего, что я сделал, пока был мастером. И я бы сделал это ещё раз. »

Основным движком игры было использование того же принципа, по которому Кэрролл писал свою «Алису» – буквальная трактовка крылатых слов и выражений современного русского языка. Игра с контекстом и идиомами побуждала участников к активным действиям. Для того, чтобы заявляемый факт стал истиной в мире игры, необходимо было обращаться к нотариусу–ежу (ведь «и ежу понятно»), судебные иски решались путём помещения «дела в шляпу» или откладывания в специально подготовленный «долгий ящик». Окончание жизненного пути происходило, когда кого–то из игроков хватал Кондратий, либо он играл в ящик.

« У меня до сих пор стойкое ощущение, что игра продолжается, и я всё ещё играю... “Чесать языком”, “за ней мужики толпами бегают”, “без бумажки ты букашка, а с бумажкой человек”... Я всё “маюсь”, что же “свалится к нам в суд”, и каким образом удержать “Кузькину мать”, и почему никто не “принёс волку барашка в бумажке” или хотя бы “сдобы”, от которой “добрееют”... А вдруг принесут! “В каждой избушке свои погремушки”, в общем. »



Автор фотографий: *Дмитрий Иоффе*



Кошмары подземелий

Анастасия Молодых (Ярославна), Владимир Молодых (Нуси), Фёдор Валдаев (А.Кв.), Иван Перепёлкин (Рингл), Артём Синев, Юрий Молодых (Элраен), Ольга Филиппова (Валькирия), Ирина Землякова (Алькви), Евгения Венина (Ниггл) и др.

26-27 января 2013 года

Москва

Игра_в_подвале

80 УЧАСТНИКОВ

#игры_с_пространством

#игры_с_технологией

#игры_с_платьюшками

КУДА ПОЙДЁТ ЧЕЛОВЕК, ЧЕЙ МИР РАЗРУШЕН ВОЙНОЙ?

26 часов нон-стоп в холодном мрачном подземелье. Огромный подвал дореволюционного завода в центре Москвы. Множество помещений, соединённых переходами и лестницами, несколько уровней, руины старого оборудования – всё это больше суток без дневного света и выхода на поверхность.

« Мы с рядовым Нелдаром и Сестрой Битвы пробились в тыл хаоситскому portalу, и всё ждали, когда будет удачный момент для нападения. И тут услышали боевые крики “За Императора!!!” и топот множества ног (когда отряды, в первую очередь, вроде бы, Вальгальцы) кинулись прямо под огонь на портал. Тогда мы с Сестрой выскочили сзади и помогли разнести хаоситов внезапным огнём. »

Игра про то, что объединяет людей. Что это – надежда, память, вера, страх? Что нужно для того, чтобы разрозненные горстки бойцов стали сильной армией? Куда пойдёт человек, чей привычный мир был в одно мгновение разрушен войной?..

« Мы мирными жителями сидим в трактире и хором читаем молитвы. Тут врывается СПОшник и орёт на нас, какого хрена мы не помогаем отбиваться или хотя бы оттаскивать, глупые мирные. Было очень атмосферно, я на этом фоне зарезала в итоге первого своего хаосита. »

Красивая динамичная игра с мрачной атмосферой «Вархаммера 40 000». Здесь нет места очень богатому внутреннему миру, только война. Поэтому простые и понятные ценности – храбрость, вера, долг, борьба из последних сил – становятся кристально ясными и пронзительными на фоне стрельбы, холода, темноты и усталости.

В игру были органично вписаны ИК-оружие (а также базы и аптечки), наука на QR-кодах, интерактивные методы для подготовки команд.



Авторы фотографий: *Алёна Зельвянская, Елена Перепёлкина*



ЛОСТ

МТГ «#Бастилия» и друзья

19-21 июля 2013 года

Ленинградская область

Игра_на_острове

47 УЧАСТНИКОВ

#игры_с_пространством

#игры_с_кинматографом

#игры_с_психологией

ОСТАТЬСЯ В ЖИВЫХ

Триллер с загадками. Выживание на острове, вопросы без ответов, флешбеки, сбор информации по кусочкам – сериал «LOST», воспроизведённый на настоящем острове на Ладогге.

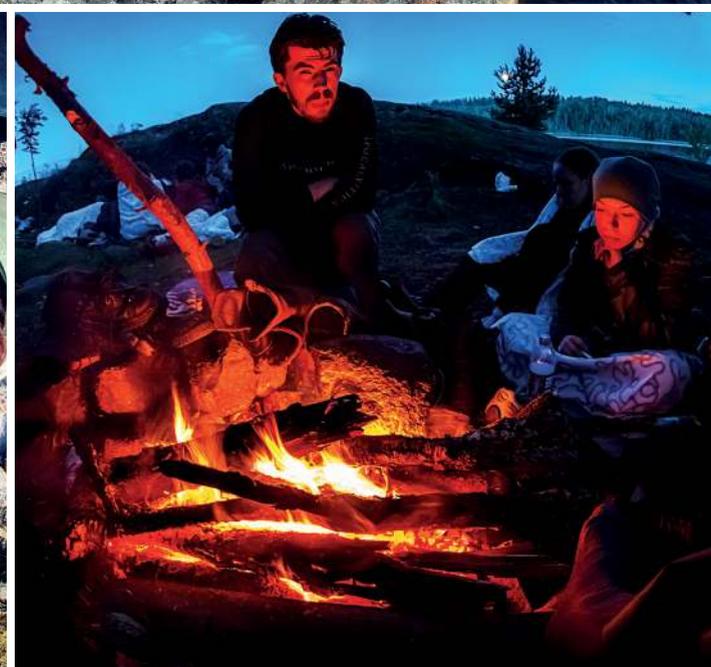
« Огромный респект и уважуха мастерам за игру до обеда воскресенья – это нынче большая редкость. »

« Мне очень смешно, что многие не бывшие на «Лосте» считают его суровой игрой про выживание. Ну, было холодно спать, и что? Как будто тёплая постель есть у нас не каждую ночь. А вот такая возможность остаться в живых – это редчайший, бесценный дар. »

« Нашей задачей не было сделать – вот вам *так* показалось, а вам *так*, а на самом деле вообще *вот так*. Нашей задачей было – вам показалось *так*, вам *так*, а вам ещё и *вот так* – а как правильно, мы не знаем. »

« Мы хотели, чтобы народ играл в трактовки и интерпретации. Некоторые игроки считают, что мы накидали флешбеков от балды, и теперь у них, бедных, не складывается цельная картинка... Разумеется, в мастерских головах некая картинка была (хоть мы и старались искусственно размывать её даже для самих себя) – просто информация оказалась разбита, распределена и подана именно таким образом. »

« Мастера создали парадигму “нажимания на кнопку”. По сути, воссоздали метод написания сюжета сериала – на игре. »



Автор фотографий: Михаил Евстратов (Стирх)



Мёртвые Земли: Легенды Странного Запада

МГ «Cannon Fodder»

25-28 июля 2013

Свердловская область

Игра_в_лесу

150 УЧАСТНИКОВ

#игры_с_кинематографом

#игры_с_культурными_кодами

ВЫБЕРИ, ЧТО НАДЁЖНЕЙ – БИБЛИЯ ИЛИ КОЛЬТ

Бывают игры в предопределение, бывают игры в выбор, мы пытались сделать игру в свободу. В людей, которые просто успевают жить, пока не началось. Легенда о Диком Западе, созданная итальянским кинематографом, вообще хорошо подходит для такой цели, если же к ней добавить некоторое количество стимпанка и мрачной мистики – всё становится совсем отлично.

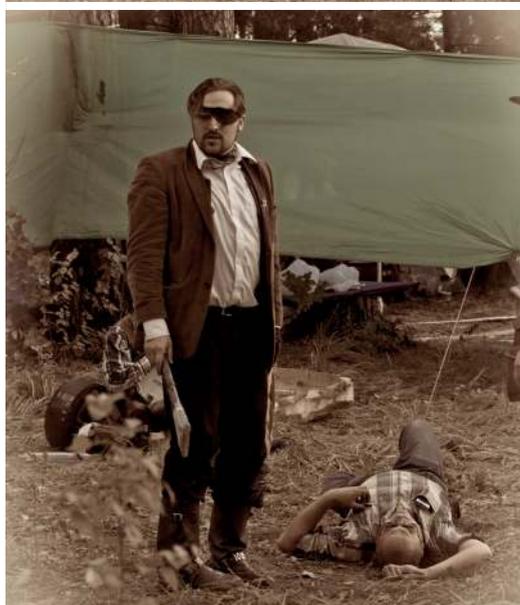
«И тут идёт он. Чумной доктор. Десять лет назад, тогда я совершил грех малодушия и оставил умирать заражённое поселение, теперь у меня нет этого шанса. Это должно закончиться – здесь и сейчас. Иногда надо перестать убегать и встретить беду лицом к лицу. Сделать хоть что-то по-настоящему полезное в твоей жизни. Ведь быть может мы и живём только ради этого мгновения. Мы встретились и я предложил ему поединок. Благословенный Господом против Чемпиона Чумы. Один обязательно уйдёт. Он протягивает мне свою руку, я догадываюсь чем может закончиться этот жест, но принимаю вызов, отвечаю на рукопожатие. – Ты заражён, – шепчет мне он.»

Это Странный Запад, амиго. Здесь Библия может оказаться надёжнее кольта, а карточная колода посоревноваться с огнём. Здесь серебряная пуля может уложить оборотня, а индейская стрела – уничтожить медного автомата. Здесь восставший из мёртвых проповедник созывает всех в новый крестовый поход, а учёный, давно перешедший границу между гениальностью и безумием, отправляет поезд по прямому маршруту в Ад, чтобы повидаться с покойной женой. Это Запад, пропитанный запахом металла, пороха, крови и страха, зато только здесь можно испытать настоящую свободу и жить полной мерой. Здесь по-прежнему платят деньги за скальпы краснолицых, а лихие ковбои решают свои споры в честном поединке. Это Странный Запад, амиго, но он не стал от этого менее диким.

«Мёртвые земли» для меня – игра про то, что смерть берёт своё, но и жизнь берёт своё. И нет двух разных пространств. Нет разных пространств для жизни и смерти, для янки и дикси, для белых и краснокожих, для мужчин и женщин, для людей и не людей – это всё одно пространство, одна земля, и вечное сражение, и каждый делает то, что должен, и никто не сможет остановиться. Поэтому будет литься кровь и будут литься слёзы. Поэтому будут битвы и свадьбы, поэтому будут песни и молчание, улыбки и выстрелы, и мы всегда будем пытаться делить, но разделить не сможем, и всегда до последнего будем вгрызаться в жизнь в лучших её проявлениях.»

Получилась игра в жизнь и смерть, в то что в общем-то всё это едино. Каким-то странным образом действительно удалось сделать так, что пространства жизни и смерти не были разделены. Очередного покойника приносят на кладбище Касл Рока, прикапывают, после чего он пьёт за собственный упокой с гробовщиком, могильщиком и всеми, кто участвовал в похоронной процессии.

«Главное в прошедшей игре – не интриги, сражения и стычки, истории о смерти и любви. Не подвиги, не вражда и не дружба. Главное то, что мастерам – и нам вместе с ними – удалось создать пространство, в котором кипит жизнь. Пространство, заставляющее задаваться всевозможными вопросами и находить на них ответы. Нет, не так. Пространство, в котором висят все вопросы, которые ты мог бы задать – только выбери, только сумей увидеть – и сам стань ответом. Есть ли жизнь до смерти?..
Есть ли смерть после жизни?..
К чему столько пафоса, нафига ты напился и где бы выпить ещё?..
Чем ты живёшь?
Чем ты дорожишь и на что способен?
Что бы ещё спеть такое, и почему Шимус такой раздолбай?»



Автор фотографий: Мария Попова (Невера)



Мордхейм

МГ КРИ «Искра»

5-7 июля 2013 года

Тюмень

Игра_в_лесу

76 УЧАСТНИКОВ

#игры_с_культурными_кодами

#игры_с_пространством

ПРО ПОБЕДУ ПАВШИХ И РАДОСТЬ ОБРЕЧЁННЫХ

«Открытый разум подобен крепости, врата которой распахнуты, а стражи погрязли в беспутстве».

Многие любят вселенную Warhammer за ту глубину, которой наполнено даже такое однозначное понятие, как Война. В линейке «Fantasy Battles» же особняком стоит такая арка, как «Mordheim», повествующая о войнах небольших отрядов в руинах уничтоженного комедийного города.

«Каждая игра, которую вы делаете, превращается в сказку, становится целым миром: полным, насыщенным и реальным. Мордхайм именно такой. Я думаю об игре, о мире, обо всём произошедшем – эмоции зашкаливают!»

Но так или иначе, сюжет частного неразрывен с сюжетом общего. Наша игра повествовала о том, как в проклятый город одновременно приходят жители Империи, связанные некими узлами судьбы. Одни из них, «гости», были посланы сюда с великой миссией – на троне Империи вот уже двести лет нет Императора, и его всё не могут выбрать. Переломным моментом становится предложение решающего голоса от Штайнбарда, курфюрста провинции Остенмарк, столицей которого и является Мордхейм. Но загвоздка в том, что долгое время курфюрст считался погибшим вместе со своим городом...

«Напряжение не отпускало на протяжении всего времени, и постоянно что-то происходило: вылазки в экспедиции, поиски камня, монстры, ложные обвинения – скучно не становилось ни на минуту, и было видно, что это интересно всем игрокам и цепляет. Никогда не забуду, когда я рассказывала Ингрид и Сольвейг о хаосе, как последняя из них начала на самом деле плакать, и вытирая настоящие, а не игровые слёзы говорила, что не хочет, чтобы это сбывалось. Было сильно.»

Других персонажей, входящих в отряды, привели сюда невзгоды. Стремясь разрешить всё то, что на них навалилось, они долго шли к разгадкам, и вместе оказались в этом проклятом месте. В качестве полигона было выбрано недостроенное здание военного госпиталя с прилегающей территорией. Некоторое разделение небольшого полигона на особняк Штайнбарда, и виртуальные «ближние» и «дальние» территории (в Massively Multiplayer Online Role-Playing Game есть такое понятие, как инстанс – было похоже именно на него) позволило сильно расширить игру, а механизмы перемещений – создать столько взаимодействий, что хватило всем.

«Оркам мегареспект за превосходный антураж и бесконечные атаки. Та картина, когда колонна кричащих и визжащих гоблинов несётся по коридору в облаке пыли во главе с Варбоссом, – просто Спилберг. Суперская идея с посмертием – было страшно оказаться внизу, ещё страшней блуждать по Дальним Землям. Кто там был без возможности вернуться, поймёт, что перебить своих ради возвращения – не такая уж великая цена.»

Бороться храбрым гостям и отрядам предлагалось не только между собой (а ведь было за что!), но и с внешней опасностью: снаружи бегали гоблины и хаоситы, порой выводящие из строя целые отряды. А глубоко под особняком находился склеп, внутри которого крылось под видом самого Штайнбарда куда более ужасающее зло. Итоги игры не оставили равнодушным никого. Напряжённая борьба за души и голоса гостей, их мощная многоходовая комбинация «лишь бы на троне не оказался нечеловек» и последнее решение последнего гостя. Он голосует не за своего кандидата, чтобы сравнять счёт с непонятным никому кандидатом, вновь трон Империи пустует, будущее туманно, но здесь и сейчас история принимает действительно крутой поворот в самом своём конце.



Автор фотографий: *Светлана Зуева*



Мэйфлауэр: разрешённое волшебство

МГ «Дуат»

30 сентября – 6 октября 2013 года (очередная сессия)

Новосибирская область

Игра_на_базе

96 УЧАСТНИКОВ

#игры_с_ностальгией

#игры_с_наставниками

#игры_с_продолжением

Я УВИДЕЛ, КАК ДОЛЖЕН ВЫГЛЯДЕТЬ РАБОТАЮЩИЙ ПРИНЦИП ИГРАЮЩИХ МАСТЕРОВ

Сериальная РИ по вселенной книг Дж. Роулинг о Гарри Поттере (хотя на этой игре Гарри Поттера как такового как раз и нет). Действия РИ происходят в американской школе волшебства – колледже «Мэйфлауэр» в Салеме. Проект стартовал весной 2011 года. Сроки проведения всех игр заявлены заранее. Чётко обозначено, что эта РИ будет продолжаться в течение 3–х лет, и не более. Мастерской группой используются оригинальные системы и модели, созданные для серии игр «Хогвартские сезоны» (2005–2012 годы, Свердловская и Ленинградская области), несколько доработанные в соответствии с собственным видением: правила по чарам (комплекс движений и специальных слов), зельеварению, трансфигурации, ритуалам. Специально разработаны для данной серии игр модели сновидений, сноходчества, вуду и т.д., создающие дополнительные игровые пласты.



Можно назвать мастеров весьма мужественными, жёсткими и последовательными.



Это игра, прежде всего, задумана про студентов и для студентов. С теми, кому предлагается роль преподавателя или обслуживающего персонала, сразу же оговаривается, что они должны будут больше работать на игру, нежели играть в себя.



Казалось бы, такая схема превращает игроков в игротехников, завязанных на чёткую вертикаль с мастерами. Однако, поиграв именно преподавателем, я совершенно не ощутил никакого давления «сверху». Иногда мне даже предлагали более свободно реагировать на те или иные события, чем студентам.



При построении сюжета РИ про колледж «Мэйфлауэр», мастера сознательно отказались от концепции большого и абсолютного зла. На каждой из сессий присутствуют локальные вызовы, решать которые предстоит исключительно школьникам. На игре реализован подход с «играющими мастерами», который, однако, не идёт ей во вред.



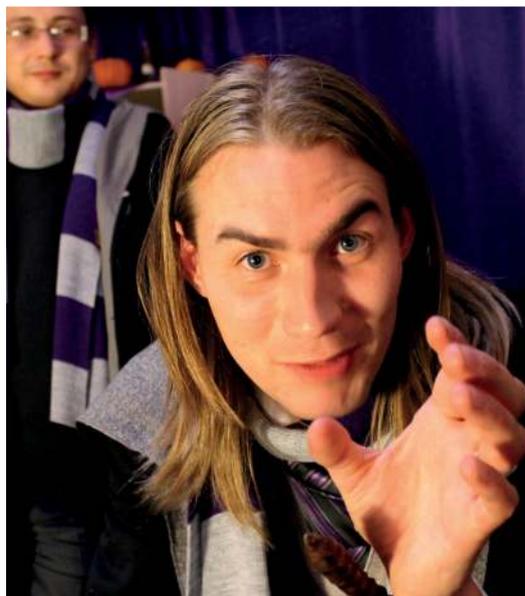
Работа мастеров в качестве актёров и персонажей на этой игре для меня является эталоном. До сих пор я не видел ещё, чтобы мастера играли и работали исключительно на игру, не преследуя каких-то своих целей, не пытаясь влиять на сюжет в интересах своего персонажа. Это потрясающе, ведь, по сути, я увидел то, как должен выглядеть работающий принцип играющих мастеров.



Мастера смогли набрать очень хорошую команду игротехников, которые выполняют огромный объём работы.

Пространство этой игры крайне внимательно к мелочам. Волшебные предметы, перья, книжные переплёты, мантии и факультетские шарфы, старые фотографии в латунных рамках, вкладыши конфет, волшебные палочки, колбы и секундомеры, кофейные чашки и прочая предметность столь же важны для неё, как и вопросы мирового зла.

Игры подобного типа привлекательны в первую очередь тем, что они дают возможность поиграть в школу и обучение. И это школа, где учат волшебству, а не чему-то скучному и приевшемуся. Что может быть интереснее, чем постепенно становится волшебником? Думается, что многие этого хотят, но скрывают. Новичку начинать знакомство с миром ролевых игр всегда проще со школы, в которой можно научиться взаимодействовать с другими людьми в рамках игры.



Автор фотографий: Алиса Каретина



НОЧЬ В ТОСКЛИВОМ ОКТЯБРЕ

МГ «Hold&Gold»

7-9 мая 2012 года
Московская область
Игра_в_лесу

118 УЧАСТНИКОВ

#игры_с_литературой

ОЧЕНЬ КРАСИВЫЙ ФИНАЛ, С ТАКИМ НЕРАВЕНСТВОМ СИЛ И ТАКОЙ ОСТРОСЮЖЕТНЫЙ

РИ «Ночь в тоскливом октябре» основывалась на сюжете одноимённого романа Р. Желязны. Все игровые события «разворачивались» в октябре 1887 г. в одном из предместий Лондона, где, помимо обывателей с образом жизни и привычками, типичными для Викторианской Англии, поселились весьма экстравагантные персоны, в поведении которых отчетливо угадывались черты героев британской литературы XIX века. Значительное число участников РИ играло роли животных – фамильяров. Эkleктичный мир романа Желязны был воплощён идеально.

«Очень классная Большая Игра. Она была интересна и на этапе расчётов места, и на этапе карт, ни один из этапов не был запредельно сложен, и вообще, теперь хочется поиграть где-нибудь ещё по этой модели. И очень красивый финал, с таким неравенством сил и такой остросюжетный. Я всю дорогу предполагала, что мы окажемся где-нибудь двадцатыми в пятом ряду, а нет, стояли прямо спиной к амбразуре.»

«Ночь в тоскливом октябре», как и хотели мастера, получилась игрой об игре во всём разнообразии проявлений. В том числе, об игре, в которую играли, пожалуй, все жители Англии – с её бесконечными условностями и социальными ритуалами, где каждый день пили чай ровно в пять часов, любили и ненавидели друг друга с одними и теми же любезными лицами, и даже убивая, неизменно оставались истинными леди и джентльменами. А также об игре, в которую играли преступник и сыщик, стремясь обхитрить другого и превзойти в изобретательности. Об игре, в которую играли любители острых ощущений – авантюристы и искатели приключений, которым тесен мир скучной обыденности. Об игре, в которую играли любители тайн и их хранители, скрывающие свои истинные лица под масками.

«Удалось не сходить на кладбище: одинокая женщина не может идти на кладбище одна или в сопровождении незнакомого человека. Тем более, что на дорогах вампиры какие-то появились... Позлословила о даме-докторе. Женщина должна выйти замуж, родить детей и ни в коем случае не должна работать. Попыталась распушить слух о том, что владелица спиритического салона – жулик. Она отказалась помочь мне связаться с духом покойного мужа. Забила на ворону, которая при виде ребе крикнула “копатель могил”. Померещилось, наверняка померещилось. Отмахалась от крысы викария зонтиком. Наглое животное! Сидит на дороге и пищит. Фу!»

Но самой главной, так сказать Большой игрой, как и в романе Желязны, было соревнование между «открывающими» и «закрывающими» – группами людей со сверхъестественными способностями. Одни боролись за право открыть Врата потустороннего мира, в котором томились в заточении древние чудовища из лавкрафтовских фантазий. Другие стремились не допустить этого.

«Отлично получилось животное общество. Обычно на играх животные или неотличимы по сути от людей (если есть возможность беспрепятственно общаться), либо игра для них бывает сильно урезанной. Тут возможностей контакта с людьми было как раз в меру, самих животных набралась критическая масса, чтобы из них организовалось самостоятельное, и очень симпатичное, сообщество, а что касается собственно Большой игры, играть в неё такой командой было здорово.»

Для Большой игры были разработаны особые правила по добыче ингредиентов для магических ритуалов, а также математическая модель вычисления точного места расположения Врат. Ингредиенты существовали в ограниченном количестве и за обладание ими приходилось бороться, в силу чего дух соперничества не ослабевал ни на минуту. В целом данная система правил позволила создать нужную атмосферу, поддерживала саспенс и являлась отличным движком игровых взаимодействий.



Автор фотографий: Антон Грачёв



Нуменор 2012. Disaster Game

МГ «Завоевание Рая»

23-29 июля 2012 года

Свердловская область

Игра_в_лесу_и_на_воде

560 УЧАСТНИКОВ

#игры_с_классикой

#игры_с_литературой

#игры_с_профессором

#игры_с_культурными_кодами

НУМЕНОР ВЫСТУПАЛ КАК СВОЕГО РОДА «НУЛЕВОЙ МЕРИДИАН» В ИГРЕ

Игра-катастрофа от мэтра российского ролевого движения Лоры Бочаровой, постмодернистская РИ, построенная на деконструкции толкиеновского мифа. Игрокам был явлен позитивистский мир Средиземья, в котором, с точки зрения «нормальных» нуменорцев, не могло существовать никаких сверхъестественных существ – ни ангелов (валар, майар), ни фэйри (элдар). Встреченные эльфы, орки или тролли воспринимались в строго научном ключе как мутанты. В конечном итоге «Нуменор», как и задумывалось, получился игрой о языке и картине мира как самодостаточной реальности.

Центральной игровой локацией (условно говоря, «галактикой») был Благословенный Остров, Нуменор, в частности, его города Арменалэт (столица), Андуниз (западный порт, оплот «верных») и Азулада (восточный порт).

« Нуменор выступал как своего рода “нулевой меридиан” в игре, центр отсчёта времени и пространства. Все игровые события считались “от Нуменора” и “по Нуменору”, то есть год отличался от года тем, какой нынче король у власти. »

Обитатели Острова жили дольше, чем люди Средиземья, были избавлены от болезней, страданий и печали. Но это всё-таки был Нуменор периода «затемнения» и окончательного «падения», где уже мало кто помнил эльфийскую речь, мало кто читал валар. В обиходе господствовали слова и понятия на языке людей – адунаике, квенийские и синдаринские термины были сведены до уровня обесцененной лексики. В качестве официальной идеологии проповедовалось превосходство жителей Анадунэ над прочими людьми и, тем более, мутантами, отрицалось (по крайней мере первое время) существование элдар. Великой мечтой людей Запада являлось обретение физического бессмертия.

Мастерской группой для целей игры был разработан язык нуменорцев, причем адунаик, в общих чертах описанный Толкином в черновиках, был не просто задан как условная модель, а именно «дополнен» и «продлён» с использованием аккадских, шумерских и арамейских корней. На него были переведены все географические названия, личные имена, основные культурные термины, что стало одним из главных достоинств данной РИ. Жители Нуменора были вынуждены понимать всё мироздание на своём языке. Начав творить игровую вселенную с изобретения языка, мастера последовали тем же путём, что и сам Толкин при создании Арды.

На игре была удачно реализована модель неизбежного старения и умирания персонажей («возраст-на-карточках»). Игроки, прошедшие через смерть выходили в новых ролях как представители молодого поколения. Для интеграции во взрослую жизнь им было необходимо пройти обучение (на Нуменоре – в военно-морской школе) и ритуал инициации.

Островное общество было аристократичным и иерархизированным. Всю бытовую грязную работу выполняли рабы, лишённые гражданских прав (набирались из малых народов Средиземья). На них не распространялись привилегии гражданского населения. Соответствующая атмосфера достигалась за счёт специально разработанных этических норм, ценностных ориентиров и правил поведения «настоящих нуменорцев».

Повседневная деятельность граждан Благословенного Острова была сопряжена с проведением научных исследований, военными походами, морскими плаваниями. Корабли нуменорцев моделировались плотами и катамаранами, для перехода на них через водохранилище, на берегах которого располагался полигон, были разработаны специальные правила по мореплаванию, продолжавшие традиции российских ролевых игр на воде (челябинских «Аквамаринов», «XVI века» от «Лестницы в Небо»).



Фотографии предоставлены мастерами игры

ИГРА О ЯЗЫКЕ И КАРТИНЕ МИРА КАК САМОДОСТАТОЧНОЙ РЕАЛЬНОСТИ

Хронологические рамки РИ соответствовали периоду правления королей Ар–Адунахора, Ар–Зимратона, Ар–Сакалтора, Ар–Гимильзора, Тар–Палантира и Ар–Фаразона. За шесть дней игры происходила реальная смена власти и задуманный мастерской группой сценарий был воплощён в жизнь.

Финальной точкой игры стало Ар–Фаразона Золотого и его «окончательное преобразование мира». Потоп был заложен в структуру игры не как вероятность, а как неизбежность тектонической деятельности земной коры. Это значило, что факт катастрофы Острова никак не был связан с верованиями, мировоззрением и поведением его жителей. Хотя в жизни верующего человека иногда есть место чуду, на игре его не произошло – Остров затонул.

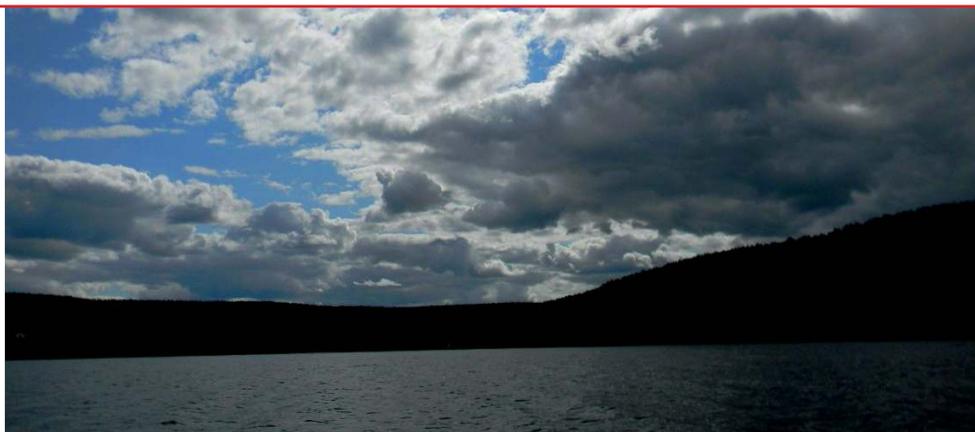
«Искренне жаль тех, кто поленился и не потратил силы на обучение в Академии. Она располагалась в Андуниз, примерно в получасе хода от столицы, а занятия начинались в 10 утра. И поэтому многие ленились отправляться на учёбу. Мне фантастически повезло оказаться в звёздном выпуске, в котором учились Фаразон, Фаразель и будущая королева Зимрафель. Это было весёлое время, когда мы прогуливали занятия сидя в кабаке или убегая варить кофе во дворец наместника, а также строили планы на будущее... В Академии преподавали мореходство, медицину, философию и право. Но главным было вовсе не содержание этих занятий. По замыслу там училась будущая элита Нуменора, которая через 24 часа брала на себя ответственность за страну. Время на игре было неумолимо, старшие уходили. И на их место вставляли вчерашние в буквальном смысле слова выпускники... Система образования и передачи традиций должна существовать в рамках игры – это просто и эффективно, гораздо лучше обычного сидения в мертвятнике или двухчасового “детства” без права взять в руки оружие.»

У игры была управляющая идея, и все, кого она касалась, играли глубже и сильнее. Другой берег – Средиземье – управляющая идея игры касалась лишь тогда, когда они играли в общем с нуменорцами поле. На одном берегу играли в умирающую империю, на другой – в ХИ. Одновременно две игры на одном полигоне – что такое 20 минут гребли? – давали поразительный эффект для тех, кто был причастен к перемещению между играми. Кастинг первых лордов Нуменора был хорош. Идея со сменой поколений, семьями (твой сын продолжит твои дела) и плавным ходом времени была хороша. Хорош был мертвятник в Нуменоре. Вопрос «Что такое правильно?» в Нуменоре поднимался, раскрывался, и не только разговорами, но и поступками.

«Как истинный нуменорец я приезжал в Средиземье на сафари и для меня все эти тёмные и светлые “катки” смотрелись вполне себе адекватно. Эльфы, драконы, орки, харадримы – видно, что жизнь там кипела. В Средиземье было 3 колонии Нуменора на начало игры: Балкумбар (Умбар, говорят, там была отличная кофейня и 5 бронемешек), Сак–ар–балик (будущий Пеларгир) и Эфалзайан (не встречал раньше этого названия). В последней было георгафическое общество, основанное бронемешками, которым надоело на играх только вонзаться. Естественно, я у них там просмотрел все документы, они там даже вскрытие пойманного вастака с протоколом делали.»

К Востоку от Острова лежало Средиземье (физически – другой берег Михайловского водохранилища). Этот материк населяли находящиеся на разном цивилизационном уровне племена, там обитали чудовища и мутанты, там творилась магия. По отношению к Нуменору Средиземье играло подчинённую функцию, было своеобразным пространством для приключений и проявления доблести.

Несмотря на постмодернистский подход к созданию данной РИ, мастерской группе удалось достаточно точно воплотить на ней основную событийную канву финальной части толкиеновской «Аккалабет» – откованные кольца, проповедь Саурона в Нуменоре, строительство Зиккурата, поход Ар–Фаразона на Запад, гибель Благословенного Острова.



Фотографии предоставлены мастерами игры



Обретённые сказания

МГ «Валинорская гэбня»

30 августа – 1 сентября 2013 года

Московская область

Игра_в_лесу

42 УЧАСТНИКА

#игры_с_космосом

#игры_с_литературой

#игры_с_профессором

БЫЛО ОЩУЩЕНИЕ ВЕСНЫ АРДЫ, КОГДА ВСЁ ЕЩЁ ТОЛЬКО-ТОЛЬКО НАЧИНАЕТСЯ

Игра–мистерия (в значении «игра со строгим сценарием и сюжетом») от МГ «Валинорская гэбня». При этом мастерская группа достаточно жёстко настаивала лишь на соблюдении сюжетной канвы и достоверности образов персонажей, никакого дословного воспроизведения текстов не предполагалось.

« Мы мечтали об элегантной, атмосферной и философской игре, чтобы прожить, пофилософствовать и осмыслить... Ощутить себя в шкуре особых, метафизических личностей, творцов мира. Ощутить то время, когда первые сомнения и разногласия ещё не убили взаимное доверие и любовь. И надо же – получилось. »

Сеттинг РИ «Обрётённые сказания» построен на материале ранних работ Дж.Р.Р. Толкина о Средиземье, изданных в сборнике «Утраченные сказания».

« ...“Лосты” обладают магией полноцветной иллюстрации. Приглашение принять участие в игре обернулось для меня чудесным подарком и пропуском в сказку. Несмотря на самый излёт лета и дождь, было ощущение Весны Арды, когда всё ещё только–только начинается. Валар – не Престолы Сил, а молодые любопытные духи, очарованные Песней, открывшимся перед ними миром и процессом творения. У них ещё всё впереди, Арда – место для их игр, экспериментов и открытий. »

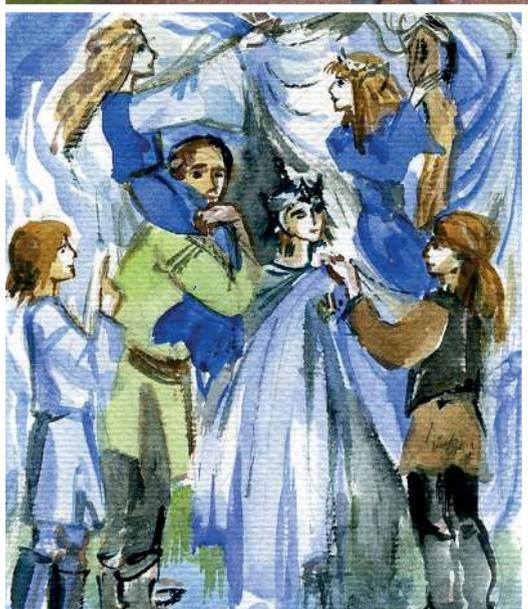
Как указывалось в анонсе игры: «“Утраченные сказания” всегда обладали особой притягательной силой – ведь там много того, что не вошло в официальные версии и со временем оказалось позабыто. Ничего таинственного и апокрифического, просто – немного иначе, где–то – подробнее, где–то – цветистее, где–то – забавнее. А порой и трагичнее: явственнее виден накал страстей, сила и слабость, удачи и ошибки».

« Финал был очень сильным. Изящная и жестокая интрига Мэлько удалась, в мир вошло настоящее искажение, когда валар впервые пришлось выбирать между большим и меньшим злом. »

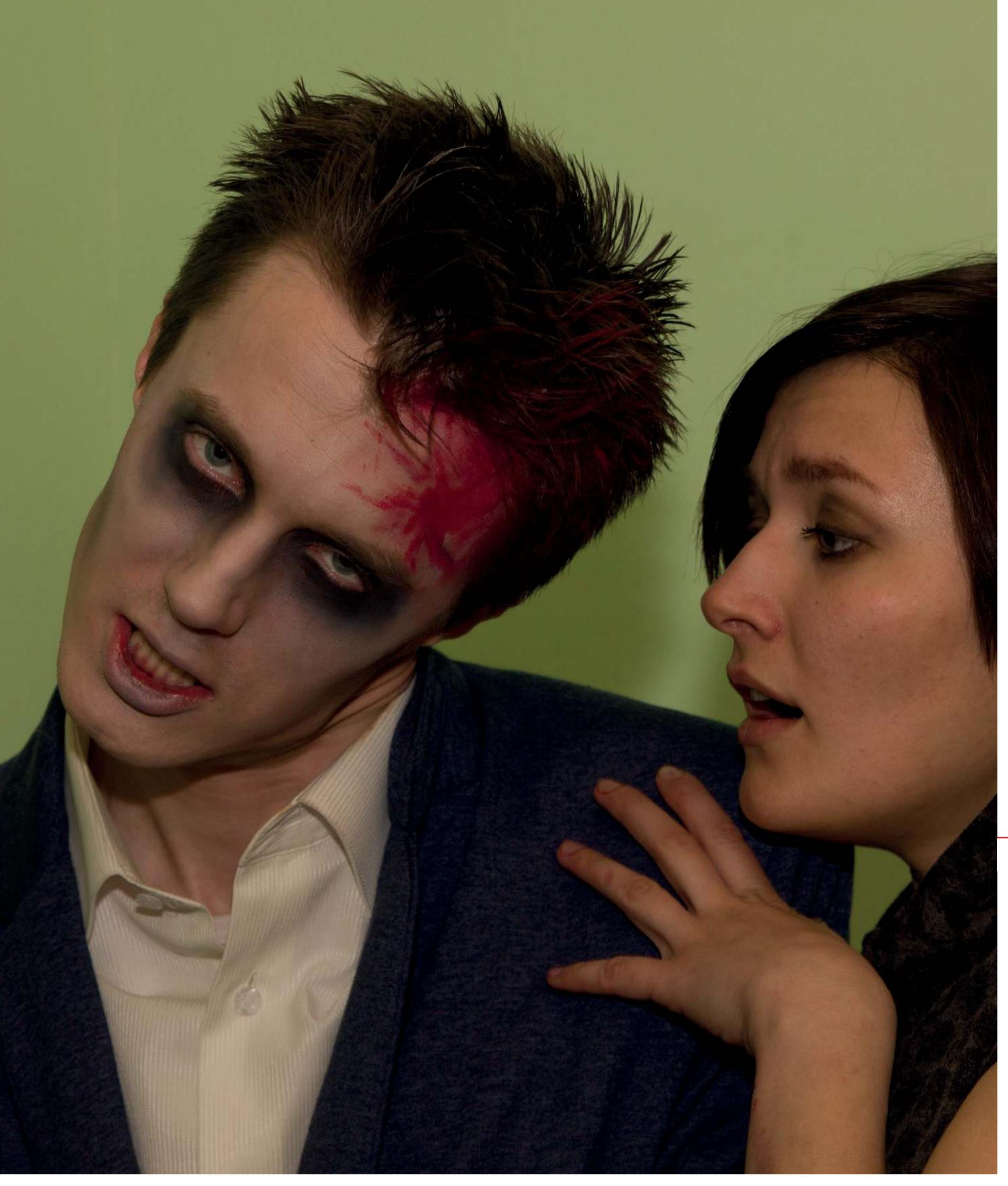
Сюжет РИ был построен на неканонической версии событий Предначальной и Первой эпох Средиземья (в «Утраченных сказаниях» фигурируют непривычные для читателей «Силь–мариллиона» имена валар и некоторые неизвестные факты). Хронология игры уместилась в период времени от прихода валар в Арду до оков Мэлько и суда над ним: первые века, творение и искажение, созидание и разрушение, память о недавно отзвучавшем голосе Илуватара и видении мира, которого уже коснулся диссонанс; первое разделение между братьями и сестрами, некогда едиными в мыслях Творца; начало будущих бедствий; начало их преодоления.

« Неизбитый сюжет, никаких эльфов, прекрасные люди. Даже стихийное присутствие Ульмо всю субботу не слишком испортило мне настроение. »

Впервые идея РИ «Обрётённые сказания» была озвучена в 2010 году. В некотором роде игра оказалась экспериментальной, а сюжет и мастерский подход – уникальными (это касается и выбора первоисточника, и того, что круг действующих персонажей был ограничен валар и майар).



Авторы фотографий и рисунков: *Вера Вдовина, Аллор*



Отель «У погибшего альпиниста»

Мария Беркутова (Машка(с), Илья Прудских (Бродяжник),
а также: Мари Петрова, Павел Чулков (Терран),
Роман Ломакин (Пух), Инна Михеева (Бранжъена)

8-10 марта 2013 года

Новосибирск

Игра_на_базе

48 УЧАСТНИКОВ

#игры_с_литературой

#игры_с_классикой

#игры_с_пространством

МАЛЕНЬКАЯ НЕЧЕСТНАЯ ИСТОРИЯ ПОИСКА ОПРАВДАНИЙ

Сюжет Отеля строился на нескольких произведениях А. и Б. Стругацких. Основной сюжет – «Отель “У погибшего альпиниста”», сюжет инопланетян – «К вопросу о циклотации», связь между ними, частично – «Малыш». И ещё немного было от Терри Биссона – «Они сделаны из мяса».

На первых порах игра выглядела как яркие, сочные, но безнадежно разрозненные мазки в разных концах холста, которые уже что-то означают, но никто, кроме самого художника, не видит в них смысла. По мере насыщения информационного пространства происходил переход от мазков к единому полотну. Когда из разношёрстных квестов, пусть и переплетающихся друг с другом, но, в сущности, таких мелких и эгоистических, вырастает нечто большее: какая-то зловещая, кафкианская в своей “логичности” история о совести человеческой и её отсутствии.

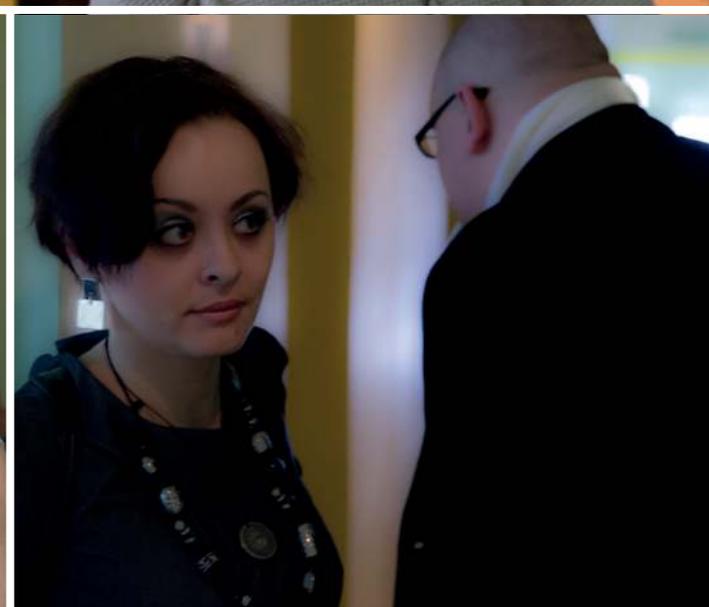
«Мистер Перри о пришельцах: «Их главная ошибка в том, что они спорят с земными женщинами». Алекс Благовоев о тех же: «Какая разница, как их назвать? Главное – как их убить?» Мистер Дейн, пришелец: «Я не торгуюсь. Я пытаюсь определить вариант максимальной рациональной эффективности при минимальных вложениях ресурсов... Ну да, я торгуюсь». Инспектор Глебски, пришельцу: «Вы знаете, Вы правы. Не спасайте нас».

Для игры мы взяли три внешне не связанных между собой направления:

- 1967 год как он есть. Музыка, мировоззрение, политические кризисы, хиппи, холодная война и снова музыка;
- шпионский детектив в духе бондианы. Передача секретных документов, двойные агенты, государственные перевороты, шантаж, роковые любовницы, пистолеты и коктейли;
- непознанное. Инопланетяне прилетают на землю, чтобы решить, должны ли они спасти человечество от грядущего уничтожения.

«А ведь у Стругацких всегда в произведениях есть некий репер, относительно которого всё считается. За редким исключением, в произведениях по миру Полудня это коммунары. А вот у нас это были Ино. И относительно их все и отразилось, как в зеркале. И полезли все эти общечеловеческие: “Не мы такие, жизнь такая – природа, правительство, экономика, кризис, инопланетяне...” Всегда находится отмазка для этой фразы.

Мы привыкли быть на играх величайшими героями, меняющими мир. Здесь каждый поиграл в обычного человека, пытающегося, в меру своего разума, без сверхзнаний и сверхспособностей, найти во что поверить и следовать этому. Не обязательно в инопланетян и их версию спасения Земли. Кто-то из персонажей до конца верил в месть, кто-то не смог сделать выбор, а кого-то этот выбор убил.



Автор фотографий: Павел Чулков (Терран)



Первая эпоха

Иван Перепёлкин (Рингл) и друзья

25–30 июня 2013 года

Тверская область

Игра_в_лесу

800 УЧАСТНИКОВ

#игры_с_классикой

#игры_с_литературой

#игры_с_профессором

ПРИДИ, ПРИДИ, ВЕЛИКИЙ ГЕРОЙ, ПО ВЕРЕСКУ ЛЕТНЕМУ

РИ «Первая эпоха» создавалась как героико–эпическая игра по легендарному Дж. Р. Р. Толкина. Основным источником для неё послужили «Сильмариллион» и ряд других знаковых текстов. Основными игровыми конфликтами, двигавшими сюжет, стали война эльфов с Морготом, а также история Сильмариллов. Основной темой игры, заявленной мастерами, была тема «северного мужества», под которым понималась та внутренняя сила, что позволяет противостоять значительно превосходящему злу даже в условиях, когда собственное поражение предпрешено.

« Я знаю, что ПЭ была заявлена как игра со свободным сюжетом. Эта оговорка как бы сразу намекает, что всё может быть как попало, никто не гарантирует канон. Но я хотела бы понять разницу между “свободный сюжет” и “не вкладываемся в сюжет”. Потому что по факту мы имеем натягивание событий на лекалы Сильмариллиона... В бессюжетном, но глубоко узнаваемом всеми пространстве, в конечном итоге, проложены знакомые генеральные линии. Я полагаю, в этом было много воли игроков, которые тоже тяготеют к любимому и знакомому, порой – любой ценой. С этой точки зрения лучше узнаваемое, чем совершенно левое. »

Толкин описывает мир Арды Первой эпохи как христианский мир в глубоко дохристианскую эпоху. Надежда в мире есть, но хоть сколько–нибудь известных пророчеств о спасении нет. Тем не менее, вся история второй половины Первой Эпохи повествует о сопротивлении Врагу в ситуации, когда в этом нет никакого рационального смысла. После Дагор Нирнаэт, битвы Бессчётных Слёз, союзные силы людей и эльфов только таяли, а силы Ангбанда в противоположность этому росли, и, тем не менее, Квента Сильмариллион рассказывает о немалом числе подвигов и героических деяний, совершённых во времена падения эльфийских королевств. И вот у последней черты, когда мир готов пасть в пекло железного ада, приходит долгожданная помощь. Почему именно в этот час? Почему не парой лет раньше, когда ещё многих можно было бы спасти? Что изменилось в выживших людях и эльфах, что стало возможно их чудесное спасение? Эти вопросы более–менее проясняют основную проблематику РИ «Первая эпоха».

« Идея “северного мужества” – это понятие иррациональной преданности своим идеалам при точной уверенности в неизбежности проигрыша. Восходит она к скандинавской мифологии, по которой в последней битве боги и герои встанут плечом к плечу против сил тьмы и хаоса, но неминуемо потерпят поражение. Казалось бы – тогда какой во всём этом смысл? Рационально непознаваемая позиция – следовать заветам, кодексам, если в любом случае всему придёт крах и гибель. Однако в иррациональности Северного мужества – его особенная сила. »

Фактически «Первая эпоха» оказалась игрой про становление героя. Умышленно или нет, но в мир игры мастерской группой было внесено два возможных пути в героике: через подвиг и преодоление либо через мужество оставаться самим собой в случае, если «книжная судьба» персонажа не была реализована. Кто–то выбрал для себя первое, кто–то второе...

И всё же главным событием РИ была Война, в ходе которой одна за одной падали эльфийские крепости, оставляя всё меньше и меньше надежды на победу. Неожиданно оптимистичный финал в этом смысле несколько смазал впечатление и явно не работал на идею игры.

Следует отметить удачный выбор полигона: естественный для севера средней полосы России природный ландшафт задавал нужную атмосферу «зачарованных лесов» из старых сказок и легенд. Всё игровое пространство было разбито на множество достаточно удалённых друг от друга локаций. Мир Средиземья казался огромным и опасным. В то время как в «Кольце Осады» велись нескончаемые бои с Морготом и войсками орков, в сокровытых королевствах – Норготронде, Гондолине, Дориате – текла размеренная мирная жизнь, воспроизведённая с высокой степенью достоверности, наполненная духом толкиеновского легендарного мира.

Идея игротехнического «тёмного блока» была заимствована с ролевой игры «Сильмариллион–Экстрим» (2002 г., Свердловская область, МГ «Завоевание Рая»), и применена в несколько упрощённой, адаптированной ко вкусам массового потребителя форме.



Автор фотографий: *Dirnaith*



Понедельник начинается в субботу

МГ «Лестница в небо» (малый состав)

19-21 января 2012 года

Московская область

Игра_на_базе

85 УЧАСТНИКОВ

#игры_с_литературой

#игры_с_классикой

#игры_с_ностальгией

ЭТО БЫЛА ИГРА ПРО ИССЛЕДОВАНИЕ СЧАСТЬЯ

РИ «Понедельник начинается в субботу» основывалась на одноимённом романе советских и российских писателей–фантастов братьев Стругацких. В центре сюжета – производственные будни научных сотрудников НИИЧАВО, занимающихся поиском счастья. При этом учёные, увлечённые исследованиями, не замечают как течёт время, и продолжают свой труд, несмотря ни на что.

«Смысл исследований отдела, надо отметить, ускользал не только от аспирантов. Корифеи в конечном счёте тоже немного запутались в собственных выкладках. А тут ещё и некто под ногами путается, какие-то ваучеры всучить сотрудникам пытается... Это во время мозгового штурма-то?! Гремлин с превеликим удовольствием пожертвовал тому шарлатану от магономики целых два неразменных рубля образца тыща девятьсот затёртого года – хотя до игры полагал, что подобной оценки заслуживают главным образом разработки профессора Выбегаллы (наивный! – идеи Выбегаллы в сравнении с шаманством в магономике – всё равно что натасканный на мавров дракон супротив иприта и водородной бомбы).»

Эффект быстрой смены десятилетий (с начала 1960-х до середины 1990-х) достигался на игре за счёт постепенного изменения социокультурного фона и бытовых деталей – музыки, идеологических лозунгов в газетах, характера информационных объявлений, приходящих извне посетителей (сначала – партийных функционёров, ближе к концу игры – бандитов, аферистов, коммерсантов, стремящихся прибрать к рукам институтскую собственность), соответствующего тому или иному периоду советской истории 1965–1995 годов. Игроки не были до игры посвящены в детали данной задумки. Многие, обнаружив, скорее поздно, чем рано, что время движется и надо как-то реагировать на происходящие изменения, испытали шок.

«Я жила в 80-х и 90-х, и хорошо помню, что это время было не только плохим и страшным, но и прекрасным новым, как нам тогда казалось. Я сама знаю, чем это обернулось для страны, и прожить это с высоты своих лет и своего знания было не только поучительным, иначе бы так не вшторило – оно было живым, со своими плюсами и минусами.»

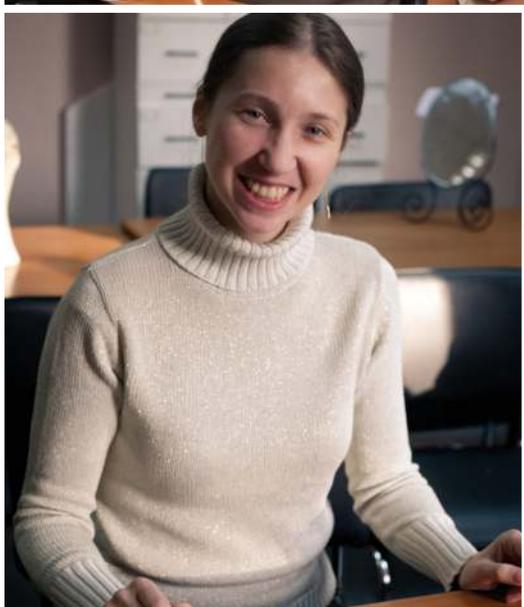
Основное содержание научно-исследовательской деятельности НИИЧАВО – поиски счастья. Для этих целей мастерами была разработана модель науки, которая с одной стороны основывалась на математических методах, а с другой – требовала практических опытов для уточнения конечной формулы.

«Для меня эта игра была именно про то, о чём и заявляли мастера – про исследование счастья: про мимолетность счастья от новизны, трудность счастья от преодолений, радость совместного труда.»

Наличия у участников каких-либо дополнительных знаний алгебры или высшей математики для игры в науку не требовалось.

«Мы рассчитывали на научный процесс с гипотезами, подтверждениями и опровержениями, с бессонными ночами и внезапными озарениями, на сложный, противоречивый научный процесс, заниматься которым могут только настоящие учёные. Но именно такие и собрались в НИИЧАВО. На деле, получилось даже интересней, чем мы ожидали, в частности, игроки выводили новые законы из нашей функции. Например, “пик Гедонизма” – локальный пик функции счастья, когда часть параметров одновременно близко к 0.»

Идея игры заключалась в том, чтобы показать столкновение идеального мира Стругацких с реальным миром. РИ «Понедельник начинается в субботу» заставила переосмыслить то, как эти книжные идеалы выдерживают столкновения с настоящей жизнью. Благодаря сложным моделям науки с одной стороны и постоянным контактами с внешним миром было создано достаточно цельное пространство игры.



Автор фотографий: Ксения Козловская (Ksurr)



Симфония славы

Юлия и Ольга Зубаревы, Дарья и Елена Баяновы,
Александр Погольский, Евгений Плешаков,
Евгений Сусоров

9-14 июля 2013 года

Екатеринбург

Игра_в_лесу

230 УЧАСТНИКОВ

#игры_с_историей

#игры_с_платьюшками

«СИМФОНИЯ СЛАВЫ» – ИГРОВОЙ ПРОЕКТ О ЧЕЛОВЕКЕ, ЖИВУЩЕМ НА ПИКЕ БЫТИЯ

1745 год. Война между Францией и Британией за Австрийское наследство. Это времена, когда оглядываться назад уже поздно, а горизонт будущего ещё скрыт туманом. Поэтому люди живут одним дыханием. Любят, как можно любить лишь в краткий миг настоящего. Бесстрашно смотрят в жерла мушкетов и пушек, как можно не бояться за миг до победы. Совершают поступки, вызывающие восторг современников и восхищение потомков...

Для реализации пребывания персонажа в постоянном состоянии выбора были использованы сложные модели социальных взаимодействий. Экономическая модель, табели о рангах, должностные и титулярные обязанности, этикет, война, мореходство – всё это составляло единую Систему Государства, которая могла поглотить личное «Я» человека, провоцируя его на бунтарство и желание сделать шаг за границы предложенных возможностей.

«...О! Как я ненавижу королеву, статс-даму, фаворитку, секретарей! Упыри на моей поющей душе! Этот невозможный этикет, этот вечный недостаток слуг, эти недовольства Её Величества... При первой же возможности я сбежал на войну! Дважды подхватил полковые знамёна из рук убитых, в итоге получил удар палаша по рёбрам... бокал вина, дозу опиума, ленту фаворитки короля на свой рукав...»

Изнеженная, распущенная, бравирующая Франция и утончённая, строгая и изысканная Британия – как они были прекрасны в своём противоречии и противопоставлении! Даже газеты – «Бастильский вестник» и «The Times», которые выпускало одно Издательство энциклопедистов и где писали одни и те же новости – разительно отличались друг от друга.

«...Спасибо всем игрокам Англии – это были настоящие патриоты, я горда за нашу страну! И, конечно, было очень приятно слышать на поле боя в момент моего знакомства с дофином Франции: “И это ему нашу красавицу?!”...»

«...Эмоции перекрывают, хочу обратно в куртуазную Францию! Мир и все в нём живущие были потрясающе настоящими и живыми, я до сих пор чувствую себя живой, как никогда. Красота и куртуазность, интриги и сплетни, и при всём этом подлинные любовь и дружба, поддержка и единство...»

Как ни сильна была Система, но истинные чувства преодолевали её бездушные механизмы: любовь, самоотверженность, смех и боль, воодушевление и слёзы – это была Симфония открытых сердец, которые стремились познать счастье на пике грандиозных событий XVIII века.



Авторы фотографий: Юлия Кубарева, Ольга Зубарева, Ольга Дубровина, Мария Бородина, Сагат

ЛЮБОВЬ, СМЕХ И БОЛЬ, ВООДУШЕВЛЕНИЕ И СЛЁЗЫ – СИМФОНИЯ ОТКРЫТЫХ СЕРДЕЦ

« Это было... ВОЛШЕБНО. Едва ли я смогу написать много слов, но это отнюдь не потому, что мне нечего сказать, а просто всю массу пережитых чувств невозможно выразить словами. И чувства эти хочется сохранить надолго, запечатать, подобно хорошему вину, в самых укромных погребах души и открывать только по особым случаям, чтобы смаковать и наслаждаться. Сжимать в объятьях, нежно целовать...
Для них я – просто ласковый Никто,
И лишь Тебе дано меня назвать
Дрянным распутником иль южным ветерком,
Бедой иль счастьем, Солнцем иль Луной...
Ты только помани меня рукой,
Ты только этой ночью будь со мной!
Прими и ощути и страсть, и плоть,
Раскрой уста и имя назови...
А я – лишь скрипка, и на мне Господь
Играет истово мелодию Любви! »

« ...Мне очень жаль, что я больше никогда не смогу вернуться в тот Париж, не прогуляюсь по Королевскому бульвару и Елисейским полям, не поцелую ни одного галантного француза, не испытаю милость и опалу Их Величеств, а также горячую поддержку верных друзей. Но я запомню эту симфонию, созданную из нот счастья, любви, смеха и слёз. Мы написали её вместе... »

« Вчера (а может быть, в другие дни)
я шёл один (а может быть и с кем-то),
и Сена к красным каблукам спадала лентой,
и полосы дождя вжимались в тенты
и в витражи в неосквернённом Сен-Дени.

Важнее строчек в письмах и патентах
неуловимый почерк парфюмера.
В галантный век есть склонность к полумерам —
возлюбленный Луи искал себе примеры,
но так и шёл один. А может быть и с кем-то.

Казалось, у версальского двора
есть повод мир крутить вокруг Парижа,
но прихоть женщины всегда важнее престижа.
Прикрытый веер опускался ниже, ниже...
Давным-давно. А может быть – вчера. »

*Написано сразу после игры Анатолием Казаковым,
игравшим короля Франции Людовика XV*



Авторы фотографий: Юлия Кубарева, Ольга Зубарева, Ольга Дубровина, Мария Бородина, Сагат



Тёмная сторона

МГ «Рагнарок», МА «Наррентурм»,
Валения Лях (Ведьма), Диана Трубецкая (Айка)

Май 2011, Октябрь 2012,
Апрель 2013, Январь 2014
Игра_в_трёх_городах

180 УЧАСТНИКОВ

#игры_с_пространством

#игры_с_продолжением

ХОЧЕШЬ ПООБЩАТЬСЯ ЛИЧНО – САДИСЬ НА ПОЕЗД

Мир «Тёмной стороны» – это окружающая нас действительность. За одним исключением: среди людей, по улицам городов ходят вампиры, оборотни, феи, демоны и прочие сверхъестественные существа.

«Игра была отличной. Одна из моих лучших игр. И по наполнению и по содержанию. Сеттинг – нечто среднее между “VtM” (кланы вампиров и оборотней) и “True Blood” (правительство знает об их существовании) с элементами “Эры Водолея” (спецподразделения, занимающиеся сверхъестественным).»

Изначально игра создавалась для новичков. Для тех, кто ещё ни разу не играл в ролевые игры, но очень хотел попробовать, пощупать, посмотреть. Формат городской игры с медленно, на протяжении нескольких недель развивающимся сюжетом для этого идеально подходил. Правда, сначала надо было объяснить большей части игроков что такое «ролевая игра» и как и в неё играть. Именно из-за подобного подхода фокусом игры является социальное взаимодействие между игроками и, как следствие, все существующие на игре модели направлены именно на то, чтобы подстегнуть игроков коммуницировать друг с другом.

«Игра идёт 3 недели – можно спокойно и вдумчиво успевать и в игру поиграть, и на реальную жизнь при этом не забивать.»

Сначала игра проходила в одном городе – Твери, на следующий год подключился Санкт-Петербург, ещё через год – Москва. Сейчас игра одновременно проходит во всех трёх городах, что даёт возможность создать большой, живой мир.

«Параллельная игра в разных городах – это несомненный плюс игры. Совершенно непередаваемые ощущения – осознавать, что есть не виртуальные другие города, в которых тоже есть игроки, и твои действия влияют на них так же, как их действия – на тебя. И ты не можешь за час доехать до них на метро и прочистить им мозг или склонить на свою сторону. Хочешь пообщаться лично, без скайпа/телефона/почты – будь добр, садись на поезд.»



Фотографии предоставлены мастерами игры



УБИТЬ ДРАКОНА

МГ «Good Company»

27-29 сентября 2013 года

Московская область

Игра_на_базе

106 УЧАСТНИКОВ

#игры_с_литературой

#игры_с_психологией

#игры_с_монстрами

#игры_с_классикой

#игры_с_кинематографом

В ГОРОДЕ НЕВОЗМОЖНО УМЕРЕТЬ, ВЕДЬ ВСЕ НА САМОМ ДЕЛЕ УЖЕ МЕРТВЫ

РИ на стыке жанров «триллера», «фэнтези», «хоррора» и «философской притчи». В качестве основы для сеттинга и сюжета игры были использованы пьеса «Дракон» Евгения Шварца и полная здорового постмодернистского безумия «Тёмная башня» Стивена Кинга.

Начиналась РИ «Убить Дракона» как игра про благополучный маленький городок в немного сдвинувшемся и, похоже, очень опасном мире. Про Дракона, который этот город защищает и которому поклоняются его жители. Про старый крематорий, в котором Дракон сжигает чужаков, а иногда и жителей города. Про новый крематорий, который строится всем Городом. Про древнее пророчество о Спасителе. Про власть, радость, смирение, сопротивление, память, выбор и смерть. По мере развития сюжета игрокам становилось понятно, что это не просто суровый и безрадостный мир, а один из кругов самого настоящего ада (как он описан у Данте). Пленниками преисподней оказались неожиданные персонажи.

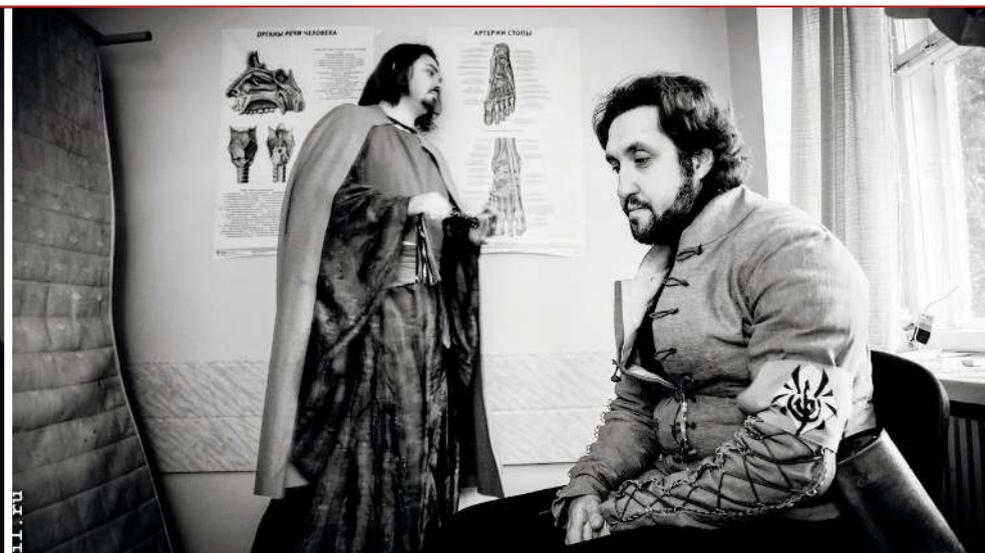
« Абсолютно все правила работали строго на реализацию её идеи и сюжетных механизмов. Не было ни одного раздела, который не был бы непосредственно увязан с идейной составляющей игры. »

В условно христианской модели универсума произошёл сбой сепаратора, определяющего посмертную судьбу людей. В результате жители Варшавского гетто и заключённые концлагеря в Треблинке попали в ад вперемишку со своими палачами, хотя в действительности на полноценную преисподнюю не нагрели. Тогда Небеса заключили с «Администрацией» договор, по которому каждому из этих людей давался самый последний шанс – спасти или окончательно погубить свою бессмертную душу. Для этого в аду была создана особая область, Город, в котором люди, забывшие о своём прошлом, ведут жизнь под управлением могущественного демона – Дракона. Так был выстроен глобальный сеттинг игры «Убить дракона», большинству игроков неизвестный.

В городе невозможно умереть (существовала специальная модель для «того, что заменяет смерть»), ведь все на самом деле уже мертвы. Единственное место, в котором, с точки зрения игроков, происходит полная окончательная гибель, – городской крематорий, где жгут пришлых цыган и особо провинившихся бунтовщиков. На деле это «праведники», совершившие свой моральный выбор и покидающие таким образом ад.

« По словам одного из христианских подвижников, добродетелью является “держать ум во аде”, т.е. постоянно помнить о возможности в результате своего нравственного выбора попасть в “Геену огненную”. Игра “Убить Дракона” как раз про это. Только ад “Дракона” не похож на средневековые представления о преисподней как месте физических страданий. XX век научил нас, что подлинная сущность ада раскрывается в социальных отношениях. Об этом писал К.С. Льюис в “Расторжении Брака”, это поняла и показала МГ “Good Company”. И ещё, лично мне на данной РИ стал более понятен весь ужас приверженцев дхармических религий от неотвратимости колеса Сансары. Если реален только ад и умереть нельзя, значит, единственный выход – уйти в нирвану, перестать реагировать на внешние раздражители. Мой персонаж задумывался на игре об этом пути. »

Нравственный кодекс, заложенный в концепцию мироздания, был довольно-таки ветхозаветным: после совершения «Очень Плохого Поступка», зафиксированного по специальной модели, персонаж уже никак не мог спастись; не учитывались ни раскаяние, ни сопутствующие обстоятельства. Плохие поступки, правда, действительно были плохими, без мелочёвки – убийство, лжесвидетельство, пытки... На начало игры погибших («расколотых» в мастерской терминологии) душ было три; к концу набралось около двух десятков.



Автор фотографий: Анатолий Казаков

ТОТАЛЬНЫЙ И КРАЙНЕ УДАЧНЫЙ ОБМАН ОЖИДАНИЙ

Игра была гораздо ближе к фильму Захарова, чем к добродушной, в общем, пьесе Шварца; однако мастера хотели уйти от захаровской пародии на СССР к образу некоего обобщённого тоталитаризма и форсировали скорее немецкую эстетику оригинала. В пространстве игры присутствовали вполне узнаваемые символы: закон о разделении горожан на два сорта, письма в защиту репрессированных, идеология создания сверхчеловека, гитлер–югенд в виде молодёжной партии «Дети дракона». Стилистически игра была выдержана безукоризненно. Все образы, изначально казавшиеся разнородными, в конечном итоге сходились в одном поле – ад, окружающий игроков, и Холокост как воплощение ада на земле, аллюзии на фашизм в повседневной жизни города и Трешинка в воспоминаниях о прошлом, ну и, наконец, крематорий – как некий объединяющий символ.

Сюжет игры формально вырастал вокруг строительства нового здания крематория – деятельности, в которой принимают участие все жители города, сгруппированные по гильдиям. Не только вводные, но и правила игры, в основном касающиеся именно процесса постройки, механически поощряли нагнетание зверства. Строительство могло вестись двумя способами: трудоёмким «бескровным» и вторым, для которого требовалось жертвовать конечности (по специальной модели). Все без исключения строительные гильдии пошли по более простому пути, причём приносимые жертвы не всегда были добровольными.

«Игра была сконструирована так, что действие и знание никогда не могли совпасть: ты не знаешь, что совершил очень плохой с точки зрения мироздания поступок, пока не погубил свою душу и не стал демоном; тебе неизвестно, что шанса на искупление у тебя после этого уже нет; если ты вспомнил свою смерть, игротехнически ты не имеешь права рассказывать другим, что они находятся в аду. С этой точки зрения – это была игра прежде всего про веру, где игрок должен был сделать свой выбор в неопределённом, метафизическом пространстве города, не понимая логики, по которой живёт игровой мир. Эта черта отличает игру от любого другого проекта про моральный выбор: здесь не было ни бесспорных внешних моральных ориентиров, ни однозначных лидеров, ни приходящего извне спасения, до которого нужно просто продержаться. Можно было только опереться на собственный “практический разум”».

Тотальный и крайне удачный обман ожиданий – одно из несомненных достоинств игры. Игроки конечно же ожидали, что сюжет будет развиваться в русле восстания против Дракона, и действительно, к середине дня субботы в заговоре состоялось более половины горожан. Однако в реалиях игрового мира убийство Дракона или бегство в Пустоши ничего не меняло – за пределами Города резвились точно такие же адские демоны. А вот душу при подготовке заговора погубить было легко, что и произошло с самыми активными драконоборцами. Например, в процессековки артефактного меча, для которого, разумеется, тоже требовались конечности, заговорщики вполне серьёзно обсуждали, не использовать ли им для этого какого–нибудь врага – или вообще случайную жертву.

На игре функционировала экономика «радостных воспоминаний», которые были основной валютой, служащей в том числе для уплаты налогов Дракону. Чтобы создать радостное воспоминание, нужно было записать любое своё радостное воспоминание и перевязать его лентой, которые разбрасывал Дракон на праздниках. Демонические сущности, пожирая чужую радость, становились сильнее, неуязвимее.



Автор фотографии: *Анатолий Казаков*



Умереть в Иерусалиме

МГ «Лестница в небо»

31 июля – 4 августа 2013 года

Тверская область

Игра_в_лесу

1720 УЧАСТНИКОВ

#игры_с_историей

#игры_с_культурными_кодами

#игры_с_платьюшками

НЕ ИЕРУСАЛИМ ЛИ ЭТО?

На РИ «Умереть в Иерусалиме» моделировалась Палестина и окрестности незадолго до третьего Крестового похода, когда на одной сравнительно небольшой территории сосуществовали католики, православные, мусульмане – котёл из народов и конфессий. Год начала игровых событий – 1174.

«Игра про честь, дружбу, самопожертвование, любовь; про безграничную отвагу, искреннюю преданность, про настоящую веру; про ценности, выбор, поступки, которые идут из самого сердца и которые мы зовём пережить и оставить с собой на всю жизнь.»

Как любая большая игра, где количество участников больше тысячи, предполагалось (и было реализовано) множество крупных и мелких боевых взаимодействий, которые в том числе задавались историческим периодом. Неминуемо для игры такого формата многие участники ехали с настроением «сражаться», не сильно «отвлекаясь» на игровые взаимодействия. Но мастерам удалось совершить практически невозможное: каждый из более чем полутора тысяч игроков был вовлечён, погружён в культурные и религиозные особенности своего региона. На уровне доигровых загрузов, моделей, реализованных внутри игры, сюжетов, мастерская команда сделала всё, чтобы даже самому «бездуховному» участнику процесса было невозможно не оказаться внутри культурного пласта. Идеологическое наполнение пронизывало любую сферу деятельности персонажа: войну, семью, торговлю, путешествия и, конечно, религию. Что, безусловно, соответствует реалиям исторического периода. Игроку было фактически невыгодно не участвовать в культурной составляющей игры, потому что тогда он оказывался вне игрового пространства. Подобный мастерский подход сработал замечательно: каждый регион разительно отличался от другого: ромеи, латиняне, воины Аллаха, – были людьми из разных «вселенных», не только на уровне костюма, но и подхода к жизни, образа действия. Эти особенности народов были видны даже внутри одного региона: так, спутать мусульман из Турции и Багдада было невозможно. А католики «местные» и прибывшие недавно из Европы с трудом находили общий язык. Подобная детальная проработка культурных различий не только создавала игровые конфликты, но и работала на идею игры, заставляла задуматься, способствовала постигровой рефлексии. Погружаясь в особенности народа и религии, зачастую не столь знакомых до этого, игрок имел возможность изнутри увидеть культуру и посмотреть на мир глазами человека другой, чем он сам, доктрины. «Наша игра – про праведный путь, по которому мы зовём вас пройти, умереть в стремлении к Иерусалиму и воскреснуть в нём в Судный день» – было написано в анонсе. И мастера сделали всё, чтобы действительно донести до игроков мысль о том, что пути к Богу могут быть самыми разными.

«И я вот вообще не ожидала, что удастся главное – игра в религиозное самосознание, в разницу этих самосознаний, культур и мировоззрений. На уровне моделей, прогрузов, сюжета – всё работало на сверхидею. Культурная разница была заметна не только между франками–ромеями–мусульманами, но и внутри регионов. Так, Иконий и Багдад были абсолютно разными, Иерусалим и Антиохия.»

РИ «Умереть в Иерусалиме» поднимала серьёзнейшие вопросы философского характера и погружала в них участников, побуждая на эти вопросы отвечать.

«РИ ещё не началась, а катарсис и мистерия уже вот. Серьёзно, не в ироническом смысле. Это было очень, очень мощное начало. Вот ты сомневаешься, и боишься, и тупишь – а вот ты идёшь, и всё так просто, так хорошо, так верно...»



Автор фотографий: *Ксения Козловская (Ksurrr)*



Хогвартс 1898

Иван Кузьмин, Райла, Слоник, Нотт, Сириус (Льюс), Кролик, Виталик, Эйлин, Вильерс, Колыван, Авелио

4-9 января 2012 года

Московская область, Ступино

Игра_на_базе

142 УЧАСТНИКА

#игры_с_литературой

#игры_с_наставниками

#игры_с_ностальгией

РАЗНЫЕ ЛЮДИ, РАЗНЫЕ МЕЧТЫ, РАЗНЫЕ ПУТИ

1898 год. Конец XIX века, закат Викторианской эпохи.
Золотой век Британской Магической Империи.

Место действия: Школа Чародейства и Волшебства «Хогвартс».
Кто: студенты и преподаватели, делегации других школ, гости из взрослого мира – авроры, учёные, сотрудники Министерства Магии, волшебники из Европы и британских колоний и многие другие.

« Я в очередной раз увидел, как игра на эффективность убивает ролевую игру, превращая персонажа в функцию, безжалостно упрощая грани и тонкие нюансы личности (и даже личностей, в данном случае). Так что, пожалуй, игры в эффективное действие я буду в дальнейшем избегать так же, как избегал их в прошлом. Всё-таки, поступки, действия – это лишь скелет персонажа, а мясо – это то, как он эти действия совершает. »

Игра в Британию и общество британских волшебников на перепутье веков и эпох. Столетия магической традиции власти отходят в прошлое, впереди – неизвестность. Волшебные турниры, опасные приключения, детективные расследования и зловещие заговоры, тени давно забытого, тайны старого замка и новые открытия в магических науках. Разные люди, разные мечты, разные пути.

« Я хочу ещё, вы мне все снитесь, но в окончании был один несомненный плюс. Я наконец-то снял юбку! »

Мастерам хотелось трёх вещей.
Хотелось сделать после окончания «Хогвартских Сезонов» хорошую игру по Гарри Поттеру – добрую сказку, с Рождеством, ёлками, чудом, страшными злодеями и доблестными героями. Хотелось, чтобы многие выдохнули. Бывшие тёмные маги играли Авроров, школьники – преподавателей, преподаватели – школьников. Многие выполнили свою мечту, сыграли то, чего не играли раньше, многие обиды забылись и конфликты стерлись.

Хотелось сделать проект, который бы собрал в единый пласт модели сериала «Хогвартских Сезонов» и нормально их структурировал – чтобы осталось на будущее.

« И конечно же, спасибо аврорату, затруднявшему доступ в женский туалет проводимыми рядом ритуалами. Вы нас спасали всю игру. »

Что можем сказать – вроде бы получилось.
Злодеи были достаточно ужасны, комнаты замка достаточно таинственны, чудовища пугающие, а герои великолепны.

Спасение мира, бал и уроки прилагались.



Автор фотографий: *Dirnaith*



Храброе сердце 2. Баллады Шотландии

МГ «КРАФТ»

22-25 августа 2012 года

Тверская область

Игра_в_лесу

750 УЧАСТНИКОВ

#игры_с_историей

#игры_с_литературой

#игры_с_продолжением

#игры_с_платьюшками

КАЖДЫЙ МУЖЧИНА ХОТЬ РАЗ В ЖИЗНИ ДОЛЖЕН ПОБЕГАТЬ В КИЛТЕ ПО ЛЕСУ

Игра основана на исторических событиях якобитского восстания 1715 года в Шотландии, романе В. Скотта «Роб Рой» и шотландских народных преданиях.

« Каждый мужчина хоть раз в жизни должен побегать в килте по лесу. »

Это была игра про жизнь Шотландии в 1715 году:
в преддверии мятежа, в котором на обеих сторонах участвовали и шотландцы и англичане, а французы обещали поддержку мятежникам;
в кровавую вражду между кланами, начавшуюся задолго до рождения ныне живущих;
в борьбу благородного разбойника Роб Роя и его врага – Джеймса Грэма, герцога Монтроза;
в жизнь небольшого городка с монастырём неподалеку, и деревень, населённых горскими кланами;
в масонские ложи и поиск сокровищ тамплиеров;
в народные праздники, танцы, песни и горские игры;
в черного пса МаклБлэк Тайка и наследство ушедшего Малого народца Пустых Холмов;
в торговцев и разбойников, в шерифа и контрабандистов, в героев и скотокрадов;
в трудную жизнь рекрута английской армии;
в бродячий театр тех времён, когда Глобус Шекспира уже стоял;
в противостояние шпаги и пистолета, баклеру, старому мушкету и клеймору;
в отвагу и предательство, смерть и подвиг на полях исторической битвы при Шерифмуре.

« – Кто это?
– Король.
– Какой, законный?
– Не знаю, после битвы посмотрим. »

« “Их было... один”, – из объяснений констеблей, после того, как их уложил Роб Рой. »

« Ночь, центр Данблана:
– Сэр, мы сбежали из пансиона, не могли бы Вы помочь нам дойти до таверны?
– Леди, как ваш преподаватель, я с удовольствием помогу вам дойти до пансиона.
– Упс... »

« Деревенская ведьма на исповеди:
– Я, это, не прелюбодею – не с кем мне. И не чревоугодничаю, потому что жрать нечего... »

« Ши наложили на девушку заклятье: 4 часа думать, что она свинка, и искать хозяина. Идёт она по дороге и издаёт соответствующие звуки:
– Уи–уи, хрю, уи–уи–уи!
Проходящие мимо шотландцы:
– А, французенка! »

« Дежурный офицер поместья Аргайл докладывает герцогу в 3 часа ночи:
– Ваша светлость, у нас не хватает людей для ночного дежурства.
Четверо охраняют стену, трое – Вас, двое – овец и двое в засаде в лесу... »

« Из рассказов бродячих ирландских музыкантов:
– Мы называли английские ряды ровными, а англичан – бесстрашными.
В итоге... нас посадили в тюрьму за клевету. »



Фотографии предоставлены мастерами игры



Цвет Надежды – 5: Trick or Treat

Юлия Некрасова (Kess), Мария Бородина,
Виктория Элизарян (May), Ольга Шклярова (Дескалада),
Галина Элизарян, Александр Стецюк (Свет), Анна Шахова,
Анна Заикина, Ольга Целых

1-4 ноября 2013 года
Екатеринбург
Игра_на_базе

80 УЧАСТНИКОВ

#игры_с_литературой

#игры_с_наставниками

#игры_с_продолжением

ШКОЛА - ЭТО ТО МЕСТО, ГДЕ ТЫ НАХОДИШЬ ДРУЗЕЙ И ВРАГОВ

Ролевая игра по миру Гарри Поттера Д. Роулинг являлась сюжетным продолжением игр «Цвет Надежды» 1–4. Хотя для того, чтоб избежать большей части ошибок прошлых игр этой серии, были внесены изменения в правила и прописана история мира в виде газетных заметок. Та история, которую знают обычные, никак не связанные напрямую с ней, маги.

« На «Истории магии» тема была очень каверзная, приходилось сдерживать не только эмоции, но и язык. »

По максимуму было убрано всё, что НЕ связано со школой. Зато всё, что связано со школой, было максимально чётко сформулировано в игровых документах. Именно эти документы регламентировали поведение учеников школы, что давало много возможностей для игры учеников и учителей. Что может быть интереснее, чем нарушение запретов, особенно ради приключений и разгадывания тайн?

« Быть маленьким, но активным учеником Хогвартса – значит пропустить все самые опасные и завораживающие в своём романтизме приключения, ибо ты не только являешься обузой для старшекурсников, но и ничем не можешь помочь в их «взрослых делах», но в моём случае было не совсем так. »

Школа – это то место, где ты находишь друзей и врагов. Где совместные приключения рожают много эмоций, а после – ностальгию и желание всё это почувствовать заново. Все механизмы игры работали на это.

« Именно из-за близкого общения учеников Рейвенкло я начал ощущать огромную личную ответственность за их жизни, которая переросла в некое ощущение ответственности за все события, происходящие в школе, ведь любое происшествие было наполнено тайной и опасностью, а я бы мог попробовать помочь. »

« Но я никогда не думала о деталях. О причинах всего этого. А однажды в Хеллуин я оказалась в одной комнате с призраком. Ему нужна была помощь. Я и другие, кто оказался там со мной, могли помочь. О чём тут думать? Но когда в моих руках оказалась колдография 76-го года с моими бабушкой и дедушкой, мне стало страшно. А потом мы нашли дневник. »

И конечно же, игра была про магию, сказку и Хэллоуин. Про ту магию, что он несёт, и что в ночь на Хэллоуин может случиться всё что угодно.



Авторы фотографий: Наталья Ленская, Мария Бородина, Любовь Марченко



Цена чести

МТГ «#Бастилия»

2-5 мая и 6-8 сентября 2013 года

Ленинградская область

Игра_на_базе

85 УЧАСТНИКОВ

#игры_с_технологией

#игры_с_литературой

#игры_с_платьюшками

#игры_с_космосом

#игры_с_наставниками

#игры_с_продолжением

ЭТО БЫЛА ПОСЛЕДНЯЯ ВОЙНА ВО ВСЕЛЕННОЙ

Игра проходила в виде мини-сериала с двумя эпизодами.

Сериальный формат с разнесёнными во времени «сессиями» был выбран не случайно. В соответствии с мастерской задумкой, первая игра способствовала тому, чтобы между игроками установились связи, возникли взаимные симпатии и просто близость. На второй игре, когда в реальной жизни прошло 3 месяца, а в истории персонажей – 11 лет, все установившиеся в прошлом связи подвергались испытанием войной. Кто-то нашёл новых друзей, кто-то оказался по другую сторону баррикад от тех, кого успел полюбить, кто-то отринул своё прошлое, и жил только ради победы.

« Совместная служба сплотила игроков, стала основой для формирования дружного коллектива. Все участники поддерживают общение и после игры. »

Война, которая изменяет людей и рвёт установившиеся связи, перечёркивает прошлое и требует отдать всё ради будущего – вот о чём была «Цена чести». Ещё один идейный пласт игры был задан самим названием: «Цена чести». Вопрос победы в войне, финальном противостоянии, к которому игроки готовились всё лето, а их персонажи – 11 лет, был остро поставлен на второй части. Была ли положена честь на алтарь победы? У каждого игрока свой ответ на этот вопрос. Каждый берёт свою честь и возвращал свою победу. И на каждом последний бой оставил свой след, который виден до сих пор.

« Это была Последняя война во Вселенной. “И увидел я новое небо и новую землю, ибо прежнее небо и прежняя земля миновали”. (Откр. 21:1–2) – всю игру звучало у меня в голове. »

« И тут в мостик попадает ракета, и брата уносят в медотсек. Страшная новость, он умирает и никак, никак нельзя помочь. Этого не может быть. Этого совершенно не может быть, нет, нет, так не честно, почему он, только не сейчас, только не он! Нет, нееееееееет! Я осталась одна. »

Основные взаимодействия происходили на борту двух межзвёздных кораблей (моделировались изолированными помещениями), а также в космическом пространстве (эффект пилотирования и столкновения в космосе достигался с использованием возможностей электронных сетей).



Автор фотографий: Энно



Чёрное пламя

Молодёжная ассоциация «Наррентурм»

18-22 июля 2012 года

Тверская область

Игра_в_лесу

2048 УЧАСТНИКОВ

#игры_с_литературой

#игры_с_платьюшками

ИГРЫ НЕ ВИДЕЛ, БЫЛ НА ФЕСТИВАЛЕ

« Игры не видел, был на фестивале. За фестиваль спасибо. Как будто побывал в компьютерной казуальной игрушке. Самое важное. Почувствовал себя динозавром, который видит астероид. Т.е. не тот, что через тыщу лет упадёт, а вот уже видящий его в атмосфере. Спасибо и за это ощущение. »

Одна из самых крупных игр за всю историю ролевого движения России (масштабнее была только РИ 2005 года «Ведьмак. Нечто большее» МГ «Лестница в небо» – 2708 участников). Игра по предыстории саги Джорджа Мартина «Песнь Льда и Пламени», о временах правления Таргариенов и восстании Чёрного пламени.

« Вот и состоялся самый амбициозный проект этого года! От этой игры я и, думаю, многие ожидали значительно меньшего, чем получилось в реальности. Лично я видел ролевую игру с элементами фестиваля, а не наоборот. В любой локации, в которой я оказывался, со мной играли и делали это красиво. Вся глобальная сюжетка, которую я видел, полностью вписывалась в мир и концепцию игры. Игроки и сюжетники не ушли в сторону и не сделали странного. Я ожидал, что перезамороженная экономика развалится к вечеру четверга и потом абсолютно вся игра будет зависеть от способности мастеров восстановить и пересчитать её. Но ничего подобного не произошло, она работала до самой последней минуты. Но всё равно, на мой взгляд правила по всему слишком сложны и не укладываются в голову одного человека, это мешало. Мастера сделали сложнейшее дело. Я прекрасно представляю до какой степени это было тяжело. Но у них получилось. »



Фотографии предоставлены мастерами игры



Эйре: Чужая земля

Мария Макарова (Руско ака Тигра),
Юлия Паламарчук (Ялини), Екатерина Зоря (Зэл),
Александр Паламарчук (Морлок), Ксения Жаркова (Агни),
Андрей Ковалёв (Крэйзи), Ольга Вершинская (Тайрэн),
Кирилл Денисенко (Кабан)

23-26 августа 2013 года
Украина, под Харьковом
Игра_в_лесу

150 УЧАСТНИКОВ

#игры_с_историей

#игры_с_литературой

#игры_с_культурными_кодами

ЧУВСТВУЕШЬ СЕБЯ АКТЁРОМ, КОТОРОМУ ВЫДАЛИ НЕ ТОТ СЦЕНАРИЙ

Ролевая игра «Эйре: Чужая земля» про ирландскую глубинку начала XX века.

«Городок Аллихис был, на мой взгляд, отличным образцом провинциального городка, в котором все друг друга знали (более–менее), где все страсти кипели в едином котле, где рядом ходили политические проблемы и личные драмы, кабацкие драки и тушение пожара всем миром дырявыми вёдрами и мисками.»

«Эйре: Чужая земля» была задумана как игра о столкновении различных мировоззрений и культур. В игре присутствовали три блока, два из которых крайне мало соприкасались – ирландский городок Аллихис начала двадцатого века, и мифическая Изнанка, страна Туата де Дананн, сидов, застывшая в своём Золотом веке, времени героев и битв. Третий же блок – самый немногочисленный – древние существа фоморы, аспекты стихий. Они активно взаимодействовали с обоими мирами.

«Кроме того, у нас были циклы, то есть одни и те же события и действия повторялись энное количество раз. Из цикла в цикл мы не запоминали произошедшие события, но запоминали эмоции, которые они вызывали. Так ДОЛЖНО было быть, а на самом деле... Это непередаваемое ощущение, когда ты знаешь (как игрок) и чувствуешь (как персонаж) что и как должно происходить, а всё происходит не совсем так. Воистину чувствуешь себя актёром в пьесе, которому нерадивый сценарист выдал не тот сценарий. За это отдельное спасибо фоморам, которые действительно были вне цикла и вели себя так, как будто они знают, что происходит и им это дико надоело. Это плавило мозг персонажу.»

Главной темой игры стала власть людей и сидов над своей судьбой, конфликт банального и небывалого. Мы ввели в игру много новых для Украины игротехнических задумок – например, сиды играли по «жёсткому сюжету», вынужденные совершать одни и те же поступки раз за разом. Их основной темой стал выбор между повторяющимся театром, и уничтожением привычных им правил жизни.

«...Когда задашь вопрос ты – что такое стихией быть, то я тебе отвечу, что это – быть свободным и бесстрашным, и знать, что значишь что–то только ты, и что твои желанья – это мир. Но плохо человеческий язык к подобным объяснениям приспособлен...»

У людей прежде всего много внимания уделялось мелким проблемам и конфликтам – игра в быт и провинциальные страсти, но с возможностью для каждого желающего найти приключений и проблем себе по душе. Фоморы же вели свою Игру, малопонятную всем остальным – игру в хаос и против прогресса.



Фотографии предоставлены мастерами игры



ТЕОРИЯ

Щербачев В. «Ролевые игры: бегство к себе»	220	Антипов Д. «Исторические ролевые игры как жанр»	268
Илиева А. «Культурные языки ролевой игры»	226	Федосеев А. «Ролевая игра, театр и партиципативное искусство»	272
Воробьева О. «Разбор полетов сезона 2013»	238	Боуман С. «Социальный конфликт в ролевых сообществах»	280
Воробьева О. «Устройство ролевой игры: взгляд антрополога»	248	Куркин И. «Метатеатр. Опыт применения ролевых игр в лагере «Нить Ариадны»	298
Тихонова А. «Тренды. «Дом, в котором...»	260		
Бочарова Л. «Восемь ролевых архетипов в роли мастера РИ»	262		

РОЛЕВЫЕ ИГРЫ: БЕГСТВО К СЕБЕ

Василий Щербачёв

Ролевые игры имеют солидную историю. Ни много ни мало, а сорок лет назад, в далеком 1974 году, Гэри Гайгакс вместе с Дэйвом Арнесоном, на базе варгейма Chainmail создали первую систему для настольных ролевых игр – легендарную Dungeons & Dragons. И уже в 1979 году на тогда ещё совсем юное хобби начались первые атаки. Несколько громких скандалов, прямо или косвенно связанных с ролевыми играми, а также активное раздувание проблемы усилиями жёлтой прессы сформировали образ занятия для чудаков, социальных дезадаптантов, маргиналов. На просторах России дело обстояло немногим лучше – особой истерии в газетах так и не поднялось, журналистам было о чём писать в пресловутые «лихие 90-е», когда ролевые игры здесь только зарождались и вставали на ноги. Тем не менее, репутация у ролевых игр до сих пор не самая лучшая. «Чудаки», «сектанты», «инфантилы», «эскаписты» – думаю, каждый ролевик слышал подобное. И мы привыкли защищаться от этого. Мы привыкли рассказывать и объяснять близким и всем вокруг, что это не плохо, не вредно и не более опасно, чем обычный турпоход или игра в футбол. «Золотые леса» ещё в двухтысячных публиковали советы юному ролевiku, как объяснить родителям, чем имен-

Мы привыкли рассказывать и объяснять близким и всем вокруг, что это не плохо, не вредно и не более опасно, чем обычный турпоход или игра в футбол.

но он увлекается, чтобы они не упрятали его в комнату с мягкими стенами. Наши западные «коллеги» пошли дальше – в конце 90-х был создан и поныне существует сайт The Escapist (www.theescapist.com), призванный защищать ролевые игры от агрессивного общественного мнения и подтасовки фактов.

Но что если в действительности ситуация обстоит несколько иначе? Можем ли мы позволить себе пойти дальше и сказать, что ролевые игры – это полезно? Являясь практикующим психологом, посвятив научному исследованию ролевых игр и ролевиков шесть лет, и, заканчивая кандидатскую диссертацию, я могу ответить однозначно – да, мы можем. В этой статье я попытаюсь с теоретических позиций психологии и психотерапии дать обоснование простому тезису: ролевые игры могут быть способом познания себя, работы над своими внутренними проблемами и источником личностных ресурсов.

Начать стоит с того, чем именно являются ролевые игры в глобальном смысле. Ответ тут прост и содержится в названии. Простите за тавтологию, но в первую очередь ролевая игра, неважно, словесная или живого действия – это игра.

Меняясь от эпохи к эпохе или передаваясь через тысячелетия в практически неизменном виде, игры сопровождают человечество на протяжении всей его истории.

Культуролог и исследователь игр Йохан Хёзинга в своей работе «Homo Ludens» постулировал: «Человеческая культура возникает и развивается в игре, как игра». Само понятие «игра» удивительно многозначно. Несмотря на то, что первая ассоциация обращает нас к инфантильному, детскому процессу, игра сопровождает нас в самых разных сферах жизни, от популярнейших видов спорта до тонких социальных взаимодействий. Определений у термина «игра» множество, но если их обобщить, то получится примерно следующее: игра – это предкультурный, но социальный и социализирующий процесс, отграниченный от обыденной жизни и, с другой стороны, снимающий многие границы и запреты.

#игры_с_психологией

По мне так дух захватывает от того, насколько могучий это процесс. Ограниченность во времени и пространстве, заданность метарамки игры правилами создает совершенно особое поле, в котором возможно всё. И это открывает безграничное число возможностей. Научить новому, переделать, «переиграть» старое, поставить смелый эксперимент, выразить то, что в обыденной жизни быть выражено по тем или иным причинам не может – всё это позволяют нам игры. Я подошёл к человеку, сжал кулаки и надавал ему тумаков – я хулиган и несу ответственность по закону. Я сделал всё то же самое, но на ринге, в цветастых трусах и перчатках – я победитель и, чем черт не шутит, чемпион. Дети неосознанно пользуются играми, примеряя на себя окружающую их действительность, учатся использовать то, что даёт им мир.

Ролевые же игры дают ещё одно, немного парадоксальное, преимущество: мы взрослые люди и мы знаем, что мы играем. То есть, приходить в игровое пространство мы можем осознанно.

И здесь мы вступаем на поле старой доброй психологии. Во многих подходах к описанию и воздействию на человеческую личность со-

Ролевые же игры дают ещё одно, немного парадоксальное, преимущество: мы взрослые люди и мы знаем, что мы играем. То есть, приходить в игровое пространство мы можем осознанно.

вершено особое место уделяется воображению и фантазиям. К примеру, в гештальт-терапии, эриксоновском гипнозе и аналитической психотерапии давно и прочно устоялось представление о спонтанных фантазийных образах как о попытках нашей психики решить некую внутреннюю проблему или конфликт. Я принципиально не буду углубляться в тонкости каждого из этих подходов – не о них идёт речь – но считаю нужным несколько подробнее объяснить, как это может работать.

Не секрет, что у человеческой психики кроме сознательной части, той самой, которую мы привыкли осознавать и воспринимать как своё «я», есть бессознательное – совокупность психических процессов, над которыми отсутствует субъективный контроль. Когда-то давно бессознательное рассматривалось как нечто тёмное и страшное, как источник неврозов и фобий. Сейчас большинство практикующих психотерапевтов смотрят на бессознательное несколько иначе. Можно сказать, что бессознательное – это часть нашей психики, не детерминированная логикой, не знающая рамок причины и следствия, существующая вне здесь и сейчас. Наше бессознательное не знает и не хочет знать ограничений. Оно ориентировано на выживание и адаптацию, оно может сделать любого человека невероятно эффективным. Единственная загвоздка в том, чтобы донести до бессознательного, что именно нам надо больше прочего в данный момент времени. Оно же здесь и сейчас не ограничено и занимается всем сразу. Разумеется, более важные вещи имеют больший приоритет. И когда с человеком случается некая проблема, наравне, да и помимо сознательных попыток найти решение, запускаются схожие процессы в бессознательном. Как сверхмощный компьютер, оно просчитывает ситуацию во всю мощь наших мыслительных способностей и предлагает нам ответы. Иногда они приходят к нам в виде ощущений, того, что мы называем интуицией. Но если проблема не решается немедленно или требует долгого анализа, чаще всего формой поиска ответов становятся именно наши фантазии и сны. Продолжая компьютерную аналогию, бессознательное – это код программы, а фантазии – её графическая оболочка.

Однако фантазирование как таковое редко ведёт к неким позитивным изменениям – его мало. Если вспомнить русскую классику, Илья Ильич Обломов достаточно часто предавался фантазиям и мечтам, но в его жизни это мало

что меняло. «Всё знаю, все понимаю, но силы и воли – нет», – говорил он, оставаясь на своём уютном диване.

Для того чтобы фантазийные образы работали, меняли что-то в нашей жизни, необходимо выпускать их наружу. Действовать. И это действие, выражающее фантазийный образ и то психическое напряжение, которое с ним связано, в психологии называется отреагированием. Отреагирование может быть очень разным: от творческого порыва до крика ярости или крушения стены кулаком – но одно остаётся общим: действие вызвано эмоциональным зарядом, оно происходит спонтанно и искренне. Я думаю, каждому ролевому знакомо ощущение игрового куража, когда действие идёт само собой, без раздумий и без планирования. Чаще всего именно такие моменты запоминаются как яркие, весёлые или, наоборот, напряжённые и важные. Отреагирование эмоций и образов, насыщенных эмоциями разряжает внутреннее напряжение, превращает его из мёртвого груза в активный и продуктивный поток. Разумеется, отреагирование возможно и в обыденной жизни. Собственно, мы ежедневно используем его, видимо выражая эмоции, но как быть с теми эмоциями и эмоциональными образами, которые являются для нас или социума запретными? У каждого человека есть темы, которых он стесняется, боится или просто считает абсурдными, равно как и в любом социуме

Может возникнуть закономерный вопрос: что это за диво дивное такое, если игрок, входя в роль, оказывается настолько не-собой, что ему эмоционально травмирующие ситуации не беда? Уж не пахнет ли здесь шизофренией?

всегда были и есть свои табу. Ролевые игры позволяют прикоснуться к таким закрытым темам благодаря метарамке игры.

«Это просто игра», – негласно подразумевается в ролевом процессе. «Это не я – это персонаж» – вариации на тему этой фразы слышал (и, чего уж там, говорил), я думаю, каждый из нас. Всё это составляет очень важный элемент ролевых игр – их безопасность. Человек, пришедший в игру, может сталкиваться с серьёзными, давящими и даже экзистенциальными реальностями, но он закован, как в рыцарские латы, в свою роль. Даже если что-то идёт не так, даже если события выходят из-под контроля, даже если всё плохо и кавалерия не придёт, то всё равно это пространство игры и происходят события с персонажем, а не с игроком. Разумеется, я не говорю

о том, что человек не может получить на ролевой игре неприятные эмоции. Может, и ещё как! Но одно дело – неприятные эмоции, а другое – эмоциональная травма. Всё же есть некоторая разница между изнасилованием по игре и изнасилованием в жизни. Более опытный ролевой игрок может возразить, прищурив свой олд-вай глаз, мол, знавал я одного такого, с которым на игре произошло, так он потом по жизни не мог терпеть ничего, что напоминало бы об этом. Не собираюсь спорить ни секунды – подобное действительно возможно, но при одном условии: если человек не вышел из роли. Пресловутый деролинг – это, между прочим, тоже защитный механизм, позволяющий удалить своё драгоценное эго из ситуации, где оно может неиллюзорно пострадать. Это как отдёргивание пальца от бока горячей кастрюли – рефлекс. Но если этот рефлекс подавить, заставить себя и вцепиться в роль всеми имеющимися когтями и присосками, действительно возникает опасность эмоционального вреда. Другой вариант такой опасности – когда человек на игру пришёл, в действии участвует, а роли у него нет. Себя он играет, а вернее, делает вид, что играет. Такой игрок подобен воину, сунувшемуся в первый ряд латников без щита и доспехов – все удары, что он пропускает, достаются ему и только ему, без посредников, сразу в брненное тело.

Может возникнуть закономерный вопрос: что это за диво дивное такое, если игрок, входя в роль, оказывается настолько не-собой, что ему эмоционально травмирующие ситуации не беда? Уж не пахнет ли здесь шизофренией? Подобные вопросы чаще всего возникают у людей, с ролевыми играми знакомыми по жёлтой прессе и испуганным дивным эльфам в лесопарках, но и ролевикам, бывает, приходится задуматься, что же это за зверь такой – вролинг?

Думаю, внешние проявления знакомы каждому. Вот придумал игрок Пётр себе персонажа, написал ему характер и биографию, приехал на полигон, надел антураж, может, добавил грим по необходимости, и вот, уже не игрок Петр перед нами, но его персонаж, во всём блеске и нищете. И походка другая, и манера говорить меняется, да и творит такое, чего от Петра ждать как-то странно. Но не только снаружи чудеса творятся. Внутри наш Пётр, юноша вполне психически здоровый и нравственно полноценный, тоже становится другим. И, вроде, помнит он, что на игре, осознает, что меч в руке текстолитовый, нерушимая стена за спиной

из нетканки, а гибнущие рядом товарищи в белых хайратниках уходят отдыхать в мертвятник, только вот бой действительно последний, а сдаться и впрямь хуже, чем умереть. И эмоций столько, что на двух Петров бы хватило и ещё чуть-чуть осталось. Так что же это такое? Магия? Сумасшествие? Инфантилизм? Мне кажется, что всё несколько сложнее. Это транс.

Могу себе представить поток ассоциаций, возникший у дочитавшего до этого места. Чтобы разрешить недопонимание, позволю себе небольшое отступление на тему того, что такое транс.

Когда мы входим в тот особый транс ролевой игры, который называется вролингом, именно наше бессознательное, получившее чуть больше свободы действия, позволяет нам поверить в невозможное.

По определению Кая Хоффмана транс – это ряд изменённых состояний сознания, а также функциональное состояние психики, связывающее и опосредующее сознательное и бессознательное психическое функционирование человека.

Ничего не понятно, но зловеще, верно? На самом деле всё просто: транс – это такие состояния (да-да, их больше одного вида), когда бессознательная часть нашей психики выступает вперёд чуть активней, чем обычно. Бессознательное, как известно, не сковано границами представлений о возможном и невозможном, социальными нормами и тому подобными ограничивающими элементами нашей жизни. Оно содержит в себе квинтэссенцию нашего воображения, в нём всё ещё жива восприимчивость, которая была нам присуща в детском возрасте. И когда мы входим в тот особый транс ролевой игры, который называется вролингом, именно наше бессознательное, получившее чуть больше свободы действия, позволяет нам поверить в невозможное. В то, что мы – это кто-то другой. Этот процесс вовсе не так прост. Роль конструируется быстро, буквально за первые минуты игры, даже если подготовка занимала месяцы. Чем более продумана роль, тем более точно совпадение с тем, что игрок хотел изначально и тем, что у него выходит непосредственно на игре,

Идеальная Ролевая Игра, о которой остаётся лишь вздохнуть, не прерывается ни на секунду.

но в любом случае остаётся некоторый элемент спонтанности. Бессознательное получает запрос: «Хочу быть тем-то и тем-то» – и реализует его, в зависимости от тех возможностей, которые имеются. Американский врач и психотерапевт Мильтон

Эрикссон, создатель так называемого недирижерского гипноза, писал о том, что любой транс сам по себе терапевтичен. Когда человек оказывается в транс, не так важно, что с ним происходит, в любом случае бессознательное начинает использовать имеющиеся ресурсы для того, чтобы решить те или иные проблемы, сделать его лучше, счастливее, адаптивнее. Разумеется, возможности бессознательного ограничены, хоть и очень широки. Оно не может исправить сразу всё и берётся за самое актуальное. Чаще всего в случае транс ролевых игр самое актуальное – это та тематика игры, которую игрок в своём разуме связывает с персонажем. Часто мы даже не задумываемся о том, что персонажи, которых мы играем, неплохо отражают нашу психологическую проблематику. Мало кто из ролевиков думает: «Для меня является проблемной тема социального отвержения, поэтому я создам роль изгоя, дабы проработать стратегии совладания с данной ситуацией». Но вполне возможно, что многие думают нечто вроде «я хочу поиграть того, кто против всех, кто один стоит против целого мира. Посмотрим, как я это выдержу». И его бессознательное получает запрос. И использует созданный фантазийный образ персонажа, который игрок отреагирует в безопасной метарамке ролевой игры. Здесь, кстати, следует сделать важное замечание. Согласно базовым принципам использования гипноза, трансное состояние не должно резко прерываться, напротив, его должно поддерживать по мере его течения. В нашем случае поддержание вролинга происходит через непрерывность реальности игры. Идеальная Ролевая Игра, о которой остаётся лишь вздохнуть, не прерывается ни на секунду. Всё действие идёт в игре, моделирование максимально приближено к реальности моделируемых действий, погружение не прерывается посторонними факторами. На практике подобное, конечно, недостижимо, но если игра прерывается не слишком часто, не слишком грубо и не слишком надолго, то адаптивности психики среднего игрока хватает для того, чтобы плавно миновать возникающие моменты прерываний. И если всё идёт именно так (то есть если мастера делают своё дело действительно хорошо), возникает та самая магия ролевой игры. Человек в транс способен на многое, а уж когда он такой не один, рациональной реальности волей-неволей приходится отступить в сторону, дав дорогу немыслимым совпадениям, неожиданным поворотам и чудесным случайностям. Бытует

мнение, что ролевики уходят в свои роли от реальности и своих проблем. Что ж, возможно, хоть это и не бесспорное высказывание, но, на мой взгляд, гораздо важнее не то, от чего мы уходим, а то, куда при этом идем. Ответ содержится в названии этой статьи – мы идём к себе. Спросите любого хорошего писателя или актёра, можно ли создать образ персонажа, который совершенно чужд и далек от своего автора. Бьюсь об заклад, ответ будет отрицательным. Любой персонаж вырастает из нас. Мой персонаж – это я, по другим углом зрения, в ином преломлении или с альтернативной точки зрения. Если сравнить личность со слоёным тортом, то роль – это всё тот же торт, в котором слои поменяли местами, а сверху добавили несколько кремowych цветов. И часто так получается, что те слои, что оказываются снаружи, на первом плане, это те слои, которых мы в себе не знаем или знаем хуже, чем те, которые мы обычно носим наверху. Ведь в обыденной жизни то, что снаружи, формируется под влиянием окружающей социальной реальности – её запросов, ожиданий и воздействий на нас. Ролевые игры позволяют на некоторое время отодвинуть это в фон и встретить того себя, который в повседневной жизни оказывается незаслуженно лишен внимания. В каждом из нас есть и король, и убийца, и чудовище, и воин, и предатель, и ге-

Ролевая игра – это в первую очередь творчество, которое не может не облагораживать человека, не вести его к чему-то большему. В конце концов, если мы путешествуем в волшебные страны, значит, в нашем сердце есть ключи от них, верно?

рой. Ролевые игры позволяют выпустить все эти «Я» на волю и посмотреть, что получится. Разумеется, это не единственный способ, но он есть и он хорош. Он позволяет узнать разные аспекты себя, изучить их в достаточно безопасной обстановке и, я верю в это, значительно упрощает использование их в дальнейшем.

Этот последний подарок ролевых игр требует бережного отношения и особенного подхода. Это преимущество из тех, что нужно взять самостоятельно, приложив некоторые усилия. Ролевые игры дают нам массу опыта и ресурсов, но, чтобы извлечь из них конкретную и живую пользу, нужно это богатство собрать, обобщить и *интегрировать* в глобальную совокупность нашего жизненного опыта. Первым шагом в этом важном завершающем процессе является выход из роли. То, что происходило на игре, происходило с пер-

сонажем, но игрок – это всё же чуть больше, чем его персонаж. Наши персонажи – это мы, но мы не заканчиваемся на наших персонажах. Когда после игры ролевики с огнём в глазах рассказывают о том, что было, когда в какой-то момент перебиваются все шероховатости и ошибки игры, когда игроки возвращаются с игры в обычную жизнь и вынуждены встраиваться в неё заново, – всё это время идут важные процессы выхода из роли и осмысления ролевого опыта. Если они проходят полноценно и завершённо, то полученные на игре опыт и ресурсы готовы к тому, чтобы быть успешно интегрированными. Для того чтобы это случилось, игровой опыт должен быть заново осмыслен. Часто этому помогает написание отчёта, «игроцкого» или «персонажного». Форма здесь не столь важна – важно подвести определённый итог. Что случилось на игре важного? Что было неожиданно? Как поменялся персонаж в процессе? Что я как игрок и человек вынес из этого? Задать себе эти вопросы может быть особенно полезно, когда страсти уже отгремели, но послевкусие игры ещё держится на губах.

Резюмируя всё вышесказанное, можно сказать, что ключом к полезной ролевой игре, не только приносящей удовольствие, но и обучающей, а то и лечащей, является следующая примерная схема:

1. выбор острой, проблемной или просто интересной темы;
2. создание персонажа, отвечающего этой теме и вызывающего эмоциональный отклик;
3. прописывание биографии и характера персонажа, подбор антуража;
4. в ролинг и старт игры;
5. плавный ход игры, с как можно меньшим количеством деролинговых моментов;
6. завершение игры;
7. деролинг;
8. получение и выдача обратной связи;
9. обобщение и интеграция ролевого опыта.

В завершение хочется поделиться одной из методик деролинга. Ясное дело, каждый ролевик делает это по-своему: кому-то достаточно снять антураж, а кто-то проводит длинные и сложные процедуры. Данная методика создана и применяется в психотерапевтическом подходе под названием «психодрама». Она выглядит так: игрок встаёт перед зеркалом и, глядя в него, произносит следующий текст: «Дорогой (имя персонажа), я, (имя игрока) благодарю тебя

за этот опыт. Мне особенно понравилось в тебе (те качества и/или действия персонажа, которые действительно нравятся), я желаю тебе (список пожеланий персонажу) и я обещаю тебе (написать отчёт? найти изображение, соответствующее персонажу? что-то ещё в этом роде?). Ты – часть меня, а я – это ты. Когда ты мне понадобишься, я позову тебя. А сейчас я прощаюсь с тобой. Всего тебе доброго».

Формула может меняться от случая к случаю и от персонажа к персонажу, но в ней обяза-

тельно должен присутствовать элемент обращения игрока к персонажу и прощание на данный конкретный момент времени. Здесь, равно как и в вышеприведённой схеме, не стоит бояться экспериментировать и импровизировать. Ролевая игра – это в первую очередь творчество, которое не может не облагораживать человека, не вести его к чему-то большему. В конце концов, если мы путешествуем в волшебные страны, значит, в нашем сердце есть ключи от них, верно?

Литература

- Хейзенга И. *Homo ludens. Статьи по истории культуры.* – М.: Прогресс – Традиция, 1997.

КУЛЬТУРНЫЕ ЯЗЫКИ РОЛЕВОЙ ИГРЫ

Ангелина Илиева

Ангелина Илиева (Ph.D.) – исследователь Института этнологии и фольклора при Этнографическом музее Болгарской академии наук. Ангелина изучает ролевые игры с 2008 года и сейчас пишет книгу о болгарской ролевой культуре. Данная статья с оригинальным названием «Cultural Languages of Role-Playing» вышла в четвертом номере единственного на данный момент англоязычного рецензируемого международного журнала о ролевых играх «International Journal of Role-Playing», выпускаемого в Финляндии и собирающего как научные, так и прикладные статьи о ролевых играх по всему миру. Сайт журнала: www.journalofroleplaying.org

Изучение игр сосредоточено на их интерактивной природе; по сути, само словосочетание «интерактивные игры» тавтологично (Mauga, 2008). Игра осуществляется через коммуникацию: взаимодействие невозможно без обмена информацией, прямого или опосредованного техникой, синхронного или разнесенного по времени, между игроками или между игроком и интерфейсом. В зависимости от типа и дизайна игры взаимодействие может быть богатым или ограниченным (см. напр. Manninen, 2003) – смотря по тому, является ли коммуникация сложной и многоканальной или упрощенной. Природа взаимодействия и особенности коммуникации определяют специфику среды (medium), а также возможные формы отыгрыша в системе ролевых игр.

Ролевые игры (настольные и живого действия) включают совместную работу игроков в процессе взаимодействия в реальном времени лицом к лицу, в синхронной и непосредственной коммуникации. В настольных РИ взаимодействие по большей части вербальное, а доминирующий канал передачи – спонтанная устная речь. Гэри Алан Файн впервые отметил, что «поскольку игровой мир основан на совместном, разделенном (shared) опыте, он должен конструироваться путем коммуникации» (1983). В процессе игровой коммуникации участники имеют возможность использовать все инструменты для выражения мыс-

лей, эмоций и образов в процессе разыгрывания их «совместной фантазии». Шон Хендрикс (2006) считает, что язык одновременно является средством как конструирования воображаемого игрового мира, так и включения в него участников. Он изучает разнообразные «стратегии включения в дискурс»: использование местоимений первого лица (я, мы) для размытия игрока персонажем; использование общеизвестных культурных отсылок для усиления совместного видения игрового мира и уменьшения вариативности толкований; использование характерных данному сеттингу языковых форм для усиления вовлеченности в игру. Таким образом происходит как бы присвоение игрового мира. Сравнительное исследование под руководством Тихсена (2006) показывает, что необходимость представлять себе и описывать игровой мир при помощи слов в настольной ролевой игре способствует большей погруженности, чем в компьютерных ролевых играх, где игроки дистанцируются от игрового виртуального мира.

На более абстрактном уровне Монтола (2008) разделяет «игровой мир» как совместную конструкцию и «диегезис» как субъективное прочтение и интерпретацию игрового мира, дополненные имплицитными идеями и чувствами. Он вводит тонкое, но важное различие между интрасубъективным и интрасубъективным аспектами в творческом процессе ролевой игры. Далее он описывает взаимосвязи между двумя

#игры_с_культурными_кодами

сторонами коммуникативной системы – межличностной и личностной – как площадку для трех базовых действий: интерпретации, адаптации и коммуникации. Таким образом, «выдуманный мир или правда о том, что существует в выдуманном мире» (Montola, 2003) – сущности неясные и нестабильные, но являющиеся (по крайней мере, частично) совместным пониманием, достигнутым в сложном и неочевидном процессе переговоров и (не) согласий. Как подчеркнул Кристиан Банков (2008), истина – не часть вещей самих по себе; истина требует утверждения, а это уже дискурс. Игровой мир и диегезис – не только дискурсивные конструкты, они еще подвержены трансформациям вследствие дискурсивной деятельности игроков.

Данное исследование фокусируется на interpersonal аспектах самого, пожалуй, сложного и плохо поддающегося генерализации и анализу игрового взаимодействия – ролевой игры живого действия. В таких ролевых играх коммуникация имеет гетерогенную природу, а взаимодействие многоканально. Визуальные сообщения, состоящие из цвета и формы, дополняют вербальное и паралингвистическое (такое, как интонация, громкость и др.) взаимодействие. Игроки могут даже общаться только при помощи жестов или выражать свои мысли песней и танцем (см. напр. Федосеев и Кургузова, 2012). Организация пространства, антураж и декорации, а также их интерпретация и использование – также часть коммуникативного обмена. Порождаемые сообщения (или тексты) имеют не только словесную природу. Их необходимо рассматривать в более широком семиотическом контексте: жесты и положение тела, восклицания, песни, музыка и танцы, костюмы, изображения, различные предметы и их использование. Лотман (1980) назвал бы это семиотическим ансамблем.

В этом сложном коммуникативном процессе язык – не просто инструмент взаимодействия. Язык ролевой игры – не внешний слой на самой вер-

хушке процесса ролевой игры. Каждое игровое взаимодействие в своей коммуникативной форме – это языковое взаимодействие. Тем не менее, язык ролевой игры отличается от повседневного языка, потому что миры, создаваемые на игре – не отражение и не расширение повседневного мира: это миры выдуманные. Суть ролевой игры лежит в попытке побыть кем-то еще, и /или в другом месте, и /или в другое время. Часто это приводит к необходимости создать мир, совершенно отличающийся от повседневного. Знания о таком мире лежат за пределами «бытовой» памяти и недоступны в повседневном опыте игроков. В процессе создания выдуманных сущностей повседневный язык не так важен. Поскольку на ролевой игре временные миры поставлены поверх мира повседневности (Stenros 2010), их дискурсивная манифестация должна включать семиотические суперструктуры, надстроенные над естественным языком.

Постановка проблемы

Многочисленные исследователи ролевых игр обсуждают привычку игроков встраивать в процесс взаимодействия элементы разных культурных систем. В своей хрестоматийной работе «Совместная фантазия» Г.А. Файн (1983) утверждает: «Каждая группа игроков интерпретирует, определяет и преобразует известные ей культурные элементы в культурную схему воображаемого общества». Игроки не создают мир целиком и полностью из собственного воображения; напротив, они формируют и добавляют дополнительный уровень значения к тому культурному материалу, который есть в их фоновых знаниях. Игроки используют культуру, чтобы наполнить смыслом игровые события и создать новые значимые события; таким образом, каждая группа игроков – это интерпретатор более широкой культуры того общества, в котором эта группа существует (там же). Дениэл МакКей (2001) утверждает, что такие культурные элементы – это кирпичики ролевой игры. Для создания

персонажа может быть использовано все от повседневного общения до запоминающихся образов, почерпнутых из искусства. Известные цитаты, литературные сюжетные ходы, сцены из фильмов, потеряв контекст, хранятся в памяти игрока как «художественные блоки». Каждый раз отыгрыш может быть как сознательным использованием этого запаса, так и неосознанным повторением. Потеряв свой первоначальный контекст, «художественные блоки» начинают функционировать как кирпичики поведения персонажа – нереального поведения в нереальном окружении – и являются основной частью игры (там же). Сара Линн Боуман (2010) также утверждает, что сюжеты ролевой игры «часто вырастают из глубоких архетипических символов, выращенных совместным человеческим опытом».

Данная работа рассматривает связь между ролевой игрой как культурной системой и культурным контекстом, в котором она существует, путем анализа культурного материала, включенного в процесс

Данная работа рассматривает связь между ролевой игрой как культурной системой и культурным контекстом, в котором она существует, путем анализа культурного материала, включенного в процесс ролевой игры.

ролевой игры. На конкретных примерах мы разберем включение различных «культурных элементов» в игровую коммуникацию. Также мы разберем абстрактные системы элементов и правила их использования в процессе коммуникации, например, в качестве языков. Основное внимание будет направлено не столько на элементы сами по себе или на их происхождение, а скорее на их интерпретацию внутри конкретной коммуникативной ситуации, их семантические связи в создании новых смыслов. Исследуется не только речевое поведение, но вся совокупность многоканальной коммуникации, поскольку, как сказал Франс Майр (2008), «при изучении игр важно искать смысл не только в словах, но и в действиях и образах».

Ключевые идеи и методы

Под влиянием работ датского лингвиста Луи Ельмслева о первичном (прямом, денотативном) и вторичном (фигуральном, метафорическом, коннотативном) употреблении слов и выражений, Ролан Барт (1972) и Юрий Лотман (1970) независимо друг

от друга пришли к понятию вторичной семиотической системы. Согласно этой идее, на вершине языка – базовой семиотической системы, при помощи которой мы общаемся – надстроена дополнительная, более–менее взаимосогласованная система значений, служащая для организации и выражения нашего социального опыта. В заключении к своим «Мифологикам» Барт определяет миф как семиотическую систему второго порядка (*systeme semiologique second*), в которой различный первичный материал (язык как таковой, фотография, живопись, ритуалы, артефакты и проч.) используется как вторичный язык для выражения дополнительных значений.

Эта идея также пронизывает работы Юрия Лотмана по культурной семиотике. Лотман рассматривает культуру как информацию, которая собирается, хранится и передается каждым человеческим сообществом из поколения в поколение. Культура есть собрание текстов, хранимых коллективной памятью; культура – это коммуникативная система обмена текстами по различным каналам; культура – это механизм создания текстов, а тексты – реализация культуры (Лотман и Успенский, 1978). Все тексты культуры могут быть прочитаны и поняты при помощи культурных кодов, которые являются основаниями различных «культурных языков». Каждый текст может рассматриваться как единичный текст с единственным кодом, и одновременно – как совокупность текстов, соотношенных с совокупностью кодов (Лотман, 1967). Лотман уделяет особое внимание искусству и «языкам» литературы, театра, кино, живописи, музыки как системам для передачи определенной художественной информации, которые напоминают естественный язык, однако более сложны, поскольку надстроены над ним, и образуют вторичную моделирующую систему (Лотман, 1970, 2002).

Однако «язык» и «код» не синонимичны:

«Термин “код” несёт представление о структуре только что созданной, искусственной и введенной мгновенной договоренностью. Код не подразумевает истории, то есть психологически он ориентирует нас на искусственный язык, который и предполагается идеальной моделью языка вообще. “Язык” же бессознательно вызывает у нас представление об исторической протяженности существования. Язык – это код плюс его история» (Lotman 2009)¹.

¹Цитата в русском переводе статьи приводится по изданию: Лотман М.Ю. Семиосфера. С–Пб: «Искусство–С–Пб», 2000. В оригинале цитата была взята из американского издания перевода на английский работы Лотмана «Культура и взрыв» (см. список литературы) – прим. перев.

Если язык состоит из кода и его истории, то дискуссия о «культурных» языках должна включать идею культуры как памяти. В своей эпохальной работе «О семиотическом механизме культуры» (1978) Лотман и Успенский определяют культуру как неунаследованную коллективную память сообщества. Культура – это механизм сохранения информации в сознании сообщества. Долговечность текстов формирует иерархию внутри культуры, которая обычно определяется как иерархия ценностей. Тексты, признанные наиболее ценными – самые долговечные: это панхроничные (т.е. вневременные) тексты. Алейда Ассман (2008) последовательно различает два типа памяти: более активную, в которой сохраняется прошлое как настоящее, и более пассивную, которая относится к прошлому как прошлому. Активно циркулирующую память она называет каноном, а пассивно сохраняемую – архивом. Ян Ассманн (1995, 2008) в своих работах вводит другое противопоставление – между двумя способами запоминания: коммуникативная память и культурная память, которую он иллюстрирует метафорой «текучего» и «твёрдого» состояния коллективной памяти. Коммуникативная память не формализована и не стабилизирована какими-либо формами материальной символизации; она диффузна и существует в повседневном взаимодействии. Культурная память характеризуется дистанцированием от повседневности; она передаётся через тексты, знаки, танцы, ритуалы и различного рода представления; у нее есть «стабильная» форма для сохранения объективации или кристаллизации передаваемого значения.

Ролевая игра живого действия создает семиотическую систему второго порядка, что следует из самой природы «игры-притворства» (*make-believe*). Она берет широкое поле сырого семиотического материала (слова и фразы, позы и жесты, ритмы и мелодии, символы и изображения) и моделирует его, приписывая им дополнительный, второй смысл в процессе отыгрыша персонажа. Такая система характеризуется смешением двух черт: «театральности» и «интерактивности». Театральность – фундаментальная семиотическая черта драматических представлений; её определение базируется на наблюдении, что все театральные знаки функционируют как знаки знаков. На сцене корона и кольцо – не символы королевской власти: они – знаки символов королевской власти, точно так же, как царственные жесты актера, играющего короля.

Театральные знаки демонстрируют подвижность (т.е. они все взаимозаменяемы) и многофункциональность. К примеру, дождь можно обозначить звуком, декорациями или словами: шумом дождя, падающими каплями, открытым зонтом или просто сказав: «Дождь пошёл»; стул может использоваться не только как знак для стула, но также как знак горы, лестницы, машины или спящего ребенка. Каждый театральный знак может выполнять множественные функции для создания широкого разнообразия значений (Fisher–Lichte, 1992). Подобно театральному представлению, в ролевой игре живого действия «каждый объект физического пространства и каждое действие выступает в качестве знака» (Loponen и Montola, 2004), но принципиальная разница здесь в том, что они вовлечены в «цикл создания и потребления» (Sandberg, 2004), т.е. в процесс создания смыслов в непосредственном взаимодействии. Участники ролевой игры чаще играют активные роли собеседников, нежели позиции актёров–зрителей. Значение каждого сообщения в ролевой игре создается при помощи коммуникации участников в совместном разыгрывании конкретной ситуации.

Интерпретация ролевой игры как вторичной моделирующей системы позволяет нам избежать двух потенциально редуccionистских замечаний. Первое состоит в том, что включение разнообразного культурного материала в процесс коммуникации – скорее отсылка, «цитата», сохраняющая нетронутой первоначальное значение. Рассмотрение ролевой игры как моделирующей системы позволяет нам расценивать культурные элементы в ней как язык, абстрактный набор знаков, использование которых подчас ненамеренно, часто импровизационно и вызвано конкретной ситуацией. Значение этих знаков не предустановлено, а совместно конструируется участниками в дискурсе ролевой игры. Второе замечание касается того, что происхождение этих элементов как правило берет начало только в конкретных текстах и жанрах популярной культуры, как, к примеру, D&D, фэнтези или научная фантастика. Заимствование элементов, которые могут использоваться в качестве кодов в ролевом взаимодействии, на самом деле может происходить из огромного разнообразия знаковых систем, к которым у игрока есть доступ. Таким образом, мы будем рассматривать это под общим термином культурных кодов, культурной памяти и культурных представлений об идентичности.

Случаи, которые мы разберем, названные сценами, взяты из болгарских ролевых игр живого дей-

ствия. Они были задокументированы в ходе полевой работы при помощи качественных этнографических методов (включенное наблюдение, аудио- и видео-фиксация). Данный подход основан на этнометодологии (Garfinkel, 1967) и на этнографии речи (Hymes, 1974). Задача этих подходов – рассмотреть, как люди взаимодействуют и поддерживают социальные контакты, а также как они используют язык для создания и поддержания реальности. Важно отметить здесь методологическую особенность: хотя интерпретация исследователя в общем случае проверялась в обсуждениях с участниками после игры (особенно в сцене 2), всё ещё остаётся немалая доля субъективного взгляда исследователя. Возможны и другие интерпретации, для этого достаточно знать болгарский язык и болгарскую ролевую культуру.

Анализ трех выбранных случаев был проведен на разных уровнях. Аналитический подход базируется на исследовании дискурсивных макроструктур Теуна ван Дейка – семантические или понятийные структуры, которые организуют частные микроструктуры дискурса, взаимодействия и происходящих при этом когнитивных процессов (см. напр. Van Dijk, 1980). В первой сцене взаимодействие между двумя игроками рассматривается как последовательность коммуникативных актов, т.е. как нарративная макроструктура (Van Dijk, 1976). Во второй сцене вся ролевая игра

Эйрик Фатланд пишет об «огромном наборе культурных идей», усвоенных личным опытом, из книг, игр или фильмов, которые вместе служат как бы хранилищем знаний, из которых ролевой игрок черпает паттерны для импровизации.

рассматривается как глобальное коммуникативное событие, поскольку две стороны коммуникативного процесса – это две группы (макроучастники): мастера и игроки. В третьей сцене мы спустимся на уровень ниже, к разговорному анализу, однако внесем в анализ еще одно понятие: контекстные модели как субъективные репрезентации социальных ситуаций (Van Dijk, 2007): «Контекстные модели стратегически контролируют дискурсивный процесс, так что дискурс порождается и воспринимается как адекватный в данной коммуникативной ситуации. Это значит, что всё, что в дискурсе может варьироваться, может поэтому контролироваться контекстными моделями: дейктические выражения, формулы вежливости, стиль, риторические структуры, речевые акты и так далее».

Сцена первая: маг и дракон

На краю полигона в густом лесу группа игроков натывается на девушку-игротехника. Игротехник одета в ярко-красное платье с такими же ярко-красными бусами и лентами. Она ведёт себя агрессивно, шипит и пытается отпугнуть игроков. Она успокаивается, только увидев перед собой одного из игроков этой группы – с посохом и подвесками из кожи, дерева и ракушек. Начало встречи посвящено представлению: эти двое представляются друг другу как Маг и Дракон. Дракон разговаривает ритмично, странными фразами, напоминающими поэтические. Маг раскрывает свою цель: ему необходимо пройти через Врата в Иной мир, но для этого ему нужен свиток с магическими рунами. Дракон держит в руках свиток, но намерен отдать его только если Маг расскажет о мире людей или найдет способ развлечь Дракона. Маг принимает вызов и решает спеть Дракону фольклорную песню. Дракон одобряет песню и представление и отдает свиток Магу. Маг благодарит Дракона, тот желает ему удачи, и все расходятся.

Эйрик Фатланд (2006) пишет об «огромном наборе культурных идей», усвоенных личным опытом, из книг, игр или фильмов, которые вместе служат как бы хранилищем знаний, из которых ролевой игрок черпает паттерны для импровизации. Фатланд определяет эти паттерны как «коды взаимодействия» и делит некоторые из них на два типа: конвенциональные коды (конвенции жанра, конвенции ситуации, конвенции ролевой сцены) и коды дизайна (спонтанная речь, язык тела, стереотипные характеры и сюжеты, этикет и социальные ритуалы). В вышеописанной сцене можно вычленил некоторые из указанных кодов взаимодействия: например, правило, что с драконом могут общаться только маги, что является конвенцией «высокого» фэнтези, знакомого нам по «Волшебнику Земноморья» Урсулы ле Гуин; встреча участников начинается с представления и заканчивается прощанием – два обязательных пункта социального этикета; желание игроков пообщаться с драконом обусловлено конвенцией болгарских ролевых игр, что игротехники нужны игрокам как источник информации и артефактов.

Ещё даже до начала словесного взаимодействия два игрока при помощи кодов цвета, аксессуаров и поведения продемонстрировали друг другу, кто они. Созданный визуальный текст имеет полностью художественный денотат: один игрок опознает другого только силой культурных конвенций. Красный символизирует огонь,

а драконы – огненные создания; они змеи, и поэтому шипят; посох и подвески – обычная принадлежность магов, и так далее. В процессе словесного взаимодействия игроков устанавливается особенный «песенный» язык: с одной стороны, странная ритмизованная речь Дракона, похожая на речь волшебных существ из болгарских сказок (Parpoulova 1978); с другой – выбор Мага, какую песню спеть, чтобы рассказать о жизни людей.

Путем активного привлечения разнородной культурной информации и соединения её вместе для порождения смыслов, ролевые игроки помещают свою микро–культуру в границы культурной семиосферы.

Текст, вырастающий из этого «песенного» языка – сам по себе комплексный знак: знак необычности коммуникации, магического взаимодействия. Он базируется на общем мифологическом представлении: можно сказать, что пресуппозиция этого взаимодействия – мифологический код, согласно которому нужна магия, чтобы пересечь границу в Потустороннее, а на краю мира обитают странные создания вроде драконов. В этом отдаленном пространстве Дракон охраняет ворота в Иной мир; он чужд людям, как и они ему, и вот почему он хочет услышать о них рассказ. Маг в этой истории – медиатор, посредник между миром людей и мифологических существ. Сюжет следует известной линии – нарративному коду волшебной сказки: Дракон является волшебным помощником и вручает герою магический предмет, но сначала испытывает героя; Маг же должен выполнить задание, пройти проверку и тем самым заслужить магический предмет. Это функции XII, XIII и XIV согласно схеме Владимира Проппа «Морфология волшебной сказки» (1968). Участники достигают полного согласия: взаимодействие проходит успешно. Отдельные элементы эклектично соединяются: семиотический материал различной природы свободно заимствуется и структурируется. Заимствование не произвольно, а следует схеме «встреча с драконом» – собеседники договариваются по поводу каждого культурного фрагмента, который может прийти им в голову, содержащего интерпретацию данной темы: литература фэнтези, ролевые игры, мифология и фольклор. Ролевые игры превращаются в среду для существования и воспроизведения унаследованной культурной информации, известной из разных культурных источников, но общей для всех участников конкретной коммуникативной ситуации. Коммуникация происходит на двух уровнях: на конкретном, между

собеседниками, и на абстрактном, между различными текстами внутри культуры, а также между разными культурами – «разными» в том смысле, который Лотман дал относительно типологии культур: отдаленными в пространстве и /или во времени. Приемлем любой элемент мозаики с точки зрения участников, пытающихся достичь своих целей – если они понятны собеседнику. Более того, из-за напряжения в каждой созданной синтагматической связке коммуникация гарантированно происходит здесь и сейчас, как спонтанный диалог и совместное создание новых смыслов, а не как набор монологов, подходящих друг к другу и создающих смысл заранее предписанным образом.

Взаимодействие игроков – полная импровизация, а их участие в ситуации – спонтанное, прямой ответ на действия партнера. Повествовательный жанр, создаваемый ими совместно, легко узнается – это фэнтези. Возможно, поэтому он содержит архетипы, созданные волшебными сказками и мифологией (см. также Bowman, 2010). Так же легко эпизод может быть опознан как часть болгарской ролевой культуры – не только благодаря языку взаимодействия, но также из-за включения элементов местного фольклора. Путем активного привлечения разнородной культурной информации и соединения её вместе для порождения смыслов, ролевые игроки помещают свою микро–культуру в границы культурной семиосферы (Лотман, 2005) – область более активного порождения смыслов. Глобальный феномен, включивший в себя как традиции популярных литературных жанров (например, фэнтези), так и черты североамериканской ролевой культуры, «формируют креолизацию семиотических структур». Опираясь на постулаты Лотмана, мы знаем, что такие связи не образуются механически; это всегда – интерпретация, порождающая новые смыслы. Порождение воображаемых миров возможно только в процессе интерпретации, потому что даже самый небывалый мир всегда создается при помощи языков, очень похожих на наши.

Сцена вторая: маски и загадки

Ярко освещенный зал, играет струнный оркестр. В конце зала восседает хозяин бала, дон Дельгадо. По сторонам от него стоят два его таинственных спутника: высокий мужчина в цилиндре и красивая девушка. Третий спутник стоит у двери зала и просит гостей предъявить приглашения и назвать свое имя и титул. После он громко возвещает

об их прибытии. Гости входят в зал и терпеливо ждут своей очереди быть представленными хозяину. Все одеты в вечерние наряды, на всех маски. Дон Дельгадо радушно приветствует гостей, целует руку дамам, но ни на миг не поднимается с кресла. Его высокий компаньон снова и снова повторяет один и тот же комплимент: «Мы в восхищении», «Дон в восхищении», «Она в восхищении», «Мы все в восхищении».

Для любителей булгаковского романа «Мастер и Маргарита», принимавших участие в ролевой игре «Весенний бал дон Дельгадо», всего описанного начала игры – и комплиментов, и имен трех таинственных спутников – Азazelло, Коровьева и Бегамота – достаточно, чтобы начать вести себя крайне осторожно и избежать взаимодействия с теми, кто играет хозяев бала. Остальных ожидают гораздо менее приятные вещи.

Через пару часов после начала хозяин Дельгадо объявляет небольшое представление – кукольный театр – для развлечения гостей. Это привлекает особенное внимание любителей «Гамлета». Кукольное представление повествует в стихах, как юный дон Дельгадо, очень похожий на персонажа Дюма графа Монте-Кристо, был обвинен и осужден, так что лишился невесты. Представление вызвало агрессивную реакцию гостей, узнавших в ней себя.

В течение игры жизнь каждого персонажа зависела от того, поймет ли гость, что их радушный хозяин продал душу Князю Тьмы – то есть, смогут ли они проследить диалог между двумя текстами – булгаковским романом и «Фаустом» Гёте – а также

Построение ролевой игры включает в себя элементы из произведений европейского литературного канона. Предполагается, что каждый элемент несет конкретное значение, вызывая у игрока определенную реакцию. Вместе эти элементы формируют определенный литературный код, собранный из знаков, которые мы, в духе игры, назовем масками.

от того, смогут ли они при помощи особого шифра найти и разрушить скрепленный кровью договор. Чтобы восстановить шифр, собранный из библейских отсылок, гостям необходимо разгадать загадку: «Что очень высокое, но одновременно низкое?»

Построение ролевой игры включает в себя элементы из произведений европейского литературного канона. Предполагается, что каждый элемент несет конкретное значение, вызывая у игрока определенную реакцию. Вместе эти элементы формируют определенный литературный код, собранный из знаков, которые мы, в духе игры, назовем масками. В этом случае созда-

тель полагается большей частью на способность участников строить ассоциативные связи – ассоциировать, что является самой свободной формой кодирования. Встраивание декодирующих инструментов, направляющих процессы интерпретации во множество разных сторон, заставляют игроков выбирать из множества взаимно противоречивых ожиданий.

Социально-романтическая коллизия, она же маска «Граф Монте-Кристо», ассоциативно связана с ожиданием мести, но в то же время исключает присутствие «сверхъестественных» персонажей и событий. Обнаружение, что три спутника хозяина – это демоны, или маски «Мастера и Маргариты», создает ожидание конфликта Добра и Зла, включающего этический выбор. Однако публичное обнародование прошлых грехов, представленных в стихах, или маска «Гамлет», заставляет задуматься, являются ли определенными разделительные линии конфликта. Литературный код приносит с собой сеть (кон)текстуальных связей: каждый элемент интерпретируется в контексте не только игры, но и того текста, откуда он взят. Выбор именно этих работ неслучаен: классика всегда многократно интерпретируется, и каждый элемент в ней – это знак, богатый коннотациями.

Литературные ассоциации – это «элемент загадки», решение которой является игровым аспектом данной ролевой игры, которая первоначально заявлялась как «светский раут». Это игра ума: для создателей – о загадывании загадок, для игроков – о поиске ответов, которые намеренно сложны и устойчивы к упрощенной и недвусмысленной интерпретации. Многочисленность прочтений, их противоречие друг другу, недостоверность интерпретации создает и поддерживает напряжение до тех пор, пока не «спадут маски» и всё не прояснится. Иными словами, свободная система кодирования и слабая связность поддерживает напряжение в игре. Выяснение смысла литературных масок становится базисом противоречивых отношений между мастерами и игроками. Именно игра в интерпретацию литературного кода и делает «Весенний бал дон Дельгадо» игрой (game). Решение не следует линейной логике; наоборот, разные интерпретации литературных отсылок ослабляют, отменяют и даже противоречат одна другой. Результатом, тем не менее, является когерентный текст ролевой игры (см. напр. Stenros, 2004). Реконструкция текста должна включать в себя интертекстуальную мозаику (bricolage) литературных произведений, отраженную в динамике дискурсивного взаимодействия и (пере) писанную в совместном процессе интер-

претации. Из-за ограниченной длительности ролевой игры части классических текстов перестали существовать как застывшие окаменелости, и были возвращены к жизни в прагматике непосредственного взаимодействия.

Возвращаясь к терминологии Яна Ассмана, можно сказать, что мы – свидетели трансформации культурной памяти в коммуникативную. Текстовые элементы из стабильных, «объективированных» форм культурной памяти, несущих «кристаллизо-

Мы – свидетели трансформации культурной памяти в коммуникативную. Текстовые элементы из стабильных, «объективированных» форм культурной памяти, несущих «кристаллизованные» значения, перенесены в конкретный контекст и реконструированы в нем.

ванные» значения, перенесены в конкретный контекст и реконструированы в нем. И тем не менее, они не воспринимаются как канон: наоборот, они стали текучими, и игроки в них погружены и переживают их непосредственно, как часть повседневной реальности. В частности, мы видим отрывки из классики, инкорпорированные в личный опыт участников.

И понятие канона Алейды Ассманн (2008), и описательное определение культурной памяти Яна Ассманна (2008) относится большей частью к текстам и символам и приписывается «высокой», элитарной культуре. Иерархия ценностей, установленная в панхроничных текстах канона и в структуре культурной памяти, которая никогда не является сугубо элитарной, предполагает нечто отдаленное, окультуренное, ритуальные способы восприятия и интерпретации. Непосредственное переживание классических произведений уничтожает вертикальные лакуны в культуре, и на более абстрактном уровне мы видим, как в процессе ролевой игры «высокая» культура ассимилируется народной культурой. Канон оказывается выражен формальным языком ролевой игры; его персонажи и драматические коллизии теперь относятся к семантическим и прагматическим макроструктурам игры, и таким образом (высокая) культурная память и народная культурная память (см. напр Kukkonen 2008) соединяются и используются в совместно порождаемом опыте.

Сцена третья: деревенские жители и самодива

Игрок А: А вы многое узнали про животных?

Игрок В: Простите?

Игрок А: Про животных. Вы о них многое узнали?

Игрок В: Я узнал насчёт людей, но принцип – то один и тот же...

Игрок Б: Значит, о лягушках вы тоже знаете.

Игрок В: Нет, о лягушках не знаю.

Игроки А и Б (переглядываясь): Нет? Нееет...

Игрок В (изучая лист бумаги): Я знаю о баранах.. О...

Игрок А: А кто знает о лягушках?

Игрок В (поглаживая нос и подбородок): Деревенский нищий, наверно.

Игроки А и Б (еще раз переглядываясь): Нищий? Нищий..

Игрок В: Нищий часто ест лягушек – я думаю, он знаком с ними лучше всех.

Игроки А и Б, вместе: Спасибо!

Игроки А и Б убегают.

Игрок В: Не за что. (Садится за стол, где разложены его вещи, и оборачивается к игроку Х, который сидит напротив). Дай мне руку, пожалуйста.

Открывает кувшин и при помощи пары деревянных щипцов достает оттуда некоторый предмет, который оборачивает вокруг запястья игрока Х. Подходит игрок Г и произносит нечто неразборчивое.

Игрок В: Подождите минутку, пожалуйста – вы же видите, у меня пациент. (игроку Х) Вы откуда?

Игрок Х: Из местных лесов.

Игрок В: Это единственная деревня в округе, Таэрмонн, и я живу тут достаточно давно, чтобы понять, что вы не местный. (наливает немного жидкости из кувшина в небольшой стакан).

Игрок Х: А я не из деревни. Кому вообще нужны эти ваши деревни! У вас в лесах куда больше места для жизни, чем вы думаете.

Игрок В: Вы же больше не исчезнете, как вы перед священником сделали? (При помощи деревянных щипцов убирает предмет с запястья игрока Х и помещает его в стакан)

Игрок Х: Ой!

Майкл Сильверстин (2004) утверждает, что культурные понятия или стереотипы идентичности всегда дают информацию об определенных коммуникативных событиях при помощи явной схемы социальной дифференциации: «У получателя всегда есть ощущение узнавания: “Такой-то говорит как (подставить нужную категорию)!” Участник коммуникации всегда стремится сформировать точку пересечения категорий для самоидентификации, чтобы заявить о себе как об отправителе». Коммуникативное взаимодействие на ролевой игре базируется на речевых стереотипах и на поведении, которое проецирует социальные роли. Конечная цель и суть такого

представления – достичь совместного понимания «такой–то разговаривает таким–то образом». Это не значит, что отыгрыш в ролевой игре стереотипен; это значит, что игра использует культурные стереотипы о «типах людей» как инструменты в представлении.

Игрок А задает вопрос «А вы узнали насчет животных?» застенчиво, заикаясь. Игроки А и Б непрерывно меняются ролями в качестве коммуникативных партнеров игрока В, а их действия достигают высокого уровня синхронизации, когда они говорят и жестикулируют одновременно и одинаково. Эти скоординированные действия включают странные логические связи (узнать о людях – следовательно, узнать о лягушках), эмоциональную реакцию (интерес – разочарование – удивление – радость) и непосредственное выражение этих реакций. Смысловое содержание этого словесного взаимодействия раскрывает тему эрудиции персонажа игрока В и его знания в области биологических видов. Игрок В при помощи жестов и вежливой речи позиционирует своего персонажа как хорошо воспитанного человека, очень занятого, однако не отказывающего в ответе на стойчивым игрокам А и Б. Игрок В даже начинает

Говоря о ролевой коммуникации, необходимо помнить о двойной природе персонажа: комбинация прагматических целей, художественного чутья, и возможной реализации этого в виде языковой игры.

говорить их языком, демонстрируя сходную логику (нищий ест лягушек – следовательно, знает о них).

Игроки А и Б играют двух детей, тринадцатилетнюю Клару и ее лучшую подругу Элеанор соответственно, а игрок В – врача Александра Ромуальда. Из приведенной сцены мы можем заключить, что поведение игроков А, Б и В выявляет «детскую» идентичность при помощи таких типизирующих черт, как «застенчивость, уважение, экспрессивность, нелогичность», и идентичность «доктор» при помощи черт «образованный, воспитанный, снисходительный, занятой». Участники вместе конструируют эти идентичности, основываясь на принципе кооперации. При этом словесное и паралингвистическое выражения не обязательно связаны между собой общей целью: к примеру, первая реплика игрока А при помощи манеры речи кодифицирует её собственную идентичность, а при помощи содержания – идентичность собеседника.

Во второй части сцены в процессе взаимодействия между игроками В и Х контекстуальная модель устанавливается участниками как конкретная социальная ситуация: «приём у врача». Социаль-

ные роли жестко определены (одна из них эксплицитно названа игроком В – «пациент»), поведение также жестко определено: игрок В производит над игроком Х ряд манипуляций, причем игрок Х изображает боль; словесное взаимодействие происходит в рамках правил ситуативного этикета, включая вежливую форму обращения, которую игрок В нарушил только в одной реплике (поведенческая «оговорка»). Прагматическое направление разговора полностью направлено на выяснение идентичности игрока Х. Эта тема водится игроком В, и все его вопросы и реплики содержат импликацию «ты не здешний» («Я знаю, то вы не местный», «Вы же не исчезнете, правда»). Подтекст игрока Х следующий: «я не такой, как вы» («Я из местных лесов», «Кому нужны ваши деревни»). Игрок, которого мы намеренно назвали Х, представляет собой одну из загадок этой ролевой игры: это самодива, лесной дух из болгарского фольклора. Оба коммуникативных партнера вместе конструируют «отличающуюся, чуждую» идентичность персонажа игрока Х без прямого обращения к его воображаемой сущности.

Говоря о ролевой коммуникации, необходимо помнить о двойной природе персонажа: комбинация прагматических целей, художественного чутья, и возможной реализации этого в виде языковой игры (Ilieva, 2010). Проследив за реакциями игрока В, мы можем обнаружить, как конкретная характеристика выступает «распылённой» в подтексте взаимодействия, причем эту характеристику нельзя прочесть и понять только из установок идентичности «врача». К примеру, в первой части взаимодействия он подчеркнута отрицает, что знает о лягушках, несмотря на то, что он «узнал про людей», «узнал про баранов», и «принцип один и тот же» (в чем бы он ни заключался). Далее следует импровизированное утверждение насчет пищевых привычек нищего. Во второй части взаимодействия он нечаянно ломает поведенческий этикет, переключаясь с официального «вы» на неформальное «ты», когда обращается к предположительно незнакомому «пациенту». Необходимо подчеркнуть, что субъектом речи в данном случае является играющий субъект, то есть игрок, получающий удовольствие от игры, и социальный субъект – участник, разговаривающий с приятелем и партнером по игре. Распознавание этих ролей также исходит из культурной установки, приравнивающей «игру» и «шутку», либо из социального договора, который определяет общение близких друзей как неформальное.

Кристиан Банков (2004) считает, что наша идентичность – это наш «социальный интерфейс», при помощи которого мы общаемся с окружающими, и поэтому она – большей частью функция нашей социальной сети. Но сеть идентичностей в ролевой игре живого действия усложняется дальше через театральность: она состоит из знаков знаков идентичностей. Культурные стереотипы выражены в дискурсивных структурах как поведенческие (в т. ч. речевые) коды, которые в процессе отыгрыша опознаются как обоими участниками, так и наблюдателями, разделяющими те же установки. Идентификация субъектов коммуникации, отвеча-

Ролевая игра – разновидность культурного бриколажа. Всякий текст – с точки зрения как формы выражения, так и смысла – создается здесь и сейчас, в совместном процессе анализа и синтеза.

ющая на вопросы «Кто я?» и «Кто ты?», происходит одновременно с процессом коммуникации как таковой. Она объединена с коммуникацией и часто является её конечной целью сама по себе.

В компьютерной ролевой игре персонаж – это упрощенная симуляция, модель, собранная из аккурратно отобранных признаков. Ограниченные возможности подчеркивают расу и гендер как различия; по крайней мере, есть целый набор расовых и гендерных моделей (Corneliussen, 2008). Разработчики игр используют этнокультурные стереотипы «свой–чужой», чтобы игрок мог создавать разные идентичности персонажей (Langer, 2008). Но социальный мир ролевой игры живого действия более устойчив к заранее запланированному дизайну. Идентичности, представляемые в дискурсивных структурах, более спонтанны и одновременно более сложно устроены. Импровизационное отыгрывание ролей в социально регулируемом окружении предполагает мобилизацию социального субъекта, играющего субъекта и художественного субъекта (персонажа), которые сосуществуют одновременно в процессе взаимодействия. Они всегда доступны игроку в качестве возможных вариантов. Выбор и распознавание различных ролей зависит от их взаимного прояснения собеседниками. Играющий субъект – это фигура дискурсивного взаимодействия, образ, созданный в процессе коммуникации, сложносоставный знак, созданный для его восприятия и интерпретации определенным образом.

Выводы

В трёх вышеприведенных сценах мы рассмотрели встраивание различных социокультурных элементов

в процесс взаимодействия на ролевой игре. Во всех трёх случаях элементы не являлись косвенными дополнениями или отсылками – они формировали сам базис коммуникации. В первой сцене участники использовали культурные конвенции о значении цветов, предметов и пространства, равно как и заимствования из мифологии и фольклора, чтобы разыграть встречу между магом и драконом. Во второй сцене организаторы использовали сцены и мотивы, почерпнутые из канонов культурной памяти (литературной классики и Библии) для создания сети загадок, решение которых и являлось игровым (game) аспектом ролевой игры. Участники в третьей сцене осознанно или неосознанно использовали социальные стереотипы идентичностей для отыгрыша своих вымышленных персонажей. Воспринимаемые как абстрактные системы кодов и конвенций, эти элементы и материалы формируют культурные языки ролевой игры.

Ролевая игра – разновидность культурного бриколажа (см. напр. Genette, 1982). Всякий текст – с точки зрения как формы выражения, так и смысла – создается здесь и сейчас, в совместном процессе анализа (извлечение различных элементов из уже существующих целых) и синтеза (соединение этих разнородных элементов в новое целое, где ни один из них не сохраняет исходного значения и функции). Извлеченные знаки–элементы пересобираются в новые динамические структуры, которые сами являются конвенционными (знаковыми) структурами: речь и жесты игрока репрезентируют речь и жесты персонажа; костюм и аксессуары игрока передают внешний вид персонажа; фрагменты физической реальности символизируют художественную реальность, и так далее. Разница или отклонение от формы и содержания первоначальных структур составляют фигуру интерпретации. Изучение интерпретаций – один из возможных подходов к изучению ролевой игры. Если принять точку зрения на культуру как систему значений (см. напр. Maurya, 2008), то получается, что именно интерпретации и создание новых значений формируют особенности каждой ролевой культуры. Даже если мы утверждаем, что эксплицированные в коммуникации смыслы – это частный случай конструирования смысла, значительная часть которого все равно остается имплицитной или только косвенно доступной стороннему наблюдателю – изучение межличностных аспектов процесса, тем не менее, стоит внимания исследователей, поскольку именно межличностная коммуникация делает фантазию совместной.

Рассмотрение ролевых игр как культурных систем (Fine, 1983) предполагает, что мы всегда должны помещать их в сеть культурных отношений, в которой каждый элемент системы ведёт к другим системам, другим культурам и другим дискурсам. Теперь никто уже не считает очевидными гомогенность культуры или существование общего языка, в котором она создана, коль скоро все еще актуально классическое определение системы Фердинанда де Соссюра, из которого следует, что в культуре ничто не существует изолированно, ради себя самого. Спустя почти столетие после публикации «Курса общей лингвистики» (1916) лингвисты по-прежнему считают, что значение может существовать только внутри системы. В то же время, исследователи пришли к выводу, что система может существовать только относительно других систем, и что каждый дискурс в современном мире – на самом деле мозаика дискурсов (см. напр. Collins, 1989). В информационном мире постмодерна отношение одной культурной системы или дискурса к другим никогда не ясно за-

ранее и даже не предсказуемо. В опосредованном мире, где ключевое понятие – это доступ, идея границ часто сводится к аналитическому инструменту. Игровая культура способна полностью стереть существующие границы между текстами и жанрами, превратиться в мост (или даже общую площадку) между различными культурами. Естественные языки, вероятно, лучше всего помогают отделить друг от друга ролевые культуры. Тем не менее, ролевые культуры в гораздо большей степени соединены друг с другом культурными языками. Изучая их сходства и различия, можно выяснить, существуют ли универсальные коды ролевых культур и откуда они произошли: из современной ли повседневности и социальных отношений, из системы D&D, из «Властелина Колец», из классической литературы, мифологии или фольклора. Неважно, функционируют ли они как единый язык или распадаются на региональные диалекты. Если мы научимся распознавать их, то сможем заглянуть за границы воображения – совместно как внутри культуры, так и между разными культурами.

Благодарности
Я бы хотела поблагодарить участников семинара «Ролевая составляющая в играх» за ценные комментарии к черновику этой работы.

Литература

- Лотман Ю.М. К проблеме типологии культуры. Труды по знаковым системам, т. III. – Тарту: Тартуский государственный университет, 1967
- Лотман Ю.М. Структура художественного текста. – М.: Искусство, 1970
- Лотман Ю.М. Семиотика сцены // Театр. №1, 1980
- Лотман Ю.М. Статьи по семиотике культуры и искусства. – СПб.: Академический проект, 2002
- Assmann A. Canon and Archive // Media and Cultural Memory. – Berlin and New York: Walter de Gruyter, 2008
- Assmann J. Collective Memory and Cultural Identity // New German Critique, No. 65, Cultural History/Cultural Studies, 1995. – www.jstor.org/stable/488538
- Assmann J. Communicative and Cultural Memory // Media and Cultural Memory. – Berlin and New York: Walter de Gruyter, 2008
- Банков К. Семиотични тетрадки. Част II: семиотика, памет, идентичност. – София: Нов български университет, 2004
- Bankov K. A sociosemiotic model of the standards for discourse validation // A Sounding of Signs. – Imatra: The International Semiotic Institute, 2008
- Barthes R. Mythologies. – New York: The Noonday Press, 1972
- Bowman S. The Functions of Role-Playing Games. – Jefferson, North Carolina, and London, McFarland & Company Inc., Publishers, 2010
- Collins J. Uncommon Cultures: Popular Culture and Post-Modernism. – New York and London: Routledge, 1989
- Corneliussen H.G. World of Warcraft as a Playground for Feminism // Digital Culture, Play, and Identity. – Cambridge and London: MIT Press, 2008
- Fatland E. Interaction Codes – Understanding and Establishing Patterns in Player Improvisation // Role, Play, Art. – Stockholm: Fjurenigen Knutpunkt, 2006. – jeepen.org/kpbook/
- Fedoseev A., Kurguzova D. Songs and Larp // States of Play. The official book of Solmukohta, 2012 (Русская версия статьи опубликована в книге Ролевые игры. Глядим назад, следов не видя там. – М.: МАКС Пресс, 2013)
- Fine G.A. Shared fantasy: Role-Playing Games as Social Worlds. – Chicago and London: The University of Chicago Press, 1983
- Fisher-Lichte E. The Semiotics of Theatre. – Bloomington & Indianapolis: Indiana University Press, 1992
- Garfinkel H. Studies in Ethnomethodology. – New Jersey: Prentice-Hall, Inc., 1967
- Genette G. Structuralism and Literary Criticism // Figures of Literary Discourse. – New York: Columbia University Press, 1982
- Hendricks S.Q. Incorporative Discourse Strategies in Tabletop Fantasy Role-Playing Gaming. // Gaming as Culture. – Jefferson, North Carolina, and London, McFarland & Company Inc., Publishers, 2006

- Hymes D.H. *Foundations in Sociolinguistics: An Ethnographic Approach*. – Philadelphia: University of Pennsylvania Press, 1974
- Ilieva A. *How We Do Larps with Words // Playing Reality*. Stockholm: Interacting Arts, 2010. – [interactingarts.org/pdf/Playing%20Reality%20\(2010\).pdf](http://interactingarts.org/pdf/Playing%20Reality%20(2010).pdf)
- Kukkonen K. *Popular Cultural Memory // Nordicom Review 29 (2)*, 2008
- Langer J. *The Familiar and the Foreign: Playing (Post)Colonialism in World of Warcraft // Digital Culture, Play, and Identity*. – Cambridge and London: MIT Press, 2008
- Loponen M., Montola M. *A Semiotic View on Diegesis Construction // Beyond Role and Play*. – Helsinki: Solmukohta, 2004. – www.ropecon.fi/brap/
- Lotman J., Uspensky B. *On the Semiotic Mechanism of Culture // New Literary History*, 9 (2), 1978
- Lotman J.M. *On the semiosphere // Sign Systems Studies 33 (1)*, 2005. – www.ut.ee/SOSE/sss/Lotman331.pdf
- Lotman J.M. *Culture and Explosion*. – Berlin and New York: Mouton de Gruyter, 2009
- Mackay D. *The Fantasy Role–Playing Game: A New Performing Art*. – Jefferson, North Carolina, and London: McFarland & Company Inc., Publishers, 2001
- Manninen T. *Interaction Forms and Communicative Actions in Multiplayer Games // Game Studies*, vol. 3, issue 1, 2003. – www.gamestudies.org/0301/manninen/
- Mäyrä F. *An Introduction to Game Studies: Games in Culture*. – London: SAGE Publications, 2008
- Montola M. *Role–playing as Interactive Construction of Subjective Diegeses // As Larp Grows Up*, 2003. – www.laivforum.dk/kp03_book/
- Montola M. *The Invisible Rules of Role–Playing: A Structural Framework of Role–Playing Process // International Journal of Role–Playing*, issue 1, 2008. – journalofroleplaying.org
- Парпулова Л. *Българските вълшебни приказки*. – София: Издателство на Българска академи на науките, 1978
- Propp V. *Morphology of the Folktale*. – Austin: University of Texas Press, 1968
- Sandberg C. *Genesi // Beyond Role and Play*. – Helsinki: Solmukohta, 2004
- de Saussure F. *Cours de linguistique generale*. – Lausanne and Paris: Payot, 1916
- Silverstein M. *“Cultural” Concepts and the Language–Culture Nexus // Current Anthropology*, 45 (5), 2004
- Stenros J. *Notes on Role–Playing Texts // Beyond Role and Play*. – Helsinki: Solmukohta, 2004
- Stenros J. *Nordic Larp: Theatre, Art and Game // Nordic Larp*. – Stockholm: Fea Livia, 2010
- Tychsen et al. *Communication in Multiplayer Role–Playing Games – The Effect of Medium // TIDSE 2006*. – jonassmith.dk/weblog/wp-content/effectormedium.pdf

РАЗБОР ПОЛЕТОВ СЕЗОНА 2013

Воробьева Ольга (Воробейка)

В прошедшем сезоне я вела систематическое наблюдение на ролевых играх Центрально-го региона с точки зрения неразрывности игрового пространства. Я и мои помощники¹ фиксировали все, что мешало нам оставаться в роли. Теоретические выводы из этой полевой работы вы можете прочитать в статье «Устройство ролевой игры: взгляд антрополога» в этом сборнике, а практические наблюдения и заметки, касающиеся непосредственно посещенных игр, я рассмотрю здесь. Сразу уточню, что выводы (плюсы и минусы каждой из игр) делались на основе не только моего собственного антропологического включенного наблюдения, но и на основе отчетов моих помощников, интернет-отчетов игроков, не вовлеченных в исследование, и бесед с игроками разных локаций и блоков. Всё это было собрано ради полноты картины, чтобы не представлять отдельно взятое частное мнение. Также хочу подчеркнуть, что далеко не все минусы (как, впрочем, и плюсы) – сплошь и исключительно вина мастеров: многое из упомянутого слабо поддается планированию и контролю.

Холодное лето: Франция 1939

Небольшая историческая игра от новой МГ «Ананас» (Птица, Кася, Славик и др.), прошедшая в коттедже под Петербургом в ноябре 2012, плотная в моем полевом наблюдении. Моделировалось предвоенное состояние глухой французской провинции – замок Каркассон и деревня при нем, в которых, с одной стороны, начинают хозяйничать пока что мирные немецкие военные, а с другой – происходят таинственные события.

Основным недостатком игры, как стало ясно из включенного наблюдения и пост-игровых бесед, были проблемы с погружением в персонажа. Создавалось ощущение, что большая часть игроков большую часть времени ведет разговоры по жизни, даже не стараясь общаться по игре. Особенно это касалось больших скоплений народа (например, кабака) – с глаза на глаз игровые взаимодействия происходили чаще. Кроме того, разрушительным оказалось отсутствие фоновой деятельности: к примеру, игроки аристократов – гостей замка буквально умирали от скуки, пытаясь придумать, чем бы себя занять, поскольку их микросюжетов хватило бы на 3–4 часа игры, но не на сутки. Третьим серьезным недостатком являлось следствие первого: игроки (особенно персонажей-французов, местных жителей) в немалой степени были чрезвычайно инертны и часто никак не реагировали на внешние события (даже направленные на реакцию с их стороны), происходившие вокруг них: так, многие просто наблюдали за происходящим и за чужой игрой. С другой стороны, эта особенность в некоторой степени отражала реалии отыгрываемого периода: настоящие французы в тридцать девятом тоже в основном наблюдали за происходящим, попивая божолу в уютных кабаках...

Из более мелких недостатков можно отметить некоторую нехватку общего уровня реализма, связанную с особенностями полигона (трудно отыгрывать август, пробегая от коттеджа к коттеджу по заморозкам), некоторые неудавшиеся модели (например, модель языков, которая провалилась на пятой минуте игры: предполагалось, что язык

¹ Пользуясь случаем, приношу огромную благодарность моим помощникам, собиравшим материал вместе со мной.

#игры_с_продолжением

будет обозначаться лентой определенного цвета, положенной на плечо; но модель «не взлетела») и вечную проблему, особенно бьющую по небольшим играм: недозаезд игроков и связанный с ним недозагруз, если игрока посчастливится заменить в последний момент.

Сразу оговорюсь, что я пока не представляю себе даже теоретически действительно удачную модель многоязычия – по крайней мере, такую, которая смогла бы работать в условиях нашего в основном одноязычного ролевого сообщества. Существующие варианты, как правило, или не работают вообще, или работают плохо: визуальный маркер не виден, к примеру, подслушивающему (и очень быстро начинает игнорироваться игроками, что мы и проследили на этой игре), словесные маркеры тоже забываются еще в начале игры (а еще услышавшему разговор с середины тоже непонятно, на каком языке он происходит – в моей практике были целые сюжетные ветки, выросшие из такой ошибки), попытка массового отыгрывания акцента крайне сложна в реализации (поскольку требует постоянных мозговых усилий и тоже довольно быстро сходит на нет за редчайшим исключением). Кроме того, без специального навыка следить за своей и чужой речью, доведенного до автоматизма (который обычно встречается в основном у выпускников филфака), нельзя полагаться на гарантированное употребление и распознавание любых речевых особенностей в рамках модели, даже если игроки добросовестно будут стараться выполнять предписанное. В общем, правила по многоязычию ещё ждут своего героя.

Однако перейдем к плюсам игры. Во-первых, к ним относится очень аккуратное и деликатное мастерское присутствие в игре: мастера находились на полигоне в одежде, не отличающейся стилистически от игроков, что, с одной стороны, не отвлекало от игры (с ними можно было взаимодействовать от лица персонажа), а с другой,

они всегда находились в доступе в случае необходимости. Во-вторых, не могу не отметить отличные правила по подделке документов: в игровой паспорт была вклеена фотография, и если она была приклеена на клей «Момент» (и соответственно не отрывалась) – документ был настоящий, а если на ПВА (и отковыривалась ногтем) – то, соответственно, поддельный. Правила хороши тем, что сразу включают человеческий фактор (опознал – не опознал по жизни), а не предполагают прямолинейного метаигрового ответа.

Последняя субмарина

Небольшая техногенная игра от Райлы и Ко (Кузьмин, Сказка, Гернсбэк, Аскольд и др.) в московском подземном клубе «Лабиринт». В течение суток игроки воспроизводили жизнь подводной лодки в пост-апокалиптическом мире, которая пытается найти своих и как-то спастись. Игра предполагала предварительную ночную сыгровку, призванную построить разные групповые идентичности экипажей трех подлодок. В процессе игры большая часть персонажей была занята работой на ноутбуках с симуляторами жизнедеятельности подлодки, а меньшая (группа штурмовиков) время от времени высаживалась на обнаруженные базы и проводила боевые операции.

Основные минусы этой игры (и судя по всему, их же можно отнести и к другой техногенке этого сезона «Цена чести») были, как нам видится, следующие. Во-первых, это постоянные технические неполадки. Очевидно, что на игре, основанной на взаимодействии с техникой (лазерное оружие, ракеты, программы-симуляторы для штурманов, медиков, операторов батискафов и других служб подлодки), какие-то отказы техники просто неизбежны. Однако это увеличивает количество выпадений из игры из-за этого фактора (не включенное оружие или зависающая программа вызывают, помимо деролинга, еще и сильное раздражение игроков, которые в общей сложно-

сти бодрствовали в итоге порядка полутора суток, считая сыгровку – что усиливает психологическое напряжение и грозит неигровыми эмоциональными срывами, которые тоже наблюдались ближе к концу игры) и из-за чрезмерного присутствия в игровом пространстве мастеров, которые там находятся постоянно, чтобы эти неполадки исправлять. При том, что дифференциальный признак игроков был малозаметен в неверном свете подземелья (игроки имели на голове датчики лазертага, а мастера нет), игроки систематически принимали одних за других, что также вело к переключениям.

Во-вторых, наблюдался явный дисбаланс между подготовительной и активной частью игры: минуты боевых выходов предварялись часами решений, расчетов, стыковок и прочей предварительной деятельности. В итоге, почти в каждый момент времени изрядная часть игроков (по крайней мере, тех, чьи персонажи не были на дежурстве) маялась бездельем или мучительным многочасовым ожиданием в полной боевой выкладке, ну когда же уже наконец. Это, возможно, некоторым образом отражает ситуацию на реальных подводных лодках, однако отнюдь не способствует игре. То есть, у игроков не было фоновой деятельности, кроме собственно службы (а на одной подлодке присутствовало одновременно три экипажа, что не давало занять делом всех и все время): в свободное от дежурств время происходила «даже не неигровуха, а тупячка и вылет из реализма игры» (цитата из отчета). Минуты «движухи» не компенсируют многочасового ожидания, а само это ожидание отъедает значительные ресурсы у игроков – и силы, и нервы, и потенциальное игровое взаимодействие.

В-третьих, важным недостатком было наличие общих помещений у игроков и организаторов. Вход на мастерку игрокам был запрещен, однако, к примеру, кухня и курилка оставались общими, что давало ощущение смешения пространств и демонстрировало игрокам «внутреннюю кухню» (например, костюмы и внешний вид игротехников, которые должны были оставаться для игроков тайной до момента встречи с ними) и позволяло игрокам слышать обсуждение планов мастерами.

Плюсами игры можно считать выбор полигона: закрытое, сырое, холодное и неудобное подземелье создает атмосферу, хорошо соответствующую сеттингу игры (за исключением, как было упомянуто, издержек такого полигона в виде общих помещений). Еще плюсом для погружения в персонажей (по крайней мере, радистов) оказалась интересная находка: основная часть общения

с другими подводными лодками и базами происходила на английском языке (весь «внешний мир» моделировал на мастерке Гернсбэк с микрофоном). На моей памяти это была одна из первых игр, где систематически использовался другой язык. В данном случае это оказалось возможным благодаря владению языком конкретными игроками на нужных ролях и, как я понимаю, немало поспособствовало созданию атмосферы сеттинга (радистам приходилось отвечать тоже по-английски, а это уже было слышно всем вокруг, в отличие от слов самого Гернсбэка).

Дары смерти

Игра от МГ «Годные Гриффиндорцы» (Ксеняка, Кролль, Ринглин и др.) на зимней базе под Москвой по событиям седьмой книги «Дары Смерти» эпопеи Дж. Роулинг. После блистательного дебюта «Годных Гриффиндорцев» с игрой «Дурмстранг: недобрая сказка» (2011) от них многие ожидали повторения триумфа, однако вышла просто хорошая игра. Моделировалась школа Хогвартс в начале правления Волдеморта (введение Темных искусств, разрешение Непростительных заклятий, охота на грязнокровок и др.), нагнетание террора с одной стороны и рост сопротивления с другой.

Важной особенностью игры являлась её заранее заявленная психологическая жесткость, касающаяся всех игроков (трудно играть как угнетателей–«плохих», так и угнетаемых–«хороших»), что спровоцировало многочисленные намеренные выходы из игры для психологической разгрузки, передышки и снятия чрезмерного напряжения.

Минусы на игре были замечены следующие.

Во-первых, правила были неоправданно сложны и объемны для однократной игры такой длительности. Это создавало проблемы как для опытных игроков «Хогвартских Сезонов», поскольку привычные до автоматизма правила ХС подверглись значительной переделке, так и для игроков, незнакомых ранее с правилами ХС, поскольку их ждал огромный объем принципиально новых для них моделей. Неоправданность состоит в том, что если ХС-чары или зельеварение можно использовать на потенциально неограниченном количестве ХС-игр, то в данном случае такая редакция правил явно планировалась для этой конкретной игры. Всё это создавало ситуацию, при которой большая часть игроков не могла адекватно пользоваться моделями, если только конкретный игрок не выбирал себе специализацией конкретную модель. Да-

лее, из-за неопробованности новых моделей мастерам зачастую приходилось их корректировать прямо в процессе игры, по возможности оповещая об этом всех заинтересованных, что также вредно для игры (при этом непонятно, что хуже – неработающая нужная модель или ее изменение на игре).

Во-вторых, несмотря на все попытки мастеров отмежеваться от предыдущего ХС-наследия, игра аналогичного сеттинга и сходных правил никак не могла не вызывать у игроков актуализации соответствующего пласта. На игроков «Даров Смерти» влияло все: от частных особенностей правил, которые все помнили по ХС-эпопее, но которые отсутствовали в правилах к «ДС», до общей логики мира и привычных амплуа конкретных игроков (что иногда приводило к неожиданным коллизиям). Судя по всему, этот пункт – неизбежное свойство функционирования головного мозга (подробнее см. раздел «Внутреннее кровотечение») в статье С. Боуман «Социальные конфликты в ролевых сообществах...» в этом сборнике), поэтому бороться с ним, видимо, бесполезно, а можно только попробовать обратить его себе на пользу.

В-третьих, ближе к концу игры всё большую мощь набирали мастерские рельсы, что привело к совершенной абсурдности и скомканности финала игры. Очень жаль, при том, что в целом игра была действительно хорошей.

Несомненными плюсами этой игры можно назвать аккуратное присутствие мастеров в игре (незаметные фоновые и доступные, когда необходимы) и новые разработанные правила по трансформации. К сожалению, сама игра оказалась бета-тестом для этих правил – зато теперь система отработана и уже тиражируется на другие игры по этому сеттингу. От прежней трансформации новая отличается логичностью и последовательностью (сумму чисел, кодируемых греческими буквами, заменили на скандинавские руны, и трансформация теперь зависит от количества и значения рун, доступных каждому конкретному персонажу, а не от упорства и навыков устного счёта игрока).

Толчанка: Хогсвидские сезоны.

Весна 2006

Очередная серия одного из сиквелов «Хогвартских Сезонов» (ХС 5+) от Доменики, Вар, Нотта и других. Общих оценок игре я давать не буду, а отошлю к аналитической статье Рингла (Перепелкин, 2013) в предыдущем выпуске этого сборника, где он рассматривает плюсы, минусы и ошибки многолетнего проекта «Хогвартские

Сезоны», поскольку большая часть наследия ХС перешла к «Хогсвидским Сезонам».

К минусам по-прежнему относится всё то, что уже было рассмотрено Ринглом. Во-первых, это годами отточенный статус-кво, некоторый баланс между игровыми блоками, который невозможно нарушить никакими средствами и никакими действиями игроков по игре. С годами это приводит к выученной беспомощности и ощущению бессмысленности игровых действий.

Во-вторых, – это, кажется, неизбежная особенность сериального проекта – хорошо заметна иерархия игроков на полигоне с точки зрения доступа к информации. Это проявляется на всех уровнях – от младшекурсников, которым поначалу совершенно непонятно и по жизни, и по игре, что вокруг них происходит, до ситуации, когда опытный игрок знает больше «дырок в правилах» и всегда может достать из рукава козырь в споре с новичком (и это не зависит от статуса их персонажей). При этом правил так много, а менялись они столько раз по стольким пунктам, что текущая версия правил признается не истиной в последней инстанции, а скорее очередной главой в большом консультативном компендиуме. Дополняет ситуацию постулат отсутствия откатов, в связи с чем наряду с письменным сводом (последней реакцией) правил действует некоторый вариант прецедентного права. Таким образом, при подобной «текучести» правил никогда нельзя быть уверенным в своей правоте в спорных случаях (новичок многих неписаных правил не знает, а опытному не известно, которая версия правил окажется релевантной в данный момент), что порождает ситуацию, в которой спор выигрывает тот, кто «продавит» свою позицию, и игровая ситуация выливается в мета-гейминг.

В-третьих, – и это тоже особенность сериального проекта как такового – взаимопроникновение игрока и персонажа на играх со сквозным сюжетом начинает зашкаливать, в связи с чем мы наблюдаем многочисленные проявления переноса игры в повседневку и пожизневки в игру (в западной традиции называемые «bleed out» и «bleed in», подробнее см. статью С. Боуман «Социальные конфликты в ролевом сообществе...» в этом сборнике). Помимо этого, в случаях, когда давний игрок поменял персонажа, предыдущий персонаж неизбежно «мерцает» через нового – как для самого игрока, так и для окружающих его партнеров по игре. Я полагаю, это тоже некоторый подтип «bleed» – правда, ранее я не встречала упоминаний о нем в литературе.

К плюсам игры традиционно относится свой-

ственный этому проекту высочайший уровень реализма и погружения – то, что заставляет игроков приезжать туда снова и снова, игнорируя накапливающиеся проблемы. Также на пользу сохранения целостности игрового пространства работает внутриигровой институт решения метаигровых проблем, иными словами, внутриигровая мастерка – так называемый Отдел Тайн. Вопрос о том, насколько адекватно решать метаигровые проблемы «по игре», остается открытым (и мне как игроку такая институция кажется несколько нездоровой), однако с точки зрения невыпадения из игры и поддержания реализма сеттинга Отдел Тайн, несомненно, одна из наиболее удачных форм маскировки мастерского вмешательства и присутствия.

Также в этой игре были заменены правила по трансформации с привычных, на основе греческого алфавита, на рунные, опробованные и отлаженные на «Дарах смерти», что подтверждает несомненное превосходство новой модели: даже известные своим консерватизмом ХС-игроки согласились с мастерской заменой одной из базовых моделей.

И не могу не отметить совершенно случайное совпадение (мастера уверяли, что ничего специально не устраивали), являющее собой прекрасный пример двойного кодирования (информация, релевантная одновременно для игровой и «пожизненной» реальности): в ночь с 8 на 9 мая (игра проходила 6–12 мая) Хогсמיד воевал с армиями нежити, приведенной последователями темного волшебника Геллерта Гриндевальда (согласно сеттингу, некоторый аналог Гитлера в магическом мире). Победа над ними была одержана как раз к 9 мая (это стало заметно, когда петарды, маркирующие мгновенные перемещения в игровом пространстве, были поддержаны многочисленными пожизненными салютами за границами полигона).

1924

Историческая игра от МГ «Hold&Gold» о ранних годах советской власти. Моделировались два южных приморских города: Краснодар как пример большого индустриального и Анапа как маленький курортный город, и все хитросплетения судеб и отношений внутри них: партийцы и ОГПУ, рабочие и нэпманы, искатели приключений и сторонники прежнего режима, иностранные археологи и местная шпана. Игра для многих игроков стала идейным продолжением прошедшей на том же полигоне годом ранее игры по испанской революции «¡No pasarán! ¡Nemos pasado!» (2012) от Азра-

фель, Хэлки и других, на которую прошлогодние борцы за Испанию поехали, чтобы прочувствовать, как после революции строится «новый мир».

К основным минусам игры можно, согласно отчетам, отнести очень неравномерную вовлеченность игроков в игру: если одни игроки были активно настроены играть, то другие могли эксплицитно отказываться от игровых взаимодействий или мешать играть другим.

Поскольку внешний уровень реализма был очень высок (вплоть до того, что костюмы игроков, антураж и предметный мир иногда были на самом деле изготовленными в те годы), очень обидно было наблюдать отдельные резкие несоответствия. Во-первых, внешний вид мастеров на игровой территории (камуфляж), а также довольно громкое мастерское общение по рации резко диссонировали с общей стилистикой игры, чем неизбежно нарушали погруженность игроков. При этом игротехники были одеты соответственно сеттингу и имели специальный маркер – такой подход можно только похвалить. Далее, мастера часто выпускали игроков из мертвятника в ролях беспризорников, порой мало соотносимых с внешним видом этих игроков: к примеру, сложно поверить в беспризорного мальчика с окладистой бородой. Это порождает ощущение фарса и как минимум попытку минимизировать контакты с такими персонажами, чтобы не деролиться. Наконец (и это, увы, часто случается к концу игры вообще) ближе к финалу на полигоне количество празднующихся людей в белых хайратниках стало сопоставимо с количеством действующих персонажей, что катастрофически мешало игрокам доигрывать.

Кроме того, на игре сложилась ситуация, при которой информация между персонажами и блоками циркулировала плохо. К примеру, во время пост-игровых обсуждений всплывало немало потенциально возможных веток (как запланированных мастерами, так и случайно совпавших), которые, тем не менее, не воплотились. Это случается на всякой игре, однако в данном случае оказалось действительно массовым. Конкретных причин этому я назвать не могу, поэтому просто оставляю как пункт, мешавший как на игре (персонаж не получает нужной информации, из-за чего не может действовать дальше), так и после её завершения.

Что касается моделей, были как удачные, так и «не взлетевшие». К неудачным моделям относится, во-первых, модель перемещения (помещение, призванное изображать пересадочную станцию между городами, из-за размеров было проинтер-

претировано игроками как купе поезда, что порождало немало коллизий и само по себе являлось выбивающим из игры, т.к. многие игроки предпочитали не сидеть там положенные 20 минут в неизвестном статусе, а надеть хайратник и пойти гулять по полигону), а также взаимосвязанные модели ро-скоши и связей «наверху», требовавшие штатного выхода из игры для нахождения компетентного мастера по экономике для получения соответствующих игровых благ и сертификатов.

К плюсам относится, во-первых, высокий уровень антуража: костюмы игроков, оформление полигона (плакаты, таблички с названиями улиц, вывески, знамена, телефонная линия и др.), игровые предметы (к примеру, разнообразие денежных купюр, отражающее исторические реалии).

Удачными были такие модели, как модель улик и преступлений (ламинированные карточки с фрагментами «отпечатков пальцев», по которым, если собрать их до полного рисунка, можно было установить преступника), модель карманных краж (подложить в сумку «жертве» бубенчик) и модель работы авиаконструкторов. Кроме того, на играх с запланированным дефицитом, по моим наблюдениям, более адекватной получается именно модель дефицита, а не «голодный движок» – пожизненное урезание игрокам ресурсов (если это не экстремальная игра, в число которых «1924» не входила) – поскольку в первые сутки игры игрок на адреналине может довольно долго не замечать голода (к примеру, как это произошло, к досаде мастеров, на экстремальной игре Аскольда «Зомби. Амнезия» в 2012), а после первых суток до конца игры остается уже не так много. В данном случае была использована модель «мыла» (упрощенная по сравнению с моделью дефицита на «¡No pasarán!»: необходимо было раз за экономический цикл сдать единицу ресурса, в данном случае – кусочка хозяйственного мыла, репрезентирующего потребление товаров), которая отлично сработала для данной игры, порождая очереди, спекуляцию, продажу из-под прилавка по знакомству, черный рынок и прочие требуемые реалии советского времени.

Еще одной особенностью игры, сложившейся стихийно и добавившей игре натурализма и очарования, стал отыгрыш языков языками. Правила вообще не подразумевали моделирования языковых различий, однако некоторые игроки, чьи персонажи владели иностранными языками (напр. бывшие дворяне, владевшие французским и иногда английским) или разговаривали только

на них (британская археологическая экспедиция или белогвардеец, выдающий себя за французского туриста), оказались перед необходимостью каким-то образом это отыгрывать. Получилось так, что в основном игроки на этих ролях оказались в состоянии по жизни использовать эти языки для речи своих персонажей и начали самостоятельно, не сговариваясь, это делать. В этом не было дискриминации тех игроков, кто не владел данными навыками по жизни, поскольку сеттинг не подразумевает поголовного владения иностранными языками. Несмотря на некоторые огрехи, связанные с этой импровизированной моделью, она неожиданно хорошо справилась с задачей. Я во все не призываю теперь всегда моделировать языковые различия только так, а лишь отмечаю, что и стихийная модель может неожиданно оказаться хорошей, подходящей и играбельной.

Также необходимо отметить, что игра по родной истории, тем более истории недавней, все время актуализирует знания игроков о реальных исторических событиях, поминутно заставляя задумываться, к примеру, а произошло ли уже то или иное событие или еще нет. Это является с одной стороны переключением, а с другой – тем самым двойным кодированием, которое доставляет отдельное интеллектуальное удовольствие.

Вестерн: Deadlands

Игра от МГ «Четыре картежника», созданная на основе сеттинга одноименной настольной ролевой игры.

Главной отрицательной особенностью игры, как нам кажется, являлось то, что при потрясающем уровне реализма (полигон, антураж, костюмы) полностью отсутствовала погруженность в игру. Большую часть времени игроки общались между собой по жизни, не стараясь даже делать это от лица персонажей, или уходили на территорию пожизненного лагеря (дополнительный отвлекающий фактор) общаться там.

К прочим минусам относится, во-первых, отсутствие у подавляющего большинства персонажей как микросюжетки, так и фоновой деятельности (кроме, пожалуй, бармена и игроков в покер). Это привело к тому, что игрокам большую часть времени было абсолютно нечего делать, поскольку у них отсутствовала и сюжетная, и дефолтная «базовая» активность, а большинству женских персонажей вообще оставалось только пассивно наблюдать за боевым макросюжетом у мужчин. Незанятость игроков, судя по всему, и обусловила отсутствие погружения

и предпочтение проводить время в пожизненном лагере, а не вымучивать из себя светские беседы ни о чём на игровой территории.

Из-за отсутствия персонажных занятий игра напоминала скорее фестивальную прогулку, но окончательно убивал последние попытки погружения переизбыток на полигоне фотографов и операторов. Несомненно, красивые картинки на память очень ценны, но в данном случае получилось, что игра в буквальном смысле превратилась в фотосессию.

Кроме того, по свидетельству игравших в неё игроков, неудачной была модель экономики. Ещё по неизвестным причинам мастера не ввели правил по сексу на игре, где в сетке ролей прописаны проститутки – я твердо уверена, что использовать готовый инструмент всегда легче, проще и менее разрушительно для влоинга, чем на метаигровом уровне договариваться об отыгрыше непосредственно в процессе ситуации. Поскольку мне известно, что в 2015 году мастера планируют продолжение игры – полагаю, в правила стоит включить и этот аспект, тем более что большая часть моделей действительно была удачна.

Разберем и плюсы «Вестерна». Во-первых, уже упомянутый высочайший уровень реализма, получившийся за счет полигона (стройка был готовый и представлял собой улочку городка Дикого Запада, на которую выходят типичные для сеттинга домики – лавки, почта, салун, госпиталь, конюшни и проч., все в натуральную величину, хотя они и были, в основном, только фасадами) и костюмов игроков (во многом, вероятно, благодаря сравнительной простоте сборки ковбойского костюма для любого ролевика мужского пола, что обеспечило стилистическую однородность при разнообразии воплощений). Кроме того, сами мастера были одеты аналогичным образом и никак не деролили игроков своим внешним видом (в отличие от фотографов, увы), при этом всегда находясь в доступе в случае необходимости.

Во-вторых, основная масса моделей, по отзывам игравших в них игроков, была чрезвычайно удачной. В частности, стоит упомянуть модель боевки (шумовые пистолеты и дальнейшее сравнение игральные карты–«патронов»), модель хирургии (врач за определенное время должен найти спрятанную в бинтах пулю), модель наркотиков и приходов (к наркотику прилагается карточка с описанием картинки–видения) и модель виски (в салуне до 8 вечера под видом виски наливали чай, а после – уже настоящий виски).

Отдельно хочу отметить отличный сайт, разработанный мастерами для подготовки к игре, где все правила и вводные даны уже в стилистике сеттинга, а также три восхитительных вышедших после игры клипа, смонтированных из отснятого на полигоне материала.

Первая Эпоха

Игра по Толкиену от большой мастерской группы, возглавляемой Ринглом, приквел к прошедшей в 2010 «Второй Эпохе». Одна из двух больших игр прошедшего сезона, призванная воплотить эпические сюжеты и эпические же масштабы, различия в культурах и образах жизни и большую войну.

В итоге минусами ПЭ оказались те, что неизбежно преследуют любую большую игру. Во-первых, это крайне неравномерная погруженность игроков в игру, что обусловлено, помимо прочего, ещё и разницей игровых культур разных регионов. Большая игра всегда собирает игроков со всей страны и даже зарубежья, что само по себе прекрасно и перспективно, однако именно в таких случаях начинают проявляться системные различия между подходами к игре: если у одних принято вести персонажное взаимодействие без перерывов и «пожизненных лагерей», то у других допускается играть только снаружи, а внутри локации общаться в основном по жизни, а у третьих возможно присутствие на игровой территории не-игрока без костюма и роли, который к тому же может вступать во взаимодействие с персонажами. Всё это может в любых пропорциях сочетаться в рамках одной локации (или одной игровой ситуации на нейтральной территории), что вызывает деролинг и раздражение у одних и неудовольствие от «необоснованных» претензий у других игроков. Кроме того, на игре было сравнительно много новичков, что само по себе тоже хорошо, но что также сказывалось на общем уровне погружения.

Добавим, что в рамках полигона, судя по отзывам игроков из разных локаций, наблюдался некоторый дефицит микросюжетов (и часто фоновой деятельности тоже). По-видимому, именно это и стало причиной популярности в пост-игровых обсуждениях словосочетания «выставка достижений эльфийского хозяйства». Кроме того, это ещё одна причина неровности погружения в игру: когда игроку нечего делать в игре, он предпочтет общаться по жизни, и чем дольше он это делает, тем большую инерцию ему в дальнейшем придется преодолеть, чтобы вернуться к игровым взаимодействиям. Фоновая деятельность на игре такого

масштаба особенно важна, потому что при длительности в пять суток у каждого персонажа полигона физически не может все это время развиваться напряженный сюжет. Стоит отметить, однако, что при таком количестве игроков всегда будет какой-то процент тех, кому не хватило микросюжета или не досталось фоновой деятельности, так что этот минус тоже скорее является системным недостатком большой игры.

Наконец, единственный объединяющий весь полигон сюжет – поле битвы Ард–Гален – совершенно не подразумевал собственно игрового взаимодействия (впрочем, это опять–таки, по видимому, системный недостаток почти любой массовой боевки). Игроки, находящиеся там, предпочитали действовать на метаигровом уровне – эффективности, количества хитов, скорости плетения фенечек или рисунков хной и проч. То есть, если вспомнить западное противопоставление play vs. game (ролевое взаимодействие против выигрывания), то play перед Ангбандом отсутствовал, и «точка накала» всего полигона оказывалась, по сути, не игровой, а полностью соревновательной.

К плюсам же можно отнести, во–первых, прекрасный для такой большой игры уровень реализма: костюмы (в которых четко была соблюдена разница по регионам, и сразу было ясно, откуда персонаж), строяк и антураж – восхитительные башни, росписи, витражи, фонтаны и прочие проявления эльфийской и человеческой культуры. Сам полигон тоже был дивно прекрасен (все мы помним туманы над Ард–Гален!..). Во–вторых, удачные модели, как обкатанные на Второй Эпохе (например, полностью соответствующая духу сеттинга модель лечения ранений: у эльфов с плетением фенечек, у людей с росписью по телу хной), так и новые (как, к примеру, модель мореплавания, использовавшая байдарки и местную речку). Наконец (не знаю, чья в этом заслуга, но идея явно удалась), хорошо получилось создать разницу в менталитетах между эльфами и людьми, с одной стороны, и между синдар и нолдор с другой.

Есть такое ремесло

Игра от Нори, Аскольда и Ко по миру А. Сапковского. Моделировался замок Каэр–Морхен, где воспитываются и обучаются нелегкому ремеслу малолетние ведьмачата. Игра заявлялась как экстремальная (предполагалась большая физическая нагрузка и сон на улице).

Основным минусом игры оказалось то, что она, в силу ряда причин, скатилась от потенциально–

го play к game – то есть, к выигрыванию. Причиной этого мне представляются, с одной стороны, слишком привлекательные базовые модели игры (модель алхимии и модель боя на мече), которые сами по себе были игрой в игре, и отсутствие, с другой стороны, модельной поддержки всех прочих взаимодействий: то есть абсолютное большинство прописанных конфликтов (вы представляете себе, фактически, детский дом без конфликтов?) были слиты, помимо легендарной «толчковской толерастии», еще и потому, что играть в них было неэффективно с точки зрения «выигрывания». Поскольку почти все игроки полигона представляли один тип персонажей (собственно, воспитанников–ведьмачат), то такому «выигрыванию» просто не оказалось альтернативы со стороны возможных групп персонажей, занятых чем–то другим. Когда на одной чаше весов – эффективность «гонки вооружений», а на другой – эфемерное удовлетворение от отыгрыша иррационального и нелогичного (потому что подросток) персонажа, многие часто выбирают первое. Важно отметить, что это происходит с сохранением иллюзии игрового пространства (т. е. игрок продолжает разговаривать от лица персонажа и не противоречит сеттингу, но его действия направлены уже не на взаимодействие с персонажами, а на соревнование с игроками).

Второй важный минус заключается в самих базовых моделях. В результате игроки в основном разделились на «прикованных к лаборатории» (тех, кто варил эликсиры на всю школу), «вонзальщиков монстры» (тех, кто ходил на боевые выходы и благодаря добыче быстрее остальных прокачивал ТТХ персонажа) и остальных, которые с переменным успехом пытались присоединиться к этим двум группам. Система алхимии была довольно сложна для понимания, боевка требовала хорошей мышечной памяти и быстроты реакции. В результате многие игроки столкнулись с тем, что они по жизни плохо владеют громоздкими и сложными моделями, что приводило к различным последствиям – от необходимости корректировать персонажа до выхода из игры вообще. Стоит ли говорить, что такие игроки автоматически выбывали из «гонки вооружений» – а значит, фактически и из всей игры.

Однако с точки зрения организации игра была очень хорошей. К плюсам относился, во–первых, реализм физических и эмоциональных ощущений: наставники действительно были суровы, а все мышцы после ночевки без палатки (кстати, запомним в плюсы отсутствие пожизненного лагеря), сотен выпадов на колено за день и неоднократ–

ного прохождения Мучильни (полосы препятствий с беговым и веревочным этапом) действительно болели совершенно по-настоящему. Реализма по остальным каналам добавляла отличная бутафория монстров авторства Нори и Влады и опробованный еще на «Зомби. Амнезии» (2012) прием – включать напряженный или героический саунд-трек в переносной колонке во время боев с особенно страшными монстрами.

Отдельно стоит похвалить электронику, присутствовавшую на игре, и особенно магическую перчатку авторства ТГ «Остранна», которая распознавала жесты кисти руки при помощи акселерометров. В отличие от большинства игр с техникой, на «Ремесле» почти не случилось падений, вызванных такого рода неполадками (вероятно, дело в скрупулезном отлаживании новой технологии).

Кроме того, на игре был замечен несанкционированный пункт «канализации неигровухи». Поскольку игра была физически и психологически тяжелой, довольно быстро накапливалось напряжение, потенциально опасное и для игроков, и для игры (возрастала вероятность эмоциональных срывов или просто метаигровых рассуждений в игровом пространстве). Однако игроки стихийно создали себе место за формальной границей полигона (курилка по дороге к туалету), где в случае небольших метаигровых проблем или переизбытка эмоций могли выговориться другу, не засоряя этими рассуждениями собственно игровое пространство. Более глобальная психологическая помощь в случае больших проблем с персонажем (к примеру, когда игрок пожизненными навыками систематически не дотягивал до уровня заявленного персонажа) оказывалась на мастерке.

И – не про выпадения из игры, но тоже важно – едва ли не впервые на моей памяти на лесном полигоне было хорошее централизованное питание, притом по игре, за что спасибо Лоте и ее команде. Также хочу отметить отличное мастерское решение: мастера ультимативно заставляли игроков пить воду (это предполагалось моделью) и ставили её удобно для питья. После такого количества непривычных физических нагрузок это необходимо (подробнее о последствиях дефицита жидкости см. в статье Рингла в предыдущем сборнике).

Убить Дракона

Игра в стиле постмодерн от Альтмана, Меркулова, Глани и других. Мастера предупреждали,

что игра будет психологически жесткой. Моделировался Город вне времени и пространства, подчиненный трехголовому Дракону. Жители ничего не помнили о своем прошлом, восхваляли Дракона и кормили его Радостными Воспоминаниями – универсальной валютой этого странного Города, который по факту представлял собой фашиствующий режим с истреблением инакомыслящих, доносами как повседневностью и даже местным аналогом гитлерюгенда. Игра начиналась как будто бы по Шварцу, но все оказалось не так просто.

«Убить Дракона», как нам видится, представляет собой редчайший случай игры, которую даже не за что критиковать с точки зрения разрывов игровой реальности. Те минусы, которые все же были, относятся к недочетам не столько мастерской группы, сколько самих игроков. Самым очевидным минусом было то, что примерно к утру полноценного игрового дня игроки начали кооперироваться с целью «выиграть ролевою игру» и совершить заявленное в ее названии. Уже к середине игры не менее половины полигона уверенно работало именно на убийство Дракона, хотя, исходя из всех вводных данных, жителям Города такое и в голову прийти было не должно. По моему ощущению, подобный социум (люди без памяти и личного пространства во всех смыслах) должен был представлять собой нечто вроде семьи алкоголика, в которой пятилетнему ребенку (которому еще не с чем сравнивать) пока не приходит в голову, что папа может быть плохим, что от папы можно избавиться или уйти и т.д. Игроки же – то ли от желания избавиться от извращенной морали Города, то ли от привычки кооперироваться и выигрывать – предпочли не воспроизводить психологию, а пойти проторенной ролевой дорогой.

Еще небольшим минусом был некоторый провис деятельности у увечных, особенно слепых и безногих (модель ремесла предполагала принесение в жертву части тела как необходимый этап технологического процесса): как правило, после этого персонаж уже не мог полноценно трудиться, а игрок – полноценно взаимодействовать. Поскольку вскоре таких стало довольно много, то рассчитывать на полноценную помощь здоровых они уже не могли и были вынуждены спасаться от скуки своими силами.

Зато игра имела большое количество удачных находок. Во-первых, за все мои систематические наблюдения в ней оказалось рекор-

дно малое количество переключений вообще, как у меня, так и у моих помощников. Возможно, отчасти это удалось благодаря сеттингу, который был чрезвычайно эклектичен и «переваривал» любые анахронизмы. То есть, при случайном попадании в поле зрения, скажем, берцев в сочетании с плащом не возникало диссонанса, как было бы на игре про эльфов или XII век.

Во-вторых, необходимо отметить крайне удачные для сеттинга модели: например, модель порождения и циркуляции местной валюты – Радостных Воспоминаний (жаль, что персонажи не успевали их читать – узнали бы много интересного), модель медицины (максимально реалистичная – сшивать края наклеенного на кожу пластыря хирургической иглой), модель очистки Воды Воспоминаний (прекрасный пример безмастерской модели: она основывалась на поживной химической реакции в пробирке с изменением цвета раствора) и другие. При том, что моделей было сравнительно мало, их вполне хватало для качественного игрового процесса.

Наконец, необходимо отметить финал, который полностью перевернул всю историю в голове игроков и потребовал от мастеров титанической подготовительной работы. На самом деле, все жители Города были погибшими в Варшавском гетто евреями (в основном детьми), не успевшими до смерти совершить в жизни Выбор и потому проходящими в специальном отделении ада отбор праведников от грешников. Поддавшиеся на социальные установки «делать подлости – хорошо» (для этого тоже существовала отдельная модель) остались в аду навсегда. Этот финал, разом опрокинувший картину мира и «затемнившихся» (мне же говорили, что делать подлости хорошо, а оказалось плохо!), и драконоборцев (Дракон отнюдь не был главным злом во всей этой истории, и вся их целенаправленная деятельность оказалась в итоге малоосмысленной) был совершенно непредсказуем и потому произвел на всех игроков особенно сильное впечатление. Я, пожалуй, впервые столкнулась вживую с таким приемом (хотя

теоретически он обсуждался как возможный на тематическом семинаре Вай Цзы на Комконе–2013) и могу свидетельствовать, что катарсис он точно вызывает.

Варшавское гетто тоже не взялось из ниоткуда: на момент начала игры каждый игрок имел закрытый для него набор воспоминаний, которые относились к его «прошлой жизни». При определенных условиях эти воспоминания можно было открывать, и тогда через ахроничность Города начинали каплями проступать намеки на историю Второй Мировой, известную игрокам и совершенно не известную персонажам. Такое двойное кодирование интриговало игроков, не давая, тем не менее, шансов на верную реконструкцию происходящего. Хотя заранее было ясно, что вскроется незначительное от общего количества число воспоминаний (каждый игрок имел их не менее трех), мастера тем не менее проделали огромную работу, разрезав общую картину на десятки личных воспоминаний и связав их между собой для разных персонажей.

Итоги

Приведенный анализ представляет собой попытку систематизировать опыт прошедшего сезона и помочь мастерам научиться на ошибках, своих и чужих. Более общие рекомендации, выведенные на основе этого исследования, можно прочесть в статье «Устройство ролевой игры: взгляд антрополога» в этом сборнике, а данный разбор позволяет представить себе частотность и воплощение каждого типа ошибок на конкретных примерах. Кроме того, я привела описания тех приемов, находок и моделей, которые были особенно удачны. Сразу оговорюсь, что их не стоит применять как волшебную таблетку от всего в любой игре – все зависит от целей конкретно вашей; однако, как мне кажется, общую картину достижений за год по ним вполне можно представить. Делайте игры, играйте в игры, господа, и я буду рада, если мои исследования помогут вам в этом.

Литература

- Bowman S L., *Social Conflict in Role-Playing Communities: An Exploratory Qualitative Study* // *International Journal of Role-Playing*, issue 4, 2013 (Перевод этой статьи вы можете найти в данной книге)
- Перепёлкин И. *Об основных вопросах Хогвартских сезонов // Ролевые игры. Глядим назад, следов не видя там.* – М.: МАКС Пресс, 2013

УСТРОЙСТВО РОЛЕВОЙ ИГРЫ: ВЗГЛЯД АНТРОПОЛОГА

Воробьева Ольга (Воробейка)

У нас принято считать, что хорошая ролевая игра должна идти без пожизневки от начала до самого конца. Многочисленные высказывания ролевиков – вживую, в сети и даже в правилах к играм – утверждают несомненную ценность нахождения игрока в роли. Соответственно, собственное «выпадение» из роли, а тем более намеренное (или нечаянное) «выбивание» из игры окружающих считается несомненным грехом. Приведу несколько примеров из правил к играм разных жанров за сезон 2013 года:

«Игровое время – круглые сутки» («1924»).

«Следует ориентироваться на серьезную и непрерывную игру. В процессе игры категорически недопустимы выходы из роли, неигровые разговоры, споры по поводу правил, апелляция к игровой механике или игротехнике» («Есть такое ремесло»).

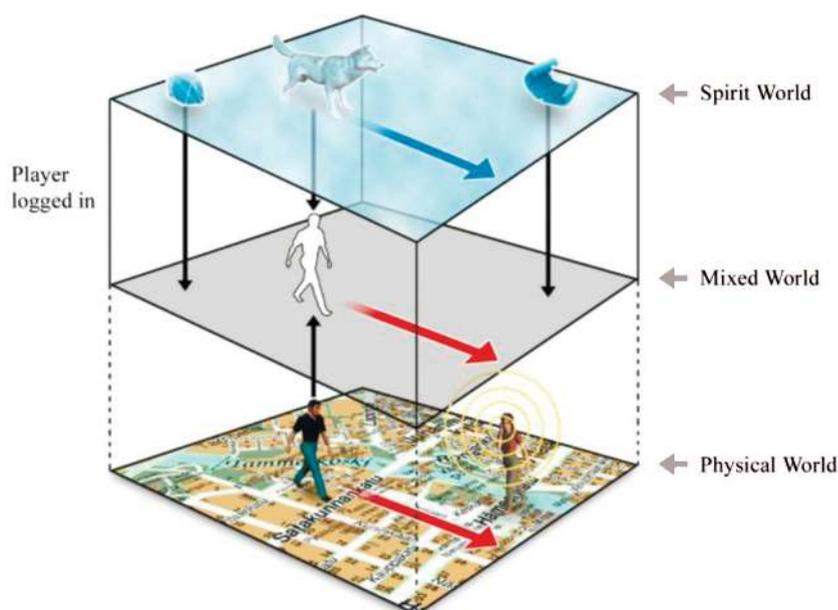
«Все, что вы делаете в игровое время (т. е. с вечера 27 сентября до утра 2 октября) – вы дела-

ете по игре. Еда, сон и прочие полезные процессы – являются игровыми, потому что ваши персонажи тоже люди, которые испытывают нормальные человеческие нужды. Поэтому будьте морально готовы играть всё время. Если действие, в котором вы ощущаете немедленную пожизневую потребность, категорически противоречит ситуации, в которой вы оказались – удовлетворите потребность, используя зонт или сложенные над головой руки. К примеру, трудно пить воду, находясь в коме. (...) Мы считаем, что непрерывность игрового процесса – это одна из его ценностей» («Толчанка»).

Чтобы разобраться в том, как вообще устроена ролевая игра и подразумевает ли её устройство само по себе возможность находиться в роли постоянно, без «выпадений», а также почему неигровуха случается снова и снова, несмотря на строгие запреты мастеров, я провела полевую работу: систематическое наблюдение 12 полигонных игр разных жанров сезона 2013 года, во время которых я и мои помощники (около пятнадцати человек) отмечали каждый эпизод, когда переставали ощущать себя в роли.

По результатам анализа собранных отчётов (более 400 эпизодов «выпадения» из игры) у меня получилось нечто вроде универсальной матрицы потенциально «опасных» мест с точки зрения разрыва игровой реальности. Эта система коррелирует с предыдущими схемами, разработанными скандинавскими исследователями ролевых игр, однако существенно расширяет и дополняет их.

Рассмотрим одну из западных схем устройства ролевой игры (Máyrá и Lankoski, 2009). В данном случае схема касается так называемых pervasive games – ролевых игр смешанной реальности, однако принцип в ней тот же, что и у игр живого действия (см. рис.).



#игры_с_психологией

Как мы видим, пространство ролевой игры неоднородно. Оно состоит из физического мира (physical world), на котором находится игрок и его физическое окружение, мира ролевой игры (здесь он назван spirit world) – собственно того уровня, ради которого все и приехали на полигон, на котором происходит игра, и прослойки–трансформатора (mixed world), который превращает физический уровень в уровень игры. Трансформатор, переходный уровень – это наша фантазия, тот самый фильтр, который обеспечивает нам возможность не замечать подклада вместо стен и страйкбольных очков. Где–то его функции минимальны (например, если чайный сервис отыгрывает чайный сервис), где–то чуть более серьезны (если нам нужно представить, что текстолитовый меч – действительно острое металлическое оружие), а где–то нам надо и вовсе мысленно полностью поменять картинку, которую видят наши глаза в окружающем физическом мире (замок вместо бревен и подклада, пустыня вместо леса, отсутствие человека там, где он есть, и т. д.).

Мои данные, рассматривающие каждую из ролевых игр не изолированно, а как очередное событие в жизни конкретного сообщества (что подразумевает, что средний участник ездил более чем на одну игру в своей жизни и познакомился с частью окружающих его людей раньше этой игры), расширяют эту схему еще на два уровня (см. таблицу 1).

Таблица 1. Уровни ролевой игры

Уровень	Самоидентификация
Игровая реальность	Я – персонаж X
Метаигровая реальность	Я – игрок персонажа X
Физическая реальность полигона	Я – живой человек
Отсылки к другой игре	Я – игрок персонажей Y, Z...
Отсылки к повседневной реальности («пожизневке»)	Я – (социальная роль)

То есть, игрок в процессе игры может мыслить в следующих парадигмах:

- игровая реальность (соотносится со spirit world): я как эльфийка/морпех/знахарь... – все то, что имеет отношение к мыслям, эмоциям, логике персонажа;
- метаигровая реальность (соотносится с mixed world): я как игрок данной игры, который прочитал правила и знает, как надо взаимодействовать на этой игре, а также то, что мне известно о моем персонаже и сеттинге игры вообще;
- физическая реальность полигона (соотносится с базовым пониманием physical world): то, что видно постороннему свидетелю, попавшему на полигон (антураж, строяк и странные действия странно одетых людей), а также мое собственное физическое состояние (холод, голод, простуда, опьянение, усталость...);
- отсылки к предыдущей игре: я как ролевик, побывавший на некотором количестве ролевых игр и знающий, как разовьется этот сюжет или как поведет себя этот игрок в данных обстоятельствах. Уровень, крайне важный для поддержания групповой идентичности;
- отсылки к повседневной реальности: я как сын/программист/водитель/знающий английский... Любые социальные роли, не имеющие отношения к ролевому сообществу.

Хотя у ролевиков обычно употребляется противопоставление «по игре vs. по жизни» – как мы видим, ситуация гораздо сложнее, и с уровня игры нас может «переключить» как поближе, не очень сильно выбив из игры (например, на метаигровой уровень, когда нам надо всего лишь уточнить правило), так и подальше – например, на социальную роль «работник», если нам позвонили с работы прямо на полигон, что требует сначала выйти из роли, решить проблему, а потом вернуться в персонажа. Все эти уровни были выведены путем анализа эпизодов выпадения из игры. Важно, что первые три уровня присутствуют у игрока постоянно (если

Благодарности

Хочу поблагодарить своего научного руководителя И.В. Утехина (Европейский Университет, Санкт-Петербург); всех тех, кто обсуждал эту работу на семинарах факультета антропологии Европейского Университета, а также на конференции «Современное общество. Игровые ролевые методики. Проблемы и перспективы» в Минске и на конференции «Блинком–14» в Санкт-Петербурге; всех, кто высказывал ценные советы и замечания в процессе исследования; и конечно, моих отважных и трудолюбивых помощников, собиравших материал вместе со мной.

только игрок не «заигрался» или не вышел из роли окончательно), а нижние два включаются ситуативно, если возникает стимул данного уровня.

Из-за чего же игрока может выбить из игры? Также путем анализа материала были выведены четыре группы факторов, основанных на том, с кем или чем, действующим как триггер переключения, взаимодействует игрок:

1. с человеком (другой игрок, игротехник, мастер, случайный прохожий и т.п.);
2. с вещью (см. выше рассуждение о чайном сервизе, текстолитовом мече и подкладе);
3. со средой (помещение, погода, пространство и т.п.);
4. с собой (самочувствие, мировоззрение, информация о себе или персонаже и т.п.).

Совместив эти два параметра (уровни реальности и факторы переключения), получаем универсальную матрицу возможных выпадений из игры (см. таблицу 2), в которую вписываются все собранные нами прецеденты.

То есть если отчитывать переключения от мира игровой реальности – получаем шестнадцать типов возможных причин выпадения из игры. Все они порицаются, кроме типа 3г, когда причиной переключения оказывается психическое и физиологическое состояние: игрок имеет право приостановить или полностью прекратить игровое взаимодействие, если поранился, заболел или просто психологически не может так больше.

Рассмотрим подробнее получившиеся типы причин переключения игрока на не-игру. Каждый пункт каждого типа – это как минимум один прецедент подобного переключения из собранной базы данных. То есть, здесь нет статистики частотности или исчерпывающего списка случаев каждого типа – только зафиксированные мной или моими помощниками случаи. Подчеркну, что каждый из пунктов – лишь возможная причина выпадения из роли не-которого конкретного игрока.

Таблица 2. Возможные выпадения из игры

	А) с человеком	Б) с вещью	В) со средой	Г) с собой
1) Игровая реальность	1а) Персонаж vs. персонаж	1б) Персонаж vs. его вещи	1в) Персонаж vs. его среда	1г) Персонаж vs. его биография
2) Метаигровая реальность	2а) Игрок vs. игрок/игротехник/мастер	2б) Игрок vs. маркер/игровой предмет	2в) Игрок vs. модели и правила игры	2г) Игрок vs. квента и логика персонажа
3) Физическая реальность полигона	3а) Участник vs. присутствующий на полигоне	3б) Участник vs. предметы на полигоне	3в) Участник vs. погода и окружающая среда	3г) Участник vs. его психофизиологическое состояние
4) Отсылки к другой игре	4а) Участники другой РИ	4б) Вещь, бывшая на другой РИ	4в) Сюжеты или правила с другой РИ	4г) Амплуа и навыки с других игр
5) Отсылки к позизневке	5а) Повседневное имя, идентичность	5б) Вещи, внешние к РИ	5в) Знания о реальном мире, не связанные с участниками	5г) Мировоззрение, мораль

2а) Метаигровая реальность + взаимодействие с человеком

- Любые метаигровые реплики игроков, игротехников и мастеров: уточнение правил или произошедшего с персонажами, «рулёжка за правила», подсчет хитов вслух, говорящий в рацию мастер и сотни других случаев.
- Ошибка идентификации: игрок принял мастера за игрока (или наоборот) и повел себя соответственно, что вызвало необходимость разрешения полученной ситуации. Происходит, если мастер плохо отличим от игроков (не имеет специального маркера).
- Взаимодействие с игротехником часто не воспринимается как полноценное игровое взаимодействие («фальшивые ёлочные игрушки»).

- Выражение эмпатии игроку из-за произошедшего с персонажем: игроки иногда подходят к игроку, вышедшему в технической роли из-за смерти своего полноценного персонажа, чтобы посочувствовать ему.

Хотя пока я не имею точной статистики, но это, несомненно, самый частый тип переключений. В качестве примера приведем ситуацию, когда игроки приняли метаигровую реплику за игровую, что породило целую сюжетную ветку:

Игра «1924» (2013): «Наш соратник по бело-гвардейскому подполью выдает себя за француза, не говорящего по-русски. Поскольку стихийно сложилась ситуация “отыгрываем язык языком”, а устным французским он по-жизни

владел плоховато – часто, не вспомнив нужного слова, говорил в духе “давайте я лучше по–русски объясню”. Это было метаигровым замечанием, однако, если с нами еще такое прошло, то вот ОГПУ ему не поверило, восприняло это высказывание полностью игровым, и это породило новый игровой эпизод (в котором нам пришлось доказывать по игре, что он “точно настоящий француз и хорошо говорит по–французски”).»¹

2б) Метаигровая реальность + взаимодействие с вещью

• Необходимость воспринимать маркер – сущность, которая отсутствует в мире игры, но репрезентирует какие–то изменения в нем. Классический пример –

Пример неудачной модели перемещения, где маленькая комнатка должна была обозначать пересадочную станцию, но из–за размеров и антуража этого помещения все без исключения игроки интерпретировали её как купе поезда.

белый хайратник: он отсутствует как предмет в игровом пространстве, зато своего носителя тоже делает отсутствующим. Может быть

не только предметом (чип, аскольдкарточка и т.п.), но и веществом (золотые блестки на лице как проявление выпитого зелья), светом определенного цвета (белый диод как маркер героя) и прочее.

• Нарушения, связанные с игровым предметом, происходят, если «по жизни» предмет проявляет свойства, нехарактерные ему в мире игры: к примеру, улетевшая баррикада (если она набита воздушными шариками) или просто вещь, необходимая как игровая, но забытая дома и отсутствующая на полигоне.

• Поломка маркера либо игрового предмета, особенно характерная для техногенных игр.

Пример выпадения из игры, связанный с неполадками игрового предмета:

Игра «Последняя Субмарина» (2013): «В моем батискафе не работает операторский пульт мало того что не работает. Так еще и перегружается винда именно в тот момент когда мы выходим из дока. Я бьюсь в истерику я матерюсь, я ору!»²

2в) Метаигровая реальность + взаимодействие со средой

• Неубедительная репрезентация: «не верю!» Ситуация, если модель плохо подходит к реальности сеттинга или просто вследствие своей неинтересности выбивает из игры (например «выпас снупиков»).

• Человеческий фактор игровой среды: созданная игроками неадекватная репрезентация внешнего вида персонажей (плохой кросспол, высокий хоббит и проч.) либо мастера, слишком сильно отличающиеся внешним видом от игроков (например, мастера в камуфляже на исторической игре). Средой мы считаем игроков и мастеров в данном случае потому, что «выбывающим» является само их появление в поле зрения, а не взаимодействие с ними.

• Ошибка в оперировании моделью: игрок перепутал правила. Дальнейшее вариативно: продолжил делать неправильно; был остановлен другими игроками; пошел уточнять у мастера; мастер все откатил и т.д. Сюда же относится обращение игрока к распечатанным правилам во время игры.

• Правила прямо требуют при определенных игровых обстоятельствах обращаться к мастеру. Для этого необходимо выйти из персонажа, чтобы найти нужного мастера, объяснить ему свою ситуацию, получить положенное и вернуться в игру. То есть, при прочих равных, безмастерская технология в данном случае менее разрушительна для вролинга.

Пример неудачной модели перемещения, где маленькая комнатка должна была обозначать пересадочную станцию, но из–за размеров и антуража этого помещения все без исключения игроки интерпретировали её как купе поезда:

Игра «1924» (2013): «В “поезде” все время происходили казусы – такие как едущие в разных направлениях персонажи, находящиеся в одном купе, которые преследуют друг друга. Из–за неясности все старались не вступать в активную коммуникацию – неизвестно, правда ли ты видел этого человека и мог с ним разговаривать, или лучше не обсуждать важных игровых вещей. В итоге оставалось ощущение выпавших из игры 20 минут и непонятного подпространства.»

2г) Метаигровая реальность + взаимодействие с собой

• Дисбаланс с информацией. Может быть в обе стороны: как недостаток (недозагруз – игрок слишком мало знает о персонаже), так и переизбыток (игрок знает слишком многое из того, что не известно персонажу). Мешать может любой из этих случаев.

• Провис или отсутствие фоновой деятельности – деятельности, которой занят персонаж в отсутствие

¹Примеры взяты из полевых отчетов.

²В цитатах из отчетов сохранена авторская стилистика, орфография и пунктуация; выделения автора – прим. ред.

активной сюжетной ветки. Очень частотная причина выпадения из игры, когда игроку становится скучно.

- Логика персонажа настолько далека от игрока, что приходится конструировать его поведение рационально («а что он сейчас должен сделать?»), а не вживаться в персонажа и действовать естественно.
- Персонаж плохо соответствует окружающей среде (неиграбелен). К примеру, у отшельника, который пол-игры не взаимодействовал с людьми, есть вариант либо так и продолжать (что противоречит

Особенно катастрофической ситуация обычно становится к концу игры, когда масса вышедших по разным причинам из игры игроков начинают гулять по полигону в хайратниках, потому что «им тоже интересно».

постулату приоритета взаимодействия на РИ), либо все-таки скорректировать персонажа и начать общаться с другими игроками.

Пример недозагрузки в сочетании с нежеланием подыграть:

Игра «Холодное лето: Франция–1939» (2013): «Из-за смены игрока перед самой игрой девушка–графиня не успела запомнить всю вводную информацию и при этом не стала кооперироваться с нами:

- Мы от мадам де Лонг.
- Де Лонг? Впервые слышу.
- Ну, она же вас учила! (делая намекающее выражение лица)
- Эээ.. а чему?
- Она – известнейшая пианистка! Форте-пиано вы учились!
- Эээ.. да? Не помню такого...»

3а) Физическая реальность полигона + взаимодействие с человеком

- Наличие в поле зрения или слышимости человека, отсутствующего в игре (игрок в хайратнике, мастер, фотограф, уборщица, грибник и т.п.). От ситуации 2в–«человеческий фактор» данная отличается тем, что в том случае мастер или игрок стилистически диссонирует с окружающим игровым пространством, а здесь ментальное усилие направлено на то, чтобы игнорировать присутствие человека рядом с собой вообще (неважно при этом, как он выглядит стилистически). Особенно катастрофической ситуация обычно становится к концу игры, когда масса вышедших по разным причинам из игры игроков начинают гулять по полигону в хайратниках, потому что «им тоже интересно», или если

в пожизневом лагере громко поют под гитару несо-вместимые с игровой реальностью песни.

- Вторжение в игровой процесс не-персонажа (например, пристал с вопросами прохожий грибник или приехал ОМОН). Более серьезная вариация предыдущего случая, т.к. гарантированно деролит игроков (простое присутствие в поле зрения может и не выбивать). К вмешательству мастера в игровую ситуацию тоже относится, хоть и в более легкой форме, чем со стороны посторонних игре людей.
- Общие помещения для игроков и не-игроков (кухня, туалет, курилка...) приводят к смешиванию реальностей для игроков и крайне пагубно сказываются на процессе. Обычно касается игр на не-больших закрытых территориях.
- Оказание пожизневой помощи любого рода: от медицинской до хозяйственной (например, колки дров в женской локации).

Пример наличия в игровом пространстве не-персонажей, диссонирующих стилистически:

Игра «Первая Эпоха» (2013): «У одной из эльфиек с собой на игру взят ребенок до года и муж. Оба они гуляют по локации без костюмов (и без ролей соответственно), что меня страшно выбивает, особенно когда ребенок начинает плакать.»

3б) Физическая реальность полигона + взаимодействие с вещью

В данный, тип входят те предметы, которые не являются игровыми или метаигровыми, но, тем не менее, присутствуют на полигоне и как-то относятся к жизнеобеспечению либо другим нуждам игроков.

- Необходимость взаимодействовать с вещью, отсутствующей в мире игры: рюкзак, спальник, горелка, ноутбук...
- Бытовой вопрос: ключ от домика, колка дров, приготовление еды, выдача постельного белья, душ...

Пример решения бытового вопроса, «завернутого» в игровую оболочку (реинтерпретация пожизневой проблемы в игровых терминах):

Игра «Толчанка» (2013): «Второй день не могу заселиться в домик.

— Мисс Альбирео, мне бы (подмигиваю) заселиться на территории Школы...

— Подойдите с этим вопросом к Велеславе, все ключи были у нее.

3в) Физическая реальность полигона + взаимодействие со средой

- Наличие пожизневого лагеря может не только деролить, но и препятствовать вролингу, пред-

лагая соблазнительную альтернативу приятно–го пожизненного общения напряженным игровым коллизиям.

- Неадекватное помещение или пространство: розовые зайчики на стенах тюрьмы, лес вместо города или пустыни...
- Неадекватная погода: заметенные снегом коридоры Хогвартса, проливной дождь в летней Аризоне...

Пример вариативной реинтерпретации погодных условий полигона, нехарактерных для отыгрываемого сеттинга:

Игра «Вестерн: Deadlands» (2013): «Когда на полигоне вторые сутки лил проливной дождь, мнения разделились: одни называли это песчаной бурей, другие считали, что произошло чудо Божье и в Аризоне случился внеочередной сезон дождей.»

3г) Физическая реальность полигона + взаимодействие с собой

Единственный «легитимный» тип выхода из игры, в том числе официально одобряемый правилами. Бывает двух видов: физическое и психическое состояние игрока.

Физические состояния:

- Сон и состояние сразу после сна, когда игрок еще не пришел в себя (и в персонажа).
- Физическая боль или болезнь: простуда, травма,

Переключение с целью эмоциональной разгрузки («попуститься») благотворно влияет как на самого игрока, так и на игру в целом.

солнечный удар, отравление и прочие многочисленные недуги.

- Алкогольное опьянение деролит как самого игрока на определенных стадиях (когда он уже становится неспособен поддерживать игровое взаимодействие), так и окружающих, поскольку со стороны предсказать адекватность (как игровую, так и пожизневую) такого игрока невозможно.

Психические состояния:

- Переключение с целью эмоциональной разгрузки («попуститься») благотворно влияет как на самого игрока, так и на игру в целом. Обычно для этого используют курилку как неигровое или полуигровое пространство (или любой другой укромный угол, не заметный окружающим) и подвернувшегося под руку пожизненного друга или мастера, дабы не засорять неигровой игровой пространство вокруг себя. Это на время выключает из игры

как самого пострадавшего, так и его собеседника, однако такое «спускание пара» спасает в дальнейшем от неконтролируемых истерик и «взрыва котла».

- Эмоциональный срыв вследствие долго копившегося напряжения – результат не проведенной вовремя эмоциональной разгрузки (см. выше). Обычно происходит ближе к концу игры, когда накапливается физическая усталость в сочетании с психическим напряжением (сюжет стремительно идет к развязке), и любой технический промах на уровне ниже игрового может спровоцировать пожизненный взрыв, неподконтрольный ни самому пострадавшему, ни окружающим. Гарантированно деролит всех, находящихся в зоне видимости и слышимости. Важно! Не путайте это состояние с игровым катарсисом: внешне он может выглядеть похоже (игрок рыдает, к примеру), однако причины в этом случае – сугубо игровые (трагические события в судьбе персонажа). Эмоциональный срыв всегда происходит от спускового крючка неигровой причины. Можно сказать, что такой взрыв – сорвавшийся катарсис (это напряжение могло быть потрачено на персонажа, но оказывается потраченным во вред себе и окружающим из-за неигровой неувязки).

Весьма наглядный пример эмоционального срыва, имеющего все выделенные факторы (напряжение, накопившееся после середины игры, привлечение внимания и деролинг своим поведением окружающих, метаигровая причина срыва, трудность ликвидации последствий):

Игра «Последняя Субмарина» (2013): «Примерное время: вторая половина игры.

Участники: Знакомый, явно вывалившийся из пространства игры.

Событие: Вижу одного из лейтенантов морпехов, который, вообще-то являл по-игре образец спокойствия, явно шумящего и куда-то ломящегося. Подбегаю, спрашиваю в чем дело, он мне объясняет по-жизни, что дело в мастерском запрете на курение, который наконец начали форсировать. Пытаюсь успокоить, совершенно не по игре, под конец применяю 100% аргумент “чувак, ты, конечно, можешь делать что хочешь, но ты подводишь еще кучу народу, которые на тебя рассчитывают”, вижу рядом двух мастеров (общих знакомых) – сдаю им на руки, они успокаивают, человек возвращается в игру.»

Выше я описала факторы переключений на уровнях, постоянно присутствующих в игре. Переходим к уровням, актуализирующимся ситуативно – отсылкам к ролевому опыту игрока и к повседневной реальности (пожизневке). Уровень ролевого опыта, вероятно, замечен как релевантный впервые, но выполняет, судя по материалу, несколько важных функций, включая функцию построения группы и функцию двойного кодирования, от расшифровки которого игроки получают особенное удовольствие.

4а) Отсылки к другой РИ + взаимодействие с человеком

- Эксплицитные отсылки к другим играм: игрок обращается к партнеру по какой-то предыдущей игре с репликой типа «А помнишь, на игре X уже такое было...».
- Имплицитные отсылки к другим играм: игроки переглянулись с выражением «ну мы же понимаем, что уже играли в это», при этом не произнеся ни слова. Еще сюда относится применение двой-

Использование предмета, употребившегося на предыдущих играх (неважно – игрового предмета или маркера), что добавляет излишние коннотации «из другого мира».

ного кодирования – поведение (обычно речевое), полностью адекватное персонажу текущей игры, однако в подтексте несущее заметную для посвящённых отсылку к предыдущей игре. При удачной отсылке удовольствие от ее обнаружения получают и принимающий, и отправитель сообщения.

- Просчитывание действий другого персонажа, исходя из амплуа его игрока: я знаю, что игрок X всегда играет плохих/хороших – значит, сейчас он поведет себя аналогично.
- Просчитывание действий другого персонажа, исходя из знания его ролевых навыков: я знаю, что игрок X – тактик; умеет фехтовать; знает чары..., а значит, скорее всего, будет это использовать. Бывает и обратная ситуация, если игрок X отрицает навык или знание, которым, как мы знаем, владеет по жизни. Такая ситуация дерогит несколько больше, поскольку запускает метаигровые размышления, а с какой целью игрок X отрицает эти навыки и не использует ли их потом его персонаж во вред окружающим.

Пример двойного кодирования, когда второй смысл успешно отправлен и принят, однако

партнер эксплицитно отказывается взаимодействовать с этим подтекстом, наказывая персонажа за действия игрока (т.е. за отсылку к другой ролевой игре), поскольку наказание совершенно немотивированно с точки зрения любого постороннего персонажа:

Игра «Есть такое ремесло» (2013): «Я подошла к одному из игроков, с кем мы играли на другой игре – и произнесла следующую фразу: «Знаете, наставник, когда идешь в бой, а перчатка вибрирует – это так похоже на тонкий-тонкий писк...» (я намекала на то, как на другой игре смертельное оружие перед применением издает тонкий писк, о чем хорошо известно игроку, к которому я обращалась). Моего персонажа немедленно наказали по игре (возмущение на лице, а затем «Пять минут столбиков!³ Немедленно! Нет, семь минут!»).»

4б) Отсылки к другой РИ + взаимодействие с вещью

- Использование предмета, употребившегося на предыдущих играх (неважно – игрового предмета или маркера), что добавляет излишние коннотации «из другого мира».

Игра «Дары Смерти» (2013): «В начале игры, когда представляют преподавателей школы, вижу на одном из игроков, играющем профессора, роскошную парчовую шубу без рукавов, знакомую мне по другой игре. На ней эту шубу носил другой игрок, игравший весьма запоминающегося персонажа. В первую секунду это воспоминание выбивает меня из текущей игры, потом в течение всей игры не удается отделаться от соответствующего восприятия (воспринимаю поступки этого персонажа в свете образа предыдущего носителя этой шубы).»

4в) Отсылки к другой РИ + взаимодействие со средой

- Правила или логика мира данной РИ напоминают предыдущие, что может повлечь их смешение и перепутывание. Особенно характерно для сериальных проектов, в которых правила каждый раз слегка видоизменяются, и никто

³Стояние на столбиках – наказание, назначаемое воспитанникам за провинности.

из игроков обычно не может сказать наверняка, к какой редакции относится тот или иной пункт.

• Развитие сюжета напоминает сюжет какой-либо предыдущей РИ, что может повлечь потерю интереса и ощущение «этот пирожок мы уже ели».

Пример важности визуального контакта при отсылках к сюжетным ходам предыдущей игры (и, как следствие, конструировании групповой идентичности «игроки, которые были на предыдущей игре и поэтому в курсе»):

Ролевая игра устроена сложнее, чем оппозиция «по игре vs. по жизни».

Игра «Убить Дракона» (2013): «Несколько мелких моментов с отсылками к другой ролевой игре тоже случались, но отрабатывали гораздо слабее и быстрее, нежели на предыдущих играх, рассмотренных мной. Предполагаю, что это связано с тем, что такие моменты обычно требуют поддержки еще кого-то, кому это тоже понятно, а будучи слепой⁴, я не могла установить визуальный контакт с друзьями с той игры, и переживала эти моменты внутри себя, не выдавая их наружу, и быстро возвращаясь в игровой процесс.»

сылками к другой ролевой игре тоже случались, но отрабатывали гораздо слабее и быстрее, нежели на предыдущих играх, рассмотренных мной. Предполагаю, что это связано с тем, что такие моменты обычно требуют поддержки еще кого-то, кому это тоже понятно, а будучи слепой⁴, я не могла установить визуальный контакт с друзьями с той игры, и переживала эти моменты внутри себя, не выдавая их наружу, и быстро возвращаясь в игровой процесс.»

Отсылки к повседневной реальности – наиболее далекий от игрового слой, и потому переход на него выбивает игрока из роли сильнее всего.

4г) Отсылки к другой РИ + взаимодействие с собой

• Текущий персонаж игрока сильно отличается от его обычных, и предыдущее амплуа сильно влияет или мешает отыгрывать персонажа.

• Текущий персонаж обладает или, напротив, не обладает рядом навыков, полученных игроком во время игр предыдущими персонажами. Игрок в данной ситуации стоит перед необходимостью «отключить» либо «включить» игровой навык.

Тип отсылок похож на 4а, однако подразумевает не чужие амплуа и навыки, а свои собственные. С одной стороны, это отвлекает только самого игрока, поскольку (почти) не проявляется во взаимодействии, но с другой – отвлекает его постоянно.

Пример необходимости «отключить» навык, полученный на предыдущих играх:

Игра «Первая Эпоха» (2013): «Когда наш небольшой отряд выходит за пределы безопасной

локации на опасную дорогу, постоянно срываясь на советы по военной тактике во время перехода, наработанной на разных предыдущих играх, когда все начинают уж слишком разбредаться и считать ворон, хотя мой текущий персонаж – абсолютный антимилиарист и об этом знать не может совсем-совсем ничего.»

Отсылки к повседневной реальности – наиболее далекий от игрового слой, и потому переход на него выбивает игрока из роли сильнее всего.

5а) Отсылки к повседневной реальности + взаимодействие с человеком

• Использование пожизненного имени или ролевого ника человека. Важно! Это гарантированный способ вывести человека из игрового пространства. Это может как сломать адресату игру при неправильном употреблении, так и помочь в случае, если игрок «заигрался» или потерял контроль над персонажем, и его необходимо немедленно вывести из этого состояния.

• Влияние пожизненных отношений (симпатии или вражды) на отношения персонажей. Обширная тема, в западной традиции известная как «bleed» (букв. «кровотечение»), подтип «bleed-in» (о чем см. подробнее статью американской исследовательницы С. Боуман «Социальный конфликт в ролевых сообществах: опыт качественного исследования» в этом сборнике).

• Пожизненная идентичность (национальная, религиозная, профессиональная и т. п.) и её обсуждение.

• Пожизненные навыки и их обсуждение.

Пример трудности выхода из игры при назывании по внеигровому имени (причем позвавший сожалеет о сделанном):

Игра «Холодное лето: Франция 1939» (2013): «Вхожу в кабак, полный народа, пытаюсь сориентироваться в обстановке. Мария сидит в дальнем углу и хочет привлечь мое внимание: “Воробейка!” Я первую секунду в ступоре и не реагирую, потом оборачиваюсь на голос – Мария виновато закрывает рот рукой.»

5б) Отсылки к повседневной реальности + взаимодействие с вещью

• Оперирование на полигоне предметами, не имеющими отношения к самому полигону и игре на нем

⁴ Слепой персонаж, у игрока «по жизни» завязаны глаза.

⁵ Галеоны – игровые деньги. Пример перевода пожизненного вопроса в игровую плоскость.

(передать вещи с оказией, отдать денег, заплатить взнос после начала игры и т. п.). Довольно экзотический случай, относится в основном к денежным отношениям между участниками.

Игра «Дары Смерти» (2013): «Один из игроков закупил нашивки на весь факультет. После начала игры в гостиной:

– Кто еще не забрал у меня нашивки? Я хочу денег!

– Галеонов?»

5в) Отсылки к повседневной реальности + взаимодействие со средой

- Актуализация знаний о внешнем мире, не имеющих отношения лично к игрокам: знания об исторических событиях, культуре и прочие знания глобального характера. Переключения такого рода обычно характерны для исторических игр, когда необходимо вспомнить точную локализацию тех или иных исторических событий во времени или в целом проследить культурные или исторические параллели. Такие переключения, как правило, являются позитивным опытом для игроков и по количеству положительных эмоций от расшифровки сопоставимы с радостью от опознания двойного кодирования в случае отсылок к другим ролевым играм (подробнее об использовании культурных контекстов см. статью А. Илиевой «Культурные языки ролевой игры» в этом сборнике).

Игра «1924» (2013): «В клубе читают стихи. Слышим обрывок “До свиданья, друг мой, до свиданья”. Возникает спор, а жив ли еще Есенин – и, как следствие, Маяковский.»

5г) Отсылки к повседневной реальности + взаимодействие с собой

Наиболее сложная категория для работы с ней, поскольку остается в голове игрока, не имеет социального проявления во взаимодействии, однако препятствует погружению в персонажа вплоть до блокировки и окончательного выхода из игры.

- Влияние на игру собственных навыков (или их отсутствия) или идентичности, не относящихся к персонажу. К примеру, вегетарианец на игре тоже скорее всего не станет есть мяса, а не умеющий по жизни фехтовать не сможет завоевать по игре звание лучшего дуэлянта. Если этот пункт вступает в противоречие с персонажем, возможен кризис.

- Расхождение в мировоззрении игрока и персонажа: моральный запрет у игрока на совершение

некоторых действий, которые предстоят персонажу. Может выключить игрока из игры до разрешения противоречия (либо отказа от действий персонажа, либо договора с собственными по-жизневыми установками). Этот и предыдущий пункты в западной практике известны как проявление «bleed out» (см. статью С. Боуман «Социальный конфликт в ролевых сообществах: опыт качественного исследования»).

- Ощущение деролинга – полной исключенности из происходящего («что я делаю в лесу в своей выходной в этой странной шмотке?!»). Это крайний случай разотождествления себя с персонажем и игровым процессом, после которого вернуться обратно почти невозможно.

Пример расхождения мировоззрения игрока и персонажа:

Игра «Дары Смерти» (2013): «В процессе игры меня минимум дважды выбивало из моего персонажа из-за резкого расхождения в мировоззрении игрока и персонажа. Например, когда нечистокровным волшебникам ставили клеймо, свидетельствующее об их нечистокровности, мой персонаж должен был поддержать эту акцию, но по жизни в голове включилось “это плохо, так не должно быть”. Некоторое время боролась с собой, пытаюсь либо вытеснить это ощущение, либо хоть как-то оправдать с точки зрения персонажа, который, по моему мнению, не должен был испытывать сострадания к грязнокровкам.»

Выводы

1. Ролевая игра устроена сложнее, чем оппозиция «по игре vs. по жизни».
2. Судя по всему, игра вообще без переключений с игрового уровня на любой другой невозможна в принципе.
3. Не все переключения равнозначны с точки зрения тяжести нарушения игрового пространства, есть более и менее «тяжелые» выпадения (в зависимости от уровня реальности, то есть от того, сколько усилий тратит игрок чтобы переключиться на него, а потом чтобы вернуться обратно).
4. Не все переключения одинаково вредны для игры и игрока: бывают переключения необходимые (например, для психологической разгрузки) или приятные и при этом не разрушающие игру (как при дешифровке двойного кодирования – не путать с приятностью пожизненных посиделок у костра вместо игры).

5. Приведенную схему могут использовать как мастер, так и игроки, заранее просчитывая потенциально опасные места разрыва игровой реальности и принимая меры во избежание переключений.

Рецепты вкусной и здоровой игры

Исходя из данного исследования, позволю себе дать некоторые общие рекомендации для мастеров, как минимизировать выпадения из игры для ваших игроков. Важно помнить, что это – не «таблетка от всего», и каждый из этих пунктов должен решаться, исходя из особенностей конкретно вашей игры. Если вы решили сделать наоборот – вы должны четко понимать, зачем.

Если вы планируете психологически или физически жёсткую игру, желательно заранее в правилах прописать механизмы «спускания пара» (например, специально отведенное для этого место). Иначе резко возрастает вероятность неконтролируемых пожизнёвых срывов.

Рекомендации при подготовке к игре:

1. Мастеру необходимо продумать для всех категорий персонажей фоновую деятельность – то, чем персонаж должен заниматься в дефолтном состоянии, его рутину и повседневность. Важный момент: эта деятельность не должна мешать сюжету в тот момент, когда он снова активизируется. В этом смысле деятельность, к примеру, кабака хороша как постоянное занятие, но плоха как препятствующая сюжету, так как от нее нельзя отвлечься. Делайте фоновую деятельность сбалансированной по этим параметрам (достаточно интересная, чтобы заполнить ею провисы, но не обязывающая, чтобы её можно было легко и безболезненно прервать). Иначе стоит открыто сообщить игрокам, что свою фоновую деятельность они должны продумать сами.

2. Желательно избегать правил, включающих пункт «а теперь позови мастера». Безмастерские технологии и «черный ящик» деролят меньше, чем метаигровое взаимодействие с человеком (подчеркиваю, что речь идет именно о штатной ситуации, идущей по правилам, а не о решении возникших проблем или спорных случаев). В противном случае нужно понимать, для чего вы вводите штатное взаимодействие с мастером (к примеру, на игре «Убить Дракона» игрок согласно правилам должен был получить дальнейшие указания лично от мастера после самого тяжелого для него игрового эпизода, что способствовало некоторой эмоциональной разрядке игрока и таким образом было положительным фактором).

3. Для снижения вероятности разрыва игры из-за технических неполадок, особенно на технических играх, передаю призыв Г. Круглова (Крейла) заканчивать разработку и изготовление электроники заранее и тестировать и отлаживать её до игры (не менее чем за месяц), поскольку в противном случае работать не будет ничего, кроме кое-как исправленного прямо на полигоне во время игры. То же самое относится к неопробованным моделям, которые уже в процессе игры могут оказаться несбалансированными или вообще неиграбельными.

4. При планировании полигона необходимо избегать общих помещений для персонажей и неперсонажей. Иначе игровое пространство будет иметь огромную дыру, в которую и утечет все погружение игроков. Исключение составляют, пожалуй, большие столовые на базах отдыха, где мастера и игротехники могут сидеть за отдельным столом (что может заодно нести функцию прямого доступа к ним игроков для несрочных консультаций), а реквизит закулисья никак не демонстрируется игрокам.

5. Желательно избегать отдельного пожизневого лагеря: он создает иллюзию «необязательности» игровых взаимодействий и провоцирует игроков идти по пути наименьшего сопротивления (т.е. общаться по жизни, а не по игре, и вообще не выходить в игровое пространство, либо выходить, но не вваливаться). Кроме того, необходимость регулярного вваливания и деролинга вообще отнимает много сил у добросовестного игрока и сбивает накал игрового сюжета.

6. Если вы планируете психологически или физически жёсткую игру, желательно заранее в правилах прописать механизмы «спускания пара» (например, специально отведенное для этого место). Иначе резко возрастает вероятность неконтролируемых пожизнёвых срывов. Несомненно, есть опасность, что специально отведенным местом могут злоупотреблять (например, для пожизневых соглашений о дальнейших игровых действиях), однако плюсы этой идеи все-таки существеннее.

Рекомендации во время проведения игры:

1. Мастер общим видом не должен выбиваться из стилистики игры (как камуфляж на фоне доспехов), но при этом ему желательно иметь заметный маркер, чтобы те, кто «в роли», на него не отвлекались, а тот, кому нужен мастер (и он уже осознал это как метаигровую проблему), смог безошибочно его определить.

2. Очевидное правило, тем не менее часто нарушаемое, к примеру, во время боевки: мастер по возможности не должен вмешиваться в игровую ситуацию, пока она идет (если только его не позвали специально). Вторжение в игровой процесс неперсонажа с большой вероятностью деролит всех участников ситуации.

3. Необходимо отслеживать баланс персонажей и неперсонажей на полигоне, чем-то занимая игроков, вышедших из игры, и не пуская их на полигон «посмотреть». Иначе к концу (в тяжелых случаях к середине) игры «отсутствующих» людей на полигоне станет больше, чем живых персонажей, что чрезвычайно мешает оставшимся доигрывать. Кроме экс-персонажей в белых хайратниках мешать также могут фотографы или операторы или сами мастера, если их становится слишком много в одном месте.

4. Важно: помните, что пожизненное имя гаранти-

рованно выводит игрока из персонажа! Мастеру стоит по крайней мере знать об этом грубом, но эффективном инструменте экстренной психологической помощи.

5. Очень важно: представляется, что назрела необходимость выработки общего русскоязычного «стоп-слова» для ролевых игр живого действия. На данный момент не существует цивилизованного универсального инструмента снижения интенсивности или прекращения игрового воздействия, переносимого для игрока (фразы типа «я по жизни не хочу в это играть» разрушают всю ситуацию в целом, тогда как стоп-слово её аккуратно корректирует, а, например, персонажный обморок может быть неверно интерпретирован, и все равно придется объясняться не по игре). Это задача не отдельной мастерской группы, а всего ролевого движения, потому что работать стоп-слово начнет

Литература

- Bowman S.L. *Social Conflict in Role-Playing Communities: An Exploratory Qualitative Study* // *International Journal of Role-Playing*, issue 4, 2013
- Brenne G.-T. *Making and Mantaining Frames: A Study of Metacommunication in Laiv Play*. – Oslo, 2005
- Ilieva A. *Cultural Languages of Role-Playing* // *International Journal of Role-Playing*, issue 4, 2013
- Mäyrä F., Lankoski P. *Play in Hybrid Reality: Alternative Approaches to Game Design* // *Digital Cityscapes: Merging Digital and Urban Playspaces*. – Peter Lang Publishers, 2009

Игры

- Холодное лето: Франция 1939. 2012. Северо-Запад. МГ «Ананас» – vk.com/3dreich
- Последняя субмарина. 2013. Центральный регион. Шишарина Милана (Райла) и др. – last-submarine.livejournal.com
- Дары Смерти. 2013. Центральный регион. МГ «Годные Гриффиндорцы». – dh2013.livejournal.com
- Толчанка. 2013. Северо-Запад. Татьяна Юрова (Нотт), Анастасия Саркисян (Доменика) и др. – tolchanka.livejournal.com
- 1924. 2013. Центральный регион. МГ «Hold&Gold». – 1924.holdgold.ru
- Вестерн. *Deadlands*. 2013. Северо-Запад. МГ «Четыре картёжника». – deadlands.studio101.ru
- Первая Эпоха. 2013. Центральный регион. Иван Перепелкин (Рингл) и др. – firststage2013.livejournal.com
- Есть такое ремесло. 2013. Центральный регион.
- Ключева М. (Нори), Сапожников Андрей (Аскольд), Захаров Василий (Йолаф). – remeslo.livejournal.com
- Убить Дракона. 2013. Центральный регион. МГ «Good Company». – all-hail-dragon.livejournal.com

только тогда, когда станет действительно общеизвестным, а его использование не будет расцениваться как признак слабости (или «негодности игрока»). Кроме того, существующий инструмент использовать всегда удобнее, чем каждый раз собирать его на месте из подручных материалов – а значит, как минимум по этой причине стоп–слово будет меньше выбивать из игры, чем нынешние попытки выкрутиться из ситуации доведенного до края игрока. В скандинавских ролевых играх живого действия употребляются два стоп–слова: одно для снижения интенсивности воздействия (break), второе – для прекращения текущего воздействия вообще (cut). Несомненно, не обходится без злоупотреблений, однако было замечено, что сама возможность стоп–слова позволяет переносить большие нагрузки и идти на больший риск (Brenne, 2005).

Рекомендации после игры:

Помимо существующего у нас индивидуального дебрифинга, представляется полезным заимствовать западную практику дебрифинга – пост–игрового группового обсуждения с анализом ситуаций (особенно конфликтных), пониманием и принятием произошедшего и т.д. Это некоторый тип расширенной групповой рефлексии, позволяющий преобразовать полученный опыт и разрешить накопившиеся за игру противоречия. Важно, что дебрифинг в идеале проводится непосредственно после завершения игры, всеми игроками и лично (а не в сети). На данный момент не очень ясно, каким образом можно реализовать эту идею, особенно для крупных игр, однако попробовать стоит.

Работа над темой продолжается – далеко не вся база данных пока проанализирована. Нас ждет еще немало удивительных открытий в этой области.

ТРЕНДЫ. «ДОМ, В КОТОРОМ...»

Анна Тихонова (Тиль)

За последний год прошло уже четыре игры по мотивам книги Мариам Петросян «Дом, в котором...». На вопрос, почему эти игры набирают участников в считанные дни, попробовала ответить Анна Тихонова (Тиль) из Санкт-Петербурга, мастер игры «Дом, в котором время остановилось».

Эта книга идеальна для того, чтобы делать по ней игры. Пункт первый: замкнутый социум и замкнутый пространственно-временной континуум со своими законами – идеально для моделирования. Все внешнее по отношению к Дому (интернату закрытого типа для проблемных детей и детей-инвалидов) обозначается словом Наружность и является по умолчанию не только враждебным, но и не обсуждаемым. При этом Выпуск неизбежен, жизнь в стенах Дома рано или поздно закончится. То есть сразу два удобных момента: наличие конфликта и легкость моделирования.

Реальность Дома многослойна, никогда не знаешь точно, в какой момент рамки твоей личной вселенной раздвинутся, и перед тобой окажутся уже не исписанные и изрисованные стены коридоров, а переплетающиеся ветви живого Леса, или когда тебе под ноги ляжет асфальтовое полотно Дороги.

Пункт второй: мистический пласт. Реальность Дома многослойна, никогда не знаешь точно, в какой момент рамки твоей личной вселенной раздвинутся, и перед тобой окажутся уже не исписанные и изрисованные стены коридоров, а переплетающиеся ветви живого Леса, или когда тебе под ноги ляжет асфальтовое полотно Дороги. Этот ещё один слой реальности называется Изнанкой.

И вот тут создатели игр могут оторваться в свое удовольствие – трактовки Изнанки на каждой из поставленных игр были совершенно различны. Разными были и технические решения: от нескольких разнесенных по отдельным строениям игротехнических локаций, каждая из которых воплощала одну из ключевых идей, связанных с детством

Это сложно объяснить тем, кто книги не читал, но реальность Дома действительно пропитана совершенно особой атмосферой, которая способна заворожить и которую хочется воссоздать.

и взрослением, и функционировала по своим прин-

ципам и правилам, до куска реального ночного леса, подсвеченного сотнями цветных диодов и населенного игротехническими существами, где игроки блуждали неузнанными, меняя образ на тот, который демонстрировал бы внутреннюю сущность их персонажа.

Пространство идей, чудовищ, рожденных снами разума, и места, где человек обретает осознание своего истинного Я – прекрасная область для экспериментов.

Пункт третий: очень многие любят играть в подростков (см. те же игры по «Гарри Поттеру»). Такая игра гарантирует яркие эмоции, конфликты, проблему взросления (так актуальную для нынешних «кидалтов» – взрослых, играющих в игры).

Кроме того, как и полагается подросткам, в Доме они делятся на «стаи», каждая из которых живет по своим законам, включая манеру поведения, одежду, обычаи и традиции.

Пункт четвертый: отверженность. Воспитанники Дома – дети со сломанными судьбами, телами или психикой. Нелюбимые, нежеланные, те, кого отвергла Наружность. Каждый персонаж исходно имеет набор внутренних конфликтов и собственную драму. К тому же, игра в физические недостатки сама по себе может быть интересным вызовом для ролевика.

Пункт пятый: яркие персонажи. Это один из тех сеттингов, где каждая третья роль на игре – именная. Персонажи книги живые, неоднозначные, разные и рельефные, их интересно как воплощать самому, так и взаимодействовать с ними в рамках игры. К тому же, подача образов автором допускает множество вариантов трактовки одного и того же персонажа, его мотивов, его проявления.

Пункт шестой: атмосфера. Это сложно объяснить тем, кто книги не читал, но реальность Дома

#игры_с_книгой

действительно пропитана совершенно особой атмосферой, которая способна заморозить и которую хочется воссоздать. Более того, воссоздать её реально. Множество тщательно прописанных мелких деталей: мысли и чувства, выплеснутые в рисунках и надписях на стенах, закоулки и тайники старого здания, давно нуждающегося в ремонте, запертые комнаты, странные сны, приметы и сказки, ничейные вещи, взявшиеся неизвестно откуда – это только незначительная часть общей картины и общего ощущения.

Пункт седьмой: высокая реиграбельность. Книга зациклена, жизнь персонажей повторяется заново, снова и снова, меняясь в частностях. И интересно, поменяв несколько ключевых моментов, пронаблюдать, как поменяются следствия. К тому же, Дом позволяет вписать в него практически любых персонажей, вплоть до мифических существ, и разнообразные сюжетные ходы и истории в жанре магического реализма. (К примеру, история придуманной девочки, которая была уверена, что она настоящая).

Нет сомнений, что об играх по этой книге мы ещё услышим.

Игры

- *Дом, в котором...* 2012. Северо-Запад. МГ «Jack Daniels & Co». – domv kotorom.allrpg.info
- *Дом, в котором время остановилось.* 2012. Северо-Запад. МГ «Los Muertos y Cactus». – tempo-sospeso.livejournal.com
- *Дом, в котором мир звучит.* 2012. Центральный регион.
- *Вечорек Надя, Захаров Василий (Йолаф), Патаракина Евгения (Нэл).* – house-where.livejournal.com
- *Дом, в котором...* 2013. Северо-Запад. Алтухова В. (Нарвен) и др. – vk.com/club48370204

ВОСЕМЬ РОЛЕВЫХ АРХЕТИПОВ В РОЛИ МАСТЕРА РИ

Лора Бочарова

В постъюнгианской психологии некие силы, приходящие из бессознательного и способные дать нашей жизни энергию, новый смысл или окунуть её в безумие, силы, которые мы не можем контролировать а подчас объяснить, называются Ролевыми Архетипами. Будучи поименованы и как-то зафиксированы, они могут быть перемещены в область сознания, где человек может иметь с ними дело, не давая бесконтрольно овладевать собой.

Слово «ролевой» в применении к Архетипу очень важно: за каждым Архетипом стоит свой сценарий, в большей или меньшей степени известный нам по мифологии, и возникший с вероятностью еще до того, как мифология была оформлена и записана. Сюжетов не так много – но их повторений и вариаций несчетное количество: мы обнаруживаем их в античных героях, в жизни исторических деятелей и известных персон, и обильно – в литературе, где Архетип превращается в прототип, потом в стереотип, а позднее – в шаблон.

Архетипы названы по именам греческих богов и богинь, что удобно для европейского культурного контекста. На них можно смотреть как на условную типологию человеческих характеров. Каждый Архетип как «божество» накладывает свой отпечаток на человека родственного ему типа. И в жизни такого человека часто виден «смутно знакомый» сценарий.

Этот процесс проявления архетипического постоянен, непрерывен, не зависит от времени или эпохи, а также от уровня культурного развития человека. Он происходит и сегодня. Мифологические образы вечны. Это Воин и Судья, Царь и Посредник, Мастер и Жрец, Атаман и Отшельник.

Разумеется, многим людям из сферы ролевого движения приходило в голову, что сюжеты и сце-

нарии, которыми мы оперируем, в которые попадаем на играх, имеют под собой глубинную базу. Самые удачные сюжеты, которыми не надо управлять в игре, потому что она катится по ним сама, как по рельсам – архетипические. Однако каждый человек – и мастер РИ не исключение – сам несет на себе печать нескольких Архетипов, часто не имея возможности их контролировать. Хотел сделать модельный кабриолет – но снова вышел грузовик, потому что действительно подвластная мастеру сфера жизни – командный труд по улучшению игрового и декоративного быта.

Сетевая критика игровых проектов и личные предпочтения часто делают оценку творчества мастерских групп беспощадной. Абстрактный образ «МГ» в массе случаев не имеет человеческих черт, что, в общем, и пристало аббревиатуре, а только мощные типовые характеристики, похожие на «Звезду Смерти». Это нечто сильное, крепко-сбитое, глухое к частной инициативе, агрессивное, богатое, самолюбивое, щедрое, имеющее тайную власть, должное заботиться о каждом члене общества, с потусторонней справедливостью, объективное, всезнающее, креативное, вооруженное лучами ненависти, динамичное, статичное и как понятие – бессмертное. Это же справедливо по отношению к понятию «Главмастер».

Так персональное сдается Архетипическому. Надо сказать, что очень часто за проявленным Архетипом совсем не видно конкретного человека, мастера Пети Сидорова. Люди – игроки и наблюдатели – видят сам Архетип, о чем-то забывая, чем-то пренебрегая, что-то достраивая, одним словом, проецируют на Петю Сидорова свои отношения с архетипом Руководителя, Воина, Мистика или Посредника. Множество не-

#игры_с_культурными_кодами

#игры_с_психологией

понимания между игроком и мастером имеет иллюзорную природу. К несчастью, это обычный фактор риска.

Отцы и Дети

Если мы поставим каждый из восьми известных Ролевых Архетипов в позицию «мастер РИ», то увидим любопытную картину.

Есть отцовские и сыновние архетипы. Я буду рассматривать Мужскую модель, потому что это стандарт делового мира – в отличие от семейного Женского. Если мастер – носитель Отцовского архетипа, у него есть три варианта поведения.

1. **Зевс, или Небесный Отец.** Это идеальная классика жанра, на которую равняются все консерваторы и трезвые люди с минимумом информации по ролевым играм. Мастер тут – тот, кто стоит НАД процессом. Он не играет, а мастерит из своего дворца на Олимпе (мастерского лагеря). У него широкий штат помощников: Гермес на обработке заявок и на рекламе, Арес на правилах по боевке, Гефест на изготовлении стаффа или на АХЧ, груда нимф-игротехников и т.д. Ко всем ним Зевс имеет ровное, не очень заинтересованное отношение, лишь бы была сделана работа. Работа Зевса – это бесперебойное предприятие с хорошей репутацией, обеспечивающее Зевсу его статус. Все игроки – его «дети». А дети, понимаете, по определению глуповаты, ленивы, зелены, не различимы по именам, и нуждаются в руководстве. Барским жестом осуществляется руководство «детьми», бунт подавляется мощно, в позиции власти Зевс смотрится органично, способен на широкие щедрые жесты (может снизойти с небес на землю).

На самом деле Зевс – не самая лучшая позиция для процесса Игры, а одна из многих возможных. Идеальная классика жанра идеальна лишь в силу её архетипичности. Зевс – архетип Руководителя. На ролевой игре у мастера такого типа есть слабые стороны: он слишком далек от эмоциональной,

психологической или этической составляющей своего «народа», у которого часто возникает подозрение, что его использовали в качестве винтиков и гаек. Это не лечится, потому что является существенным признаком архетипа Руководителя, которому по-хорошему плевать даже на анонимные жалобы, публичные наезды, прямые упреки и разборки – он их презирает. Зевс правит «небесами», где у него собственные планы, и писк снизу ничего в этом не изменит. Это на деле весьма непробиваемая позиция, которая может сильно бесить игрока. Как Отцовскому Архетипу, Зевсу свойственны определенные эстетические постоянные патриархального мира: умеренная гомофобия, ненависть к кроссполу, добротность в декорировании своих игр, традиционность тем или правил, большой формат, контроль за процессом, потому что только Зевс знает «как лучше». Забавная слабая сторона: именно этот тип мастера не знает, чем занять Женщин на ролевой игре – потому что у женщин по Зевсу три роли: жена, любовница и будущая жена/любовница (дочь). Это может быть разбавлено бывшими любовницами (стервами в изгнании) и бывшими женами (в монастыре). Совсем другое отношение у Зевса к Мужскому миру – тут наличествует весь набор типажей и ролей, потому что это и есть мир, которым правит Зевс.

Я очень много сказала о Зевсе, потому что таким, по мнению большинства, и должен быть Идеальный Ролевой Мастер. Его слабые стороны понимаются как временные, проходящие, над которыми человек может «поработать», и такой мастер всегда будет чувствовать себя несправедливо заклеванным обстоятельствами, как бы ни вкладывался. Он не понимает, чего не додал.

2. **Посейдон, отец-бандит.** Многое из сказанного про Зевса тут применимо. Но у такого мастера будет сильно выражено эмоциональное, азартное начало – например, подыгрывание одной из сторон конфликта (в игре), наброс

на «детей» с воспитательным кулаком, мстительность, ловля на слове, призывы ответить за базар, зависть к конкурентам (другим мастерам), шторма на море, неумение переносить неудачи и жестокое утопление всех, кто не угоден. Часто мастер такого типа реализуется через конфликт: с фракцией игроков, с другими мастерскими группами, с какими-то женщинами («недостойность» своего проведения он не видит), с администрацией района, где берется полигон.

Посейдон – носитель идеи справедливости «око за око» без единого смягчающего фактора. Причинно-следственные связи (из-за чего возник конфликт) его не интересуют, а интересуется оплатить за вред. Мечь может занимать годы. «Хороший японец – мертвый японец», без компромиссов.

Наравне с этим Посейдон – надежный друг для того, с кем сблизился. Он живет «по понятиям» и всегда окажет такому человеку помощь, если попросить. Поэтому в его манере мастера мы обнаружим блат, коррупцию, большой субъективизм, горячие братания с товарищами или любимчиками, пиры горой после игры и много человеческого, очень человеческого – и потому, в общем, простительного.

Именно это «человеческое» делает мастера-Посейдона более понятным и менее раздражающим, чем «недостижимый» Зевс. Архетипически Посейдон представляет подспудные маскулинные силы, таящиеся в «глубинах океана» – в том числе как психопатические, так и живительные, плодотворные.

3. Аид, теневой отец. У этого мастера никогда не будет проблем с финансированием. Оно либо будет рассчитано до копейки под завязку, без гор выброшенной еды и ткани в конце процесса, либо он вообще проигнорирует его, сделав городскую игру на 20 избранных. Аид не работает с живыми людьми – он сразу работает с собственными проекциями. Его игроки – тени на поверхности его ума. При этом игра может быть мощной, мистической, желательна с зомби, черной магией, Ктулху или хотя бы с боевыми роботами. Но формат её окажется скромным. Зато глубоким. Аид хорошо работает с психологией. Беседа с каждым игроком может занять у него несколько часов за один присест – и еще останутся недопонимания, которые надо прояснить в следующий раз. Законы на игре мастера-Аида имеют алмазную силу, потому что когда начинается игра – Аид уже никого психологически не обрабатывает, он ждет и собирает жатву. Люди либо напарываются на законы его

мира (сами виноваты), либо нет (как я и говорил). Очень часто мастер-Аид делает игры на непопулярные/маргинальные темы, о которых говорит своим субъективным языком.

Далее следуют Сыновние Архетипы.

Они дают мастеру РИ преимущество родства с игроком. Если игроки – «дети», мастер – тоже «дитя», первое из равных. Проблемы такого мастера – его взаимоотношения с «отцом» (позже будет видно, кто этот «отец» в различных случаях).

Сыновние Архетипы в большей или меньшей степени требуют от мастера РИ присутствия в игре, на равных с игроками.

4. Аполлон (отличник). «Хороший сын», во всем ориентированный на Зевса. Для Главмастера такого рода Зевсом будет являться принятая в авторитетном для него социуме (например, в ролевом сообществе московского региона) НОРМА. Если некий авторитет – допустим, «Золотые Леса», выработали некий норматив хорошестьи – Аполлон будет истово работать на этот норматив, чтоб Авторитет («Золотые Леса») его заметил, похвалил и сделал Любимым Сыном. Реже – для собственного чувства Прекрасного. Аполлон стремится к Совершенству, попадая в анекдот про Россию: один еврей придумал теорию социального равенства – Россия провела 70-летний эксперимент, чтоб её подтвердить. Когда Аполлона начинают упрекать в том, что он не прав – он ссылается на священную скрижаль, потому что авторитет Отца для него крайне силен. Если на его глазах кто-то выступает против данной скрижали – начинается идеологическая война на уничтожение, жестокая и напряженная, золотые стрелы разят, поле в трупах. Аполлон – бог-мститель, забывать про это нельзя.

В качестве мастера РИ это не гибкий тип, и развитие данного Архетипа в общем определено: Аполлон – будущий Зевс. Надо сказать, Аполлонов очень любят: они социально упакованы, лишены пугающих неизвестных, предпочитают логику чувствам, вежливы, легко становятся вывеской игрового процесса, а карьеризм – грех невеликий.

На собственной игре Аполлон сыграет посла из Валинора, гонца из Ватикана, парижского критика, представителя не моделируемого Министерства – одним словом, представителя высокого и недостижимого «Зевса», к которому игрок может и должен апеллировать, чтобы понять эффективность своей игры.

5. Гермес (трикстер). Мастер информационных и экономических игр, а также социально пропла-

ченных проектов. Куда более гибок, чем Аполлон, и умеет сделать себе хороший пиар. Может заниматься промышленным шпионажем: воровать технологии, базы данных на игроков, чтоб узнать «правду» или их слабые места; интернет-мистификациями, интригами и подкупом в процессе изготовления игры – но это никого не волнует, а кому-то и льстит. Порвать отношения с Гермесом (довести конфликт до открытой войны; сделать вид, что Гермеса не существует) довольно трудно, потому что с него все как с гуся вода, он приветлив, легок и обаятелен, расплывается информацией и просто игнорирует все подозрения в своей нечистоплотности. К тому же он, как может, работает не на себя, а «на благо всей игры» – а это уважительный фактор, к тому же результаты его деятельности в конце-концов перекрывают негативные моменты.

Гермес любит квесты, может изготовить оккультную «ходилку» или игру с гендерным перевытисшем, к несчастью, часто поверхностен.

У архетипа Гермес есть несколько уровней, и на самом высоком мы можем столкнуться с мастером, который делает ролевые игры о теории Познания, применяя очень интересные технологии, каждая из которых научно обоснована. Но может быть и нудятина. Гермес – экспериментатор, и много новшеств в наши ролевые правила или модели внес именно этот тип.

На собственной игре он будет играть купца-продающего-информацию, волшебный куст, раздающий пророчества и информацию, мальчика-почтальона, переносящего информацию: эпизодическую роль, которая обеспечит наполнение игрового процесса.

В норме Гермес не нуждается в поощрении «Отца», потому что отца все устраивает (Гермес ничто не оспаривает и никого не подсиживает, существует в своем формате). В иных случаях дело решается сделкой (я поработаю на тебя в этом проекте, я дерну людей для твоего проекта, я дам тебе рекламу).

6. Арес (вонзатель). Это мужественный человек, который умеет и любит драться – эпично, угарно, бессмысленно или как угодно. Война для него – единственный тип общественных отношений, и масса различных Рагнареков-подснежников, Орочих Десантов и Больших Пипецов В Конце Игры – его рук дело. Арес – уязвимый тип, который часто проигрывает (он понимает это, когда лежит на земле с разбитой головой – в прямом или переносном смысле), хотя и не может до конца

это признать, поэтому за неудачной попыткой всегда будет следующая. Правила по боевке будут упрощены, лохи отстранены, реальные пацаны поощрены, а девки сексуально и алкоголь-но премированы.

Мастер такого типа прост и радушен, не любит заморачиваться, он весьма подвижен, хорошо чувствует пространство и возможности человеческого тела, просто ему не все интересно – и контингент у него будет соответствующий. Арес неуверенно чувствует себя в Большой Политике, Высокой Эстетике, Ученом Теоретизировании и в Информационных Войнах. В последнем случае это тролль. Ради защиты «своих людей» с игры он будет однообразно, но яростно и во вред себе долбить обидчика, пока не восстановит справедливость. Арес – непризнанный сын «отца», занятого вопросами Управления и Окончательной Победы Нашего Стиля Мастерения и наших Ценностей (тут должен находиться большой ролевой клуб). Бессознательная цель Ареса – доказать «отцу», что он важен, славен, состоятелен, достоин внимания и любви. Арес – единственный законный сын Зевса в греческой мифологии, остальные прижиты на стороне. Но кто в первую очередь обращает внимания на правила боевки и на реальных пацанов (кроме самих реальных пацанов)?.. Есть какая-то боевка, есть ответственный, игроки под присмотром, довольны – и норм.

Арес может быть крайне примитивным и на этом основании жалким, особенно в моменты вселенской обиды. А может быть высоким и жертвенным, потому что требование Архетипа – положить свою жизнь за своих друзей на поле боя, перед превосходящими силами противника.

Интересно, что у Ареса нет проблем с занятостью женщин на игре. Настоящий Полковник не допустит недопонимания в этом вопросе: все, кто к нему поедут – найдут себе по мужику и сыграются в замуж, варку щей и лечение раненых, а звонкие принцессы-заучки останутся дома.

На собственной игре мастер-Арес сыграет бога Войны или любую Тематическую роль, которая позволит ему довести игру до Последнего Пипеца, все там правильно разрулить и не дать бойцов в обиду.

7. Гефест (кузнец) – это мастер по изготовлению стаффа, ковке оружия, диодной игротехнике, по пошиву Драконов и прочей АХЧ. Замкнутый неспешный тип функционера, полностью сосредоточенного на своем ремесле. Его поделки очень качественные и часто Крайне Прекрасны. Однако

темп Гефеста такой, что он не угоняется за быстрой сменой информации, сменой мастерской парадигмы, сменой требований к своему продукту. Поэтому на выходе у такого Главмастера мы имеем добротное проработанный, тщательно сведенный Продукт без вариантов альтернативы, потому что альтернатива в свою очередь требует заранее предпринятой тщательной подготовки, на которую уйдет еще год, а принимать эффектные рискованные решения на месте Гефест не способен, он теряется и тормозит до тех пор, пока не оспорит/сгладит новшество (например, внезапную сюжетную ветку, возникшую в игре) и не вернет все в понятную ему (заранее проторенную) колею. У такого мастера мы будем видеть так называемые «игры с жестким сюжетом» – Падение Нарготронда, Переход через Леды, Бунт Феанора и пр. Если не торопить Гефеста и уважительно относиться к его труду – он очень спокоен, комфортен и надежен. Гефест не оратор, он не может «зажечь глаголом», возглавить народное сопротивление Верховному Козлу, очаровать легкостью и новизной. Он – Труженик. В связке с другими мастерами (под Зевсом) он с любовью и очень ответственно сделает одну сюжетную ветку, которая не сработает в случае недозаезда или оттого, что персонаж, на которого сделана ставка, сыграл что-то неожиданное или умер. Гефест – отвергнутый сын «отца» (вернее, «отчима»), к тому же ненавидимый «матерью», которой он мстит и мстит, отстаивая свои подчас топорные модели, громоздкую (неудобно сшитую) игротехнику, старые лица на старых привычных местах, неудобную базу данных, паршивый полигон, одним словом – усугубляя свою архетипическую «хромоту». Говорят, Гефест расцветает от взгляда любви – когда находится человек, способный увидеть в том, что делает Гефест, акт Искусства.

На собственной игре Гефест сыграет социально-незаметную роль пятого помощника барда, если решит быть в игре. Роль будет состоять из косяка и таблички «Мастер».

8. Дионис (жрец). Я оставила этот Архетип напоследок, потому что после него уже ничего не скажешь. Это мастер-в-игре, играющий такую роль (вовсе не главную в социальном плане), которая наворачивает на себя страсти, страхи и ожидания игроков, приводя их к сильным эмоциональным колебаниям и в конечном итоге – к некоторой трансформации. Это может быть мастер Мервятника в роли Бога Смерти, который нет-нет да выйдет в мир живых, чтобы навести там хаос по собственной прихоти; это может быть завсегдака Кабака,

вокруг которого вращается эмоциональная, музыкальная и алкогольная жизнь полигона; Безумный Бард, от которого плачут женщины и зомби; герой-сексоголик (все салоны Парижа насторожились); маньяк-убийца (порой одновременно с сексоголиком); разумеется – священник («на исповеди я чуть не родила!»), шаман, гипнотизер, фанатик, Повешенный, Утопленный, Тюремно-Заключенный, а также Почетный Жертвенник Полигона, чаша Грааль, меч Эскалибур, Кольцо Всевластья. Контакт с таким персонажем всегда будет нести в себе мотив некоторого расчленения – этического, психического, магического, разрывающего контактера между долгом и виной, или между наслаждением и ужасом – и мотив последующего объединения (но не возврата к изначальному образу). Мастер этого типа управляет игрой в игре – но не информационно, модельно или декларативно – а энергетически. Вся игра для него – части его тела, уже расчлененного ранее, на этапе изготовления Игры, и объединить их он может, только оказавшись в кровеносном центре, позволяя игре прокатиться по себе и выделив при этом такую энергию, которая сделает игроков Сопричастными одной из Идей Игры. То есть, говоря проще – чтобы составить с игроками Новое Единство.

Архетип Диониса отвечает за бессознательные процессы освобождения, за массовое объединение людей в любом из экстатических состояний. Стазис – это покой, остановка, зона комфорта. Экстазис – выход за границы неподвижности. Это может быть опьяняющий провал во всеобщее братство или в кровавый угар. У Диониса может не быть никаких театральных навыков и актерских способностей. Его сильное место в том, что он не изображает, он проживает. Все игроки для него – его братья и сестры, в том числе и те, которые его Повесят, Утопят, Сломают об колено. В качестве Главмастера он чувствует себя заложником созданного им мира, которому надо отдать требуемую дань – собственную жизнь (а также рассудок, психику, здоровье, чувства и время). Дионис – умирающий и возрождающийся бог, жрец и жертва одновременно. Это Архетип Священного Ребенка, который играет ради самого волшебного процесса игры, и делает игры он именно для этого – чтобы жить в них, наслаждаясь, страдая и забывая себя. Игроки рядом с ним чувствуют себя на удивление Настоящими.

Мифологически Дионис – забытый или спрятанный от общества «отцом» ребенок, которому необходимо законно прописаться под властью «отца». Его смертная мать умерла до его рождения.

Пока он был «скрыт», Дионис воспитывался сторонними нимфами в образе девочки, чтобы Зевсова жена (то есть официальная мораль) не вычислила его и не уничтожила. Поэтому Дионис по своей природе амбивалентен, отягощен самим фактом рождения на свет, отрицает сам себя и не уверен в определенности, однозначности как собственного тела, так и окружающего Космоса. Собственную реальность Дионис обретает, только психически расчлняя себя и собирая заново. Это механизм его самоидентификации и механизм освоения мира. Признанный «отцом» Дионис является богом мистерий, трансформаций, сильных страстей, социальной и моральной свободы, он спаситель женщин от рутины патриархального мира, а мужчин – от страха смерти, он дает бесценное чувство единства человека и космоса, человека и божества. Это молодое вино на старом Олимпе. Однако как всякий бог-освободитель, Дионис планомерно отрицается «отцом» из-за невозможности контролировать те области, которыми Дмонис правит: наслаждением, ужасом, массовыми иллюзиями, безумием, опьянением, сексом, экстатическими состояниями ума и духа, мистикой, пророческим даром, страстью к самоубийству, гендерной неопределенностью, смыслообразованием в области смерти-и-воскресения (тематика его Игры в качестве Главмастера будет это отражать). Все эти вещи разрушают упорядоченный социальный строй – мир Отца – который в большой степени стоит на запугивании, страхе не вписаться в социальный стандарт и быть перемолотым, опозоренным, голодным, безработным, пониженным в статусе, плохо оцененным и так далее.

Поэтому на Диониса часто вешается ярлык «Опасно!» или «Осторожно, вредная секта!» или «Осторожно: наркотики!».

Женщины относятся к Дионису более милостиво, чем мужчины, особенно если в женщинах силен материнский инстинкт. Остальные – подруги и потенциальные любовницы – ценят его за чувственность и то, что с ним никогда не бывает скучно.

Для мужчин Дионис – слишком сильный индивидуалист, который не может «нормально играть в команде». Верно и противоположное: Диониса не интересует соревнование, конкуренция, а также безличные отношения мужской среды (в рамках Мастерской Группы), ориентированной на достижение общих профессиональных целей.

Бесполезно требовать от Диониса блестящего администрирования Игрового Проекта (для этого есть свита Зевса и Традиция), а также научных

объяснений примененным технологиям. Другое название этого Архетипа – Жрец, и конфликт рационального и иррационального всегда будет портить полученную технологическую картину. Говоря грубыми словами – технологии Диониса, даже сами будучи расчлененными и досконально изученными, будут работать у носителей этого же архетипа, но не будут работать у других, сосредоточенных на рациональном, контролируемом начале.

* * *

...В жизни ни один человек не бывает носителем только одного Архетипа. Как правило, в любом из нас их несколько, послойно уходящих в глубь личности. Тем не менее, имеет смысл говорить о «ведущем архетипе» хотя бы в рамках одного игрового проекта, в определенный период времени. Или хотя бы о том, что презентует человек, создавая тот или иной свой образ в глазах окружающих.

В норме любой Мастер РИ имеет в активе пару архетипов, на энергии которых и работает, выходя из сложных положений с помощью вытесненных, недоразвитых, периферийных. Часто мы можем видеть творческий тандем мастеров из двух/трех человек, сферы влияния и деятельности которых в конечном продукте давно определены и дополняют друг друга (носители недостающих качеств приглашаются в работу со стороны).

Наивно думать, что один отдельно взятый человек будет планомерно прокачивать в себе весь архетипический пантеон только для того, чтобы его игры были идеальными. Это пример нереальной, сказочной жертвенности своей индивидуальной судьбы «во имя всего народа», казус недостаточного основания. Вероятно, этим можно заняться во имя славы, по зову тщеславия («для себя») – но тут у человеческой жизни и психики свои темпы.

Поэтому один из способов улучшить нашу ролевую жизнь как мастерам – организовывать мастерскую группу и процесс изготовления игр в соответствии с нашими бессознательными силами. Ведь в конечном итоге любая Мастерская Группа, делая игру, занята миротворчеством (в исходном значении, но и другое тоже подойдет). Люди не боги, но их работа тут сродни божественной. Правильная организация процесса здесь означает: у Небесного Отца не должно быть отверженных и непризнанных детей. А носитель каждого из ведущих Архетипов должен призадуматься: на своем ли он месте.

P.S. Можно было бы написать этот текст по Женским Архетипам. Но результат мог оказаться менее лояльным в силу посредственного знания автором основ психоанализа.

ИСТОРИЧЕСКИЕ РОЛЕВЫЕ ИГРЫ КАК ЖАНР

Дмитрий Антипов (Невилл)

В каждом виде искусства традиционно выделяются конкретные жанры и формы. Например, в художественной литературе это – рассказ, повесть, роман (для прозы), стихотворение (в том числе твердые формы – рондо, триолет, сонет и т. д.), ода, поэма (для лирики), комедия, трагедия (для драматических произведений). Таков наиболее авторитетный подход к классификации произведений художественной литературы, восходящий к Аристотелю, но в настоящее время он не является единственным.

В других видах искусства (в кино, живописи, музыке и т. д.) разработаны свои системы жанров.

Несколько особняком стоит так называемое современное искусство, где не принято говорить

Нарративный характер ролевых игр позволяет по аналогии с кино и художественной литературой выделять в них фантастические и исторические произведения.

о жанровом делении. Вместе с тем, в современном искусстве есть специфические формы, характерные только для него, – хэппенинг, перформанс, инсталляция и т. д.

В целом, все существующие в настоящее время системы типологизации искусства довольно подвижны и подлежат пересмотру по мере развития.

Ролевые игры (здесь и далее имеются в виду ролевые игры живого действия – live-action role-playing games) создаются и «потребляются» как творческий продукт, арт-объект. Следовательно, справедливо встает вопрос о соотношении их с определенным видом искусства, а также о жанровом разделении.

При всей близости ролевых игр к современному искусству, что неоднократно отмечалось исследователями, у них (в части сюжета) есть твердая ли-

тературная (повествовательная и драматическая) основа, равно как у произведений кинематографа и театрального искусства. Нарративный характер ролевых игр позволяет по аналогии с кино и художественной литературой выделять в них фантастические и исторические произведения.

Темы фантастики и истории наиболее популярны в русскоязычной ролевой среде – наибольшее число игр относится либо к одному, либо к другому типу (об этом свидетельствует, например, даже беглый анализ материалов сайта «Когда-игра»).

Объяснение данному феномену, на наш взгляд, кроется в том, что фантастическим или историческим является в первую очередь сеттинг игры. В его рамки может быть уложено множество различных конфликтов, вокруг которых в свою очередь будут построены повествования в жанре авантюрного романа, шпионского романа, политического или герметичного детектива, романа нравов, комедии положений, комедии характеров, боевика, триллера, хоррора и т. д. Иными словами, мастерские группы, занимающиеся созданием ролевых игр живого действия, не ограничены в выборе жанра и типа историй, которые они хотят рассказать, но ограничены в выборе законов того мира, куда будут помещены их герои. Это либо реалии конкретного исторического времени, либо реалии авторской или легендарно-мифологической «вселенной» (например, легендарного Дж. Р. Р. Толкиена либо мира «Махабхараты» и иных индийских сказаний). Принципиально внеисторические и одновременно нефантастические игры являются скорее исключением, примером творческого эксперимента (как в случае с ролевой игрой «Кое-кто в стране кое-чего» (2011) по книге Л. Кэрролла, несколькими ролевыми играми по роману М. Петросян «Дом,

#игры_с_историей

в котором...» (2012) и т.д.). Таким образом, если в художественной литературе детектив, исторический роман и научно-фантастический роман существуют на равных, то в ролевой игре детектив неизбежно будет помещен в превалирующий либо исторический, либо фантастический контекст.

Однако в связи со сказанным остается непонятным, почему в коллективном сознании ролевого движения фантастические и исторические произведения занимают одинаково значимое положение. Казалось бы, исторический жанр тяготеет к документализму и реализму, фантастический – к свободному вымыслу, позволяющему не ограничиваться жесткими рамками заранее заданных деталей. В конце концов, исторические произведения преимущественно аналитичны, а фантастические синтетичны, что предполагает разную привычку мышления у людей, их создающих. Вроде бы у аудиторий клубов любителей фантастики и клубов исторической реконструкции мало точек пересечения. Тем не менее, ролевые игры, возникнув в нашей стране как игры фантастические («Хоббитские игры»), достаточно быстро приобрели характер игр исторических («Осада Монсегюра»), перетянув некоторую часть потенциальных участников исторических фестивалей и сблизив друг с другом ролевое и реконструкторское движения.

Наиболее правдоподобно выглядит объяснение, что у студентов и образованной молодежи, составлявших преимущественную аудиторию ролевых игр (по крайней мере, в пору их становления), предыдущей советской эпохой были сформиро-

романов и повестей. Кроме того, в 1990–е годы на российском книжном рынке появились произведения в жанре фэнтези, в котором сближаются исторические и фантастические реалии (настоящим открытием стал культовый «Властелин колец» Дж. Р. Р. Толкиена). Но самое главное, так сказать, принципиальное сходство исторического и фантастического нарративов в том, что они в равной мере являются повествованием об иных мирах и диковинных вещах, недоступных в повседневной жизни. Ведь и в самом деле, не важно, о ком ведется рассказ – о первопроходцах XVI столетия в джунглях Амазонки или о первопроходцах XXII века на Марсе. И исторический, и фантастический контексты создают у потребителя (читателя, зрителя или игрока) ощущение сопричастности Инобытию, позволяют соприкоснуться с одним из земных отражений утраченной Волшебной страны, Царства пресвитера Иоанна, в конечном итоге – Царствия Небесного как наивысшего олицетворения уходящего в архетип предмета человеческих исканий.

Таким образом, фантастика и история являются доминирующими формами современного эпоса, а ролевые игры живого действия (независимо от форматов и размеров) – произведением искусства, заточенным именно под эпический жанр.

Проблемы исторических ролевых игр

Несмотря на то, что фантастические и исторические игры являются двумя сторонами одной медали, имя которой – эпика, у ролевых игр второго типа имеется ряд специфических характеристик, которые стоит рассмотреть особо. Если говорить коротко, то это проблематика, связанная с: а) доминированием определенных тем на ролевой игре; б) исторической достоверностью или недостоверностью; в) пониманием законов исторического процесса.

Итак. Нетрудно заметить, что в русскоязычном ролевом пространстве преобладают исторические ролевые игры, посвященные европейскому

Принципиальное сходство исторического и фантастического нарративов в том, что они в равной мере являются повествованием об иных мирах и диковинных вещах, недоступных в повседневной жизни.

ваны определенные литературные пристрастия к исторической и историко-авантюрной прозе (В. Скотт, А. Дюма, М. Дрюон, Р. Сабатини), ценившейся не менее научно-фантастических

Средневековью и раннему Новому времени. Отчасти это определяется инерционным явлением, порожденным «фэнтезийными» истоками ролевых игр как вида искусства, но также в некоторой степени свидетельствует о принадлежности представителей российской ролевой субкультуры к западной интеллектуальной среде (при том, что спорным остается вопрос, относится ли Россия и «Русский мир» к Западу или, как полагает С. Хантингтон, представляет собой самостоятельную цивилизацию). Рассматриваемую разновидность исторических ролевых игр иногда, сознательно упрощая и профанируя (т.е. приспособляя для «простецов»), именуют «феодалкой». Литературными источниками таких игр обычно служат истории о крестовых походах, альбигойских войнах, романы М. Дрюона, В. Скотта, баллады о Робин Гуде, легенды о короле Артуре, повествования о гуситских и религиозных войнах, цикл повестей о капитане Бладе Р. Сабатини.

Наиболее заметными проектами по Средним векам и раннему Новому времени были такие ролевые игры, как «Осада Монсегюра» (1994), а также реплика этой игры 2004 года (в 2014 году готовится очередной сиквел), «Завоевание Рая» (1997), «Роман Плаща и Шпаги» (1999), «Война и Мир» (2003), «Дороги Лангедока» (2001), «Врата» (2007), «Дуэнде» (2010), «Злато Градиште» (2011), «Сим-

Ролевые игры по историческому Средневековью и близким к нему эпохам являются наиболее чистым и прямым проявлением эпической первоосновы ролевых игр живого действия как формы искусства.

фония Славы» (2013), «Баллады Старой Англии» (2002–2005), «Волки Одина» (2001–2012), «Эпоха Славы» (2008), «Возвращение короля» (2009), «Имя Розы» (2000), «Аквамарин» (2004–2011), «XVI: Шаг в бессмертие» (2009), «Умереть в Иерусалиме» (2013), «Баллады Шотландии. Храброе сердце» (2007–2012), цикл ежегодных весенних исторических игр новосибирской МГ «Макарена» и т.д.

Ролевые игры по историческому Средневековью и близким к нему эпохам являются наиболее чистым и прямым проявлением эпической первоосновы ролевых игр живого действия как формы искусства. Они наиболее близки к играм по фантастическим сюжетам, в первую очередь по авторским мирам А. Сапковского, например, «Ведьмак: Нечто Большее» (2005), и Дж.Р.Р. Мартина, «Черное Пламя» (2012), либо по так называемому «абстрактному Средневековью» («Ловиндейл»). Даже в строго исторических ролевых играх по данному

времени в качестве составной части реконструируемого мира вполне органически могут смотреться элементы «магического» или «мистического» пласта и фантастические персонажи (фейри, ангелы, святые, ожившие герои древних легенд и т.д.), не внося диссонанса в сознание игроков. Иными словами, грань между «феодалскими» и «фэнтезийными» ролевыми играми наиболее тонкая.

При достаточно большом удельном весе игр о западноевропейском Средневековье в общей массе исторических ролевых игр, нельзя однозначно говорить об их полном доминировании. Немалое число проектов было посвящено другим средневековым и древним культурам – Риму, Египту, Японии. В качестве примера назовем: «Рубикон» (2004), «Город Бога» (2011), «Знамена Самураев» (2008), «Веер Токугавы» (2009), «Дорога Токайдо» (2012).

Весьма успешной попыткой пробудить в ролевой среде интерес к забытой ныне византийской цивилизации стала игра «Константинополь. Еще одна весна» (2007).

Однако до сих пор незаслуженно мало исторических ролевых игр было посвящено средневековой Руси, все эти проекты не стали достаточно резонансными, но среди них можно упомянуть ролевую игру «Тишайший» (2004).

Отсутствие крупных исторических игр по Китаю, Индии, мусульманскому Востоку свидетельствует о незнакомстве массового игрока с культурным контекстом этих стран. В самом деле, кто из нас с ходу вспомнит имена известных классических либо современных китайских или индийских писателей, актеров, режиссеров? И все же здесь есть интересные примеры: «Путешествие на Запад» (1995), «Пути Кармы» (2004).

Отдельную категорию составляют игры, посвященные Новому и Новейшему времени. Наиболее запомнившиеся – «Империя под ударом» (2004), «Провинциальные истории» (2007) и «На той Гражданской» (2008).

Интерес к ним обуславливается в том числе и тем, что в этот исторический период возрастают социальные возможности женщин и обывателей. Кроме того, в XIX – начале XX века все больший интерес и историков, и создателей ролевых игр концентрируется не на политике или экономике, а на культуре повседневности, например, ролевая игра «О, Париж!» (2006).

Еще двумя важными для исторических ролевых игр вещами, о которых мы упомянули выше, являются проблемы исторической достоверности и понимания законов исторического процесса.

Под термином «историческая достоверность» мы имеем в виду степень соответствия воспроизводимой на игре духовной, интеллектуальной и материальной культуры реалиям взятой за основу эпохи.

За четверть века существования ролевых игр в нашей стране, ролевики научились реконстру-

От ролевых игр как произведений нарративного искусства никто не требует научной корректности и выверенности. Речь идет лишь о необходимости соблюдать меру в размышлениях над тем, как могли бы развиваться те или иные знаковые события прошлого.

ировать костюм, манеры, увлечения, танцы, артефакты прошлого (в первую очередь средневековые и ренессансные). Теперь с точки зрения антуража и атмосферности исторические ролевые игры приближаются к стандартам реконструкторских фестивалей, чего не было, например, в 1990–е годы. Однако остаются проблемы достоверного воссоздания мировоззренческих аспектов. К сожалению, игрокам куда реже интересно, что обсуждали, что читали и о чем спорили их персонажи, нежели во что они одевались и что они ели. В частности, это касается проблемы религии. Между тем, история убеждений и идей для нарратива имеет куда более важное значение, чем развитие экономических отношений и материальной культуры. Важно в большей степени не то, что было на самом деле, а то, что об этом рассказывают.

Здесь можно возразить, что ролевые игры делаются современными людьми для современных

людей, которым интересны проблемы нынешнего общества, а реконструкция ушедших в прошлое социальных вопросов и вероучительных дискуссий кажется скучной. Тем не менее среди мастерских групп при создании ролевых игр в последние годы обозначился существенный рост интереса к мировоззренческой проблематике, одним из свидетельств чему является ролевая игра «Умереть в Иерусалиме» (2013), в рамках которой намеренно ставились вопросы осознания религиозного выбора.

Что касается постановки проблемы понимания законов исторического процесса, то в этом не стоит видеть упрек существующим мастерским группам, будто они плохо разбираются в историко-философских концепциях. От ролевых игр как произведений нарративного искусства никто не требует научной корректности и выверенности. Речь идет лишь о необходимости соблюдать меру в размышлениях над тем, как могли бы развиваться те или иные знаковые события прошлого. Хотим мы этого или нет, но исторические ролевые игры в любом случае являются произведениями в жанре альтернативной истории, пресловутая «свобода игрока» всегда приводит к тому, что сюжет любой игры в той или иной степени отклоняется от исторических реалий. Закономерным развитием этих возможностей, заложенных в исторических ролевых играх, могла бы стать игра о путешествии во времени, где игроки из разных исторических пластов могли бы влиять на причины и следствия поступков друг друга.

Игры

- Аквамарин. 2004–2011. Урал. Пряников М. (Мальш), Сидехменова М. (Матильда). – aqua.chelkon.org
- Пути Кармы. 2004. Центральный регион. МГ «JNM». – messiah.jnm.ru
- Царь Алексей Михайлович Тишайший. 2004. Северо–Запад. Тыренко М.–С. (Милена)
- Осада Монсегюра. Десять лет спустя. 2004. Центральный регион. МГ «Осада Монсегюра». – montsegur.olmer.ru
- Знамена Самураев, или Тайра и Минамото 10 и 1 год спустя. 2008. Поволжье. МГ «Звездный мост». – japan.rpg.ru/game-znamena.shtml
- Aeria Gloris (Эпоха Славы). 2008. Центральный регион. Костюшко А. (Кельтур), Попович А. – ag.allrpg.info
- Ушедшая Россия. 1913, 1919 (Провинциальные истории, На той Гражданской). 2007–2008. Центральный регион. МГ «Hold & Gold». – holdgold.ru/russia/
- Возвращение короля. 2009. Центральный регион. МГ «JNM». – britain.jnm.ru
- XVI: Шаг в Бессмертие. 2009. Центральный регион. МГ «Лестница в небо». – xvi.rpg.ru
- Веер Токугавы. 2009. Центральный регион. МГ «Звездный мост». – japan.rpg.ru/game-fan.shtml
- Дуэнде. 2010. Урал. Зубарева Ю., Зубарева О. и др. – www.duende2010.ru
- Город Бога. 2011. Центральный регион. МГ «JNM». – amama.jnm.ru
- Злато Градиште. 2011. Урал. Зубарева Ю., Зубарева О. и др. – zlatograd2011.ru
- Дорога Токайдо. 2012. Центральный регион. МГ «Плавучий дом» и ко. – japanrpg.ru/game-way.shtml
- Черное Пламя. 2012. Центральный регион. МГ «Наррентурм». – chp2012.ru
- 1745: Симфония славы. 2013. Урал. Погольский А., Зубарева Ю., Зубарева О. Сусоров Е. и др. – www.slava1745.ru
- Умереть в Иерусалиме. 2013. Центральный регион. МГ «Лестница в небо». – jerusalem.rpg.ru

РОЛЕВАЯ ИГРА, ТЕАТР И ПАРТИЦИПАТИВНОЕ ИСКУССТВО

Алексей Федосеев (Флоран)

Ролевые игры вот уже много лет как выходят из подполья. До сих пор остается открытым вопрос: что такого интересного и уникального они могут дать «большой» культуре. И если в области образования ролевые игры давно занимают свою нишу, признаны профессиональным сообществом и все больше набирают популярность в широких кругах, то в области искусства ситуация, можно сказать, плачевная. Даже если ролевые игры по своим целям и форме очень близки к области искусства, и более того, сколько бы авторы

Ролевые игры появились не на пустом месте, их всегда сопоставляли с другими устоявшимися формами искусства, например, с театром, с литературой, с более современными направлениями – такими как хэппенинги.

игр ни называли их искусством, это автоматически не делает их искусством в глазах художников, кураторов, критиков, чиновников, журналистов – всех тех, кто формирует профессиональное сообщество современного искусства в широком смысле. Тем интереснее и важнее понять, где лежат точки соприкосновения ролевых игр и «официального» искусства, где наш богатый опыт и уникальные компетенции в ближайшее время будут востребованы, а в чем мы даже «обогнали» традиционные и не очень формы искусства.

Ролевые игры появились не на пустом месте, их всегда сопоставляли с другими устоявшимися формами искусства, например, с театром (Chou, 2004; Flood, 2006), с литературой (Ливанова, 2004), с более современными направлениями – такими как хэппенинги (Harviainen, 2008). Чаще всего мы сравниваем эти культурные явления с ролевыми играми на привычном нам языке: говоря о сюжете, возможностях игрока, атмосфере, мире художественного произведения, правилах и персона-

жах. Так мы с радостью ощущаем нашу близость к «большому» искусству, а иногда даже находим во вне новые любопытные приемы. Но для того, чтобы вырваться из «междусобойчика» ролевых игр, этого явно недостаточно. Есть еще более редкие обратные попытки – говорить о ролевых играх в рамках устоявшихся искусствоведческих терминов и теорий, например, performance studies (Lampo, 2011) или кинокритики (Torner, 2011). При всей научной строгости вряд ли можно утверждать, что такие статьи сильно изменят представление о ролевых играх вовне – в лучшем случае они всего лишь пополнят корпус многочисленных статей по истории искусств – да и внутри ролевого сообщества этот подход вряд ли будет популярен.

На наш взгляд, есть ключевой момент, без которого не получится проложить «мостик» между ролевыми играми и «профессиональным» искусством – это организация совместных проникающих проектов разного типа (игра в пространстве современного искусства, искусство в пространстве ролевой игры, синтез игры и современного искусства на «нейтральной площадке» и т.д.) и вынесение последующей дискуссии в публичное пространство. Дискуссия эта будет возможна, как только мы покажем, чем ролевые игры могут быть интересны другим сферам искусства, какие у нас есть уникальные приемы, в каких областях мы можем превзойти имеющийся инструментарий современного искусства.

Пионерами тут являются скандинавские ролевые, которые еще с начала 2000-х работают в этом направлении (Fatland, 2009). Есть и более свежие примеры совмещения ролевых игр и современного театра (MacDonald, 2012; Korpela, 2012), ролевой игры и акционизма (Kaljonen и Raekallio, 2012). Эти и другие примеры отлично документированы

#игры_с_кинматографом

#игры_с_культурными_кодами

(предлагаем всем желающим найти статьи в интернете), мы же попробуем заглянуть «на другую сторону баррикад» – какие проекты из области искусства ближе всего подошлись к тому, что происходит внутри ролевой игры.

Мы рассмотрим некоторые яркие проекты из театра, кино, современного искусства, которые больше всего похожи на ролевые игры и гипотетически могли бы стать такой точкой взаимного приложения сил. Так мне бы хотелось определить тот круг актуальных областей культуры и искусства, где ролевые игры не просто применимы, но представляют собой уникальное и востребованное художественное средство, и тем самым сформулировать основные направления для наступления. Ведь рассмотренные нами проекты известны среди людей искусства, и на их примере легко показать, какое место ролевые игры могут занимать в этом ряду.

Методология

Для того, чтобы сравнивать такие разные объекты как ролевая игра, кино и перформанс, нужно выбрать какую-то систему координат. Она должна быть достаточно полной, и при этом понятной не только нам, но и людям, которые мало что знают о ролевых играх. Прежде всего я буду опираться на различие, введенное шведскими

Искусство партиципативное отличается тем, что художник расстается со своим уникальным правом на создание произведения и определение того, что должны испытывать участники. К такому искусству можно отнести ролевые игры и карнавалы – участники таких произведений одновременно являются и авторами.

художниками (и по совместительству ролевиками) в книге «Interacting arts» (Larsson и др., 2008): искусство можно классифицировать как *зрительское, интерактивное и партиципативное*. Большая часть видов искусств относится к первой катего-

рии: это живопись, музыка, кино, классический театр – для них есть четкое разделение на художника и «потребителя» – зрителя, слушателя и т.п. Для нас как зрителей доступно только пространство интерпретаций, на само художественное произведение мы повлиять не в силах. Интерактивное искусство делает шаг навстречу зрителю – в нем дается возможность сделать какой-либо выбор, который принципиально повлияет на его восприятие: это может быть плейбек-театр с вопросом к зрителям, компьютерная игра с разветвленным сценарием, гипертекстуальная литература или, как ни парадоксально, архитектура¹. Такое искусство дает потребителю пространство для действия, но по-прежнему сохраняет дистанцию между ним и автором произведения – ведь именно автор, художник продумывает возможные траектории погружения в его произведение. Наконец, искусство партиципативное (от англ. *participate*, участвовать) отличается тем, что художник расстается со своим уникальным правом на создание произведения и определение того, что должны испытывать участники. К такому искусству можно отнести ролевые игры и карнавалы – участники таких произведений одновременно являются и авторами.

С другой стороны, эту классификацию можно выразить в виде своеобразной шкалы свободы действий участника, на одном конце которой будет зритель в зале, а на другой – участник импровизационного спектакля, соавтор ролевой игры. Ну а где-то в середине шкалы будут располагаться всевозможные компьютерные игры, игры в альтернативной реальности или интерактивный театр. Конечно, речь не о возможности участника делать все, что угодно, а о степени влияния его воли, личности, творческого потенциала на художественное произведение, на то, что получится в итоге.

Но что вообще может дать искусству свобода

¹Особенно, если мы вспомним, что на архитектуру мы не только смотрим, но и пользуемся ею.

и активное участие зрителя? На этот вопрос существуют два ответа. Прежде всего, исторически искусство движется по направлению к демократизации («каждый может стать творцом»), к увеличению степени участия зрителя. Это связано и с изменением социального устройства общества, и с идеями свободы и автономности, вышедшими на передний план в связи с переосмыслением опыта падения СССР. Современное искусство участия во многом опирается на философию итальянских автономистов, на идею о временных автономных зонах Хакима Бея и аналогичные левые взгляды в искусстве. С ролевыми играми эти идеи скандинавы сопоставили еще в 2004 году (Pohjola).

Помимо демократизации можно выделить и изменения в содержании художественного произведения. Для того чтобы «схватить» этот уникальный именно для партиципативного искусства продукт, нам понадобится еще один важный термин из области критики искусства – это *Gesamtkunstwerk*, что в переводе с немецкого означает «универсальное произведение искусства». Введенное в XIX веке, это понятие до сих пор будоражит умы западных критиков и художников. Это не просто смесь различных видов искусств в одном произведении, это произведение, затрагивающее все чувства зрителя – причем не простое совмещение видео-ряда и объемного звука, как в кино, но такой синтез, при котором зритель вообще будет не осознавать себя как зритель, будет полностью погружен в произведение искусства. Речь здесь идет о новом, принципиально другом, в разы более мощном

Интересно, сколько ролевиков мы бы увидели вовлеченными в проект, если бы такая реконструкция состоялась сейчас?

результате воздействия произведения искусства. В истории европейского искусства сохранился ряд попыток создать такое произведение, но самое интересное начнется именно сейчас, с популяризацией игр и других партиципативных видов искусств.

Примеры, которые я собрал в этой статье, как и, на мой взгляд, некоторые ролевые игры, интересны как раз тем, что и приближаются к партиципативному искусству, и предоставляют определенную свободу участнику, и в той или иной степени претендуют на звание *Gesamtkunstwerk*. Давайте вместе посмотрим на примеры из области акционизма, кино и театра.

Реконструкция события

Реконструкция – это не только бугурты и сражения, доскональное воспроизведение быта и культуры прошлых эпох или фестивали живой истории в средневековых замках. В современном искусстве существует такое направление как реконструкция события, целью которого является осмысление и обсуждение какого-то важного события или истории из прошлого (Blackson, 2007).

Это направление бурно развивалось в рамках советского авангарда, нового послереволюционного искусства². Самым ярким примером можно считать реконструкцию штурма Зимнего дворца, которая состоялась в 1920 году в Петрограде в честь трехлетней годовщины Октябрьской революции (Анненков, 1920). Это масштабное представление – более 8 тыс. участников, гигантская сцена на Дворцовой площади, сотни прожекторов, броневики и пулеметы, музыкальное сопровождение, настоящие выстрелы крейсера Авроры – по размаху многократно превзошло оригинальное событие 1917 года. Трудно переоценить роль этой реконструкции для молодой советской власти: новый образ жизни сопровождался созданием новых памятных событий и героев, и искусство авангарда, в котором участвовали тысячи простых людей, было во главе этого процесса. В представлении сыграли как непосредственные участники штурма Зимнего дворца, так и множество актеров, студентов, солдат. Действие, хоть и было выстроено по определенному сценарию, в таком масштабе пространства и времени не обошлось без импровизации и эксцессов. Интересно, сколько ролевиков мы бы увидели вовлеченными в проект, если бы такая реконструкция состоялась сейчас? Удивительно, но через полвека, в 1967 году, британский художник Альберт Хант вместе с 300 своими студентами в честь годовщины Октябрьской революции воссоздал её события на улицах небольшого английского городка Брэдфорд (Hunt, 2013): студенты разделились на большевиков и сторонников временного правительства и разыграли штурм банков, почты, телеграфа, уличные столкновения и т.п.

Другой пример из нашего времени. В 2001 году еще один британский художник Джереми Деллер осуществил реконструкцию

² Любопытно, что ещё в ходе Гражданской войны по всей Советской России стали множиться народные театры, число которых к 1920-м годам доходило до десятков тысяч. Одна из гипотез связывает их появление с необходимостью массового изменения уклада и жизненных целей для миллионов людей. Способны ли ролевые игры, также поднявшиеся «из низов», занять то же положение в современном обществе?

битвы при Оргриве 1984 года – вооруженных столкновений полицейских и шахтеров, ставших результатом реформ Маргарет Тэтчер в английской глубинке (Deller, 2006; Correia, 2006). В реконструкции приняло участие около тысячи человек, среди которых были и настоящие участники Битвы 1984 года – Джереми предложил бывшим шахтерам и полицейским в рамках художественного действия обменяться ролями. Основную массу участников составили члены британских клубов исторической реконструкции – художнику хотелось вовлечь увлеченных историей молодых людей в актуальную проблематику, к тому же, для Деллера был важен их ценный опыт боевых столкновений. Реконструкции предшествовали месяцы подготовки, события были восстановлены очень точно, в том числе и с материальной точки зрения – включая одежду, машины, газеты того времени. Главной

Для режиссера было принципиально важно сохранить такую самостоятельность действий и высказываний участников: он видел в таком проживании и обсуждении исторического события новую форму политической деятельности.

целью Деллера было возвращение к актуальному до сих пор идеологическому противостоянию: он хотел, чтобы новое поколение смогло увидеть своими глазами, изнутри оценить, что это было: «бунт внутренних врагов», как называла эти события Тэтчер, или попытка простых рабочих защитить свои права. Существенное отличие этой работы от практически всех российских ролевых игр в наличии серьезного пост-продакшена: итоги проекта были оформлены в часы видео, большую выставку, множество статей и публикаций. Так, имевшее собственную ценность партиципативное художественное произведение, участники которого на себе испытали силу исторического события и стали его авторами и свидетелями одновременно, произвело на свет множество вторичных произведений, которые стали доступны всем тем, кто не принимал личного участия в реконструкции, оставив серьезный медийный след.

Кино

Прием реконструкции и свободного разыгрывания исторических ситуаций начинает применяться и при создании кино. Одним из ярких примеров такого кино нового типа является фильм «La Commune (Paris 1871)» Питера Воткинса (Levine, 2008). Этот многочасовой фильм посвящен историческим событиям Парижской коммуны и снят в оригиналь-

ной манере: псевдодокументальная черно-белая съемка; действие в большом, обставленном эпизодическими декорациями складе; более 200 участников фильма – вовсе не профессиональные актеры, а простые жители Парижа и окрестностей, которые играют скорее себя в исторических обстоятельствах, а не какие-то жестко заданные сценарием роли; камера движется в духе репортажной съемки, и сцены часто меняются, высвечивая самые разные стороны жизни Коммуны. Действие в кадре и за кадром – не реконструкция событий в чистом виде, но смесь современности и истории Коммуны вплоть до ее уничтожения правительственными войсками. Так, события освещаются двумя «телеканалами»: со стороны жителей коммуны и версальскими журналистами, есть и другие анахронизмы – участники время от времени высказывают на камеру свое личное отношение, уже не как персонажи, а напротив, отсылаются к современным политическим реалиям. Для режиссера было принципиально важно сохранить такую самостоятельность действий и высказываний участников: он видел в таком проживании и обсуждении исторического события новую форму политической деятельности. Конечно, опыт участия нельзя сравнить с опытом просмотра этого фильма, но здесь, как и в прошлом нашем примере, два художественных произведения – партиципативное и более традиционное – обеспечили существование друг друга.

Близкий пример есть и в российском кинематографе. С 2008 по 2011 год в Харькове проходили съемки многосерийного фильма «Дау», посвященного жизни и работе выдающегося советского физика Льва Ландау (Idov, 2011; Андреева, 2011). Фильм до сих пор не вышел на экраны, поэтому об этом проекте можно судить только по свидетельствам очевидцев или репортажам журналистов, коих, к счастью, немало. Работа над фильмом представляла собой грандиозный процесс: миллионный бюджет, годы непрерывных съемок, построенные почти с нуля невероятные декорации, тысячи участников. Но важнее всего то, что режиссер Илья Хржановский создал целый живой мир советского научного института 30–60-х годов и окружающего его города. На съемочной площадке была специальная «внутренняя зона», Институт, попасть внутрь которого можно было только по специальной санкции режиссера. Там непрерывно продолжалась настоящая советская жизнь с соответствующими костюмами, разговорами, обстановкой, скрупулезно воссозданной или по-

добранной до мелочей. На входе в Институт всех переодевали, обменивали деньги, сигареты и другие вещи на аутентичные советские (все предметы настоящие, действующие, никаких муляжей!), рассказывали правила – запрещалось вести любые современные разговоры, за такие нарушения люди немедленно удалялись. За три года съемок в игре приняли участие тысячи людей, в основном простые волонтеры, в том числе и харьковские ролевики, при этом подавляющее большинство из них не были профессиональными актерами. Отдельные разыгрываемые ситуации внутри не были заданы жестким литературным сценарием, но возникали сами по себе – люди постоянно жили там, выполняли регулярную работу – ставили эксперименты в лабораториях, подавали бутерброды в кафе, ловили предателей Родины и т.д., а также знакомились, выпивали, влюблялись. Большая часть этого

И в традиционном театре каждый спектакль уникален, тем более уникален, если основывается на импровизации или реакции зрителей. Но в этом вопросе театр как институт принципиально отличается от акций и даже фильмов – ведь это настоящая машина по производству одноразовых продуктов.

даже не записывалась на пленку, а представляло самостоятельную ценность. Съемка внутри Института велась избирательно и параллельно всему этому ходу жизни, при этом не было никаких постановочных кадров и дублей, все снималось как есть. Производство стало результатом взаимодействия отдельных участников проекта, благодаря чему, по словам режиссера, удалось получить намного больше линий смыслов (Аркус, 2009), чем в традиционном кино. И уже не так важно, каким в итоге получится фильм, свою порцию *Gesamtkunstwerk* все участники проекта уже получили.

Театр

Похожие партиципативные проекты можно найти и в области театра. Помимо уже приведенного выше примера совмещения театра, перформанса и ролевой игры в Финляндии (MacDonald, 2012; Korpela, 2012), мы рассмотрим еще одну уникальную постановку в США. В сентябре 2010 года в музее Хаммер, который находится на территории Калифорнийского университета и совмещает в себе коллекции традиционного и современного искусства, прошел двухдневный перформанс – реконструкция – театральная постановка – ролевая игра под названием «Level5». Автор постановки, Бруди Кондон, – молодой художник с ролевым прошлым. Вместе с парой скандинавских ролевиков он сделал пол-

ноценную ролевую игру, воссоздающую довольно характерное для Америки 70-х явление как «семинар по поиску себя» (Krasinski, 2010). «Erhard Seminars Training» – так назывался один из множества семинаров того времени, участники которого через специальные практики пытались изменить состояние сознания, выйти на новый уровень в понимании своего Я, в конечном счете найти для себя смысл жизни. Бруди поставил своей целью воссоздать один из запусков такого семинара. Поскольку на данный момент остались в основном только свидетельства участников (а материалы семинара вообще принадлежат теперь коммерческой компании), Бруди пришлось проделать большую работу с источниками, но в итоге все равно получилось скорее воссоздание духа мероприятия, а не реконструкция. Игра была сделана в соответствии со скандинавскими традициями, например, на выходных перед игрой был обязательный воркшоп для участников. При этом действие было совершенно партиципативным – участники получили роли людей того времени (кто-то был скептически настроен к семинару, кто-то искал спасения от прежней жизни и т.п.), но действовали по собственной воле, а благодаря специальным рефлексивным техникам, к тому же, выражали и свое отношение к происходящему.

Все рассмотренные нами примеры – это события разовые. В результате реконструкции, съемки фильма или перформанса остаются доступные для просмотра материалы, само действие же происходит только один раз. И в традиционном театре каждый спектакль уникален, тем более уникален, если основывается на импровизации или реакции зрителей. Но в этом вопросе театр как институт принципиально отличается от акций и даже фильмов – ведь это настоящая машина по производству одноразовых продуктов.

Поэтому театральный режиссер находится в куда более сложной ситуации, чем художник-акционист. Каждая постановка должна до некоторой степени гарантировать художественный результат, ведь зрители купили билет, имеют какие-то ожидания, более того – они, как правило, не готовились к тому, что их ждет, в отличие от участника киносеанса или ролевой игры. Может быть, поэтому регулярный театр пока еще только присматривается к партиципативному искусству, экспериментируя в этом направлении. В то время как интерактивное искусство уже давно ворвалось на подмостки.

Опустим обзор интерактивных приемов в театре вообще, на этот счет существует огромное ко-

личество литературы, например (Schechner, 2003; Blatner, 2007). Куда интереснее разобрать примеры интерактивных спектаклей, которые уже довольно близко подошли к тому, что мы привыкли видеть на ролевых играх. И здесь, наконец, я буду прежде всего опираться на свой личный опыт участия.

На данный момент без преувеличения самым известным интерактивным (или даже атмосферным, «immersive») спектаклем в мире является нью-йоркская постановка «Sleep No More» от британской группы «Punchdrunk». Оригинально поставленный в 2003 году в Лондоне, этот спектакль был воссоздан на одном из заброшенных складов на Манхэттене в 2011 году и до сих является меккой для ценителей театра со всего мира – каждый день через него проходят сотни зрителей. Место действия представляет собой огромное пространство на пяти этажах с сотней комнат, превращенных в бар, улицу, больницу, кладбище, магазин таксидермиста и еще много-много всего. Стиль нуар и атмосфера фильма ужасов достигаются сложно организованным пространством, музыкой, светом, огромным количеством странных декораций, которые можно не только рассматривать, но и трогать. Зрители предоставлены сами себе – они могут путешествовать по всему отелю и самостоятельно исследовать его дебри. История разворачивается одновременно в нескольких местах – актеры прежде всего языком танца, через последовательность сцен рассказывают свою версию истории «Макбета». Зрители же обязаны носить белые маски, не вмешиваться в действие, молчать и наблюдать. Нет ничего удивительного в том, что со временем за актерами, которые очень быстро перемещают-

вых игр. При этом нельзя не отметить высокий уровень организации действия и профессионализма авторов – никаких заминок, все работает как часы, практически не заметные специальные игротехники в черной одежде и масках, изменяющие на ходу конфигурацию помещений и вылавливающие «заплутавших» зрителей, блестяще играющие актеры, потрясающие декорации.

Рассказав о «Sleep No More», нельзя не упомянуть еще один нью-йоркский интерактивный спектакль, созданный американской группой «The Third Rail Project» во многом в противопоставлении с его супер-популярным собратом, – это «Then She Fell». История Алисы в Зазеркалье, рассказанная языком танца, музыки и погружения в психоделическую атмосферу сказки или сумасшедшего дома, кому как больше нравится. С одной стороны, это куда более атмосферная, интимная, кулуарная история, ведь на всего пятнадцать зрителей приходится не более десяти актеров. С другой стороны, свобода действий участников тут сведена до минимума – все два часа представления тебя фактически ведут за руку, проводя от одной потрясающей сцены к другой, при этом нет никакой возможности выбрать свой собственный маршрут, исследовать этот мир по полной. Вы можете поучаствовать в настоящем сумасшедшем чаепитии, пробежаться за Белым кроликом или побыть отражением Алисы, но вряд ли можно сказать, что вы поучаствуете в создании этой истории. На этом примере очень хорошо видно, что сильное погружение в мир художественного произведения далеко не всегда приходит вместе с полной свободой персонажа в своих действиях.

На этом примере очень хорошо видно, что сильное погружение в мир художественного произведения далеко не всегда приходит вместе с полной свободой персонажа в своих действиях.

ся по отелю от сцены к сцене, начинает тянуться шлейф из любопытных зрителей. Вот так свобода передвижения зрителей при фактически отсутствующих возможностях как-то повлиять на ход спектакля начинает через какое-то время не просто надоедать, но действовать против атмосферы действия в целом. Впрочем, ничто не мешает не вливаться в этот общий поток, а исследовать мир самостоятельно и, может быть, увидеть меньше разыгранных сцен, но получить более оригинальный опыт изучения этого пространства. Возможно именно из-за отсутствия партиципативности «Sleep No More» вряд ли произведет сильное впечатление на человека с серьезным опытом роле-

Следующий шаг

Ролевые игры, хотим мы этого или нет, движутся к созданию собственных институтов: в сообществе началось активное обсуждение подготовки будущих игротехников и мастеров ролевых игр, ролевые теории получают научное подтверждение в виде диссертаций (к сожалению, пока только на западе), все чаще внешний интерес к ролевым играм выходит за рамки насмешливого любопытства, к ролевикам начинают приходиться с заказами не только в сфере образования. И если мы хотим видеть ролевые игры частью «официального» искусства, самое время задуматься о том, в каких формах мы можем организовать сотрудничество с существующими институтами современной культуры и искусства.

Я вижу четыре следующих перспективных направления, в которых есть явный интерес к партиципативным видам искусства, а следовательно, и к ролевым играм. На мой взгляд, именно в эти области в ближайшее время будут двигаться ролевые игры:

1. Масштабные социальные эксперименты. Ролевые игры – это уникальное средство для проведения сложных экономических, социальных, психологических и т. д. экспериментов практически в реальном времени. Здесь искусство хоть и пересекается со сферами образования, науки и управления, имеет уникальные цели и средства выражения. Достаточно вспомнить ролевую игру «Стоимость жизни» (2011) и близкие к ней скандинавские проекты, чтобы убедиться – в этом направлении ролевые игры имеют огромный потенциал.

2. Исторические мероприятия. Дело тут не в том, что российское государство сейчас выделяет огромные средства на формирование «духовных скреп», так что соответствующие мероприятия ра-

стут как на дрожжах, и даже не в том, что мы вошли в период столетних юбилеев знаковых для страны событий. Сейчас, после каноничности советской истории и безумия 90–х, можно говорить о новом переосмыслении нашей истории и исторической миссии страны. Ролевые игры позволяют строить очень разные исторические модели и погружать современных людей в состояния сознания, характерные для людей прошедших эпох. Начиная работу на небольших площадках, в маленьких проектах, ролевые игры могут постепенно стать популярным инструментом по формированию серьезного отношения к своей истории, переосмыслению исторических событий, высказыванию собственной позиции в живом диалоге.

3. Новый формат выставок и музеев. Геймификация ворвалась в сферу образования и смутила многие умы. Похожий эффект сейчас можно наблюдать и в пространстве музеев и выставок, где набирает силу мода на приключение, квест, игру. Ролевые игры, будучи инструментом куда более сложным и мощным, могли бы претен-

Литература

- Андреева О. Конец «даусизма» // *Русский репортер*, 2011. – www.rusrep.ru/article/2011/11/08/dau/
- Анненков Ю. О спектакле «Взятие Зимнего дворца», 1920. – fragments.spb.ru/annenkov_1.html
- Аркус Л. Логика есть, просто она другая // *Журнал Сеанс*, 2009. – www.seance.ru/blog/dau/
- Ливанова Е. Ролевые игры и литература. Текст и сюжет. – 2004. – time-of-road.ru/dok_roskon.html
- Blackson R. Once More... With Feeling: Reenactment in Contemporary Art and Culture // *Art Journal* 66.1, 2007
- Blatner A. *Interactive and improvisational drama: Varieties of applied theatre and performance*. – iUniverse, 2007
- Choy E. *Tilting at Windmills. The Theatricality of Role-Playing Games* // *Beyond Role and Play*. – Helsinki: Solmukohta, 2004. – www.ropecon.fi/brap/
- Correia A. *Interpreting Jeremy Deller's The Battle of Orgreave in Visual Culture* // *Britain* 7.2., 2006
- Deller J. *The Battle of Orgreave* // Bishop C. *Participation (documents of contemporary art)*. – The MIT Press, 2006.
- Fatland E. *Excavating Amerika* // *Larp, the Universe and Everything*. – Knutepunkt, 2009. – knutepunkt.laiv.org/2009/book/
- Flood. K. *The Theatre Connection* // *Role, Play, Art*. – Stockholm: Föreningen Knutpunkt, 2006. – jeepen.org/kpbook/
- Haggren K., Larsson E., Nordwall L., Widing G. *Deltagarkultur*. – Göteborg, 2008
- Harviainen J.T. *Kaprow's Scions* // *Playground Worlds*. – Helsinki: Solmukohta, 2008. – www.ropecon.fi/pw/
- Hunt A. *Hopes for Great Happenings (Routledge Revivals): Alternatives in Education and Theatre*. – Routledge, 2013
- Idov M. *The Movie Set That Ate Itself* // *GQ*, 2011. – www.gq.com/entertainment/movies-and-tv/201111/movie-set-that-ate-itself-dau-ilya-khrzhanovsky/
- Kaljonen JP, Raekallio J. *Dublin2* // *States of Play: Nordic Larp Around the World*. – Helsinki: Pohjoismaisen, Solmukohta, 2012. – www.nordicrpg.fi/julkaisut/states-of-play/
- Korpela A. *We Created a Monster, Part II* // *States of Play: Nordic Larp Around the World*. – Helsinki: Pohjoismaisen, Solmukohta, 2012.
- Krasinski J. *Character Development: Brody Condon's «Level5» and the Avant-LARP of Becoming Self* // *East of Borneo*, 2010. – www.eastofborneo.org/articles/character-development-brody-condons-level5-and-the-avant-larp-of-becoming-self

довать на создание музея нового типа, в котором посетитель погружается в атмосферу эпохи не столько за счет экспонатов, сколько за счет собственных действий, переживания и понимания событий прошлого изнутри.

4. Партиципативный театр. Для того чтобы ввести ролевую игру в пространство современного театра, необходимо как-то разрешить описанные нами проблемы: неподготовленность к игре участника «с улицы», гарантированное выстраивание сюжета за короткое время, возможность участников действительно влиять на историю. По сравнению с этим другие сложности – новая организация театрального пространства, антураж участников, подготовка актеров и игротехников – кажутся техническими. Я хочу проиллюстрировать это направление примером проекта, работу над которым мы с коллегами которыми ведем уже с прошлого года. В рамках экспериментальной лаборатории «BLACKBOX» московского Театрально-культурного центра им. Вс. Мейерхольда мы начали подготовку партиципативного спектакля, который будет

показан в течение месяца в июне 2014 года. Работу над спектаклем-игрой ведет группа профессионалов из разных областей: театра, архитектуры, современного искусства, ролевых игр. Пространство действия, организованное с помощью транспортных контейнеров в своеобразный город, станет площадкой для самостоятельных приключений и испытаний зрителей-участников. От их решений будет зависеть не просто маршрут или выбор точки зрения, но ход и финал истории. Сложно сказать больше, не лишая вас возможности самим поучаствовать в спектакле, но по окончании проекта я обязательно расскажу о том, как мы работали и что получилось в результате.

Подводя итоги, я еще раз хочу призвать вас всех не просто называть ролевые игры искусством или делать ролевые игры для ваших друзей как произведения искусства, но принести наш уникальный художественный метод туда, где он действительно востребован. Наш опыт говорит о том, что это не просто реально, но уже начало осуществляться. Присоединяйтесь!

- Lampo M. *Larp, Theatre and Performance // Think Larp – Academic Writings from KP2011. Rollespilsakademiet, Knudepunkt, 2011.* – rollespilsakademiet.dk/kpbooks/think_larp_web.pdf
- Levine G. *Speech Across the Barricades: the Democratic Art of Peter Watkin's La Commune (Paris 1871) // Public 37, 2008*
- MacDonald J. *We Created a Monster, Part I // States of Play: Nordic Larp Around the World.* – Helsinki: Pohjoismaisen, Solmukohta, 2012
- Pohjola M. *Autonomous Identities. Immersion as a Tool for Exploring, Empowering and Emancipating Identities // Beyond Role and Play.* – Helsinki: Solmukohta, 2004
- Schechner R. *Performance theory.* – Routledge, 2003
- Torner E. *The Theory and Practice of Larp in Non-Fiction Film // Think Larp – Academic Writings from KP2011. Rollespilsakademiet, Knudepunkt, 2011*

Игры и другие произведения

- *Взятие Зимнего Дворца.* 1920. Петроград. Евреинов Н.Н. и др.
- *The Russian Revolution.* 1967. Брэдфорд, Великобритания. Хант А.
- *La Commune (Paris 1871).* 2000. Франция. Воткинс П.
- *The Battle of Orgreave.* 2001. Оргрив, Великобритания. Деллер Дж. – www.jeremydeller.org/orgreave/orgreave_menu.htm
- *Day.* 2006–наст. вр. Россия, Украина. Хржановский И.
- *Level5.* 2010. Калифорния, США. Кондон Б. – hammer.ucla.edu/newsblogs/?p=1672
- *Стоимость жизни.* 2011. Центральный регион. МГ «Лестница в небо». – lifecost.tv
- *Sleep No More.* 2011–наст. вр. Нью-Йорк, США. Punchdrunk. – sleepnomorenyc.com
- *Then She Fell.* 2012–наст. вр. Нью-Йорк, США. Third Rail Projects. – thenshefell.com

СОЦИАЛЬНЫЙ КОНФЛИКТ В РОЛЕВЫХ СООБЩЕСТВАХ

Сара Линн Боуман

Сара Линн Боуман (Ph.D.) – американский психолог и исследователь ролевых игр из Техасского университета. Данная статья является переводом лишь части исследования, посвященного ролевым сообществам, поэтому может показаться читателям нелогичной или плохо структурированной, хотя такая структура и является достаточно типичной для статей американских антропологов. Тем не менее, надеемся, что читатели найдут её полезной и интересной. Сайт журнала: www.journalofroleplaying.org

В последнее десятилетие количество научных исследований ролевых игр неуклонно возрастает. Большинство работ в этом поле подчеркивают положительный эффект, который оказывают ролевые игры на жизнь участников сообщества. К таким эффектам относятся построение сообщества, выработка и тренировка навыков, осознание самого себя, повышение эмпатии (Bowman, 2010; Muller, 2011; Merilainen, 2012). Внимание к позитивным сторонам ролевых игр – отчасти ответ на социальное противодействие, начавшееся десятилетия назад еще с появлением игр D&D, и развенчание мифов о ролевых играх как о «вредном» занятии (Muller, 2011; Stark, 2012).

Данное качественное этнографическое исследование анализирует типы социальных конфликтов, которые происходят в ролевых сообществах, и описывает возможные причины их эскалации.

Если раньше нужны были научные работы, реабилитирующие образ ролевых игр в глазах общества – сейчас для полноты картины психологических эффектов становится необходимым анализировать также отрицательный опыт социального взаимодействия внутри ролевых сообществ. Наконец, исследователи должны прилагать все усилия для аккуратного анализа этих проблем, чтобы не обобщать или не преувеличивать отдельные аспекты: конфликты случаются в любом сообществе, более или менее сложно

устроенном и долго существующем, вне зависимости от его конкретной деятельности. Более того, конфликты внутри ролевых сообществ не обязательно нивелируют положительный опыт ролевых игр.

Данное качественное этнографическое исследование анализирует типы социальных конфликтов, которые происходят в ролевых сообществах, и описывает возможные причины их эскалации. Один тип возможных причин включает общие проблемы, присущие функционированию группы – например, расколы, проблемы при интернет-коммуникации или близкие отношения между некоторыми членами группы. Другой тип причин вырастает из ролевого опыта как специфического и уникального занятия данных сообществ: например, расхождение в понимании целей и стилей игры (creative agenda), разницу в полномочиях между игроком и мастером, феномен «кровотечения» (bleed), как «внутри игры», так и «наружу». «Кровотечением» в данном исследовании называется влияние на персонажа мыслей, чувств, физического состояния и отношений игрока («bleed in») и наоборот («bleed out») (Montola, 2010; Bowman, 2013). Потенциально конфликтогенные стили игры включают как длительное погружение в персонажа, так и сериальные игры со сквозным сюжетом. Статью завершают предварительные варианты разрешения конфликтов в ролевых сообществах.

Многие игроки отмечают мощный эмоциональный опыт, полученный в процессе ролевой

#игры_с_психологией

игры, как наиболее ценный компонент (Montola и Holopainen, 2012). Кроме того, известна важность конфликта как неотъемлемой составляющей сюжета и развития персонажа. Задача этого исследования – отделить опыт, который впоследствии оценивается игроками как положительный, от опыта, вызывающего конфликты в ролевых сообществах и длительные психологические расстройства.

Данный проект призван заполнить пробел между житейской мудростью о разрешении конфликтов, бытующей в ролевой среде, и более общими теориями разрешения конфликтов в социологии и организационной психологии.

Источники конфликтов в ролевых сообществах еще ждут своих внимательных исследователей. Тем не менее, популярные ресурсы – форумы, блоги, печатные статьи – разбирают определенные типы причин, часто с рекомендациями ролевым игрокам, как следует поступать в таких случаях. В экспертном мнении, озаглавленном «Разъединенные Ролевые Штаты Америки», Аарон Ванек отмечает тенденцию к раздроблению американских ролевых сообществ (Vanek, 2011). Уже более 15 лет игроки открыто обсуждают вопросы, связанные с различными целями и стилями игры (creative agenda), что вылилось в многочисленные теории о мотивации игрока (Kim, 1998; Pohjola, 1999; Edwards, 2001; Kim, 2003; Vockman, 2003; Harviainen, 2003; McDiarmid, 2011; Bienia, 2012).

Скандинавское ролевое сообщество больше внимания уделяет психологической безопасности и эффектам «кровотечения» после интенсивной ролевой игры (Bidslet и Schultz, 2011; Koljonen, Munthe–Kaas, Pedersen и Stenros, 2012; Pedersen, 2012; Koljonen, 2013). Благодаря собственным наблюдениям Гордон Ольмстед–Дин описал как плюсы, так и минусы личных отношений в ролевой игре (2007). Другие статьи советуют, как взаимодействовать по игре с игроками, которые вызывают антипатию по жизни – например, как справляться с конфликтами, вызванными «внутренним кровотечением» (Kiernan, 2013).

Аналогичные ресурсы существуют и у других субкультур – к примеру, у сообществ разного рода фанатов (geeks) или нео–язычников. Они предлагают житейскую мудрость, как разрешать частотные социальные проблемы, такие как, к примеру, остракизм или троллинг (Suileabhain–Wilson, 2003; Eran, 2005). Слово «троллинг» стало общеупотребительным как в интернет–слэнге, так и в субкультурах. Популярное предупреждение «не корми тролля» как бы извиняет поведение тех, кто намеренно вызывает ссоры внутри сообщества (Eran, 2005).

Ученые, напротив, рассматривали социальный конфликт на материале гораздо более широких групп. Теория социальной идентичности объясняет, как члены сообщества разделяются на категории «внутри группы» и «вне группы» в зависимости от статуса (Ahmed, 2007). Исследование Джонсона и Джонсона «Объединяясь» раскрывает аспекты групповой динамики: построение группы, конфликты интересов, противоречия (1994). Организационные психологи описывают проблемы, связанные с развитием группы, как, например, этап «шторма», когда члены группы пробуют на прочность нормы и лидера своего сообщества (Tuckman, 1965; Wheelan, 1994). Организационное развитие также уделяет особое внимание тому, как наилучшим образом управлять группой при помощи эффективного лидерства (Balzac, 2011). Также исследователи подчеркивают важность переговоров и вмешательства третьей стороны для разрешения социальных конфликтов (Lewicki, Weiss и Lewin, 1992).

Данный проект призван заполнить пробел между житейской мудростью о разрешении конфликтов, бытующей в ролевой среде, и более общими теориями разрешения конфликтов в социологии и организационной психологии. Материал, собранный у тридцати участников из Америки и Европы, выявляет возможные проблемы в ролевых сообществах в различных обстоятельствах. Первона–

чальный опросник включал общие вопросы, касающиеся ролевых конфликтов: примеры дробления группы, влияния игры на «пожизневку» и наоборот, конфликтогенные игры и возможные стратегии разрешения конфликтов (см. приложение 1). Интерес к расколам внутри ролевых сообществ вырос из личного опыта исследователя и из утверждения Ванека о всеобщности таких процессов (2011). Фокус на «кровотечение» (взаимовлияние игры и повседневной жизни) возник из-за актуальности темы психологической безопасности в скандинавском ролевом сообществе и в группах экспериментальных игр (инди-игр) (Bindslet и Schultz, 2011). Тем не менее, основное знакомство с этой литературой происходило после анализа данных, дабы предотвратить индуктивный метод и возможное влияние готовых теорий на результаты исследования.

В стремлении сохранить всеохватность наше исследование рассматривает разные типы ролевых игр с феноменологической точки зрения:

Хотя более глубокий уровень погружения теоретики часто приписывают ролевым играм живого действия, – тем не менее, игроки могут получать сильный опыт также и из настольных, и из он–лайн игр.

настольные РИ, РИ живого действия и виртуальные. Информанты были отобраны из очень разных ролевых культур, включая онлайн–игры, ролевые маневры, сериальные игры, театральные ролевые игры, словесные игры, а также скандинавские РИ. Несмотря на то, что типы и методы игр некоторым образом соотносятся с видами конфликтов, обращает на себя внимание удивительное сходство между опытом игроков разных игровых жанров и культур. Как утверждает Бьяр-ко Педерсен, хотя более глубокий уровень погружения теоретики часто приписывают ролевым играм живого действия, – тем не менее, игроки могут получать сильный опыт также и из настольных, и из он–лайн игр (Pedersen, 2012). Таким образом, данная статья освещает основные проблемы, характерные для любых форматов ролевой игры, с планами на продолжение исследования и получение новых деталей, контекстов и примеров.

Цель данного исследования – описать потенциальные проблемы в ролевых сообществах, чтобы помочь игрокам разрешить эти конфликты. Поскольку этнографический метод предполагает малую выборку, эти данные должны рассматриваться как описание возможных источников конфликта, перечисленных респондентами, а вовсе

не как широкомасштабная объяснительная модель конфликтов, релевантная для всех ролевых сообществ. Вопросы интервью специально сформулированы достаточно широко, чтобы получить возможно больший разброс случаев (см. приложение 1). Таким образом, большая часть подтем всплыла спонтанно и независимо от вопросов интервью. Количественные расчеты должны рассматриваться скорее как потенциальный источник интереса, а вовсе не как прогноз частотности определенного типа инцидентов в групповой динамике. Наконец, данная работа выполняет одновременно объяснительную и прагматическую функции.

Метод

Поскольку раздел методики интересен в первую очередь для специалистов в области социологических и антропологических полевых исследований, мы приняли решение не публиковать его в данном издании. Раздел содержит подробное описание работы с респондентами (выборки, способов проведения интервью и т. д.) и принципов анализа данных. Желающих ознакомиться с разделом отсылаем к оригиналу статьи.

Расколы

Вопросы интервью задавались с целью выявить примеры нарушения целостности ролевого сообщества и причины этого нарушения. В данной статье под словом «раскол» понимается конфликт, вызывающий расщепление сообщества на подгруппы. Примеры расколов приведены в таблице.

Семь респондентов сообщили о ссорах в своих ролевых сообществах, которые повлекли разделение игроков на два лагеря, поддерживающих разные стороны. Шестеро привели примеры того, как игрок вследствие раскола уходил из группы и создавал свою собственную. Билл Максвелл (Калифорния, США, мастер и игрок) привел в пример ситуацию, где игроки, не выбравшие сторону в конфликте, часто выступают в качестве «связующего звена» или дипломатов между сторонами. Майкл Сойер (Техас, США, игрок) часто оказывался в этой роли: «Я постоянно чувствовал, что я вообще единственный, кому нужно налаживать отношения, собирать людей вместе, делать так, чтобы им было весело, и мирить их». Такое поведение выполняет функцию вмешательства третьей стороны – весьма распространенную технику (Lewicki, Weiss и Lewin, 1992).

Таблица: Примеры расколов

Примеры расколов	Частотность
В результате конфликта полностью разваливается игра	8
Ссоры внутри группы, раскол на лагерь	7
Формирование группировок, часто изгоняющих новых игроков	6
Синдром «моя игра лучше твоей»	6
Игрок уходит из группы, организовывая собственную игру	6
Сильный лидер как миротворец	6
Представление об определенной группе как «хороших ролевых игроках» по сравнению с остальными	5
Длительное недовольство как причина постоянных ссор	5
Ссоры как естественное следствие групповой динамики	4
Сериальные игры постоянно ищут новых игроков, т.к. прежние уходят из-за ссор	3
Поведение «элиты», «олдовцев» («diva» players)	3
Формирование новых сообществ как положительное следствие расколов	3
Финансовые проблемы, вызванные расколами; нарушение авторского права	3
«Ученик», превосходящий «наставника»	3
Многолетний застой внутри группы, вызывающий раздражение	3
Наложение разных ролей в случае, если группа участвует вместе в разных видах деятельности	2
Миротворцы, посредники между конфликтующими сторонами	2

Организационный психолог и ролевой мастер Стивен Бальзак (Массачусетс, США) описал большой раскол, случившийся в конце 1980х в ролевом сообществе Восточного побережья – в «Обществе интерактивной литературы» (Society for Interactive Literature, SIL), что привело к формированию «Организации интерактивной литературы» (Interactive Literature Foundation, ILF). Бальзак предположил, что в случаях, когда два организатора претендуют на внимание одной и той же группы игроков, решение этих игроков остаться в предыдущей группе или перейти в новообразованную как бы подтверждает легитимность лидера в спорных случаях, особенно когда речь идет о борьбе за название – какая из групп окажется преемником старого имени. Трое других респондентов упомянули пострадавшие в результате раскола группы финансовые отношения, особенно внутри мастерских групп и в коммерческих ролевых играх, когда поднимался вопрос интеллектуальной собственности.

Раскол в ролевом сообществе, судя по всему, влияет на большинство, если не на всех его членов, на определенном уровне. Дэвид де Герра (Техас, США, игрок и мастер) сожалел о сюжетных линиях, которые остались незавершенными из-за распада группы до окончания повествования. Двое респондентов отметили, что сериальным играм приходится постоянно искать новых игроков, поскольку предыдущие уходят из-за неразрешенных конфликтов. Новые игроки могут присоединяться к группе, ничего не зная об игровой истории этой группы, о проблемных игроках и иных негативных аспектах, которые внезапно проявятся позднее.

Трое респондентов оценили «элитную» самоидентификацию и «олдовцев» как проблему по определению. Шесть случаев из упомянутых связаны с тем, что внутри сообщества действует некоторая сплоченная группировка, которая в том числе преследует аутсайдеров или изгоняет новых членов. Флавио Фаз (Техас, США, игрок) рассказал о чувстве исключенности, когда он начинал играть в «Vampire: the masquerade», поскольку тайны хранились «внутренним кругом» игроков. На вопрос, вызывало ли это проблемы, он ответил: «Да, постоянно. По крайней мере, именно поэтому я перестал играть».

Мэттью Вебб (Техас, США, игрок и мастер) считает, что ролевые игры «отравлены» межличностными конфликтами и «умирают долгой и мучительной смертью» из-за враждебного поведения определенной части игроков. Некоторые респонденты уверены, что «проблемных игроков» надо исключать из сообщества. Один предлагает в качестве верного решения остракизм, чтобы «выгнать проблемного игрока и заставить его задуматься о своем поведении». Другие предполагают, что изгнание проблемного игрока – задача мастера.

Расколы в сообществе вызывают проблемы, когда игроки разрывают дружеские связи или отказываются играть друг с другом из-за неразрешенных конфликтов. Пятеро респондентов упомянули длительное недовольство как источник ссор. Восемь рассказали о случаях, когда игра полностью разваливалась вследствие конфликта. Причины могли быть следующие: уход одного из мастеров; скандалы как по игре, так и по жизни; страх противостояния проблемным игрокам; отсутствие энтузиазма или интереса; споры о правилах.

Несколько участников отметило, что в группах, которым не хватает социализации в реальной жизни, игроки часто чувствуют отчуждение. Де Герра предположил, что при отсутствии других общих занятий, которые могли бы снизить напря

жение, у членов группы, «запертых» в конфликте, нет других объединяющих факторов. Если у группы нет другой социальной активности, помимо игры, первичное взаимодействие участников происходит по игре, и свойства персонажей могут быть приняты за «пожизненные» черты и мотивации друг друга. Синдром «моя игра лучше твоей» еще больше усугубляет разделение. Пятеро респондентов рассказали о ситуациях, когда игрок считает, что игры его группы (или просто его любимая игра) лучше

«Элитарное» самосознание влияет также на динамику игры, особенно когда такие игроки отыгрывают персонажей и используют правила неподобающим, по мнению окружающих, образом.

остальных. Елена Саймон (Джорджия, США, игрок и мастер) упомянула случай на конвенте, когда семинар полностью ушел от темы из-за того, что одни мастера слегка намекнули, чьи правила игры лучше.

«Элитарное» самосознание влияет также на динамику игры, особенно когда такие игроки отыгрывают персонажей и используют правила неподобающим, по мнению окружающих, образом. Двое респондентов предположили, что это просто заложено в человеческой природе. Бен Мэнделл (Аризона, США, игрок и мастер) предполагает, что «любой, кто активно вовлечен в какую-нибудь деятельность – неважно, будь то спорт, политика или игра – часто становится нетерпимым к мельчайшим отклонениям от того, что он полагает нормой». Такого рода случаи обсуждаются далее в разделе «Симуляционизм».

Наконец, четверо респондентов признали ссоры неизбежным проявлением групповой динамики. Бальзак объяснил, что конфликты обычно возникают на второй стадии – «штормовой фазе» по модели группового развития Такмана. Во вре-

При текстовой коммуникации нельзя с легкостью считать чужой тон, выражение лица; люди в этом случае чаще преувеличивают проблемы или позволяют себе оскорбительные комментарии.

мя штормовой фазы участники эмоционально вовлекаются в жизнь группы и именно тогда должны научиться разрешать споры продуктивно, чтобы избежать расщепления группы (Tuckman, 1965; Wheelan, 1994). Бальзак подчеркивает, что лидерам в этот момент необходимо сохранять спокойствие, не провоцировать развитие конфликта, а главное – не расценивать конфликты в группе как свой личный промах. В подтверждение этой идеи мы имеем

шесть сообщений о том, как сильный лидер играл ключевую роль в разрешении конфликтов и сохранении игровой продуктивности группы. В подобных обстоятельствах игроки ожидают от лидера функции третьей стороны, медиатора или арбитра (Lewicki, Weiss и Lewin, 1992). Наконец, трое респондентов отметили, что расщепление группы и образование новых сообществ может быть полезным для субкультуры из-за повышения разнообразия стилей и игр.

Интернет–общение

Несколько респондентов отметили, что конфликты может вызывать общение в интернете. Чаще это происходит в играх живого действия с интернет–компонентом и в словесных играх на форумах. Двое указали относительную анонимность интернет–общения как проблему саму по себе, что соотносится с критикой исследователей в этой области (Alonzo и Aiken, 2004). Бальзак упомянул работу Бандуры, в которой указывалось, что анонимность, как правило, воспринимается как разрешение на неадекватное поведение. Двое респондентов отметили, что анонимность в сети заставляет игроков заменять представление об игроке на представление о персонаже. Эвен Темте (Норвегия, игрок) даже использовал психологический термин «проекция», имея в виду, что онлайн–игроки легче проецируют свои собственные чувства на других игроков, причем неважно, дружеские или враждебные.

Шесть респондентов подтвердили, что общение лицом к лицу гораздо продуктивнее, чем текстовое. При текстовой коммуникации нельзя с легкостью считать чужой тон, выражение лица; люди в этом случае чаще преувеличивают проблемы или позволяют себе оскорбительные комментарии. Восемь человек упомянули большую готовность к агрессии при интернет–общении. Они так описывают подобные проявления: охота на ведьм, пререкания, флейм, оскорбления, пережевывание костей, поливание грязью, интернет–преследование, злость, импульсивность, ненависть. Двое посоветовали вообще не вступать в интернет–дискуссии, пока страсти не улягутся.

С другой стороны, двое респондентов считают, что онлайн–общение помогает находить решения эффективнее, предоставляя возможность разрешить противоречия и непонимание между игровыми сессиями. Участники упомянули как личное, так и публичное интернет–общение как стратегию разрешения конфликтов. Один респондент предпочитал личную переписку по электронной почте

или при помощи сервисов обмена сообщениями, считая, что такие средства способны вызвать меньше проблем в групповой динамике. Тем не менее, два упомянутых случая конфронтации по электронной почте показывают, что конфликт может нарастать и в личной переписке. Де Герра защищает групповое обсуждение на форумах, которое может помочь разрешить проблему, хотя также признает вероятность эскалации конфликта, поскольку в дискуссии вовлечено много людей.

Шесть участников указали, что онлайн-игра – включая форумы, электронную почту, чаты, сервисы обмена сообщениями – предполагает большую степень погружения и временных затрат. Стефани Хаусар (Техас, США), мастер форумной игры по сеттингу «Vampire: the masquerade», объяснила, что такой формат позволяет проводить непрерывную игру, подчеркнув, что некоторые игроки находятся в персонаже «большую часть дня ежедневно... у нас были игроки, которые, казалось, висели на сервере вообще круглосуточно, иногда прерываясь на часок поесть или поспать». Двое респон-

дентов утверждают, что игра, поглощающая все время, как бы выталкивает тех участников, кто хочет уделять ей меньше ресурсов. Шесть собранных примеров говорят о ролевых онлайн-играх, из-за которых участники вообще игнорировали свои «пожизненные» дела. Такие ситуации отразились в произведениях, популярно демонстрирующих ролевую субкультуру – например, «Гильдия» (The Guild) и «Вторая кожа» (Second Skin). Такие отражения могут показаться обидными для некоторых ролевиков, однако другие ролевики разделяют общесоциальные установки о вреде поглощающих онлайн-игр.

В некоторых случаях онлайн-взаимодействие предлагает игрокам и мастерам удобный канал разрешения конфликтов. Хаусар признала, что она часто избегает пожизненных споров с игроками в процессе игры, хотя разрешает конфликты в приватных онлайн-чатах по мере необходимости. Дайн Гайст (Техас, США, игрок и мастер) и Бранди Данн (Калифорния, США, игрок и мастер) рассказали о стратегии вмешательства сети координаторов в сообществе «Глаз разума» (the Mind's Eye Society, бывшая организация «Камарилья»), которая вклю-

чала общение игроков и мастеров по электронной почте. Сообщество также отсылало игроков к вывешенному в сети Кодексу поведения, в котором, помимо прочего, были прописаны правила вежливости. Оба респондента подчеркнули, что для того, чтобы стратегии работали, координаторы должны быть активны и доступны в сети.

Некоторые респонденты воспринимают интернет как мощное средство объединения, а не развала группы. Трое ценят интернет за возможность расширения круга общения и проведения международных игр. Другие признаются, что общение в сети для них более комфортно, нежели лицом к лицу. Кроме того, некоторые респонденты отметили, что игроки часто используют форумы, чтобы похвалить отыгрыш или костюмы друг друга. Четверо респондентов поддерживают онлайн-обсуждения при создании персонажа и прописывании сюжетов. Еще четверо рассказали, что их сетевые обсуждения с мастером внесли вклад в игру. То есть, респонденты отметили двойственную роль интернета в динамике ролевого сообщества.

Собранный материал включает истории о том, как пожизненные разрывы негативно влияли на игровую динамику, игроки самовольно выходили из игры или просили уйти бывшего партнера после болезненного расставания, а также о том, как распадались группы после разрыва организаторов.

Личные отношения

Несколько респондентов отметили, что личные отношения внутри группы могут вызывать проблемы. Пока игроки приходят в сообщество, чтобы найти себе партнера – подобное поведение может негативно сказаться на игре в целом. Бен Мэндел сделал обзор основных нежелательных стратегий внутри сообщества: активное преследование понравившихся игроков; нежелательные сексуальные предложения; попытки проверить, сколько игроков будут бороться за конкретного партнера. Шесть участников отметили неразделенную любовь как источник дискомфорта как по игре, так и по жизни.

Двое респондентов имели множество сексуальных контактов внутри группы, что Мэндел назвал «свиданиями по кругу». Даже не принимая во внимание взгляды на мораль, нужно отметить, что подобное поведение может вызвать проблемы внутри группы в целом. Шесть респондентов отметили, что их ролевые сообщества страдали из-за разрывов и расставаний. Саймон отметила, что такие разрывы «вызывают немедленные волнения внутри сообщества во время игры». Собранный материал включает истории о том, как пожизненные разрывы негативно влияли на игровую динамику, игроки самовольно выходили из игры или просили уйти бывшего партнера после болезненного расставания, а также о том, как распадались группы после разрыва организаторов.

Близкие отношения между игроками могут вызывать проблемы и другого рода. Двое респондентов рассказали, как динамика персонажей отражала эмоциональное состояние пожизненных отношений. Еще двое отметили, что игроки используют пожизненные отношения, чтобы добиваться от мастеров игровых привилегий или других проявлений фаворитизма. Шестеро респондентов испытывали ревность, когда их пожизненные партнеры играли в близкие отношения с кем-то другим. Трое рассказали, что постоянное погружение в игровые отношения может вызвать ощущение переноса игры в пожизненку, что в итоге заканчивается пожизненным разрывом между игроками. Хаусар рассказала о случае, когда игрок угрожал самоубийством из-за его слишком сильной вовлеченности в свои игровые отношения, когда они завершились.

Для предотвращения подобных проблем трое респондентов рассказали о строгих правилах, которых они придерживаются со своими партнерами: они запретили себе играть в любовь друг с другом на РИ. Тара Клэппер (Нью-Йорк, США, игрок и мастер) подчеркнула: «Я специально создаю границы своим персонажам, чтобы этого/влияния/избежать. К примеру, я НИКОГДА не позволяю себе играть в близкие отношения на РИ, потому что я замужем». Саймон не встречается ни с кем в своем сообществе и поддерживает этот запрет как по игре, так и по жизни. Дальнейшее обсуждение вреда от взаимопроникновения игры и реальной жизни см. в разделе «Кровотечение» (Bleed).

Создание общего базового лексикона было одной из первоначальных целей скандинавского ролевого сообщества, которое на данный момент функционирует куда более слаженно, чем многие американские.

В качестве положительного примера заметим, что шесть респондентов рассказали о случаях, когда люди, встретившись на ролевой игре, впоследствии женились. Саймон отметила, что странно смотреть на подростков, играющих на том же самом сериальном ролевом проекте, где когда-то встретились их родители. Таким образом, возможный негативный эффект близких отношений на ролевой игре не обязательно перекрывает положительный.

Разница игровых целей и стилей (creative agenda)

В теории ролевой игры две идеи доказали свою состоятельность: идея игровой культуры и теория игровых стилей. Игровая культура – это ожидания игроков от игры, которые можно объяснить в терминах

тематики, отыгрыша, глубины погружения, границ, правил и приемлемого поведения. Игровые цели и стили – это «позиция» игрока относительно игры. В англоязычной ролевой культуре было выделено четыре категории: нарративизм, геймизм, симуляционизм и иммерсионизм (Kim, 1998; Pohjola, 1999; Edwards, 2001; Vøckman, 2003; Harviainen, 2003). Каждый термин вкратце объясняется ниже в том значении, в котором он взят для данного исследования.

Хотя универсальность этих терминов до сих пор спорна, они составляют удобную структуру для систематизации ответов респондентов. Некоторые участники даже называли эти категории сами, описывая свой опыт: это показывает, что игроки, по меньшей мере, знакомы с этими терминами и признают их объяснительную силу. В данной работе эти термины используются с оговоркой, что они не ограничивают и даже не направляют весь возможный ролевой опыт, и споры о природе и понимании этих терминов остаются за рамками данного исследования. Тем не менее, двое респондентов заметили, что пробелы в базовом словаре могут привести к путанице и спорам. Еще один информант отметил, что создание общего базового лексикона было одной из первоначальных целей скандинавского ролевого сообщества, которое на данный момент функционирует куда более слаженно, чем многие американские. Таким образом, ролевой лексикон, пусть даже несовершенный, требуется как исследователям, так и самой субкультуре.

Респонденты систематически отмечали разницу в игровой культуре и игровых стилях в числе основных причин конфликта. Очень важно, что сотворчество и совместное порождение сюжета на ролевой игре – уникальный тип культурного самовыражения. Ожидания игроков формируют их опыт и запросы в этих рукотворных мирах. Несколько респондентов подчеркивают, что самым первым вопросом как для игроков, так и для мастера является установление игровой культуры и игрового стиля. Еще трое отмечают, что игрок часто ошибается, приписывая другим игрокам собственный образ мыслей и собственные цели, что может вызвать проблемы при попытке играть в рамках одного и того же мира. Шесть респондентов считают, что мастера, не озвучив заранее игрового стиля, могут также спровоцировать конфликт, хотя еще четверо признают, что игроки редко соглашались обсуждать свои стилевые предпочтения вслух.

Несколько респондентов отметили, что конфликт появляется, когда игроки имеют разные

цели, или если они не получают от игры того, чего ожидали. Трое подчеркнули, что конфликт могут вызвать завышенные ожидания временных затрат от разных игроков во время подготовки к игре. Двое добавляют, что ссора может произойти вследствие нарушения негласных правил игры. Пять

Игрокам очень нравятся моменты, когда они находятся «под светом софитов», т.е. когда их персонаж оказывается центральным в сюжете. Однако когда сюжет концентрируется вокруг нескольких персонажей, остальные игроки могут чувствовать себя заброшенными.

респондентов настаивают, что игры должны быть адаптированы к разным стилям на организационном уровне, а еще пять критикуют игроков, которые не готовы допустить такого уравнивания. Один участник опроса заметил, что некоторые стили игры, тем не менее, могут оставаться несовместимыми, несмотря ни на что.

Нарративизм

Нарративизм – это игровой стиль, который рассматривает сюжетную линию в качестве основного фокуса ролевой игры (Kim, 1998; Edwards, 2001; Kim 2003). Хотя многим игрокам нравится интересно разворачивающийся сюжет, такой стиль может вызвать проблемы. Де Герра, мастер, был ошеломлен, когда игроки «свели с рельсов» его тонко выверенный сюжет. Чтобы избежать таких ситуаций, мастера часто принуждают игроков развивать определенный сюжет, что получило название «мастерские рельсы» (railroading).

Пятерых респондентов раздражает следующее в действиях мастеров: продиктованный персонажам сюжет; сверхзащищенный персонаж мастера (обычно игротехнический); перегрузка игроков избыточным сюжетом; принуждение игроков смотреть «театр игротехников», когда персонажи мастеров находятся в центре внимания или первыми решают игровые проблемы. Двое респондентов предположили, что такая стратегия – показатель отсутствия доверия игрокам. Четверо респондентов предпочитают игры, где контроль над игровым миром и даже над игротехниками распределен среди игроков. Ванек был фрустрирован нарративным стилем одного из мастеров, рассматривавшего игроков в качестве «пешек»: «Это выглядело так, будто он пытался снять фильм без сценария... У него был контроль над сюжетом, и он мертвой хваткой в него вцепился». Мэнделл описал «классовый барьер» между игроками и мастерами, который дает мастерам несоизмеримо больше контроля

над творческим процессом и игровой динамикой. О конфликте между игроками и мастерами см. далее в этой статье.

Некоторые респонденты описывают также нарративные стратегии игроков, а не только мастеров. Один респондент видит проблему в ситуации, когда игрок форсирует сюжетную линию своего персонажа в игровом мире, не соотносясь с другими игроками. Игрокам очень нравятся моменты, когда они находятся «под светом софитов», т.е. когда их персонаж оказывается центральным в сюжете. Однако когда сюжет концентрируется вокруг нескольких персонажей, остальные игроки могут чувствовать себя заброшенными.

Пять респондентов описали феномен внутриигрового мышления (in-game thinking), которое сохраняется еще долго после того, как игровой мир прекратил существование: игрок продолжает сочинять сюжет, как если бы ролевая игра все еще продолжалась. Внутриигровое мышление также может быть результатом игры на выигрыш или сильного погружения. Один респондент заявил, что внутриигровое мышление и планирование будущего – нормальные для человека процессы. Тем не менее, внутриигровое мышление может стать вредным, если игроку трудно отпустить персонажа и перестать руководствоваться игровыми мотивациями. Такие люди попадают в поле зрения других игроков в первую очередь как часть игрового мира, а не как члены сообщества, вовлеченные в общую творческую деятельность.

Геймизм

Согласно нашим данным, геймизм – игра на выигрыш – порождает наибольшее разнообразие сложностей. Геймизм – это упор на правила, достижения, решение проблем и «выигрывание» ролевой игры везде, где правила это хоть как-то предусматривают (Kim, 1998; Edwards, 2001). Таким образом, геймизм часто создает атмосферу соревновательности внутри игрового мира, что может вызвать неигровые споры. Гайст утверждает, что стиль «выигрывания» приемлем, пока не игнорируется вся игра целиком. Тем не менее, четверо участников упомянули ситуации, в которых споры о правилах вызвали волнения в сообществе, а еще два рассказали, как игрок выходил из игры вследствие таких споров, и даже как разваливалось все сообщество.

Несколько респондентов показали, что играющих на выигрыш смущает и огорчает, когда мастер во время игры меняет или по-своему толкует пра-

вила, поскольку для такого типа игроков подобное поведение нарушает социальный договор. Двое упомянули, что играющие на выигрыш, «рулящиеся за правила» – проблема для группы сама по себе. Для описания подобного поведения респонденты использовали слова, распространенные в сообществах: поиск дырок в правилах (loopholing), минимизация потерь, победа за счет количества, манчкинизм, метагейминг, рулежка за правила (rules lawyering). Вебб оценил все эти слова как имеющие негативные коннотации и добавил, что манчкин, постоянно ищущий, как бы выиграть, сам по себе нарушает социальный договор. Его также раздражает, когда играющий на выигрыш все время

Из ответов респондентов следует, что стратегия геймизма лучше всего работает там, где основной упор сделан на сотворчество и сотрудничество.

злоупотребляет правилами для решения каждой игровой проблемы.

Двое респондентов предполагают, что играющим на выигрыш необходимо какое-то направление в игре, чтобы их деятельность не стала разрушительной. Другие двое чувствуют, что бездушное механическое достижение целей разрушительно для погружения всей группы, если только не представлено в качестве дополнения. Тор Ольберт (Швеция, игрок) полагает, что геймизм и остальные стили игры не совпадают по определению: «Мне кажется, что людям, играющим в ролевую игру ради выигрыша, из-за этого трудно понять многослойность и многофакторность процесса. Им все время кажется, что остальные игроки, к примеру, «упускают фишку» или просто теряют время».

С другой стороны, Ольберт замечает, что дружеское соревнование на игре может обогатить опыт. Шесть респондентов считают, что игроки должны прописывать игровые конфликты заранее, чтобы сохранить дух кооперации и погружения. Таким образом, из ответов респондентов следует, что стратегия геймизма лучше всего работает там, где основной упор сделан на сотворчество и сотрудничество.

Поскольку никогда нельзя быть уверенным по поводу степени погружения другого, то защита игроком своих действий в риторике «это не я, а мой персонаж» или при помощи других подобных оправданий может вызвать подозрения, что эти действия на самом деле продиктованы мотивацией игрока.

Симуляционизм

В данной работе симуляционизмом называется стиль игры, делающий упор на поддержание ре-

листичной внешней среды в антураже, костюмах, сюжетных ветках и действиях персонажей (Kim, 1998; Edwards, 2001). В данном контексте реализм относится к тому миру, который воссоздается в игре, и необязательно подразумевает реализм повседневности.

Споры по поводу превосходства чьей-то собственной интерпретации «правильной» игры иногда отражают стратегию симуляционизма; некоторых игроков раздражает, когда другие отыгрывают вразрез с их представлениями о реализме в данном сеттинге. Трое респондентов, игравших в «Vampire: the masquerade» рассказали об игроках, жаловавшихся на то, что отыгрыш их партнеров был «неаккуратен» относительно их восприятия канона. Респонденты пояснили, что эти игроки часто еще помнили канонические игры по этому сеттингу и потому настаивали, что их интерпретация содержания и правил – истина в последней инстанции. Двое объяснили, что злость возникает, когда игроки, несогласные с этой интерпретацией, воспринимаются как затрудняющие игру или нарушающие негласный социальный договор.

В то же время, трое респондентов получали неодобрение от симуляционистов, которым казалось, что их костюм не подходит к жанру или тематике игры. Мэнделл рассказал, как однажды другой игрок накричал на него из-за того, что Мэнделл использовал в речи третье лицо вместо первого, описывая действия своего персонажа на игре, что сломало этому игроку погружение в игру.

С другой стороны, Вебб объяснил, что симуляционисты могут жаловаться и на сами правила, если игромеханика «не проходит проверку на правдоподобность... они обычно говорят: «я не верю в эту модель, потому что она не отражает то, что я хочу этим отразить». По словам других респондентов, симуляционисты также могут быть проблемой для игры в целом, если они ожидают реалистичности отношений, которые могут быть вредны всей группе. Мастера и игроки должны соотносить нужды группы с желанием добиться реалистичного мимесиса.

Иммерсионизм

Поскольку определение погружения – вопрос все еще открытый (Torner и White, 2012), в данной работе мы будем называть иммерсионизмом игровой стиль, фокусирующий на мыслях и чувствах персонажей (Pohjola, 1999; Vockman, 2003). Иммерсионизм может вызывать проблемы, когда действия персонажа нарушают групповую

динамику, чужую игру или границы приемлемого по жизни поведения. Поскольку никогда нельзя быть уверенным по поводу степени погружения другого, то защита игроком своих действий в риторике «это не я, а мой персонаж» или при помощи других подобных оправданий может вызывать подозрения, что эти действия на самом деле продиктованы мотивацией игрока. К примеру, в описанной истории с Мэнделлом другой игрок отказался воспринимать его чувства и мысли, поскольку они показались этому игроку оторванными от персонажа.

Игроков, предпочитающих глубокое погружение, часто раздражает, когда персонаж не отличается от игрока или когда игрок отыгрывает один и тот же архетип или мотивацию на каждой игре в разных сеттингах. Пятеро респондентов указали, что игроки, не отграничивающие по-жизненные черты от персонажных, могут вызывать проблемы в групповой динамике.

Игра на погружение также соотносится со стилем «песочницы», когда игроки непрерывно ведут себя как персонажи, с незначительным влиянием макросюжета или мастера. Де Герра, предпочитающий нарративный стиль, рассказал, что поначалу был обескуражен играми «в песочнице», не имеющими четкой цели, однако со временем оценил ту степень свободы самовыражения, которую дает такой стиль. Бальзак настаивает, что некоторые направления должны играть именно «в песочнице», чтобы научить игроков–персонажей действовать в такой среде.

Вебб упомянул точку зрения гейм–дизайнера Джона Викка (2008), что погружение в персонажа – это эгоистичный стиль игры, если такое погружение не обогащает сюжет или не служит к удовольствию

Неподобающим для мастера поведением расценивают завышенные ожидания, злоупотребления, халатность, недоступность мастера на игре, излишнюю «тусовку» с игроками во время игры, диктаторский стиль, сложность разрешения споров о правилах, местечковый снобизм, зависть, ревность и мастерский произвол.

остальных. Пятеро других респондентов также подчеркнули, что стремление сделать игру окружающим – несомненно положительное качество игрока. Хотя погружение в персонажа необязательно нарушает вовлеченность в групповую динамику, некоторые типажы – как индивидуалист или грубиян – не поддерживают коммуникации с окружающими. В целом, респонденты считают, что каждый стиль игры должен быть направлен на групповую игру, а не на чье–то личное удовольствие.

Конфликт мастера и игрока

Респонденты привели несколько примеров конфликта между мастером и игроком. Это диалектическое противопоставление наиболее важно, поскольку в играх, где мастер контролирует диегезис и/или управляет разрешением конфликтов, требуется договор между мастером и игроком (Fine, 1983). Бальзак предположил, что конфликты из–за власти в сообществе характерны для человеческой природы, поскольку игроки стараются проверить на прочность как границы воображаемого мира, так и пределы власти лидера. Другие респонденты описали «альфа»–поведение мастеров во время споров о правилах и в других подобных ситуациях, что заканчивалось превосходством мастерского персонажа по игре.

Двое респондентов подчеркивали роль мастера в установлении социальных границ, как по игре, так и по жизни. Многие спорные ситуации в играх возникали в случае, когда игроки чувствовали, что мастер не удержал границ должным образом. Шестеро упомянули проблему мастерских любимчиков, когда какому–то игроку оказывается предпочтение по игре и по жизни относительно остальных. Неподобающим для мастера поведением расценивают завышенные ожидания, злоупотребления, халатность, недоступность мастера на игре, излишнюю «тусовку» с игроками во время игры, диктаторский стиль, сложность разрешения споров о правилах, местечковый снобизм, зависть, ревность и мастерский произвол (fixing the results of contests).

С другой стороны, респонденты предложили длинный список поведения игроков, приводящего к конфликтам. Трое критиковали «рулежку за правила» как источник конфликта. Четверо рассказали об игроках, которые жаловались мастеру на правила, чтобы «продать» его изменить решение и получить вследствие этого выгоду. Как мастер, Хаусар специально избегает разговоров с игроками об игре, чтобы предотвратить подобные жалобы или вытягивание из нее игровой информации.

Несколько респондентов указали, что некоторые игроки специально разрушали сюжет или игру в целом. Двое указали ситуации, когда игроки нарочно сводили мастерский сюжет с «рельсов», чтобы направить развитие событий в нужное им русло. Скандинавский игрок Эрленд Эйдсем Хансен защищает подобную практику «взлома» игр ради более высоких целей, хотя признает, что подобное «деструктивное» поведение оттягивает внимание на себя от игры и других игроков,

что может помешать кому-то ее получить положительный игровой опыт (Hansen, 2012).

Трое респондентов рассказали, что были свидетелями споров с мастером, флейма или даже нападения на мастера вследствие непопулярного сюжетного хода или решения. Билл Максвелл (Калифорния, США, игрок и мастер) описал инцидент, когда группа игроков была уверена, что он тайно решил отомстить им, собираясь в качестве мастера выдать им негативные последствия их игровых действий. Двое игроков упомянули возможное «мастерское выгорание»: на играх, требующих большого количества энергии от мастеров, те часто сталкиваются с изнурением или чувствуют себя недооцененными. Наконец, даже в ситуациях, когда за поддержание границ ответственен в первую очередь мастер, игроки также должны принимать на себя ответственность и вести себя кооперативно. Восемь респондентов подчеркнули, что к положительным чертам игрока относятся ответственность, кооперация и уважение.

«Кровотечение» (bleed)

В процессе отыгрыша (enactment) игроки входят в новый социальный фрейм (Bateson, 2006; Goffman, 1986; 1974; Fine, 1983; MacKay, 2001), действуя от лица персонажа, который отделен от их «пожизневой», повседневной идентичности (Gonos, 1975; Bowman, 2010). Персонаж дает как бы алиби для отыгрыша поведения, неприемлемого в повседневности (Montola и Holopainen, 2012) и предлагает перспективу «ролевого дистанцирования» (Gonos, 1975). Несмотря на эту дистанцию, жизненные эмоции, мысли, физическое состояние и отношения иногда пересекаются – феномен, известный как «кровотечение» (bleed).

Респондентам были заданы вопросы о «кровотечении» применительно к их сообществам. Хотя раньше термин «кровотечение» касался в основном эмоциональных аспектов (Waern, 2010; Montola, 2010), ради целей данного ис-

следования эмоций на рациональный процесс принятия решений. Последние когнитивные исследования Ланкоски и Ярвеля (2012) подтверждают, что погружение в персонажа и «кровотечение» – естественные следствия функционирования мозга. То есть, упор на эмоции в предыдущих определениях может обеднить картину сложного явления «кровотечения».

Респондентов попросили привести примеры ситуаций, где внешнее или внутреннее «кровотечение» негативно влияло бы на их реальную жизнь или на групповую динамику. Некоторым участникам был знаком сам термин, тогда как другие – особенно в Америке – удивлялись, что такое слово вообще существует. Для них подобный пробел в базовом лексиконе у ролевых сообществ оказался неожиданным открытием. Шесть респондентов полагают, что «кровотечение» неизбежно как следствие погружения в персонажа; Тор Ольберт добавляет, что такие взаимопроникающие эмоции – центральные в человеческом опыте (включая переживания потери, любви или исключенности). Двое сообщили, что игроки часто бывают шокированы, узнав, что такое явление существует. Ещё двое объяснили, что игроки часто боятся говорить об этом опыте, боясь осуждения, насмешек или того, что с ними «что-то не так».

Четверо респондентов считают «кровотечение» ценным для игрока явлением, предполагая, что подобные эмоции – отличное зеркало для самоанализа. Эвен Темте, скандинавский ролевик, рассказал, что он специально открывается эмоционально, чтобы позволить произойти «кровотечению», спровоцированному игрой.

Кирстен Хагеляйт (Калифорния, США, опытный игрок и мастер) утверждает, что игнорирование «кровотечения» может вызвать проблемы в сообществе, и призывает к большей осведомленности об этом явлении: «Вряд ли можно рассчитывать, что человек будет играть в ролевою игру, вообще не переживая эмоций персонажа – или наоборот, полностью удалив свой собственный эмоциональный фон из персонажных переживаний. Я не думаю, что это плохо – если, конечно, не игнорировать это явление». Четверо других респондентов подчеркнули, что персонаж – всегда часть игрока, и поэтому неразрывно связан с игроком на каком-то уровне. Ещё двое сообщили, что персонажи помогают игрокам открывать те грани самих себя, которые никогда не проявились бы в реальной жизни. Помня об этом,

Некоторым игрокам необходимо подчеркнуть дистанцию между игроком и персонажем декларациями вроде «ну, это же просто игра».

следования «кровотечением» будем считать ситуацию, в которой неигровые эмоции, отношения и физическое состояние игрока влияют на игровые, и наоборот. Поскольку эмоции порой влияют на мыслительный процесс, феномен метагейминга, к примеру, иногда является результатом вли-

игроки, вероятно, будут меньше удивляться, если их мысли и чувства будут влиять на мысли и чувства персонажа.

Тем не менее, некоторым игрокам необходимо подчеркнуть дистанцию между игроком и персонажем декларациями вроде «ну, это же просто игра». Трое респондентов нашего опроса поддерживают эту идею, подчеркивая важность не-серьезного отношения к игре и событиям в ней. С другой стороны, шестеро осудили игроков, которые, прикрываясь этой дистанцией, отказываются от разрешения конфликтов внутри сообщества, произошедших из-за сильного эмоционального погружения на игре.

Ниже приведено несколько примеров внешнего и внутреннего «кровотечения», которые выходят за рамки определения, данного Маркусом Монтолой (2010): «Внутреннее кровотечение происходит... когда повседневная жизнь игрока влияет на ролевую игру, а внешнее – когда игра влияет на игрока и за рамками этого защитного фрейма». Поскольку содержание термина «кровотечение» все ещё четко не определено, категория «кровотечения» в данной работе формировалась на усмотрение исследователя. В частности, туда попадали случаи, определенные респондентами как таковые. Приведенные примеры, естественно, не истина в последней инстанции, но даже разброс ситуаций открывает поле для дальнейших дискуссий.

Иногда эмоциональные состояния на ролевой игре трудно четко определить и разграничить. К примеру, пять игроков рассказали, как в результате игровых событий у них был задет триггер давней пожизненной психологической травмы, что усилило эмоциональную реакцию игрока в тот момент. В некоторых случаях эти триггеры вызвали последующую пост-игровую депрессию. Подобные примеры «кровотечения», вызванного обратной связью, складываются для игрока в сложное эмоциональное состояние, одновременно игровое и пожизненное.

«Внутреннее кровотечение»

«Внутреннее кровотечение» происходит, когда внеигровые факторы влияют на опыт игрока (см. таблицу). Хагеляйт считает «внутреннее кровотечение», спровоцированное пожизненными отношениями, почти непрерывным состоянием игрока на игре. Трое респондентов обсуждали предпочтение играть только с теми, кого знаешь «по жизни», или дружбу «по игре» только с по-

жизневыми друзьями независимо от игровых мотиваций. Также восемь респондентов поделились склонностью избегать, не доверять или проявлять агрессию к персонажу, если к его игроку они испытывают пожизненную неприязнь. В одном случае подобная ситуация привела к драке, в другом – к настоящей игровой жестокости. В последнем случае злость возникла из-за того, что игрок выяснил некоторые тайные игровые обстоятельства о персонаже своего пожизненного недруга, что вызвало эмоциональную реакцию одновременно по игре и по жизни. Игрок рассказал: «Я его даже ударил по жизни, синяк ещё несколько недель после игры держался... Я несколько месяцев потом не мог освободиться от ощущения того, что меня предали, и от неприязни к этим двоим».

Биллу Максвеллу однажды пришлось разрешать ситуацию, которая происходила на его игре сеттинга «Vampire: the Masquerade», когда один из игроков, пользуясь прикрытием персонажа, попытался реализовать одну свою фантазию в отношении своей бывшей любовницы против её воли, в отместку за расставание. Максвелл выставил этого игрока из игры, что вылилось в пятнадцатилетнее молчаливое противостояние с другими игроками, включая брата самого Максвелла. ещё восемь респондентов описали случаи перенесения в реальную жизнь игровой фрустрации; четверо полагают, что это происходит из-за ощущения неадекватности, связанной с неразрешенными пожизненными проблемами этих игроков.

Таблица: Примеры «внутреннего кровотечения»

Пример	Количество
Избегание, недоверие, нападение на персонажа пожизненного недруга	8
Перенесение в пожизненку игровой фрустрации	8
Перенесение в игру пожизненных желаний	6
Пожизненные ощущения, влияющие на эмоциональное состояние персонажа	5
Перенесение в игру негативных эмоций, появившихся вследствие пожизненных событий	5
Развитие пожизненных отношений дублируется по игре	4
Пожизненный конфликт вызывает непонимание между персонажами	4
Подозрение, что неадекватное поведение персонажа – результат неадекватности игрока	4
Троллинг, направленный на персонажа с целью вывести из себя игрока	4
Возможность реализовать в игре пожизненные фантазии	3

Продолжение таблицы	
Пожизненный физический дискомфорт, влияющий на эмоциональное состояние персонажа	3
Предпочтение играть только с пожизненными друзьями	3
Обсуждение пожизненных конфликтов в момент, когда персонажи должны искать решение игровой задачи	3
Использование игры для флирта – одновременно игрового и пожизненного	3
Пожизненные враги почти или на самом деле бьют друг друга	2
Игра как спасение от пожизненного раздражения/депрессии	2
Ощущение отвергнутости по жизни после игровой перепалки	1
Пожизненный конфликт усиливает эмоции персонажа	1
Использование интенсивного игрового опыта для лечения старых пожизненных травм	1

Четверо информантов описали случаи троллинга, когда игрок специально оскорблял другого игрока по игре с целью вызвать пожизненную эмоциональную реакцию. Двое рассказали о «троллях», которые были весьма разочарованы, когда их провокации не нашли ожидаемого отклика у жертвы.

Некоторые игроки чувствовали, что «кровотечение» дает им ресурс для роста или для эмоциональной разрядки. Предыдущие исследования подтверждают, что ролевые игры способны усилить самоосознанность и эмпатию (Bowman, 2010; Meriläinen, 2012). В целом, переживание «внутреннего кровотечения» игроки считают естественным и неизбежным.

«Внешнее кровотечение»

Респонденты привели массу случаев, которые могут быть распознаны как «внешнее кровотечение» (см. таблицу). Интенсивные переживания персонажа могут давать длительный последующий эмоциональный эффект. Хотя игроки часто после рефлексии описывают такие моменты как лучшие во всей игре – те крупинки золота, ради повторения которых человек продолжает играть – слишком сильные эмоциональные реакции порой могут быть вредны самому сообществу в целом.

К примеру, трое описали, как потеряли дружбу по игре, что привело к разрушению пожизненной дружбы. Еще четверо отметили существование послеигровой депрессии. Один респондент рассказал о целом годе депрессии и горя после смерти его первого персонажа. Хаусар рассказала четыре

случая больших потерь в ее форумной игре в сеттинге «Vampire: the masquerade»: после потери её собственного персонажа она плакала несколько недель; еще один игрок, который безответно влюблялся в каждого из ее последующих персонажей, пытаясь укрепить эмоциональную связь между собой и ею; еще один игрок после смерти своего персонажа впал в депрессию и угрожал суицидом; еще одна угроза самоубийства была следствием разрыва игровых взаимоотношений.

Таблица: Примеры «внешнего кровотечения»

Пример	Количество
Долговременная игра вызывает сильную привязанность к персонажу	14
Игра на выигрыш может провоцировать пожизненные конфликты	12
Плач по игре, оказывающий мощное влияние на пожизненное эмоциональное состояние	10
Игры, стимулирующие негативных персонажей, проблематичны сами по себе	10
Крайние проявления по игре негативных реакций: угрозы насилия, само насилие, уход из группы	7
Травма от гибели персонажа, иногда ведущая к месяцам пожизненной депрессии	6
Игровые конфликты, приведшие к распаду пожизненной дружбы	5
Сверх-идентификация себя с персонажем, вызывающая конфликты	5
Послеигровая депрессия	4
Соревновательное мышление, свойственное персонажу, переносится на пожизненное отношение к другим игрокам	4
Моменты унижения по игре воспринимаются как унижение по жизни	4
Любая долговременная вовлеченность в какую-нибудь деятельность может вызывать конфликты	3
Пожизненное сожаление о разрушенных игровых отношениях	3
Реалистичная игра с глубоким погружением влияет на игрока	3
Злость на игрока/мастера, убившего персонажа	2
Сожаление об игровых событиях, повлекших удаление игрока с игры	2
Угроза пожизненным самоубийством из-за игровых событий	2
Создание нового персонажа с целью отомстить за предыдущего	1
Горе длиной в год из-за потери персонажа	1
Высокое напряжение ролевой игры усиливает эмоции	1
Игрок выходит из игры, чтобы часами плакать по жизни	1

Респонденты также привели примеры агрессии, проявляющейся по жизни после игры. Хаусар описала последствия игры, на которой она устроила переворот и стала главным вампиром:

«Мне – не моему персонажу – именно мне угрожали смертью из-за того, что сделал мой персонаж. И я дошла до состояния, когда я уже не могла – в смысле, я знала, что это не всерьез. Поскольку я не знала, где находились эти люди, а они не знали, где живу я... Но когда я впервые столкнулась с этим, я была буквально в шоке, со мной такого раньше никогда не было. Я только думала: «Я так не могу. Вот что значит играть главного вампира. Я не могу дальше играть». Даже сейчас просто вспомнить об этом неприятно».

Оливье Арто (Франция, опытный игрок) считает сериальные игры потенциально опасными, потому что игровые эмоции, перешедшие в повседневную жизнь, могут негативно влиять на долговременную групповую динамику. Четырнадцать респондентов упомянули, что длительная игра создает сильную привязанность к своему персонажу и, как следствие, желание во что бы то ни стало его защитить. В результате такой привязанности соревновательная игра увеличивает вероятность негативной реакции игроков на угрозы существованию или эмоциям их персонажей. Двенадцать респондентов считают соревновательную игру потенциально провоцирующей пожизненные конфликты.

Респонденты подчеркивают, что игроки должны ставить интересы группы выше индивидуальных, независимо от стиля игры.

Десять респондентов указали, что такие игры, как «Vampire: the Masquerade», поощряющие персонажную жестокость, сами по себе проблематичны. В качестве конфликтогенных были перечислены следующие особенности соревновательной игры: «перегрызание горла», вероломство, тайны, интриги, злоупотребление персонажной социальной иерархией.

Трое респондентов заметили, что любые долговременные вложения в социальную группу могут стать конфликтогенными; один подчеркнул высокий уровень стресса как усиливающий фактор. Кроме того, наложение игрока и персонажа еще более запутывает и осложняет конфликт, если не приложить специальных усилий к его разрешению.

Предварительные решения

В интервью был вопрос, как справляться с негативными последствиями взаимодействий в игровом сообществе, и респонденты предложили несколько

вариантов решения. Одиннадцать участников посоветовали меньше времени уделять играм. Четырнадцать респондентов посоветовали попросить помощи у друзей и других игроков; один предложил просить помощи у постороннего для ролевых игр человека, а еще шестнадцать советуют обращаться за посредничеством к мастеру. В случае, когда другой игрок виноват, одиннадцать участников посоветовали мастеру удалить игрока из игры – временно или навсегда.

Четырнадцать респондентов посоветовали больше общаться между собой по жизни, чтобы поддерживать дистанцию между игроком и персонажем. К примеру, Бранди Данн (Калифорния, США, игрок и мастер) рассказывает о своем раннем опыте в «Камарилье»:

«У меня были предварительные наблюдения, что люди во многом похожи на своих персонажей. Мне кажется, это даже легче, когда ты больше о них ничего не знаешь. Поэтому мне кажется важным общаться с людьми и по жизни тоже, хорошо относиться к людям по жизни. Важно сказать им: «Если ты чего-то не понимаешь, если у тебя есть вопросы или ты просто хочешь потусить и попить вместе кофе...» – Пусть это будет человеческим взаимодействием, а не персонажным».

Двадцать один респондент поддерживает практику обсуждения негативных эмоций между игроками вне игры во время дебрифинга – неважно, мастерского или спонтанного. Если не разрешить эти ситуации вовремя – они приведут к застарелым ссорам. Четверо респондентов упомянули в качестве демонстрации дружелюбия и открытости объятия, рукопожатия и улыбки.

Четырнадцать участников посоветовали вести еще какую-то деятельность, помимо собственно игровой, для поддержания климата в сообществе: проведение мастер-классов, вечеринок или даже просто общего застолья после окончания игры. Семеро для предотвращения негативного эффекта «кровотечения» советуют завершать незаконченные сюжеты. Кроме того, респонденты подчеркивают, что игроки должны ставить интересы группы выше индивидуальных, независимо от стиля игры.

Дискуссия

Поскольку ролевые игры в целом оцениваются участниками как положительный опыт, существуют некоторые ловушки при погружении в вымышленные миры. Некоторые из этих проблем возникают вследствие базовых закономерностей групповой динамики, таких как расщепление группы, слож-

ности из-за близких отношений внутри сообщества, баланс полномочий между лидером и членами группы и т.д. Другой тип проблем возникает из-за ролевых игр как процесса построения вымышленных миров и отыгрыша персонажей: например, разница в игровых стилях, конфликт игрока и мастера или «кровотечение».

Большинство участников данного исследования испытывали различные формы раскола ролевого сообщества, часто вследствие поведения и особенностей сравнительно небольшого количества игроков. Это соотносится с утверждением Ванека (2011) об аналогичности разделений внутри и между ролевыми сообществами. Споры относительно стиля игры, игровой культуры и контроля над творческим процессом во время игры могут привести к прерыванию ролевой игры и нарушению согласия внутри группы. Наблюдаемые результаты расколов могут быть следующими: формирование блоков внутри существующей группы, раскол группы на конкурирующие сообщества, прекращение игры. Как особенно проблемное поведение описано следующее: игроки, постоянно злословящие о других игроках или о мастерах; «рулежка» за правила игры и игрового мира; игра на выигрыш, перерастающая в «пожизненное» противостояние; троллинг или насмешки игроков друг над другом.

В целом, большинство игроков предполагают, то мастер должен брать на себя роль посредника или третейского судьи в подобных ситуациях, чтобы разрешить социальные проблемы (Lewicki, Weiss и Lewin, 1992). Иногда, если даже посредничество все равно не приводит к согласию между спорящими сторонами, арбитр должен найти альтернативное решение – например, удаление игрока (или игроков) ради сохранения группы (Thomas, 1992). Тем не менее, остракизм часто не приветствуется в ролевых сообществах и воспринимается как угроза целостности группы, особенно в Америке. Игроки часто не предпринимают мер против проблемного поведения – ради сохранения целостности сообщества. Такая тенденция соотносится с первым пунктом, упомянутым в популярной статье «Неформалы и социум: пять заблуждений» (Five Geek Social Fallacies): внутри неформальных сообществ остракизм считается «злым» поведением, поскольку многих неформалов, считающих себя таковыми, общество в свое время отвергло (Suileabhain–Wilson, 2003). Не все, но многие ролевики считают себя неформалами (Bowman, 2010).

Другой частый источник конфликтов, по мнению информантов, проистекает из длительных ссор,

возникших вследствие негативного опыта общения между игроками как по игре, так и по жизни. Это соотносится с другим пунктом «Пяти заблуждений»: участники сообщества стараются «избегать конфликтов, из-за чего ссоры длятся до нездорового долга» (Suileabhain–Wilson, 2003). Большинство респондентов подчеркивает важность коммуникации между игроками для разрешения конфликтов, а также необходимость пожизненного общения для усиления границ между игрой и реальной жизнью, что помогает игрокам воспринимать друг друга как партнеров по сотворчеству, а не как противников.

Несколько участников упомянули чувство элитарности как фактор социального разделения (синдром «моя игра лучше твоей»). Это соотносится со второй и третьей фазой «Этапов развития ролевого сообщества» (автор системы – мастер экспериментальных игр Майк Янг): «наша игра – лучшая» и «есть и другие игры, но эта мне нравится больше» (цит. по Vanek, 2011). Ванек полагает, что последний постулат разделяет большинство ролевиков Америки.

Теория социальной идентичности помогает объяснить чувство превосходства вследствие приверженности конкретной игре. Ролевики часто считают свое сообщество лучшим, воспринимая себя как членов этой группы в противоположность прочим (Ahmed, 2007). Эта тенденция также подтверждает «гипотезу третьей стороны»: своя собственная субкультурная деятельность воспринимается как менее «ненормальная» по сравнению с гипотетической «третьей стороной», а следовательно, не стоит обращать внимания на мнение посторонних относительно своей субкультуры (Bowman, 2010). Пример такой тенденции – популярный интернет-мем «иерархия неформалов», шуточно распределяющий разные субкультуры по степени их «неформальности»: онлайн-овые и другие ролевые игры воспринимаются «менее неформальными», нежели ролевые игры живого действия (Sjoberg, 2002). Наконец, чувство исключительности усиливает разрыв между разными ролевыми сообществами, что мешает совместному творчеству.

В ответах респондентов регулярно упоминались проблемы, связанные с личными отношениями, влияющими на игру в целом – особенно ухаживание, ревность и разрывы. Персонажные романы часто вызывают «кровотечение» в отношении других игроков, что может вызвать смешение игровых и жизненных ролей или привести к разрыву отношений. Наконец, данное исследование показывает, что далеко не все романтические отношения вызывают конфликт, однако игровые и жизненные

отношения могут усложнить групповую динамику. Некоторые ответы совпадают с мнением Гордона Ольмстед–Дина (2007), проведшего этнографическое исследование взаимоотношений в ролевом сообществе: близкие отношения внутри сообщества – это «игра с огнем».

С другой стороны, респонденты упоминали долгосрочные отношения, появившиеся после знакомства в ролевой группе. Такие ответы соотносятся с наблюдениями мастера «Vampire: the masquerade» Марка Рейн–Хагена, которому ежедневно приходят письма с благодарностью от людей, познакомившихся на этой ролевой игре и благополучно встречающихся до сих пор (Rein–Hagen, 2013). Таким образом, возможное негативное влияние близких отношений внутри ролевого сообщества не обязательно перекрывает позитивный вклад.

Общая цель этих исследований – помочь игрокам разобраться в причинах конфликтов в их сообществах и найти конструктивные решения этих проблем.

Особое свойство ролевой игры – феномен «кровотечения», когда эмоции, мысли, физическое состояние и отношения игрока пересекаются с персонажными и наоборот. Большинство игроков устраивает «алиби», которое дает социальный договор ролевой игры: это дает возможность экспериментировать с поведением и ощущениями, недоступными в реальной жизни. Тем не менее, такое алиби не всегда спасает игроков от длительных психологических переживаний. Тобиас Биндслет и Пернилла Шульц (2011) убеждают игроков разрешить себе принять неприятное «эмоциональное кровотечение» и делиться этим опытом с другими. Бьярке Педерсен утверждает, что ролевой поступат «что случилось по игре, остается в игре» – это «ложь», потому что наш игровой опыт влияет на нас по жизни. Педерсен призывает к «открытому диалогу об этом» между игроками.

Скандинавские мастера часто устраивают игры ради «богатого опыта» эмоционального «кровотечения» (Montola и Holorainen, 2012). Некоторые скандинавские игроки даже признали, что такие эмоции вызывают привыкание (Nilsen, 2012). Другие игроки этого сообщества осуждают «охоту за кровотечением» и использование оправдания «это не я, а мой персонаж», потому что это разрешает игрокам «делать кошмарные вещи, прикрываясь тем, что это «просто игра»» (Høgdall, 2012). В настоящее время в скандинавском ролевом сообществе идет дискуссия вокруг безопасности игроков на «экстремальных» играх (Bindslet и Schultz, 2011;

Koljonen, Munthe–Kaas, Pedersen, и Stenros, 2012; Pedersen, 2012; Bowman, 2013; Koljonen, 2013).

Респонденты в данном исследовании описали массу случаев существенного негативного влияния «кровотечения» на них или их сообщество. Далеко не все подобные случаи связаны с экспериментальными скандинавскими играми, специально созданными для провоцирования «кровотечения» – большинство касается обычных ролевых игр. Почему игроки впоследствии рассматривают одни эмоциональные ситуации как «забавные», тогда как другие запоминаются как травматические, включая длительную депрессию после игры? Некоторые респонденты приписывают негативное «кровотечение» сверхидентификации себя с персонажем, что убирает дистанцию между персонажем и игроком. Этот феномен Файн назвал «сверхвовлеченностью» (Fine, 1983). Участники исследования объясняют, что игрок в состоянии сверхвовлеченности приписывает персонажные особенности, черты характера и поведение игроку. Кроме того, у игроков могут быть скрытые психологические проблемы, которые проявляются или обостряются вследствие игровых событий.

Несколько респондентов считают, что отыгрыш самостоятельно созданного персонажа в долговременной соревновательной игре усиливает вероятность «кровотечения» и сверхидентификации. Длительные онлайн–игры также могут быть проблемными. Несмотря на эти проблемы, многие респонденты продолжают участвовать в подобных играх и получать от этого удовольствие. Кроме того, несмотря на то, что такие особенности игры могут вызвать отрицательное «кровотечение» – это не обязательно перевешивает положительный опыт, которые получает игрок. Понимание возможных ловушек включенности в ролевые сообщества и умение справляться с ними поможет как отношениям внутри конкретной группы, так и долговременному развитию субкультуры в целом.

Далее перечислим направления будущих исследований. Следующая статья будет посвящена стратегиям разрешения конфликтов до, во время и после игры, включая мастер–классы, дебрифинг и внеигровую социализацию (Bindslet и Shultz, Playground, 2011; Bruun 2011; Koljonen, Munthe–Kaas, Pedersen, и Stenros, 2012). В другой статье будут освещены последствия длительного погружения в соревновательные игры. На конвен-те «Ночная Атланта 2012» уже собраны данные от фокус–группы игроков «Белого волка» (включая социолога Яна Мосли). Кроме того, собираются

Благодарности

Автор благодарит Семинар по ролевым играм в университете г. Тампере, Финляндия, за обсуждение этой работы на ранних стадиях, особенно специалистов Дж. Туомаса Харвьяйнена и Торилла Мортенсена, а также анонимных рецензентов за их ценные идеи. Кроме того, автор благодарит следующие конвенты, на которых были представлены промежуточные результаты работы: Knuderpunkt 2011, WyrdCon 2011, Solmu-kohhta 2012, WyrdCon 2012, NELCO 2012 и Intercon M 2013. Автор благодарит Михала Мохоцкого, Натана Хука, Микко Мерилляйнена и Анну Стандифорд Браун за предоставленные материалы. Кроме того, автор приносит благодарность Трине Лизе Линдалл и Йоханне Колийонен за возможность представить некоторые результаты на конференции скандинавских ролевых игр в Осло, 2013. Наконец, спасибо всем респондентам за их рассказы.

данные для интернет-исследования на различных форумах. Также исследователь помогает разработать количественное исследование, позволяющее измерить частотность вышеперечисленных ситуаций в ролевых сообществах разных стран. Исследовательская группа, возглавляемая Миха-

лом Мохоцким (Польша), планирует запустить интернет-опрос к середине 2013 года с переводом на разные языки. Общая цель этих исследований – помочь игрокам разобраться в причинах конфликтов в их сообществах и найти конструктивные решения этих проблем.

Приложение 1**Вопросник для участников исследования:**

В какие типы ролевых игр вы обычно играете (включая онлайн-овые, настольные и игры живого действия)?

1. В какие типы ролевых игр вы играли раньше, но теперь перестали (включая как долговременные, так и однократные)?

2. Как часто вы играете с одной и той же группой людей? В какие жанры игр?

3. Считаете ли вы себя участником ролевого сообщества?

4. «Внешнее кровотечение» происходит в случаях, когда эмоции/отношения/физическое состояние игрока в игре влияет на него по жизни. Опишите случаи конфликтов, когда игра «прорывалась» в реальную жизнь. Если возможно, приведите несколько примеров.

5. «Внутреннее кровотечение» происходит, когда пожизненные эмоции/отношения/физическое состояние игрока влияют на его персонажа в игре. Опишите случаи конфликтов, когда пожизневка повлияла на вашу игру. Если возможно, приведите несколько примеров.

6. Из-за чего, по-вашему, произошли вышеописанные конфликты? Причины могут быть как эксплицитными, так и неозвученными.

7. Чем закончились эти конфликты? В числе возможных решений: прекращение игры, удаление

конкретного игрока, разрешение «по игре», разрешение «по жизни», разрешение при помощи группы, самостоятельное разрешение, вмешательство мастера или другого игрока и проч.

8. Каковы, по-вашему, наиболее успешные стратегии разрешения межличностных конфликтов в ролевом сообществе?

9. Как вы думаете, могут ли определенные типы ролевых игр вызывать больше конфликтов по сравнению с другими?

10. Есть ли разница между «хорошим» и «плохим» конфликтом? Иными словами, могут ли определенные конфликты быть полезными для игрока и сообщества?

11. «Кровотечение» иногда оценивается положительно, как катарсис. Однако интенсивность эмоций персонажа может вызвать длительные психологические переживания после игры. Как помочь игрокам, которые испытывают негативное «кровотечение» после эмоционально насыщенной игры?

12. Опишите поведение игроков, которое дает ощущение общности и сотворчества. Какое поведение может помочь разрешить конфликты?

13. Опишите поведение игроков, которое усугубляет конфликты и ведет к расколу группы.

14. Другие наблюдения и замечания, не попавшие в предыдущие пункты.

Литература

- Ahmed A.M. Group identity, social distance and intergroup bias // *Journal of Economic Psychology*, 28, 2007
- Alonzo M., Aiken M. Flaming in electronic communication // *Decision Support Systems*, 36 (3), 2004
- Balzac S.R. *Organizational development*. – New York: McGraw Hill, 2011
- Bateson G. *A theory of play and fantasy*. // *The game design reader: A rules of play anthology*. – Cambridge, MA: MIT Press, 2006
- Bienia R. Why do players larp? Motivations for larping in Germany // *Wyrd Con companion book*, 2012
- Bindslet T., Schultz P. Defucking // *Playground Magazine*, 2, 2011
- Bøckman P. The three way model: Revision of the threefold model for Scandinavian larp // *As larp grows up*. – Fredriksberg, Projektgruppen KP03, 2003
- Bowman S.L. *The functions of role-playing games: How participants create community, solve problems, and explore identity*. – Jefferson, NC: McFarland and Company, Inc., 2010
- Bowman S.L. Bleed: How emotions affect role-playing experiences. – Nordic Larp Talks Oslo 2013. – nordiclarptalks.org/post/48274368386/bleed-howemotionshowemotions-affect-role-playing-experiences
- Edwards R. GNS and other matters of roleplaying theory. – Adept Press, 2001. – www.indie-rpgs.com/articles/1/
- Eran. Trollspotting: How to keep your coven from being destroyed. – 2005. – bichaunt.org/Trolls/index.html
- Fereday J., Muir-Cochrane E. Demonstrating rigor using thematic analysis: A hybrid approach of inductive and deductive coding and theme development // *International Journal of Quantitative Methods*, 5 (1), 2006
- Fine G.A. *Shared fantasy: Role-playing games as social worlds*. – Chicago, IL: University of Chicago Press, 1983
- Goffman E. *Frame analysis: An essay on the organization of experience*. – Boston, MA: Northeastern, University Press, 1986
- Gonos G. Go-go dancing: A comparative frame analysis // *Journal of Comparative Ethnography* 5 (2), 1986
- Harviainen J. T. The multitier game immersion theory // *As larp grows up*. – Fredriksberg, Projektgruppen KP03, 2003
- Hansen E.E. 8 ways to hack a larp // *Playground: The new wave in role-playing*, 5, 2012
- Høgdall R. How bleed is ruining larp // *Playground: The new wave in role-playing*, 6, 2012
- Kiernan, N. LARPing with the enemy: Shelving OOC conflicts during gameplay. – 2013. – www.larping.org/larpingwith-the-enemy/
- Kim J.H. The threefold model FAQ. – Darkshire.net, 1998. – www.darkshire.net/jhkim/rpg/theory/threefold/faq_v1.html
- Koljonen J. The second great player safety controversy // *Knutepunkt 2013*. – Haraldvangen, Norway, 2013
- Koljonen J., Munthe-Kaas P., Pedersen B., Stenros J. The great player safety controversy // *Solmukohta 2012*. – Nurmijärvi, Finland, 2012
- Lankoski P., Järvelä S. An embodied cognition approach for understanding role-playing // *International Journal of Role-Playing*, 3, 2012
- Lewicki R.J., Weiss S.E., Lewin D. Models of conflict, negotiation and third party intervention: A review and synthesis // *Journal of Organizational Behavior*, 13 (3), 1992
- MacKay D. *The fantasy role-playing game: A new performing art*. – Jefferson, NC: McFarland and Company, Inc., 2001
- McDiarmid R. Analyzing player motives to inform larp design // *Branches of play: The 2011 Wyrd Con academic companion*, 2011
- Meriläinen M. The self-perceived effects of the role-playing hobby on personal development – A survey report // *International Journal of Role-Playing*, 3, 2012
- Montola M. The positive negative experience in extreme role-playing // *Proceedings of DiGRA Nordic 2010: Experiencing Games: Games, Play, and Players*, 2010
- Montola M., Holopainen J. First person audience and painful role-playing // *Immersive gameplay*. – Jefferson, NC: McFarland and Company, Inc., 2012
- Müller M. From subculture to mainstream // *Think Larp: Academic Writings from KP2011*. – Copenhagen, Denmark: Rollespilsakademiet, 2011
- Olmstead-Dean G. Impact of relationships on games // *Lifelike*. Copenhagen: Projektgruppen KP07, 2007
- Pedersen B. 5 things we lie about in larp // *Playground: The new wave in role-playing*, 6, 2012
- Pohjola M. The manifesto of the Turku school // *As larp grows up*. Fredriksberg, Projektgruppen KP03, 2003
- Rein-Hagen M. Games are serious fun: Mark Rein-Hagen at TEDx Tbilisi // *TEDx Talks*, 2013. – www.youtube.com/watch?v=KSo0OeHOb08
- Stark L. *Leaving mundania: Inside the transformative world of live action role-playing games*. – Chicago: Chicago Review Press, 2012
- Starks H., Trinidad S.B. Choose your method: A comparison of phenomenology, discourse analysis, and grounded theory // *Qualitative Health Research*, 17 (1), 2007
- Suilleabhain-Wilson M. Five geek social fallacies. – 2003. – www.plausiblydeniable.com/opinion/gsf.html
- Thomas K.W. Conflict and conflict management: Reflections and updates // *Journal of Organizational Behavior*, 13 (3), 1992
- Torner E., White W.J. Introduction // *Immersive gameplay*. – Jefferson, NC: McFarland and Company, Inc., 2012
- Tuckman B.W. Developmental sequence in small groups // *Psychological Bulletin*, 63 (6), 1965
- Vanek A. *The non-united larp states of America* // *Talk larp: Provocative writings from KP2011*. – Copenhagen, Denmark: Rollespilsakademiet, 2011

МЕТАТЕАТР. ОПЫТ ПРИМЕНЕНИЯ РОЛЕВЫХ ИГР В ЛАГЕРЕ «НИТЬ АРИАДНЫ»

Иван Куркин

В начале XX века, с появлением режиссерского театра, начались активные поиски новых форм. В числе прочего, режиссеры задавались вопросом о зрителе – о его роли, месте в спектакле, взаимодействии с актёром.

Антонен Арто, известный французский театральный деятель, в своих поисках пытался сделать зрителя соучастником событий, пытался

В поисках идеального театра Ежи Гротовский рассматривал отказ от зрителя как такового и создал «паратеатр» – уже будто бы и не театр вовсе, а «событие», театр, невероятно тесно граничащий с жизнью.

разрушить привычные формы. Сделать зрителя соучастником – но при этом оставляя его самого в зале, пусть и немного по-другому (окружая событиями спектакля)!

В поисках идеального театра Ежи Гротовский рассматривал отказ от зрителя как такового и создал «паратеатр» – уже будто бы и не театр вовсе, а «событие», театр, невероятно тесно граничащий с жизнью.

В наши дни в Европе развивается новый жанр – site-specific. Обозреватель журнала «Театрал» Татьяна Власова в статье «Прыжок в неизвестность» приводит примеры спектаклей, созданных в этом жанре:

«В Лондоне зрителей спектакля “You Me Bum Bum Train” инструктируют уже на входе в театр: – В критических ситуациях складывайте руки на груди и кричите: “Побег!” – вас немедленно отведут в безопасное место.

Впрочем, театра как такового здесь нет. Действие происходит в подвале заброшенного офиса на Bethnal Green. Из группы зрителей выбирают одного и проводят через лабиринты

сцен с участием двухсот актеров. Спустившись на лифте в недра здания, он видит перед собой пустынный темный коридор. Многочисленные повороты и подвальный мрак давят на психику. Захочешь сбежать – не сбежишь.

И чем дальше от лифта, тем больше “погружение в предлагаемые обстоятельства”. Сначала зритель вынужден колесить на инвалидном кресле, а потом карабкаться, ползти, бежать и справляться с десятком главных ролей. За очередным поворотом появляется шумный класс, и школьники принимают его за учителя: хватают за пуговицу, начинают хамить. За другим поворотом предстает сцена жесткого допроса, где он должен выступить в роли строгого полицейского. За 40 минут “испытаний” отмолчаться почти никому не удается».

В статье Татьяны Власовой приводятся примеры и других аналогичных проектов.

Некоторые направления театральных поисков уже на протяжении века выходят за пределы академических театров, а только что наступившее третье тысячелетие, как часто случается в истории, стало катализатором новой волны проб. В последние десятилетия появились хеппенинги, перформансы, социальные проекты, использующие театральные приемы. Сейчас театральные поиски ведутся в самых разных областях жизни, и одно из направлений представлено в этой статье.

Ролевые игры

Издавна человечеству известно схожее с театром времяпрепровождение – «ролевые игры». Вид драматического действия, вид творчества, при котором зритель исчезает целиком и полностью, потому что заменяет актера. Широко известны

#игры_с_наставниками

всероссийские игры («Хоббитские игры», проводящиеся с 1990 года), на которые съезжались несколько сотен человек. Их традиция здравствует и по сей день, собирая порой уже за тысячу игроков на один проект (например, «Умереть в Иерусалиме», лето 2013, более 1500 игроков).

В 1991 году во Всероссийском Детском Центре «Орленок» прошла ролевая игра–эпопея «Хоббитские игры», участниками которой стали около 600 школьников. Форма ролевой игры, в которой каждый ребенок является исполнителем какой–либо роли, проявила свой огромный потенциал и была взята на заметку многими педагогами.

В 1994 году в Костромской области появился детский лагерь ролевых игр «Кентавр».

Лагерь давал возможность подросткам побывать в воображаемом мире и сыграть роль другого человека, жителя этого несуществующего мира. На пять лет педагогами лагеря закреплялась та или иная тема – например, роман Ф. Герберта «Дюна», так что каждый игрок мог продолжать свою историю из года в год. Спектакль, который продолжался пять лет, спектакль, наполненный событиями, конфликтами, спектакль без зрителя – но с игроками.

Так мы совершенно отдельным путем пришли к тому, о чем говорили многие театральные деятели XX века – к идеальному театру, к живому театру, где все происходит сию секунду на самом деле и многое не планируется заранее.

Вдохновленные идеей ролевой игры как нового свободного театра, вдохновленные идеей погружения всего пространства и времени в новую плоскость – в плоскость воображаемого мира – в 2010 году мы создали детский лагерь «Нить Ариадны», в основу которого легла ролевая игра как принцип жизни на смене.

Так мы совершенно отдельным путем пришли к тому, о чем говорили многие театральные деяте-

ли XX века – к идеальному театру, к живому театру, где все происходит сию секунду на самом деле и многое не планируется заранее.

Ролевая игра – основа метатеатра

Начинать повествование о метатеатре следует с рассказа о том, что такое ролевая игра, как и кем она организуется, какие задачи решает. В контексте данного издания, ориентированного на игроков и мастеров игр, эта информация будет излишней.

Остановимся на принципиальных моментах, отличающих ролевую игру от академического театра.

Взгляните на некоторые воспоминания участников ролевой игры «Потерянный рай» (Ленинградская область, апрель 2009 г.)¹

«...Это было очень здорово – жить и побеждать страх смерти... А еще мне запомнилась Изабель, ожидающая нас на берегу озера, и стирающийся за ней серо–голубой пейзаж...»
(Таисия Исаева)

«...Картины в сером небе над озером легли реальностью (окрестные рыбаки должны были оценить их рупорное описание, что разносилось далеко и гулко). Мы потеряли рай. Что обрели – каждый для себя решит сам...»
(Акимова Ирина)

«...Море событий... ты думаешь как бы в нем не утонуть... и вот ты стоишь на узкой полоске суши... перед тобой прекрасное озеро, и к сожалению, вдалеке ты видишь не совсем приятные картины ...но главное, что рядом с тобой близкие тебе люди, вместе с которыми тебе придется строить новый мир ...а будет ли он таким же прекрасным как Потерянный Рай зависит от тебя...»
(Виктория Полянская)

¹Здесь и далее в цитатах сохранена авторская грамматика – прим. ред.

Обратите внимание, в этих послеигровых эмоциональных воспоминаниях значительную роль играет пейзаж. В закрытом зале театра его можно создать с помощью декораций или видео, но это, конечно, совсем не то. Ролевые игры проводятся на природе, в натуральной обстановке, устраняя, таким образом, немалую толику театральности условности.

Ведь это то, о чем мечтал еще чеховский Костя Треплев – естественные декорации, окружающая реальность, которая сама становится источником эмоций и организатором чувств, подчеркивает замысел произведения. И это очередной выигрыш, характерный для ролевых игр.

Основное отличие игры от театра заключается в месте зрителя. В игре его нет, зритель полностью заменяется игроком. Это дает возможность наиболее полно пережить моменты нравственного выбора, ощутить эмоции на себе напрямую, а не через сопереживание увиденному.

Термин «метатеатр» был взят из романа Джона Фаулза «Волхв». Главный герой, Николас Эрфе, становится заложником хитроумной «игры в Бога», которую проворачивает некто Морис Конхис. Николас становится свидетелем большого количества самых разнообразных историй, разбросанных по времени на десятилетия. Мистера Эрфе никто ни о чем не предупреждал, он не покупал билетов в партер. Он всего лишь хотел приключений и изнывал от тоски и одиночества – и попал в самую гущу событий. В какой-то момент мистер Конхис называет все происходящее «метатеатром» – театром идеальным, театром без зрителя, в котором основной зритель – Николас, но он же и главное действующее лицо.

Предложенный термин исходит непосредственно из книги Джона Фаулза и не имеет никакого отношения к термину Л. Абеля, развивающего концепцию театра в театре.

Термин «метатеатр» специально заменяет «ролевую игру», чтобы обозначить вектор поисков, который исходит от ролевых игр и устремляется в театральном направлении. Ниже представлен существующий опыт использования ролевых игр в аспекте метатеатра.

Опыт детского лагеря «Нить Ариадны»

Организация

Смены детского лагеря «Нить Ариадны» проводятся в Ленинградской области. В зависимости от времени года и требований ролевой игры арендуются существующие туристические базы, име-

ющие доступ к работе с детьми. Таким образом, многие бытовые заботы – проживание, питание, охрана, медицинское обслуживание – предоставляются специалистам, а коллектив лагеря посвящает себя педагогическому, психологическому и творческому наполнению программы. Конечно, при этом организаторы несут ответственность за жизнь и здоровье детей.

На данный момент есть большое количество ребят, которые приезжают в лагерь из смены в смену. Почти каждый, кто побывал в «НА», приезжает еще и привозит друзей, многие приезжают «со стороны» (большое количество информации об организации можно найти в интернете), поэтому с каждой программой участников становится все больше и больше. На первой смене (в 2010 г.) ребят в лагере было всего тридцать, этим летом (2013 г.) – 400.

В лагере существуют так называемые «игровые паузы», во время которых действие останавливается. Сохраняется игровой мир, но игровые действия совершать нельзя. В это неигровое время происходит прием пищи, отбой и подъем, тихий час, творческие дела. Игровые паузы нужны для отдыха от активной игровой деятельности, для анализа происходящего и построения стратегии и планов на предстоящую игру.

Инструкторы, которые проводят игру и сопровождают ребят – студенты старших курсов или недавние выпускники различных вузов Санкт-Петербурга. Не ставится задачи набирать творческих специалистов (будь то актеры, художники и проч.), организаторы не стремятся набирать педагогов. Ролевая игра – деятельность слишком многопрофильная, и при ее разработке, при переносе жизненных действий в игровую модель, нужны специалисты разных профессий. Самые разные специалисты участвуют в разработке правил, и ребята могут попробовать себя в роли различных профессионалов – актеров, психологов, программистов, юристов, медиков, – переносить можно продолжать бесконечно, однако для каждой программы он конкретен и зависит от состава инструкторов.

Все педагоги проходят полугодовую школу вожаков, чтобы познакомиться с основами организации подобных программ и работы с детьми. Конечно, полгода занятий – совершенно не достаточно для полноценного понимания, здесь очень важен опыт, поэтому организаторы всегда стараются искать людей, занимающихся ролевыми играми и понимающих, что это такое. И, конечно, людей,

в этом смысле одаренных, имеющих склонность к такого рода деятельности. Как показывает нынешний опыт, найти их очень сложно.

Когда команда набрана, начинается работа над сменой: создается сюжет, правила игры. Эта работа длится, в среднем, два месяца.

До смены родители имеют возможность оставить заявку на участие на сайте лагеря, затем эту заявку они оплачивают в офисе. В назначенный час в определенном месте собираются ребята и их родители, прощаются, и мы увозим игроков навстречу приключениям.

Игровой мир

Уже в автобусе начинается достижение одной из основных задач первых дней – погружения ребят в игровой мир. Они узнают, что находятся не в автобусе вовсе, что это Хогвартс Экспресс или Корабль–призрак, или еще что–то в таком духе.

Когда игроки выходят из своего «Корабля–

Игровые профессии всегда окрашены сказочным ореолом, они не являются просто функциями, но могут быть таинственным орденом «Дженсаарай», обществом «Золотого круга» или могучей твердыней «Минас Кунд».

призрака», их встречают педагоги. Это, конечно же, никакие не «Марьи Алексеевны» или «Василии Николаевичи». Это могут быть принцы и принцессы Амбера, деканы Касталии, джедаи далекой Галактики. Окружающая ребят действительность – столовые, линейки, корпуса – превращается в фантастику. Нет столовой, но есть Гостиная. Нет линейки, но есть Плато на краю мира. Нет «палат», есть королевские покои. Сами ребята на второй день смены выбирают игровые имена. Это очень важный момент, который переводит эго игроков в плоскость игры, делает их частью мира. Теперь они тоже не Пети, Маши и Васи, а Ллевеллы, Корвины и Дворкины.

Здесь же происходит выбор игровой профессии, когда ребята выбирают те средства и возможности, которыми будут располагать в игре. Например, можно стать юристом и иметь возможность издавать законы, работать в суде, можно стать экономистом, продавать и покупать ресурсы во благо родной страны. Игровые профессии всегда окрашены сказочным ореолом, они не являются просто функциями, но могут быть таинственным орденом «Дженсаарай» (им были актеры в программе «Звездные войны»), обществом «Золотого круга»

(экономисты на «Хрониках Амбера») или могучей твердыней «Минас Кунд» (в которой заседали политики на «Властелине Колец»).

Целых три дня происходит погружение ребят в игровой мир.

И вот, когда он четко выстроен, когда участники засыпают в Закат Белиора, а с насморком обращаются в Чертоги Мандоса², когда все ознакомлены с правилами игры, а из лагеря исчезает последняя «Машенька» и становится Гермией, начинается игра.

Игровой процесс

В стандартной, «взрослой» ролевой игре единцей игры является игрок. У игрока есть цели, есть характер, и так далее. Особенности организации лагеря искажают эту аксиому, превращая в единицу игровую группу. У игровой группы есть цель, есть игровые средства. Цели могут быть самые разные. Средств в игре много, они оговорены правилами игры. Это и документы, и особые способности различных игроков, и экономические ресурсы, магические возможности. Все средства вращаются вокруг игровых площадок – центров игры для специалистов различного профиля. Например, может существовать игровая площадка «биржа», деятельность на которой могут осуществлять экономисты и юристы, может функционировать резиденция Короля, на которой играют политики и дипломаты.

Всегда налицо некоторые затруднения, когда есть необходимость на словах описать эту деятельность: она слишком широка, слишком многогранна. Это то же самое, что ответить на вопрос «что такое театр», – человеку, никогда не видевшему сцены, едва ли удастся это объяснить.

Игровой процесс самым тесным образом связан с целью смены – это то же, что сверхзадача спектакля в театре. Перед началом подробной работы над игрой педагогический состав эту цель ставит, исходя из актуальности для ребят и художественного материала.

Например, на смене «Хроники Амбера» по циклу романов Роджера Желязны ведется работа над сферой мировоззрения ребят. По замыслу, за смену игроки осознают, что такое мировоззрение, как оно влияет на поведение людей, понимают, что у каждого оно свое и нет «хороших» и «плохих», подробнее определяются с личным взглядом на мир.

²Да простят толкинисты авторам статьи несколько вольное обращение с каноном – прим. ред.

Игровой мир предполагает наличие «Теней» – параллельных реальностей, являющихся отражением двух Истинных – Амбера и Владений Хаоса. Каждая Тень – это мир, основанный не на ядре, как наша Земля, а на мировоззрении. Все там подчинено только одному – сентенции, которая отражает то или иное мировоззрение. Например, «мальчики лучше девочек»; «никому нельзя доверять» и проч. Игровой процесс многогранен и состоит из большого количества деталей, но сводится к одному: игровые группы должны присвоить себе Тени, т.е. завоевать. Завоевание это вполне себе мирное (хотя бывает по-разному), его можно условно разбить на этапы:

1. Попадание в Тень. Попасть в Тень не так-то просто. Нужно собрать необходимое количество спикартов – особых ключей. Тень открывается на ограниченное время, на начало игры оно составляет минуту. Чтобы попасть в Тень повторно и лучше разобраться в ее основе, нужно сделать козырь – нарисовать небольшую картину, отражающую первое впечатление о Тени.

2. Заселение Тени. Игрок, который принимает решение присвоить Тень, должен в первую очередь заселить ее. Конкретные пути разрабатываются игроками, однако в итоге те игроки, которые ярко и точно отыгрывают мировоззрение Тени, получают жетоны переселенцев.

3. Получение Права на присвоение. Игрок, желающий присвоить тень, должен получить такое право. Способы получения этого права разные для каждой роли – например, Гранд Дизайн (программисты) разрабатывает программу, которая должна отвечать на вопросы исходя из нужного мировоззрения, Приближенные Логруса (политики), должны создать гос. аппарат для Тени. Если все сделано успешно, игрок получает Право на присвоение.

4. Получение звания Старожила. На вечернем ритуале (ежедневный сбор игровых центров)

Ролевая игра – мощнейший инструмент, который может быть использован (и сегодня уже используется) практически во всех сферах жизни. Если говорить про детский лагерь, то здесь на первое место выходит, конечно же, тот опыт, который получает игрок.

в Амбере или в Хаосе кандидат на присвоение предьявляет Право на присвоение и собранные им у своих друзей жетоны заселения. Если его конкуренты не предложили больше жетонов, он получает Тень, становится её старожилом.

Теперь эта Тень будет считаться принадлежа-

щей ему лично и его игровой группе в общем зачете, однако она не выходит из игры: она может быть изменена, может быть изъята за неуплату пошлины на Тень. Поскольку игровой процесс вращается вокруг этих небольших миров-мировоззрений, действий, с ними связанных, много.

Педагогический потенциал и достижения в работе

Ролевая игра – мощнейший инструмент, который может быть использован (и сегодня уже используется) практически во всех сферах жизни. Если говорить про детский лагерь, то здесь на первое место выходит, конечно же, тот опыт, который получает игрок.

Да, игроки могут и в театре увидеть, как действуют люди в тех или иных ситуациях, как они общаются, как ведут себя в семье или какой-либо деятельности, да, могут увидеть это или прочитать в книгах, но ролевая игра предлагает совершенно новый уровень получения опыта: когда можно попробовать на себе. И игроки пробуют. Пробуют предавать (как это?), пробуют любить (смогу ли я?), пробуют жертвовать своей игровой жизнью (что будет потом?), пробуют нарушать закон (что мне будет?) – пробуют, пробуют, пробуют.

Игра представляет из себя нечто очень эмоциональное, целый бум переживаний. Поэтому очень часто удается добиться катарсиса – когда в финале вследствие либо игротехнических событий, либо событий спонтанно игровых, игроки переживают эмоциональные потрясения.

Например. На осенней программе 2011 года, основой для которой послужила видеоигра «Сайлент Хилл», и цель которой была связана с агрессией, игроки по крупице восстанавливали историю некоего Кристофера, его возлюбленной Лилии и таинственного мистера Приама. История была основана на шекспировской мысли о природе зла – о том, что можно прервать его, совершив зло, или не прерывать, чтобы оно продолжалось само по себе. В ходе игры игроки постепенно понимали, что все самое темное в этой истории происходит из-за Кристофера, и в конце мистер Приам – дух этого мира – отдал им его фотографию и предложил выбор: они могут её порвать – и тогда Кристофер будет уничтожен, однако они совершат зло, но они могут оставить её в покое – и тогда они останутся чисты, однако зло продолжит свое существование.

Вопрос решали представители от каждой игровой группы в присутствии всех делегаций (тогда ребята были делегациями из американских го-

родов). Дискуссия была напряженная и очень эмоциональная, и, в итоге, ребята, каждый, взялись за фотографию и одновременно потянули на себя, порвав ее. Может, тогда они поступили безответственно, разделив груз на всех, но вряд ли их можно осудить – им пришлось принимать тяжелое решение, из таких, с которыми

За три года существования проекта менялись самые отъявленные хулиганы, родители неоднократно приходили со слезами благодарности на глазах, ребята определялись с профессией, начинали читать книги, раскрывались как лидеры, принимали важные решения относительно своей жизни.

они редко сталкиваются или вообще не встречаются в реальной жизни.

Подобные события, при правильном построении и последующем анализе, имеют сильное влияние на игроков, и педагоги лагеря активно пользуются этим с целью воспитания нравственно развитой личности.

В конце смены, в последние три дня, наступает время подведения итогов. Каждый ребенок в групповой и индивидуальной форме, всегда в сопровождении педагога, вербализует свой эмоциональный опыт, переносит игровой – в реальный, здесь же шлифуется работа по достижению цели смены. Это один из самых важных этапов смены, это ворота между мирами – нашим и игровым, и нужно пройти сквозь них, пронся самое важное.

За три года существования проекта менялись самые отъявленные хулиганы, родители неоднократно приходили со слезами благодарности на глазах, ребята определялись с профессией, начинали читать книги, раскрывались как лидеры, принимали важные решения относительно своей жизни (меняли школу, например).

Дело здесь еще и в том, что во время смены в лагере ощущается совершенно уникальная атмосфера. Атмосфера причастности к чему-то грандиозному, атмосфера общего дела, атмосфера азарта и единения вокруг создания игровой реальности. Добавьте к этому неповторимый аромат чуда – и вы получите гремучую смесь, в которой, при надлежащем подходе, могут действительно происходить чудеса.

Приведу несколько отзывов участников наших игр и их родителей:

«Кристофер, Лилия, Приам... я хотела плакать, кричать от отчаянья, но хоть чем то им помочь... хоть как то изменить эту ужасную историю. Ког-

да был на сцене Кристофер и рассказывал что с ним было в городах, я чуть не заплакала. Даже б не побежала, если б толпа не вынесла с собой. А Лилия... это чистая любовь, что мучилась, но ждала... К Приаму смешанные чувства... и злоба за то что подтолкнул, предложил и вообще вмешался в жизнь Кристофера... одновременно маленький страх и любопытство были когда он появлялся».

(Саша Кирсанова)

«Когда первый раз я услышала что мы будем делать, я была в шоке)) мне это настолько не понравилось, что я была готова рисовать на стенах) кто знает тот поймет), ругаться с водителями и много чего другого)) Но когда Фнор (Петя) сказал мне:«Даша, попробуй!!» я была в полном восторге)) Мне очень понравилась эта игра) она научила меня принимать важные решения и слушать людей, так как моя профессия была правовед (юрист).

Я хочу сказать огромное спасибо коллективу «Эспада» и пожелать им побольше таких смен)) Надеюсь приехать в следующем году к Вам))»

(Даша Аверкеева)

«И я оставляю отзыв и впечатления от лагеря здесь. Может кому пригодиться. Дочь Люся 11 лет. Первый раз в жизни поехала в лагерь. Моя мотивация была такова – что бы ребенок был чем то занят на зимних каникулах. Лагерь в первую очередь выбирала по отзывам, потом по цене, потом уже по месту прибывания. И так получилось, что выбор пал на «Нить Аридных». Как же я нервничала и переживала, что моей домашней девочке там будет некомфортно, плохо и все в таком роде. Самое страшное было для меня это 2-го числа посадить ребенка в автобус и отправить за 100 км с незнакомыми людьми. До последнего я твердила ребенку, если что то мы сразу приедем и заберем тебя. И что вы думаете? Мой ребенок ни разу не позвонил. А когда я все таки дозванивалась до нее, то столько радости и восторга в ее голосе было!!!! Результат поездки – вернулся повзрослевший ребенок. У нее речь изменилась. Пропали слова паразиты такие как: короче, это самое, ну там и т.д и т.п. Она столько знаний получила. Прошла неделя, а у нее до сих пор эмоции. Постоянно что-то рассказывает. Привезла грамоты, плакаты, сувениры. И я вижу, что влияние лагеря на нее сказались

очень и очень положительно. Собирается теперь каждую смену туда ездить. И я ее только поддерживаю в этом. Спасибо вам большое за прекрасные зимние каникулы».

(Мария, отзыв с форума питерских родителей LittleOne)

«Спасибо за смену! Какого повзрослевшего, самостоятельного, рассудительного ребенка мне вернула НА! Не узнаю».

(Владислава Игоревна Филатова, педагог СПбГАТИ)

Так и звучала наша цель – «найти феномены, поступки, слова, – любые способы защиты от окружающего человека зла». На первый взгляд, подобная идея слишком философична для работы с детьми, но это только на первый взгляд. Так или иначе, мы предпочитаем для работы брать исследовательские цели, стараемся избегать морализаторства и слепого прививания понятий.

Развитие идеи. Гамлет

Новое развитие, а, вернее сказать, свое настоящее рождение идея метатеатра получила на осенней смене 2013 года, когда в основу программы лег драматургический материал – пьеса У. Шекспира «Гамлет».

Сам по себе факт основы смены на такого рода материале – пьесе, которая уже четыреста лет будоражит миллионы умов – стал определенной вехой в развитии творческих идей лагеря.

Традиционно осенняя смена в лагере является хеллоуинской, поднимает идеи противостояния злу и агрессии, близкие трагедиям Шекспира.

Смысловое наполнение смены «Забывтый от-ель» (так называлась наша шекспировская игра) было основано на идеях «Гамлета» о бесконечности зла, о его вездесущности и неизбежности. Мы решили исследовать шекспировское зло и отправились на поиски тех феноменов, которые помогли бы нам сегодня ему противостоять.

Так и звучала наша цель – «найти феномены, поступки, слова, – любые способы защиты от окружающего человека зла». На первый взгляд, подобная идея слишком философична для работы с детьми, но это только на первый взгляд. Так или иначе, мы предпочитаем для работы брать исследовательские цели, стараемся избегать морализаторства и слепого прививания понятий.

Основной игровой процесс строился следующим образом. Время от времени на старейшин (вожаки лагеря) падало особое проклятие – древнее зло. У кого-то из них на лицах появлялся особый кодовый символ, это означало, что сцена началась. Помечен-

ные символом старейшины не видели и не слышали никого, кроме таких же персонажей, с особым символом на лице. Между ними завязывалась шекспировская сцена, на которую игроки могли специальным образом повлиять. Нами была выстроена целая система событий пьесы, мы изучили, какие события связаны между собой напрямую, какие лишь отчасти. Меняя события, игроки влияли на всю систему событий, изменяя главное – финал, в котором у каждого шекспировского погибшего был шанс выжить.

Игроки приняли идею с большим азартом, выкладывались по полной, делали все возможное, чтобы спасти тех, кто был им дорог. Следует заметить, что здесь интересы игроков пересекались, и изначально отдельные семьи боролись за отдельных старейшин, только одна игровая группа, увидев масштаб и ужас происходящего, поставила себе задачу по возможности спасти всех.

Самое интересное ожидало нас в финале и в тех выводах, которые мы сделали. Как ни старались игроки, как ни пытались бороться, финал оказался совершенно шекспировским – погибли все, кому было предписано погибнуть великим драматургом.

Казалось бы, мы проиграли, ничего не нашли. Но нет. Как и в великой пьесе, в которой на фоне происходящего вселенского зла мы замечаем пунктиром просвечивающий оптимизм, основанный на благородных фигурах Гамлета и Горацио, мы, вне всякого сомнения, добились цели.

В стремлении сберечь своих старейшин, в ситуации окружающего со всех сторон зла, которое было воссоздано нами не только сюжетом, но и другими игровыми процессами, событиями, оформлением, игроки стали находить то, что было так необходимо – крупинцы добра, частицы внимания и небольшие лучи света, которые пригодятся им в будущих темных царствах.

Мысли ребят из итогового анкетирования (возраст 11–15 лет):

Я научилась оптимизму, научилась просчитывать шаги

(Дмитриева Дина)

Я научилась хладнокровно принимать правильные решения в трудных ситуациях

(Лалетина Екатерина)

Я научилась следить за своими действиями, временем

(Быкова Виктория)

*Я научился принимать решения, думать
о людях и зле*

(Вакульчук Денис)

Я научился тому, что зло порождает зло

(Корчагин Даниил)

Я научился лучше различать добро и зло

(Автономов Александр)

*Я научился тому, что одно маленькое плохое дело
рождает водоворот событий, которые ужасны*

(Макаров Иван)

*Я научился тому, что зло нельзя превра-
тить в добро*

(Паленый Иван)

Я научилась обниматься, любить, ценить...

(Каменская Анастасия)

Я научилась выбирать наименьшее зло

(Ишалина Эльмира)

Я научилась взаимопомощи

(Пименова Юлия)

Я научилась ценить друзей и отличать зло от добра

(Добриогло Дана)

Метатеатр на практике показал свой потенциал, заключающийся в более полном донесении мысли до игрока и в более полном эмоциональном включении участника событий по сравнению с наблюдателем из зала.

Смена «Забывтый отель» стала практическим воплощением идей метатеатра: игроки погрузились в ткань пьесы «Гамлет» не посредством наблюдения, а своим активным участием в событиях, и эмоциональный отклик был по-настоящему глубок. Многие игроки испытали катарсис, они пережили эмоциональное потрясение, и с особенной силой усвоили для себя важные выводы относительно природы зла и возможностей противостояния.

Метатеатр на практике показал свой потенциал, заключающийся в более полном донесении мысли до игрока и в более полном эмоциональном включении участника событий по сравнению с наблюдателем из зала.

Проблемы и перспективы

Построив игру на идеях метатеатра на осенней смене в лагере, мы подвели итоги, усовершенствовали систему и организовали новую игру

по этому же принципу – рождественскую «Последнюю зиму в Хогвартсе».

Стало очевидно, что состоявшийся изначально формат не является итоговой формулой, что, казалось бы, в такой естественной попытке синтезировать ролевую игру и театр, невероятное количество подводных камней.

Более того, идеям метатеатра тесно в подростковом лагере, они требуют новых выходов, проб и на театральной аудитории, на взрослой.

Поиски относительно метатеатра в лагере «Нить Ариадны» возобновятся на больших летних сменах, и само по себе временное отличие (летние смены длиннее межсезонных в три раза) потребует от организаторов новых решений, новых идей – движения «вглубь» (еще более тщательное погружение в ткань одной пьесы) или «вширь» (использование нескольких драматургических источников).

Если говорить о метатеатре широко, не только в рамках лагеря «Нить Ариадны», возникает проблема зрителей–игроков. Очевидно, что рядовой театральный зритель не станет сходу, без подготовки и предупреждения участвовать в подобном действе. Значит, метатеатр, развиваясь, должен воспитывать собственного зрителя. Кстати, этот вопрос был с успехом решен в лагере: в течение нескольких лет шел процесс воспитания игроков, и в итоге мы получили костяк ребят, который становится примером, передает традиции.

Лагерь – это замкнутое общество, при выходе метатеатра на новые уровни подобное решение не подойдет. Конечно, рядовым игроком метатеатра может стать ролевик, тот, кто играет в ролевые игры, но будет ли ему интересен такой формат? Неизвестно. Да и сама концепция подразумевает выходы на более широкую аудиторию, внедрение в современные театральные процессы.

Итак, кто станет игроком нового метатеатра в случае его развития? Пока что этот вопрос остается без ответа, равно как и вопрос о развитии самой идеи за рамками лагеря.

Существует проблема кадров. Во-первых, необходимо определиться, какого рода специалисты нужны для организации игр? Актеры? Но им не хватит навыков для сопровождения игроков. Психологи? Но они не смогут быть так убедительны и эмоциональны, как актеры, когда речь пойдет о погружении в мир. Таким образом, для работы над играми Метатеатра нужна новая универсальная команда из артистов, психологов, художников, менеджеров, специалистов прочих

профилей. Во-вторых, практика организации лагеря «Нить Ариадны» показывает, что отыскать людей, способных понять и реализовывать подобные вещи, крайне сложно. Здесь нужен и высокий культурный уровень, и хорошее воображение, образованность, понимание игровых процессов, практичное мышление.

Для детей является очень важным аспект получения игрового опыта, потому что многие вещи им недоступны в жизни в силу возраста, а в игре они могут попробовать новые для себя социальные роли и принять участие в моделировании профессиональной деятельности.

Выводы. Пути развития

Описанная здесь идея предполагает развитие театра в сторону более глубокого погружения в литературный источник, получения более сильных эмоций от опыта участия. За этим следует более естественное существование в рамках предлагаемых обстоятельств: в игре все действительно происходит здесь и сейчас, при активном и полноценном участии игроков, которые заменяют зрителей. Любое театральное исследование, таким образом, становится более полным, т. к. его центром оказывается человек нынешнего дня, такой, каким он является сегодня, активно действующий в предложенных обстоятельствах, а не просто наблюдающий.

Раньше прерогатива этюдов, разнообразных проб оставалась за актерами, и вполне понятно, что рядовой зритель не будет столь эмоционально подвижен, выразителен, интересен, но не это важно: основные процессы, как и в классическом театре, происходят внутри зрителя (который теперь превращается в игрока), поднимаюсь на новый уровень восприятия и осознания полученного опыта за счет факта присутствия внутри происходящей истории. Актеру в Метатеатре отводится роль сказочника, проводника, уводящего за собой в игровой мир.

Большое значение в Метатеатре имеет полученный опыт. Он игровой, а, значит, не несет в себе груза действительных последствий, не является опасным. При этом он во многом может заменить

впечатление от реального действия, прежде всего из-за испытанных эмоций и эффекта погружения в предлагаемые обстоятельства. Например, играющий человек может получить опыт предательства, жертвы, любви, вражды, героического подвига и многого другого. Игровой опыт, несмотря на свою эфемерность, обогащает личность, делает человека мудрее, дает новые важные ориентиры в той или иной жизненной ситуации.

Метатеатр является мощным инструментом в работе с подростками: в процессе воспитания личности и профориентации. Для детей является очень важным аспект получения игрового опыта, потому что многие вещи им недоступны в жизни в силу возраста, а в игре они могут попробовать новые для себя социальные роли и принять участие в моделировании профессиональной деятельности. В лагере «Нить Ариадны» также ведется работа над личностными качествами ребят (каждый участник ставит на смену индивидуальную цель), над ценностными ориентирами. Всегда работа проводится в рамках ролевой игры и только её средствами.

У идеи Метатеатра сейчас есть два пути развития.

Первый заключается в формате малых игр для сторонней аудитории. Это камерные игры на один вечер, заменяющие собой стандартные спектакли на сцене. С течением времени и развитием направления можно укрупнять формат, добавляя большее количество игроков, время проведения и используемое пространство, но начать целесообразнее с камерных поисков и проб.

Второй путь – в развитии существующего проекта – детского лагеря «Нить Ариадны». Этот путь требует обобщения существующего опыта, более подробной разработки основных принципов, поиска новых форм, движения в направлении большего погружения в игровую действительность, большей театрализации. В развитии проекта необходимо использовать существующий опыт современных театральных поисков.

Идея метатеатра органично вписывается в контекст современных театральных поисков, и ее развитие таит в себе еще много интересных открытий и проб.

Игры и другие произведения

- *Хоббитские игры. 1990. Сибирь. КЛФ Красноярск*
- *You Me Vum Vum Train. 2004–наст. вр. Лондон. Бонд К., Глloyd М.*
- *Умереть в Иерусалиме. 2013. Центральный регион. МГ «Лестница в небо». – jerusalem.rpg.ru*

СОДЕРЖАНИЕ ПО ТЕГАМ

#игры_с_историей

1924.....	7
Chicago: Mafia Wars.....	21
No pasaran! Hemos pasados!.....	25
Ведьма!.....	41
Вестерн. Deadlands.....	45
Греция.....	57
Две королевы.....	61
Дорога Токайдо.....	81
Карнавал.....	121
Симфония славы.....	175
Умереть в Иерусалиме.....	191
Храброе Сердце. Баллады Шотландии.....	199
Эйре: чужая земля.....	215
Антипов Д. «Исторические ролевые игры как жанр».....	268

#игры_с_кинематографом

Aliens: Underground.....	11
Chicago: Mafia Wars.....	21
Вестерн. Deadlands.....	45
Дом, в котором время остановилось.....	67
Зомби. Амнезия.....	109
Игра престолов.....	113
Карибское море. Пираты.....	117
Карнавал.....	121
Лост.....	133
Мертвые Земли: Легенды Странного Запада.....	137
Убить Дракона.....	185
Федосеев А. «Ролевая игра, театр и партиципативное искусство».....	272

#игры_с_классикой

Достоевский.....	85
Змеиное молоко.....	105
Кое-кто в стране кое-чего.....	125
Нуменор 2012. Disaster Game.....	153
Отель у погибшего альпиниста.....	163
Первая эпоха.....	167
Понедельник начинается в субботу.....	171
Убить Дракона.....	185

#игры_с_книгой

Дом, в котором время остановилось.....	67
Дом, в котром мир звучит... ..	73
Тихонова А. «Тренды. «Дом, в котором...».....	260

#игры_с_космосом

Battletech 3: Цена Арены.....	15
Гиперион.....	49
Гиперион 2013.....	53
Обретенные сказания.....	159
Цена Чести.....	207

#игры_с_культурными_кодами

1924.....	7
Chicago: Mafia Wars.....	21
No pasaran! Hemos pasados!.....	25
Арканум.....	31
Ведьма!.....	41
Вестерн. Deadlands.....	45
Греция.....	57
Две королевы.....	61
Дорога.....	77
Дорога Токайдо.....	81
Достоевский.....	85
Карнавал.....	121
Кое-кто в стране кое-чего.....	125
Мертвые Земли: Легенды Странного Запада.....	137
Морджейм.....	141
Нуменор 2012. Disaster Game.....	153
Умереть в Иерусалиме.....	191
Эйре: чужая земля.....	215
Илиева А. «Культурные языки ролевой игры».....	226
Бочарова Л. «Восемь ролевых архетипов в роли мастера РИ».....	262
Федосеев А. «Ролевая игра, театр и партиципативное искусство».....	272

#игры_с_литературой

Гиперион.....	49
Гиперион 2013.....	53
Греция.....	57
Достоевский.....	85
Дурмстранг. Чертова дюжина.....	89
Есть такое ремесло.....	93
Задверье.....	97
Зима Близко.....	101
Змеиное молоко.....	105
Игра престолов.....	113
Карибское море. Пираты.....	117
Кое-кто в стране кое-чего.....	125
Ночь в тоскливом октябре.....	149
Нуменор 2012. Disaster Game.....	153
Обретенные сказания.....	159
Отель у погибшего альпиниста.....	163
Первая эпоха.....	167
Понедельник начинается в субботу.....	171
Хогвартс 1898.....	195
Храброе Сердце. Баллады Шотландии.....	199
Цвет Надежды 5. Trick or Treat.....	203
Цена Чести.....	207
Черное пламя.....	211
Эйре: чужая земля.....	215

#игры_с_мягким_оружием

Вархаммер 2013. Люстрия.....	35
Греция.....	57
Кошмары подземелий.....	129

#игры_с_наставниками

Дом, в котором время остановилось.....	67
Дом, в котром мир звучит... ..	73
Дурмстранг. Чертова дюжина	89
Есть такое ремесло.....	93
Мэйфлауэр.....	145
Хогвартс 1898.....	195
Цвет Надежды 5. Trick or Treat.....	203
Цена Чести.....	207
Куркин И. «Метатеатр. Опыт применения ролевых игр в лагере «Нить Ариадны»	298

#игры_с_ностальгией

1924.....	7
No pasaran! Nemos pasados!	25
Мэйфлауэр.....	145
Обретенные сказания.....	159
Понедельник начинается в субботу	171
Хогвартс 1898.....	195

#игры_с_продолжением

Battletech 3: Цена Арены	15
Вархаммер 2013. Люстрия.....	35
Дорога Токайдо	81
Дурмстранг. Чертова дюжина	89
Карибское море. Пираты	117
Мэйфлауэр.....	145
Темная сторона	181
Храброе Сердце. Баллады Шотландии	199
Цвет Надежды 5. Trick or Treat.....	203
Цена Чести.....	207
Воробьева О. «Разбор полетов сезона 2013»	238

#игры_с_пространством

Aliens: Underground.....	11
Вестерн. Deadlands.....	45
Дорога	77
Дорога Токайдо	81
Достоевский	85
Задверье	97
Карибское море. Пираты	117
Кошмары подземелий.....	129
Лост	133
Мордхейм.....	141
Нуменор 2012. Disaster Game	153
Отель у погибшего альпиниста.....	163
Темная сторона	181

#игры_с_профессором

Дорога	77
Нуменор 2012. Disaster Game	153
Обретенные сказания.....	159
Первая эпоха	167

#игры_с_психологией

No pasaran! Nemos pasados!	25
Дорога	77
Убить Дракона	185
Щербачев В. «Ролевые игры: бегство к себе»	220
Воробьева О. «Устройство ролевой игры: взгляд антрополога»	248
Бочарова Л. «Восемь ролевых архетипов в роли мастера РИ»	262
Боуман С. «Социальный конфликт в ролевых сообществах».....	280

#игры_с_технологией

Aliens: Underground.....	11
Battletech 3: Цена Арены	15
Гиперион	49
Дом, в котром мир звучит... ..	73
Есть такое ремесло.....	93
Задверье	97
Зомби. Амнезия	109
Кошмары подземелий.....	129
Лост	133
Цена Чести.....	207

#игры_с_платьюшками

Вархаммер 2013. Люстрия.....	35
Дорога Токайдо	81
Задверье	97
Игра престолов.....	113
Карибское море. Пираты	117
Кошмары подземелий.....	129
Симфония славы.....	175
Умереть в Иерусалиме	191
Храброе Сердце. Баллады Шотландии	199
Цена Чести.....	207
Черное пламя	211

Сумма ролевых игр
2012–2013

Ролевой конвент «Комкон»
Москва
13–16 марта 2014 г.

Сборник статей
Под редакцией Михайкиной Эммы

Подготовка оригинал–макета:
Помощники редактора: Антипов Дмитрий,
Меркулова Анастасия, Федосеев Алексей
Дизайнер: Венина Евгения
Верстальщики: Венина Евгения, Сергеева Юлия
Корректоры: Кожевникова Наталия, Коноваленко Анна,
Лазарева Ольга, Скаллаgrimссон Эгиль

В оформлении обложки использованы фотографии и рисунки авторов:

Gryazeva Vera, Meethos, Барладян Лилия (Lilsla),
Бородина Мария, Воробьева Дарья, Евстратов Михаил (Стирх),
Зельвянская Алёна, Козловская Ксения (Ksurrr),
Кубарева Юлия, Смирнова Анастасия

Подписано в печать 2014 г.
Печать офсетная. Бумага мелованная. Гарнитура Helios.
Формат 72x104/16. Печ.л. 20. Тираж 700 экз.

Издательство «Ваш полиграфический партнёр»
127238, Москва, Ильменский пр, д. 1, стр. 6

