

# Русско-нордический диалог о ролевых играх

Русскоязычная часть книги

Редакторы:  
Ольга Воробьева и Алексей Федосеев

Ролевой конвент «Комкон»  
Москва, 2015

УДК 791  
ББК 85.3

Редакторы: Ольга Воробьева (Воробейка), Алексей Федосеев (Флоран) и Й. Туомас Харвиайнен (английская часть)  
Технический редактор: Алексей Федосеев (Флоран)  
Перевод с английского: Елена Халистова, Ольга Воробьева (Воробейка)  
Перевод с русского: Елена Халистова  
Помощники редактора по английской части: Сара Линн Боуман, Марк Шовман (Кверт)  
Помощники редактора по русской части: Константин Бордюгов (Дрозд), Александра Линцбах, Владимир Никишин (Локи), Марк Шовман (Кверт)  
Корректоры: Анна Коноваленко (Хэйтелл), Сара Линн Боуман, Марк Шовман (Кверт)  
Дизайн и верстка: Алексей Федосеев (Флоран)  
Отпечатано в типографии «Ваш Формат», г. Москва, ул. Донская, 32. (495)729-04-31. [www.kniga-premium.ru](http://www.kniga-premium.ru)  
Тираж: 300 шт.

**Русско-нордический диалог о ролевых играх.** Сборник статей / Под ред. О. Воробьевой, А. Федосеева. – Москва: Типография «Ваш Формат», 2015. – 186 стр.: ил.

**Аннотация.** Основная цель этого сборника – начать полноценный диалог между русскоговорящим и англоговорящим нордическим (Nordic) ролевым сообществом. В последние годы ощущается большая потребность в таком серьезном обсуждении: многие стали читать англоязычные статьи и посещать игры за рубежом; русские игры, в свою очередь, все больше привлекают внимание зарубежных коллег благодаря нашим публикациям на английском языке и личным рассказам. Этим изданием мы хотим сделать первые шаги в направлении правильных переводов и нормальной терминологии, начать долгую и серьезную работу по взаимному обогащению идеями. Книга издается на двух языках. Каждая из «сторон» предложила по пять статей, которые задают разнообразие современных ролевых игр в своем сообществе. Выбранные нордические статьи были ранее опубликованы в книгах, изданных в рамках конвентов «Кнутпункт» с 2005 по 2014 год. Русские статьи были написаны или сильно отредактированы специально для данного издания. На каждую статью мы попросили выдающихся практиков и теоретиков ролевых игр «с другой стороны» написать по два комментария. Это позволит авторам и нам с вами увидеть, как оригинальные идеи понимаются и преломляются в рамках другой ролевой культуры.

ISBN 978-5-9906236-3-7

(с) Права принадлежат авторам материалов, 2015.

# Оглавление

Введение . . . . .	5
Благодарности . . . . .	7
<b>Англо-русский словарь ролевых терминов</b> Ярослав Кот, Минск и Ольга Воробьева (Воробейка), Санкт-Петербург . . . . .	9
<b>Русско-английский словарь ролевых терминов</b> Ольга Воробьева (Воробейка), Санкт-Петербург . . . . .	21
<b>Нордический подход . . . . .</b>	<b>27</b>
<b>Стимулы как инструменты драматургии ролевой игры</b> Эйрик Фатланд (Eirik Fatland), Норвегия . . . . .	<b>29</b>
Комментарий Марии Грубой (Лоты) . . . . .	51
Комментарий Андрея Салика (Ленорана) . . . . .	52
<b>Игрок, персонаж и их общее тело</b> Това Герге (Tova Gerge) и Габриэль Вайдинг (Gabriel Widing), Швеция . . . . .	<b>55</b>
Комментарий Алены Муравлянской (Даниэль) . . . . .	61
Дано мне тело – что мне делать с ним? Комментарий Марии Рачинской (Сарэ) . . . . .	64
<b>Наблюдение за иллюзией: о невозможности погружения в игровой процесс на 360°</b> Йоханна Кольйонен (Johanna Koljonen), Финляндия . . . . .	<b>69</b>
Погружение на 360°. Комментарий Антона Зайцева . . . . .	82
Комментарий Алексея Сапожникова (Аскольда) . . . . .	90
<b>Скандинавские ролевые игры: театр, искусство и игра</b> Яакко Стенрос (Jaakko Stenros), Финляндия . . . . .	<b>91</b>
Комментарий Андрея Андрюшкова (Марка) . . . . .	107
Комментарий Анны Володиной (Сеаты) . . . . .	109
<b>Психология погружения: Индивидуальные различия и психосоциальные феномены, относящиеся к погружению</b> Лаури Лукка (Lauri Lukka), Финляндия . . . . .	<b>111</b>
Комментарий Алексея Городничева . . . . .	122
Комментарий Людмилы Виткевич (Вар) . . . . .	124

<b>Русский подход</b> . . . . .	<b>127</b>
<b>Раскрытие идеи игры</b>	
Владимир Молодых (Нуси) и Александра Рыбалко (Тавия), Москва . . . . .	129
Комментарий Эммы Висландер (Emma Wieslander) . . . . .	139
<b>Модели в русских ролевых играх</b>	
Ольга Прудковская (Хэлка Ровенион), Москва . . . . .	141
Отказ от единства времени и места. Комментарий Мике Похьйола (Mike Pohjola) . . . . .	151
<b>Ролевая игра, построенная на проблеме выбора</b>	
Алексей Семенов (Макдуф), Санкт-Петербург . . . . .	155
Комментарий Сары Линн Боуман (Sarah Lynne Bowman) . . . . .	164
Комментарий Элже Ларссона (Elge Larsson) . . . . .	166
<b>Ролевая игра как история, рассказанная малознакомым людям, которые все время перебивают и не смеются над твоими шутками</b>	
Дарья Кургузова (Рута) и Владимир Серветник (Змейсс), Москва . . . . .	167
Комментарий Эйрика Фатланда (Eirik Fatland) . . . . .	172
Комментарий Габриэля Вайдинга (Gabriel Widing) . . . . .	174
<b>«Талисманы»: рождение сибирских экзистенциальных ролевых игр</b>	
Федор Слюсарчук (Теодор), Красноярск-Екатеринбург . . . . .	175
Комментарий Ниины Нисканен (Niina Niskanen) . . . . .	185

# Введение

Этот сборник значительно отличается от двух предыдущих. Во-первых, в нем не будет красивых фотографий и описаний конкретных игр, а будут интересные тексты от ведущих мастеров, теоретиков и практиков ролевых игр. Во-вторых, книга издается сразу на двух языках: на русском и на английском, ведь основная цель ее – начать полноценный диалог между русскоговорящим и англоговорящим скандинавским (Nordic) ролевым сообществом.

В последние годы ощущается большая потребность в таком серьезном обсуждении: многие наши друзья начали читать англоязычные статьи и посещать игры и конвенты за рубежом; русские игры, в свою очередь, все больше привлекают внимание зарубежных коллег благодаря и нашим публикациям на английском языке, и личным рассказам. Этим изданием мы хотим сделать первые шаги в направлении правильных переводов и нормализованной терминологии, начать долгую и серьезную работу по взаимному обогащению идеями.

Книга почти идентична на обоих языках. Каждая из «сторон» предложила по пять статей, которые задают разнообразие современных ролевых игр в своем сообществе. Выбранные скандинавские статьи были ранее опубликованы в книгах, изданных в рамках конвентов «Кнутпункт» с 2005 по 2014 год. Русские статьи были написаны или сильно отредактированы специально для данного издания. На каждую статью мы попросили написать комментарии выдающихся практиков и теоретиков ролевых игр «с другой стороны». Это позволит авторам и нам с вами увидеть, как оригинальные идеи понимаются и преломляются в рамках другой ролевой культуры.

Для сборника мы постарались выделить самые яркие, на наш взгляд, особенности обеих ролевых традиций. Для скандинавских игр такими особенностями оказались хорошо проработанное теоретическое осмысление места ролевых игр в ряду родственных феноменов (статья Я. Стенроса); научные исследования различных состояний сознания игрока в процессе игры, в частности, феномена погружения (работа Л. Лукки); принцип «что вижу, то и есть» в качестве одного из идеалов создания ролевых игр (эссе Й. Кольонен); механизмы контроля над сюжетом и игроками, не оставляющие негативных впечатлений у игроков (сжатая до статьи книга Э. Фатланда); активная работа не только с головой, но и с телом игрока (обзор Т. Герге и Г. Вайдинга).

В русских ролевых играх необычайно сильны: модельная составляющая, которая позволяет отвлечься от буквального воспроизведения реальности (обзор О. Прудковской); вкладывание в игры глубоких идей, призванных породить у игроков осознание, понимание, прозрение уже за пределами игры (статья В. Молодых и А. Рыбалко); экзистенциальный подход к ролевым играм и вкладывание в игру «вечных вопросов» (статьи А. Семенова и Ф. Слюсарчука); интеллектуальный подход и скрупулезное конструирование дискурса к каждой игре (рассуждения Д. Кургузовой и В. Серветника).

Несомненно, можно сказать, что наш выбор субъективен. Однако, стоя на границе между двумя ролевыми традициями, мы отобрали те черты, которые, на наш взгляд, более всего заметны на контрасте, при сопоставлении.

Мы надеемся, что наши читатели откроют для себя гораздо больше признаков для сравнения и обнаружат неожиданные и удивительные находки как в чужой, так и, быть может, в своей собственной ролевой традиции.

*Редакторы книги: Ольга Воробьева, Алексей Федосеев и Й. Туомас Харвиайнен.*



# Благодарности

Прорубать окно в Европу оказалось несколько сложнее, чем мы предполагали. Поэтому мы хотим сказать огромное спасибо всем, кто принял участие в создании этой книги. Прежде всего это авторы классических и написанных специально для этой книги статей. Это комментаторы, которые стали пионерами межкультурного обмена. И, конечно, это команда, которая работала над созданием книги: редакторы русской и английской части сборника – Ольга Воробьева (Воробейка), Алексей Федосеев (Флоран) и Й. Туомас Харвиайнен, – переводчики – Елена Халистова, Ольга Воробьева (Воробейка), – помощники редакторов и корректоры переводов – Сара Линн Боуман, Марк Шовман (Кварт), Владимир Никишин (Локи), Александра Линцбах (Санечка), – и корректоры русского текста – Константин Бордюгов (Дрозд) и Анна Коноваленко (Хэйтелл).

Эта книга не появилась бы без поддержки двух организаций: Центра интерактивных образовательных технологий МГУ имени М.В. Ломоносова и Межрегиональной общественной организации «Игры Будущего».







# Англо-русский словарь ролевых терминов

Ярослав Кот, Минск и Ольга Воробьева (Воробейка), Санкт-Петербург

**360° illusion, 360°** (букв. иллюзия на 360 градусов) – максимально реалистичное с точки зрения игрового мира физическое окружение персонажей (полигон и антураж) для усиления погружения и восприятия игрового пространства игроками, т.е. отсутствие на игровой территории внеигровых предметов и символического моделирования (типа «нетканка изображает стену»). В последнее время в это понятие включают также внутриигровые взаимодействия и прочие явления и факторы, влияющие на переживание игры игроками. Как и любой идеал, эта концепция сложно достижима, но существует некоторая приемлемая мера символизма, при которой игра получает такую характеристику. Таким образом, если скандинавский мастер заявляет, что его игра 360° – значит, в ней признаваться игровыми будут, за оговоренными исключениями, только те действия, которые можно реально выполнить.<sup>1</sup>

**Act Structure** (букв. актовая структура, порядок действий) – структура игры, если та разделена на акты, действия, части, главы, разделы и т.д., в которых обозначены начало, окончание и промежутки между ними («Act Break»); при этом важно, что разделы идут друг за другом без большого перерыва, как в театре. Если вся игра состоит из одной игровой части, структура считается одноактовой (к коим относится подавляющее большинство российских ролевых игр).

Бывает, что многоактовый подход используется как техника управления игрой. К разным актам могут применяться разные вводные, темы и даже разные правила. Разница между многоэпизодными (сериальными) и многоактовыми играми на данный момент нечеткая.

**Aftercare** (букв. уход после болезни, реабилитация) – совокупность методик обеспечения физической и психологической безопасности участников ролевой игры после и\или во время игры. Для обеспечения безопасности (и не только для этой цели) в числе прочих используются следующие методики:

**De-roling** (букв. деролинг) – процедура выхода из роли. В скандинавской практике деролингом называют непосредственный выход из персонажа сразу после игры (например, путем манифестации типа «я больше не персонаж X, я Y»; снятия с себя одежды персонажа и пр.); остальные мероприятия имеют другие названия. В интенсивных играх слишком резкий выход может быть травмоопасным.

**Managing bleed** (букв. «управление кровотечением») – механизм, обеспечивающий возможность переноса опыта из игры в жизнь и отсеивание негативных моментов. Перенос игровых эмоций и отношений на «пожизневку» называется bleed out (букв. «наружное кровотечение»), о нем см. далее. Суть механизма в том, что игрок познает свои эмоции и учится их принимать. Часто в применении этого механизма участвуют мастера и участники определенных наиболее эмоциональных взаимодействий игры.

**Debrief** см. **Debriefing**

---

<sup>1</sup>Подробнее о применении принципов «иллюзии на 360°» см. в статье Й. Кольйонен «Наблюдение за иллюзией: о невозможности погружения в игровой процесс на 360°» в этом сборнике.

**Physical change** (букв. физическая перемена) – изменение физического облика игрока или его самоощущения.

**Reflection** (рефлексия) – обращение внимания игрока на самого себя и на своё сознание, в частности, на собственный опыт и его результаты, а также какое-либо их переосмысление. Обычно организуется квалифицированным ведущим.

**Alibi** (букв. алиби) – обоснование допустимости определенных индивидуальных взаимодействий в рамках игры. Сводится к идее «ничего личного, это просто ролевая игра (поведение персонажа)».

**Amor Fati** (лат. «любовь к судьбе») – стиль ролевых игр, тяготеющий к жесткому сюжету, предзаданности событий и управлению поведением игроков. Характеризуется обилием императивов (т.н. «судеб», Fate) и мастерскими рельсами. Одним из основателей направления является Эйрик Фатланд<sup>2</sup>. Игра, созданная в рамках этого направления, называется Fate Play.

**Ars Amandi** (лат. «искусство любить») – широко распространенная в скандинавских ролевых играх модель сексуального взаимодействия,<sup>3</sup> состоящая в касаниях определенным образом руками рук партнера и других неинтимных частей тела. Для психологического комфорта во время игры игроки заранее определяют границы допустимого. Была разработана Эммой Висландер для игры Mellan himmel och hav («Между небом и морем») в 2003 году.

**Ars Marte** (лат. «искусство Марса» или «искусство войны») – контактная модель боевого взаимодействия, разработанная на основе принципов Ars Amandi. Напоминает очень упрощенную греко-римскую борьбу; направлена на внутреннее переживание ощущения схватки и в чуть меньшей мере – на внешнюю зрелищность.<sup>4</sup>

**Ars Ordo** (искаж. лат. «искусство порядка, иерархии») – широко распространенная в скандинавских ролевых игр модель парной бесконтактной боевки: на первом этапе соперники молча играют «в гляделки»; если проигравших нет, соперники начинают кричать и рычать друг на друга, стараясь морально подавить противника и привлечь внимание окружающих; если и на этом этапе победитель не выявлен, зрители выбирают сторону и тем самым решают исход поединка. Впервые введена на игре «Тотем» (2007) о первобытном племени.

**Background** (букв. фон, прошлое) – аналог русскоязычным терминам «загруз» и, в некоторых случаях, «легенда», «квента». По сути, исчерпывающая информация от мастера с описаниями, требованиями и инструкциями для конкретного игрока. Форма, как и в русскоязычной традиции, может быть разная: от нескольких слов или простого изображения до большого, развернутого художественного произведения. Преобладает письменная форма. Такую легенду может писать как сам мастер, так и мастер совместно с игроком, а иногда и полностью игрок. В ролевых играх «на выигрыш» (то, что называется «gamist larps») загруз, как правило, содержит сюжетные завязки персонажа; в «fateplay» (играх с жестким сюжетом) содержит императивы игроку о судьбе персонажа.

**Ball of Yarn** (букв. клубок ниток) – техника, используемая игроками перед игрой для разработки взаимоотношений между персонажами. Состоит в следующем: игроки садятся в круг; один из них держит конец нити от клубка; затем он бросает клубок другому игроку, одновременно провозглашая что-либо про отношения между их персонажами (например, «однажды мы с тобой ходили рыбачить на реку и увидели русалку»). Обычно упражнение заканчивают, когда у каждого персонажа как минимум две завязки на других персонажей. Иногда данная техника используется для разработки игр и сетки ролей.

**Bathroom Wall** (букв. стена в ванной): в западных ролевых играх так часто называют место, где хранится вся общедоступная информация об игре. Термин стал устойчивым, поскольку для этой цели

<sup>2</sup>О технологии «судеб» см. подробнее в статье Э. Фатланда «Стимулы как инструменты драматургии ролевой игры» в данном сборнике. Подробнее о направлении см. <http://fate.laiv.org/>

<sup>3</sup>Подробнее о модели см. [www.ars-amandi.se](http://www.ars-amandi.se)

<sup>4</sup>О том, как правильно драться в рамках этой модели, см. <http://www.ars-amandi.se/resources/ars-marte/>

обычно используется внутренняя сторона двери в ванной или уборной, куда игроки всегда могут отойти, чтобы перечитать и освежить игровую вводную.

**Bird-in-the-ear** (букв. птичка в ухе) – сообщение мастером игроку на ухо информации в процессе игры. Это может моделировать внезапный поток мыслей, внутренний голос, озарение, порыв, инструкции к действию и т.п.

**Black Box** (букв. черный ящик) – специально обозначенная территория, где можно отграниченно от всего остального игрового пространства моделировать время и место вне основного игрового хронотопа (к примеру: события сна, внутренний диалог, трансовое состояние, оживающие воспоминания, произошедшие ранее события и т.п.). В скандинавских играх используется с 2007-го года. Технически оформляется как комната или любое ограниченное пространство, либо максимально нейтральное (черное и пустое), либо комната-конструктор, где антураж легко сменить. Часто такие «комнаты» дополнены спецэффектами и обслуживающей командой. Иногда игроки имеют механизм приглашения друг друга в «черный ящик» (к примеру, шепнуть неигровой пароль или подарить конкретный символический подарок). Термин пришел в ролевые игры из современного театра.

**Blank-firing Firearms** (букв. оружие, стреляющее холостыми) – метод моделирования стрельбы из огнестрельного оружия путем использования холостых, звуковых, театральных, спортивных и прочих альтернативных моделей, создающих визуальную и\или звуковую имитацию выстрела.

**Bleed** (букв. кровотечение, просачивание) – явление, когда чувства, эмоции или мысли просачиваются из персонажа в игрока, из игрового мира в реальный и наоборот. Выделяют такие виды данного явления, как «bleed in» («просачивание» из реальности в игру) и «bleed out» (из игры в реальность). К примеру, неприязнь к человеку в жизни переносится на персонажа (bleed in) или внутриигровая любовь между персонажами становится реальной привязанностью и игрока к другому игроку (bleed out).<sup>5</sup>

**Boffer weapons, foam weapons или larp weapons** (букв. оружие из пенки) – некоторый аналог русским понятиям «гуманизированное оружие», «игровое оружие» и «бутафорское оружие». Данный термин используется для описания моделей холодного оружия, сделанного из мягких материалов, в основном с твердой сердцевиной (напр. палка, обернутая резиной или поролоном). Но в некоторых традициях так называют любое оружие, позволяющее моделировать конфликт или боевое столкновение в игре, не нанося реального физического вреда участникам.

В Швеции также используется термин «latex arms» – латексное оружие. В Норвегии в качестве базового может использоваться термин «padded arms». Производные: «Voffertomte» (норв.) – презрительный эпитет для игроков, которые ездят на игры «повонзаться» (ради возможности подраться), примерно соответствующее нашему «быдлопехота»; «boffers», «boffer larps» и др. – производные, обозначающие игры, построенные на боевых столкновениях.

**Brake** (букв. тормоз, тормози), или **Brems** (то же, по-норвежски) – слово из числа так называемых стоп-слов: этот сигнал используется игроком в случаях, если в процессе игры интенсивность игровых событий начинает подходить к его психологическим или физическим границам. Важно, что, в отличие от стоп-слова «cut», игра при этом не прерывается. Таким образом, произнесение этого слова может означать как границу допустимого («не делай сильнее»), так и то, что необходимо немного ослабить воздействие («давай продолжим игровую ссору, но не кричи на меня так громко») или сменить направление игры («мне неприятна эта ситуация, дай мне игровую возможность из нее выйти»).

Основные правила использования таковы: сигнал относится ко всем присутствующим без исключения (все услышавшие обязаны ослабить воздействие); игрок не обязан объяснять причину использования стоп-слова в процессе или после игры. Впервые сигнал «brems» был использован в 1997-м году и активно распространился в скандинавскую ролевую практику в начале 2000-х.

<sup>5</sup>Подробнее про bleed in и bleed out на русском языке см. статью С.Л. Боуман «Социальный конфликт в ролевых сообществах» в сборнике «Сумма ролевых игр» (2014).

**Cage** (букв. клетка) – внутриигровой механизм, предупреждающий покидание персонажами (не игроками) определенного игрового пространства. Иными словами, те причины, по которым персонажи остаются в рамках полигона в течение игровых событий. Различают несколько форм таких «клеток»: физическая, формальная, социальная, магическая или комбинация любых из этих форм. По сути границы полигона, границы игры, как физические, так и сюжетно-психологические.

**Chamber Larp** – павильонная или кабинетная ролевая игра. Для скандинавской традиции это в первую очередь кабинетка – ролевая игра, проходящая в одном небольшом помещении и длящаяся пару часов, предваряемая специальными подготовительными мероприятиями (workshops) и завершаемая дебрифингом.

**Character** или коротко **Char.** – персонаж. Иногда как синоним используется «role» – роль.

**Check-in** (букв. проверка, регистрация, фиксирование) – это кодовое слово используется как метаигровой сигнал для проверки психологического или физического состояния другого игрока. Если игрок, которому подали сигнал, чувствует себя комфортно и хочет продолжать игру, он должен ответить «ОК». Пока игрок не ответил, все ведут себя, будто была дана команда «Cut».

Важно: также словом check-in может называться предыгровая чиповка персонажных ТТХ и игровых предметов: следите за контекстом.

**Circus** – одно из менее распространенных стоп-слов, аналог «Cut»: при произнесении его игра вокруг этого игрока полностью останавливается, услышавшие должны помочь произнесшему справиться с его психологической или физической проблемой.

**City Larp** – городская ролевая игра, аналогичная русскоязычным, с несколькими локациями в реальном городе. Как правило, является подвидом «**pervasive game**».

**Collaborative Narrative** (букв. кооперативный рассказ) – отыгрыш персонажа таким образом, чтобы он максимально реализовал свою сюжетную функцию в перспективе игры. Также данный стиль означает внимательность по отношению к групповой динамике и сюжетам остальных игроков. При конфликте соответствия персонажу и реализации сюжетной линии другими игроками данный стиль игры требует, чтобы интересы своего персонажа ушли на второй план.

**Conflict Resolution** (букв. разрешение конфликтов) – методы моделирования конфликтов в ролевых играх.

**Creative Agenda** (букв. творческая задача) – термин из настольных ролевых игр, обозначающий стиль игры или предпочитаемый стиль отыгрыша конкретного игрока. В западном дискурсе активно применяется к ролевым играм живого действия.<sup>6</sup> См. тж. **GNS-Model**, **GDS-Model**, **Threefold Model**.

**Cut** (букв. монтаж, отрезано), тж. **Kutt** (норв.) – в некоторой степени аналог нашему «стоп игра!», но для конкретной категории случаев: если произошло что-то, нарушившее психологические или физические границы любого из участников (напр. физическая травма или психологически непереносимый эпизод). Одно из так называемых стоп-слов, полностью прекращающее игровые действия вокруг произнесшего (для снижения накала без прекращения игры используется brake). Игра не возобновляется, пока человек, остановивший её, не даст на это свое согласие или не покинет игровую зону. Считается неэтичным спрашивать людей, почему они сказали «Cut».

**Cut Scene** (букв. вырезанная сцена) – сцена в игре, действие которой оторвано от основного сюжета и действия игры, приостанавливающая развертку основного действия и игрового времени. Различают следующие виды подобных сцен: **Flashback**, **Flashforward**, **Monologue**, **Dream Scene** и др.

Приблизительными российскими аналогами можно считать любой мертвятник; пространство сна

<sup>6</sup>Подробнее о creative agenda на русском языке применительно к ролевым играм живого действия см. статью С.Л. Боуман «Социальный конфликт в ролевых сообществах» в сборнике «Сумма ролевых игр» (2014).

или ночной игры, если оно отличается от дневного (например, как некоторые из сессий «Хогвартских сезонов», «Смольный: на заре жизни», «Святое лето») и др.

**Debrief buddy** (букв. партнёр по подведению итогов) – партнёрская система послеигрового разгруза разработана для того, чтобы позволить игрокам полноценнее и дольше работать с последствиями игры. Обычно ещё до игры игроки на добровольной основе образуют пары с теми, кому они доверяют, и обязуются после игры обсуждать друг с другом игровой опыт, последствия и проявления игры в реальной жизни. Как правило, такие партнеры обязаны связываться с оговоренной регулярностью, проверяя друг друга, и в случае необходимости проводить длительные, откровенные беседы. Мастерам рекомендуется также разъяснить игрокам, что в случаях, если их напарник по послеигровой разгрузке окажется недоступен, им стоит связаться с организаторами, поскольку с напарником могло что-то произойти. Как правило, большинство игроков сами стремятся делиться своими игровыми переживаниями и поддерживать связь с напарником.

**Debriefing**, тж. **debrief** (букв. опрос, расследование, рефлексия) – дебрифинг: подведение итогов, «разгруз» после игры. Аналог нашему «разбору полетов», но нацеленный прежде всего на игрока и его переживания. В скандинавской практике это комплекс мероприятий, реализующий любой набор из следующий трех целей:

- 1) Формулировка того, что только что произошло. Форма: нечто вроде групповой рефлексии и закрытие неразрешенных ситуаций;
- 2) Критика и оценка;
- 3) Деролинг – выведение из персонажа и возврат в повседневную самоидентичность (в реальную жизнь).

Для каждого этапа существует ряд методик. Некоторые уже стали традиционными, но их число пополняется, поскольку активно задействуются системы методов психологических, театральных и педагогических наук.

**Deus Ex Machina** (лат. бог из машины) – русские аналоги: мастерское вмешательство, божественное вмешательство, воля мастера, мастерский произвол, рояль в кустах. Изначально театральный термин, означающий неожиданную, нарочитую развязку той или иной ситуации с привлечением внешнего, ранее не действовавшего в ней фактора. В ролевых играх так называют любые вмешательства мастера в игровой процесс.

**Diegesis**, сущ, **diegetic**, прил. – Диегезис: в ролевых играх обозначает субъективное восприятие игрового мира персонажами; все то, что соответствует миру игры. Термин адаптирован из аристотелевского противопоставления диегезиса (греч. «рассказ, нарратив») и мимезиса (греч. «притворство») и на данный момент активно употребляется в значении «мир игры и все, ему принадлежащее».

**Director** см. **Game Master**.

**Dissipative** прил. – диссипативный (антоним интегративному). Термин заимствован из математической теории хаоса и обозначает действия игроков или мастеров, ведущие к повышению непредсказуемости развития сюжета. Интегративные действия, соответственно, ведут игру к упорядочиванию и предсказуемости.<sup>7</sup>

**Doctor, The** (Доктор) – форма игротехнического персонажа, изображающего некоторую духовную сущность, с которой взаимодействуют персонажи. Вариантами такого приема можно считать «ангелов-хранителей» в игре «Кларнålshuvudet» (“Булавочная головка”)<sup>8</sup> или ангелов в игре «Готика» Лоры Бочаровой.

<sup>7</sup>Подробнее об интегративных и диссипативных действиях на русском языке см. в статье М. Монтолы «Хаотическая ролевая игра» (русский перевод см. в журнале «Орк-клуб» <http://orkclub.ru/biblioteka/bibri/bibrteoria/529-khaoticheskaia-golevaia-igra.html> и в статье Э. Фатланда «Стимулы как инструменты драматургии ролевой игры» в этом сборнике.

<sup>8</sup> О этой игре «Булавочная головка» подробнее см. в статье Й. Кольйонен в этом сборнике.

**Don't Rule, The** (букв. правило «Не») – метатехника, используемая для определения готовности к эскалации (в основном, но не только) сложившейся ситуации. Суть ее в следующем: один из игроков, инициируя какое-либо взаимодействие (к примеру, драку), может воскликнуть «Не делай так!» (*Don't*), что будет сигналом того, что игрок готов участвовать в каком либо взаимодействии. Если же игрок-адресат тоже ответит с «Не» (к примеру «Не бей меня!» или «Не делай мне больше больно!»), то это означает, что он согласен на подобное взаимодействие и готов поддерживать отыгрыш. Аналогия с Братцем Кроликом из Сказок Дядюшки Римуса: «Только не бросай меня в терновый куст!» как желание обратного сказанному.

**Drama-enhancing techniques** см. **Meta-techniques**.

**Dramatic Game Mechanics** см. **Dramachanics**.

**Dramachanics**, сокр. от **Dramatic Game Mechanics** (букв. драматические игромеханики) – общее название методик, применяемых для повышения драматической составляющей в ролевой игре; подтип метатехник (**Meta-techniques**). Методики могут быть как собственно ролевыми, так и заимствованными из театра.

**Dramatism** – драматизм: стиль мастерения или отыгрыша, при котором основной фокус делается на создание интересной истории. Игрок, придерживающийся этого стиля, будет делать упор на отыгрыше персонажа во благо общего сюжета. Драматизм – один из игровых стилей (**Creative Agenda**) так называемой Трехчастной модели (**Threefold Model**), или **GDS**-модели (**Gamism, Dramatism, Simulationism**), разработанной для характеристики стилей настольных ролевых игр. Однако эта система активно применяется на западе также для характеристики ролевых игр живого действия. В следующих редакциях этой системы драматизм был заменен на нарративизм (*narrativism*), а модель стала называться, соответственно, **GNS-Model**.

**Dream Scene** (букв. сцена сна; грезы) – ситуации, которые в рамках игрового пространства являются воображаемыми: сны, видения, грезы, наркотические трипы и прочее, не являющееся частью общесюжетного повествования, времени и пространства. Частный случай **Cut Scene**. Из наших примеров игр с использованием такой техники можно привести «Смольный: на заре жизни», «Святое лето», некоторые из сессий «Хогвартских сезонов» и проч.

**Ekstatikoi** см. **Immersion**.

**Epic Dramaturgy** (букв. эпическая драматургия) – наличие на ролевой игре более чем одной локации (включая, к примеру, **Black box**) и\или «прыжков во времени».

**Facilitator** см. **Game Master**.

**Fate** (букв. судьба) – игротехническая модель: императив для игрока относительно каких-то конкретных действий его персонажа. Подробнее см. **Amor Fati**. Напоминает технику триггеров (например, на игре «Зомби. Амнезия» Аскольда), однако триггеры, как правило, не содержат предзаданного результата ситуации, как часто делают «судьбы». Пример «судьбы»: «На второй вечер игры ты вызовешь короля на дуэль. Ты проиграешь эту дуэль».

Кроме того, существует так называемая **Light-weight Fate** (букв. легкая судьба) – рекомендация, а не жесткий императив, призванная не реализовать заранее запланированную мастером сюжетную линию, а дать игрокам подсказку в случае «провиса».

**Fate Play** см. **Amor Fati**.

**Fateweb** (букв. сеть судьб) – аналог «шестеренки ролей», однако имеющий отношение к предзаданным для игроков императивам. Подробнее см. **Fate**.

**Feather Play** (букв. игра с перьями) – одна из техник моделирования соглашений между игроками о действиях их персонажей в ролевой игре. К примеру, приколотыми к одежде перьями определенного

цвета можно договориться об отыгрыше сексуального взаимодействия или о приглашении в **Black Box**.

**Flashback** (букв. воспоминание, взгляд в прошлое, ретроспектива) – отыгрыш сцены из прошлого персонажей относительно времени основной сюжетной линии ролевой игры. Один из типов **Cut Scenes**.

**Flashforward** (букв. сцена из будущего) – отыгрыш сцены из будущего персонажей относительно времени основной сюжетной линии ролевой игры. Один из типов **Cut Scenes**.

**Fluid Time** (букв. жидкое время) – явление, чаще в играх **360° illusion**, когда в интересах сюжета для разных игроков в одно и то же время отыгрываются сцены из сюжетно разных временных отрезков. К примеру, в разных местах для разных игроков идут разные **Flashbacks**, **Flashforwards** и **Dream Scenes**.

**Flying Start** (букв. начало с хода) – техника начала ролевой игры, при которой игра начинается мгновенно и единомоментно для всех игроков: каждому дается придумать сцену, ситуацию, действие, в котором они замирают, и затем по сигналу все «отмирают» и начинают играть.

**Focus Scene** (букв. сцена в фокусе) – техника, разрывающая игровой процесс для всех игроков, чтобы они сфокусировались на одной конкретной сюжетно важной сцене, которая происходит между несколькими игроками. Затем все продолжают с того места, где остановились.

**Freeform** (букв. свободная форма):

- 1) игры, не относящиеся к каким-либо игровым традициям.
- 2) небольшие кабинетки (3-8 человек, 1-3 часа), проводящиеся в одной комнате и без предварительной подготовки игроков. Стало общепринятой практикой играть по заранее прописанным сценариям (то, что в нашей традиции иногда называется «из коробки»); часто несколько раз проводятся по одним и тем же сценариям.
- 3) словесные ролевые игры.

**Game Master (GM)** – мастер игры. Важно, что этим выражением чаще всего называется человек, непосредственно проводящий игру. Автор (разработчик) игры может называться **Larp Designer** или **Larpwriter**. Организующий проведение игры может называться **Organizer** (наиболее общее слово, может применяться к любым мастерам) или **Producer**. Мастер, находящийся на полигоне – это **Game Master (GM)**, **Runtime Facilitator**, **Marshall**, **Referee** (последние два скорее обозначают мастеров, отслеживающих выполнение правил). Играющий мастер называется *Diegetic Game Master* (см. **Diegesis**); находящийся вне игры, соответственно, *Non-diegetic Game Master*. В играх стилей **Freeform** или **Jeepform** мастера называют **Director**, **Narrator**, **Game master (GM)** или **Facilitator**.

**Gamism** – игра «на выигрыш». **Gamist**, соответственно, игрок «на выигрыш».

**GDS-Model** см. **Threefold Model**.

**GNS-Model** – система игровых стилей (**Creative Agenda**), разработанная на основе **Threefold Model**, состоящая из геймизма (**Gamism**), нарративизма (**Narrativism**) и симуляционизма (**Simulationism**).

**Hardcore** (букв. хардкор) – прил., применяется в следующих контекстах:

- 1) игрок, серьезно и очень ресурсозатратно готовящийся к игре (к примеру, делает полный гусарский костюм с максимальным уровнем реконструкции для одной игры или тратит месяцы на создание антуража для персонажа и локации).
- 2) стиль отыгрыша, при котором допускается минимум симуляции и моделирования, а максимум реалистичности. Реалистичность касается в том числе психологических и физических переживаний, к примеру, голод отыгрывается голодом; драка – реальной дракой.
- 3) игра, в которой ожидается максимум реалистичности.

**Honor System** (букв. система чести) – принцип проведения игр, базирующийся на здравом смысле и доверии в большей степени, чем на писаных правилах. Аналог нашего стиля игры «на честность». Например, поединки на ролевом оружии могут продолжаться, пока одна из сторон не решит, что проиграла. Данный подход очень популярен в скандинавских странах.

**Immersion** – погружение. Погружение в персонажа – одно из базовых понятий скандинавских ролевых игр. Иногда обозначается греческим словом **Ekstatikoi**.

**Immersionism** – четвертый игровой стиль (**Creative Agenda**), добавленный в Трехчастную модель (**Threefold Model**) финским ролевиком Мике Похьёлой (1999). Обозначает, что игровой фокус направлен на погружение в персонажа, безукоризненное следование его логике, проживание его эмоций, отсутствие метаигровых размышлений и мотиваций в процессе игры и проч.

**In Character (IC)** – в персонаже, в роли, «по игре». Иногда приравнивается к **In Game**. Антоним **Out Of Character (OOC)**.

**In Game** – «по игре», внутриигровое. Все, что происходит **In Character**, одновременно является **In Game** (последнее употребляется реже, чем **In Character**). Антоним **Off Game**.

**Jeepform** – кабинетки экспериментального, подчас противоречивого характера. Разрабатывают их в основном группа мастеров Vi Åker jeep (Vi Åker jeep – the home of Jeepform, 2005-2007). Большинство игр этой формы задокументированы и доступны для проигрывания всеми желающими. Вид **freeform-игр**.<sup>9</sup>

**Larp Designer** – разработчик игры (мастер по сюжету, по моделям и др. мастера, подготавливающие игру до полигона). Русские ролевые игры обычно запускаются только один раз, поэтому редко случается, что пишет игру один человек, а проводят на полигоне другие, так что обе эти функции у нас называются просто мастером. Также может называться **Larpwriter**.

**Larpwriter** см. **Larp Designer**.

**Ludography** игрография: список игр, упомянутых в статье.

**Magic Circle** (букв. магический круг), в ролевом дискурсе чаще употребляется в выражении *Magic Circle of Game*: обозначает игровое пространство, формируемое людьми и существующее для них по своим, отличающимся от внешних, правилам. Идентично совокупной воображаемой реальности. Термин был введен Й. Хёйзингой в знаменитой книге «Homo ludens».

**Marshall** – мастер на полигоне, наблюдающий за соблюдением правил игроками.

**Meta-technique** (букв. метатехника) или **Drama-enhancing techniques** – чрезвычайно обширное и довольно запутанное понятие. Ядро значения сводится к тому, что это некоторые техники в игре, подразумевающие взаимодействие игроков, а не персонажей (отсюда приставка мета-). Примеры метатехник: **Black Box**, **Cut Scenes**, **Monologues** и др. Некоторые относят к метатехникам даже правила и мастерские инструменты управления игрой.

**Monologue** монолог: метатехника, в рамках которой игрок произносит вслух внутренний монолог (поток мыслей) своего персонажа. Окружающие игроки (но не персонажи) это слышат и могут использовать полученную информацию для более интересного построения сюжета.

В наших играх монолог был применен, к примеру, на сыгровке перед началом «Билета в Атлантиду».

<sup>9</sup>Необходимо отметить, что в разных источниках соотношение понятий freeform и jeepform бывает различным: иногда они смешиваются, разграничиваются по географическому признаку и проч. Подробнее о Jeepform можно прочитать в статье The Nuts and Bolts of Jeepform из скандинавской книги Playground Worlds: Creating and Evaluating Experiences of Role-Playing Games, опубликованной к конвенту «Солмукохта» в 2008 году. – *Прим. ред.*



**Mixing Desk of Larp** (букв. микшерный пульт ролевой игры) – метод описания ролевой игры по степени реализованности какого-либо показателя (к примеру, реальность\условность физического взаимодействия, уровень материального обеспечения антуража и т.п). Для каждого показателя берутся крайние точки, и между ними устанавливается шкала из 10 позиций. Количество таких показателей не ограничивается. Шкалы расположены вертикально (в отличие от аналогичной системы, разработанной украинскими ролевиками в 2005-2008 гг.), как на микшерном пульте звукорежиссера – отсюда и название. Разработана в 2012-м году в рамках Летней ролевой школы скандинавских ролевых играх.

**Narrativism** один из элементов **GNS**-модели, характеризуется конструированием сюжета посредством ролевой игры, постановкой и эскалацией внутриигровых вопросов и конфликтов, созданием событий с опорой на происходящее. Игрок соответствующей направленности называется **Narrativist** (не путать с Narrator!).

**Narrator** см. **Game Master**.

**Non-player Character (NPC)** – игротехник, игротехнический персонаж.

**Off-game** вне игры, «по жизни». Чаще используется **Out of Character (OOC)**.

**Organizer** (букв. организатор) – так обычно называется любой мастер игры: как те, кто готовит игру до полигона (пишет правила, сюжеты, работает с игроками), так и те, кто непосредственно работает с игроками и игрой на полигоне. Подробнее о типах мастеров см. **Game Master**.

**Out of character (OOC)** – вне персонажа. Попадает в категорию **Off-game**.

**Pay and Play** (букв. Плати и Играй) – концепция организации игры, при которой игрокам нужно только заплатить и явиться: никакой иной предварительной подготовки от них не требуется; все остальное обеспечивают и прорабатывают организаторы.

**Pervasive game** (букв. распространяющийся, проникающий) – от лат. pervadere – проходить сквозь – игра, нарушающая один (или более) из трех основных барьеров – временной (игра проходит в обозначенное время), пространственный (игра проходит в отделенном от повседневности месте) или социальный (в игре принимают участие только те, кто сознательно согласился играть). Как правило, в эту категорию попадают городские игры, где реальный город и его обитатели используются в качестве декораций. На западе самым популярным сеттингом для игр такого типа является «Мир Тьмы», у нас – к примеру, «Дозоры».<sup>10</sup>

**Playing to Lose** игра «на проигрыш»: весьма популярный в скандинавских ролевых играх стиль отыгрыша, когда игрок стремится к увеличению сюжетного драматизма тем, что позволяет своему персонажу проиграть (а возможно и погибнуть) в игровом сюжете. Чаще такой стиль применим в кооперационной игре и реже в соревновательной. Иногда подразумевает, что при игре нужно ярче отыгрывать недостатки персонажей – слабости, страхи, сомнения, дурной характер и т.п.

**Plot** сюжет. В скандинавских ролевых играх обозначает структуру игры, структуру взаимоотношений в игре, последовательность событий в игре.

**Pre-larp Workshop** см. **Workshop**

**Pre-written characters** персонажи, заранее прописанные мастерами игры.

**Referee** (букв. судья, рефери) – мастер на полигоне, отслеживающий соблюдение игроками правил. См. **Game Master**.

<sup>10</sup>Подробно pervasive games рассматриваются в одноименной книге Montola M., Stenros J. & Waern A. Pervasive Games. Theory and Design. – Morgan Kaufmann, 2009.

**Roleplaying Contract** (букв. ролевое соглашение): термин, означающий, что после начала игры нецелесообразно судить о персонаже по действиям игрока и о игроке по действиям персонажа. Концепция скорее идеальна и труднодостижима, но весьма важна для сообщества.

**Safewords** стоп-слова: сигналы для обеспечения психологической и физической безопасности игроков во время игры. См. **Cut, Brake, Check-in**. Весьма распространенная в скандинавских ролевых играх практика.

**Scenography** (букв. сценография) – антураж и пространственная организация полигона, игрового помещения; строяк. Все, что касается организации игрового пространства.

**Shadows** (букв. тени) – игротехнический прием, при котором за персонажем следует другой человек – его «тень», который как-то взаимодействует со своим «носителем»: олицетворяет голос совести или искушения, ангела-хранителя, вселившуюся сущность; отражает или усиливает эмоции и проч.

**Simulation of Sex** – правила по сексу: совокупность методов моделирования сексуального взаимодействия в игре

**Simulation of Violence** (букв. симуляция насилия) – совокупность методов моделирования агрессивного взаимодействия в игре, включающие правила по боёвке.

**Simulationism** – один из элементов **Threefold Model** и **GNS-Model**, характеризуется стремлением окунуться в игровую мир, моделируемые процессы и обстоятельства, установкой на соответствие игровых событий «логике мира».

**Slow Landing** (букв. медленная посадка, медленное приземление) – техника окончания игры, при которой игра не заканчивается внезапно, а игроки постепенно, поэтапно выводятся из игрового пространства и из персонажей.

**Slow take-off** (букв. медленный взлет, медленный запуск) – техника, при которой игра не начинается внезапно и сразу, а игроки вводятся в игру постепенно, исследуя разные аспекты игрового пространства.

**Soundtrack** (букв. саундтрек): по аналогии с кино – музыка, звуковое оформление, используемые во время игры или при перед игрой.

**Steering** (букв. рулить) – процесс воздействия игрока на поведение своего персонажа по неигровым причинам.

**Sudden end** (букв. внезапный конец) – техника резкого окончания игры по сигналу или команде.

**Third Person Principle** (букв. принцип третьего лица) – при разговоре о том, что произошло в игре, избегать слов «Я» и «Ты», а говорить о персонажах в третьем лице («Он», «Она»). Иногда правило, иногда негласная норма.

**Threefold Model, GDS-Model** (букв. Трехчастная модель) – система, разработанная в конце 1990-х годов для классификации игроков и их основного фокуса (стиля) игры. Состоит из трех основных направлений (**Creative Agenda**): **Gamism, Dramatism, Simulationism**.

**Time Jump** (букв. прыжок во времени) – «монтаж» игрового действия, нарушенная временная последовательность.

**Transparency** (букв. прозрачность) – термин, обозначающий объем информации, скрытой от игроков (низкая/высокая прозрачность).

**Warm up scene** (букв. разогревочная сцена) 1) сцена-сыгровка; 2) вводная сцена игры.

**Workshop** или **Pre-Larp Workshop** (букв. мастерская, предыгровая мастерская) – комплекс доигровых мероприятий (упражнений и тренингов) по сыгровке, проработке и отработке особенностей игры и т.п. Хотя подобные предыгровые мастерские порой разительно отличаются друг от друга как структурой, так и продолжительностью – можно выделить следующие структурные компоненты:

- 1) Информация об игре
- 2) Сплочение группы
- 3) Создание персонажей и/или игровых команд
- 4) Безопасность: отработка стоп-слов
- 5) Отработка правил и метатехник, встречающихся в игре
- 6) Развитие персонажей или групп. На данный момент активно используется во всех скандинавских странах.

## Литература

- Вockman P. Dictionary // As Larp Grows Up. – Frederiksberg: Projektgruppen KP03, 2003.
- Coleman D. The Carrot, the Stick and the Box // The larper magazine 1, vol 2, 2001.
- Fatland E. Incentives as tools of larp dramaturgy // Dissecting Larp. – Oslo, 2005.
- Fatland E. Interaction codes // Role, Play, Art. – Stockholm: Föreningen Knutpunkt, 2006.
- Fedoseev A., Trubetskaya D. Life After Death // Crossing Physical Borders, 2013.
- Berner A., Holm K., Mikkelsen J., Munthe-Kaas P., Nylev F., Petersen R. Капо. – Copenhagen. Performance: Larp, 2011.
- Kim J. The Origin of the Three Way Model. – Nordic Larp Wiki, 2013. – <http://nordiclarp.org/wiki/>
- Pohjola M. Larpers do it ekstatikoi // panclou #5, 2001, and The Larper #2, 2002.
- Stenros, J. Genre & style. Lecture at Knutpunkt02 – Stockholm, 2002.
- Vi Åker jeep – the home of Jeepform. – 2005-2007. – <http://jeepen.org/>
- Wrigstad T. The Nuts and Bolts of Jeepform // Montola M & Stenros J (eds) Playground Worlds. Creating and Evaluating Experiences of Role-Playing Games. – Ropecon, 2008.



# Русско-английский словарь ролевых терминов

Ольга Воробьева (Воробейка), Санкт-Петербург

*Данный словарь предназначен для русскоязычных ролевиков, желающих общаться с западными коллегами. Приведена основная ролевая русскоязычная лексика с вариантами англоязычных соответствий и особенностями их употребления, поскольку реалии ролевых сообществ совпадают не полностью, и термины часто не имеют однозначных эквивалентов. Словарь пригодится при написании статей на английском языке, подготовке докладов для иностранных конвентов и просто для общения.*

Сокращения:

- *adj* – adjective, прилагательное;
- *adv* – adverb, наречие;
- *interj* – interjection, междометие;
- *n* – noun, существительное;
- *pl* – pluralia tantum, только во множественном числе;
- *v* – verb, глагол.

**Аренда полигона** site rental.

**АХЧ (мастер)** production manager, logistics manager, logistic organizer.

**Антураж** общеупотребительного однозначного термина, обозначающего совокупность личных вещей и предметов быта персонажа, по-видимому, нет. В зависимости от контекста можно переводить как props (n, pl), set dressing (n) что будет означать антураж в совокупности со строяком (букв. декорации), как garb (n) – слэнговое слово, обозначающее «прикид» в сочетании с личными вещами персонажа (доспехи, оружие, аксессуары) или как gear (n, амер.) kit (n, брит.) outfit (n) – личные вещи персонажа.

**Аусвайс** character sheet.

**Боевка** combat (n) (любое боевое взаимодействие); правила по боевке – combat rules. Бывает с использованием физических действий (напр. на мечах или айрсофте) – live combat, и условная (на бросок кубика, камень-ножницы-бумага и проч.) – representational mechanics. Ролевая игра с упором на боевку называется boffer larp.

**Взнос** participation fee. Лучше всякий раз уточнять, что в него входит (так, может входить проживание – accomodation, питание – catering, доезд – travel expenses).

**Вролинг (вхождение в роль)** immersion (n), to immerse (v), редко in-roling.

«**Выигрывать»** ролевую игру to «win» (v). Такой игрок называется *gamist* (n), от *gamism* – направление ролевых игр, ставящее во главу угла соревновательную составляющую. Также здесь могут понадобиться слова: *munchkin*, *power-player* (игрок, эксплуатирующий правила с целью «выиграть ролевую игру»); *loopholing* (поиск «дырок в правилах»), *metagaming* (надыгровое мышление), *rulelawyering* (рулежка за правила).<sup>1</sup>

**Выпадать из игры** to drop (v) out of character, dropping (n) out of character. Если выпадений много, ни в коем случае не ставьте слово *dropping* во множественное число!

**Движок игры** *game engine* (в значении «основной механизм, на который работают остальные правила и модели»).

**Деролинг (выход из игры)** *de-roling* (n), редко to *de-role* (v) – выход из персонажа после окончания игры. После деролинга у них начинается организованный процесс психологического выхода из игры, называемый *debrief*. Если назвать этим словом наш выход из игры – необходимо уточнить, что это *informal debrief* (например, посиделки вокруг костра ночью после игры, обсуждения игры и игровых событий в интернете, написание отчета и проч.), поскольку *formal debrief* проводится мастерами на полигоне сразу после игры и представляет собой некоторое подобие психологического тренинга по эмоциональной разгрузке.

**Доспехи** *armory* (n).

**Заявляться (на игру)** to sign up (v), to register (v).

**Игра** 1. *game* (n) в значении «соревновательная система, имеющая критерии выигрыша»,  
2. *play* (n) в значении «процесс игры как не-повседневности, непродуктивной деятельности».  
См. далее «Ролевая игра»

**Играть (в ролевые игры живого действия)** to *larp* (v). Играть (персонажа) – to *play* (v) a character.  
Играть (в конкретную игру в значении «участвовать в игре») – to *participate in a larp*.

**Игровой мир** 1. *game world* в значении «сконструированная социальная реальность, в которой взаимодействуют персонажи»,  
2. *diegesis* в значении «игровой мир, воспринимаемый персонажем, в голове отдельно взятого игрока». Понятия были разведены М. Монтолой (напр. *Montola 2008*), однако в обычном ролевом словоупотреблении часто смешиваются. Слово *setting* в этом значении почти не употребляется.

**Игрок** 1. в широком значении см. «ролевик»,  
2. при описании игроков конкретной игры, помимо слова *player* (n), можно употреблять *participant* (n).

**Игротехник** *NPC* (*non-player character*) (n). Также в некоторых контекстах вам может встретиться слово *factor* (*react+actor*) в значении «игротехник, активно взаимодействующий по игре с игроками», однако первый вариант гораздо более употребителен. Встречается также *supporting cast*.

**Кабинетка (кабинетная ролевая игра)** *chamber larp*. Как правило, в западной практике под этим подразумеваются короткие (1-2 часа) игры без предварительной подготовки, с ознакомлением с персонажами и правилами непосредственно перед игрой в рамках специальных мероприятий (*workshops*).

**Катарсис, «приход»** особая категория подобных переживаний в западной практике не выделяется. Можно использовать буквальный перевод *catharsis* (n), однако необходимо уточнять, что этим словом у нас называется сильное переживание любой направленности, не только негативной (поскольку в отрыве от русской ролевой терминологии «катарсис» относится в первую очередь к переживанию трагедии).

<sup>1</sup>Помимо геймизма выделяют ещё два подхода: *narrativism* (сюжет важнее всего) и *simulationism* (репрезентация окружающей среды и игрового мира важнее всего). Иногда к этой трехчастной схеме добавляют еще *immersionism* (погружение в персонажа как центральная идея ролевой игры). От этих абстрактных существительных соответственно образуются названия типов игроков. Тип подхода к ролевой игре называется *creative agenda*.

**Квента (загруз, вводная)** background (n).

**Кросспол** crossgender roleplaying.

**Лес (как место проведения полигонки)** wild public land. После этого можно уточнять, лес это, поляна или берег реки. Большинство полигонов на западе частные, поэтому ключевым моментом здесь является именно public. Если это частный лесной полигон типа «Extreme play» под Москвой – то wild private land.

**Мастер** в русском словоупотреблении понятие «мастер» включает в себя следующие функции (в западной практике они часто распределены по разным людям, которые по-разному называются):

1. larp designer – общее название мастеров, готовящих игру до полигона.
2. larp writer, content designer – мастер-сюжетник (иногда приравнивается к предыдущему).
3. designer of rules/game mechanics – мастер по моделям.
4. set designer – мастер по антуражу.
5. art director – мастер по антуражу, который продумывает всю визуальную эстетику игры.
6. game master (GM), runtime facilitator – мастер, находящийся на полигоне и наблюдающий за игрой.
7. marshal, referee – мастер, отслеживающий выполнение правил (например, по боевке).
8. organizer – любой человек, участвующий в проведении игры непосредственно на полигоне (то есть в общем случае все те, кто имеет право тусить на мастерке: game masters, marshals, referees, NPCs, staff, etc).

Поэтому при описании нашего процесса подготовки ролевой игры, в котором пишут игру те же люди, что и проводят ее потом на полигоне, необходимо указывать, что они совмещают в себе эти функции.

**Мастерские рельсы** railroading (n), to railroad (v).

**Мертвятник** Land of Death. Отдельного феномена такого рода на западе нет, поэтому необходимо объяснить в двух словах, что это такое, а в письменных текстах отослать к (Trubetskaya, Fedoseev 2013) и к (Vorobyeva 2014), там подробно рассказано, что такое мертвятник и как он устроен.

**Моделировать (что)** to represent (v) smth, to simulate (v) smth.

**Модель** очень широкое русское понятие. Чаще всего переводится как game mechanics (n), однако если речь идет о моделировании каких-то процессов (от экономики до секса), то стоит употреблять слово simulation (n) of smth.

**Неигровой** out-of-character (adj) (тж. распространена аббревиатура ООС, часто оставляемая без расшифровки), out-of-game (adj).

**Оружие** weapon (n). Говоря о холодном оружии, необходимо уточнять, что речь идет о textolite swords, потому что на западе по умолчанию используется то, что у нас называется мягким или ларп-оружием (поанглийски это foam swords или чаще boffer swords). Также бывают bows (луки), arrows and spears with foam heads (стрелы и копыя с гуманизаторами из пенки). Варианты огнестрельного оружия (firearms): airsoft, strikeball weapon (6mm ammunition – калибра 6 мм), Nerfs, laser-tag guns.

**Откат** retcon (n), retconning (n), to retcon (v) – аббревиатура от retroactive continuity, ставшая самостоятельной и потерявшая связь с полной формой.

**Отходняк** (в значении «чувство подавленности после ролевой игры») post-larp depression.

**Отчет** report (n).

**Отыгрывать (персонажа)** to act out (v) a character, to portray (v).

**Отыгрыш** performance (n), acting out (n).

**Парад** малораспространенное в западной практике явление (поскольку совместные предыгровые мероприятия обычно гораздо обширнее представления команд и напоминания основных правил). В принципе можно использовать слово *parade* (n) с объяснениями, а в письменном тексте со ссылкой на (Vorobyeva 2014).

«**Переезд**», тж. гл. «**переехаться**» в значении «слишком сильно переживать из-за внутриигровых событий по жизни»: *bleed out* (n), *to bleed out* (v) – буквально «внешнее кровотечение»: перенос внутриигровых ощущений, отношений, переживаний на пожизненный уровень.

**Переживание** *experience* (n) (это не только «опыт»). «Переживать» в значении «чувствовать» – *to experience* (v).

**Персонаж** *character* (n); изредка *role* (n) (хотя это скорее переводится как «роль», в т.ч. напр. в значении функции конкретного мастера в мастерской группе).

**Погружение (в персонажа, в игру)** *immersion* (n), *to immerse* (v): как в значении процесса, так и результата.

«**По игре**» (to be) *in-character* (IC) (adv), реже (to be) *in-game* (adv) (в значении «событие/действие, происходящее в игровом мире для персонажей»).

«**По жизни**» 1. (to be) *out-of-character* (ООС) (adv), (to be) *out-of-game* (adv) (в значении «событие/действие, происходящее в метаигровом пространстве для игроков»).

2. В случае употребления этого выражения в процессе игры для остановки игровых действий (типа «мне уже по жизни плохо!») оно оказывается эквивалентным западному стоп-слову (*safeword*), которым либо снижается интенсивность игрового воздействия (*brake* (interj)), либо игра полностью приостанавливается (*cut* (interj)).

3. В значении «по жизни» как «в повседневности» – *in daily life, in everyday life, in real life*.

**Полигон** *playground* (n) (в основном в контексте «игровая зона»), *site* (n) (чаще в контексте «место проведения игры»).

**Полигонка (полигонная ролевая игра)** *field larp*. Важно, что не во всех сообществах есть привычные нам выезды на игру в лес с палатками (к примеру, в Скандинавии или в Америке игры так или иначе проходят в зданиях, а выезды с шатрами бывают в Германии и Англии), так что, употребляя это выражение, стоит описать, что вы под ним подразумеваете.

**Правила** *rules* (n, pl). При необходимости уточнения русское выражение «правила по... (боевке, экономике и т.д.)» переводится конструкцией типа «определение–существительное» (напр. *combat rules* – правила по боевке).

**Прикид** 1. *costume* (n): это слово обозначает сценический костюм, в том числе ролевой (при этом «деловой костюм» – ни в коем случае не *costume, a suit*),

2. *garb* (n): слэнговое слово, которое обычно переводят как «прикид», подразумевает как одежду, так и вещи персонажа (см. «антураж»).

**Проводить игру** *to hold a larp* (v), *to run a larp* (v).

**Региональщик** *game master*, а дальше уточнить, что он следит за конкретной группой игроков (*supervises a certain group of players*). Оказионально может называться *plot organizer, faction organizer* и даже *storyteller*.

**Ролевая игра** 1. *role-playing game* (RPG), если речь идет о совокупности всех типов ролевых игр,

2. *larp* (n), *LARP* (*live action role-playing game*), если речь идет о ролевой игре живого действия,

3. *scenario* (n) в значении «ролевая игра как сюжет, последовательность событий»,

4. *larp event* в значении «любая ролевая игра живого действия вне зависимости от ее размера и длительности – от кабинетки на конвенте до полигонки».



**Ролевик** 1. role-player (n), если речь идет об играющих в любые типы ролевых игр (на западе в первую очередь это слово обозначает настольщиков),  
2. larper (n) – если речь идет о ролевых играх живого действия.

**Ролевое сообщество** larp community. Не путать с society: это либо «общество» в значении «социум», либо часть названия организации (условно, «Общество любителей эльфийских песен» при переводе будет иметь слово Society в своем названии).

**Рулежка за правила** rules lawyering, rules disputes.

**Сериальная игра** larp campaign (игра со сквозным сюжетом, состоящая из нескольких серий). Одна игра сериала называется chapter. Антонимом сериалу является one-shot game, stand-alone larp.

**Словеска (настолка)** tabletop RPG, pen'n'paper RPG – в значении «словесная или настольная ролевая игра, чаще всего проводимая на основе опубликованной книги правил – rulebook, handbook».

**Смерть персонажа** permanent character death (именно в таком порядке, это термин). Важно, что в западных ролевых играх персонажи часто умирают не совсем или их смерть зависит от желания игрока, а не от правил, так что необратимость игровых смертей в нашем сообществе необходимо оговаривать сразу.

**Сотворчество** co-creation (n).

**Строяк** 1. crafting (n) в значении «процесс постройки декораций»,  
2. в значении «декорации для игры» – props (n, pl), set dressing (n).

**Сыгровка** в значении «короткая игра, предваряющая полигонку, для «примерки» персонажей, моделей и игрового мира» в западной практике в основном отсутствует. Если упор сделан на тренировку чего-либо (ознакомление с моделью, тренировка боевки или других навыков), а не на ролевую составляющую, это можно назвать словом workshop (n). Для ознакомления с нашим феноменом сыгровки я ввела термин pre-larp playing в статье (Vorobyeva 2014). Также возможно слово prequel (n).

**Сюжет** plot (n), story (n).

**Сюжетник** larp writer, content designer.

**ТТХ** abilities, skills.

**Хит** hit point (n) либо health point (n), HP.

**Цивильное (повседневная одежда)** casual clothing, everyday clothing.

**Чип** certificate (n). Также относится к метаигровым бумагам.

**Чиповка** approval (n), check-in (n); to approve (v), to check-in (v). Реалия характерна скорее британским ролевым играм, поэтому при описании стоит пояснить, о чем речь. Также можно сослаться на (Vorobyeva 2014), где подробно объяснено по-английски, что такое чиповка и зачем она нужна.

**Чит, читер, читерить** cheat (n), cheater (n), to cheat (v).

## Литература

- Fedoseev A., Trubetskaya D. Life after Death: The Importance of Being Dead in Russian Larps // Crossing physical borders. Knutpunkt book, 2013.
- Montola M. The Invisible Rules of Role-Playing. The Social Framework of Role-Playing Process // International Journal of Role-Playing, 2008.
- Vorobyeva O. Entering and Leaving the “Magic Circle” as Symbolic Acts: the Case of Russian Field Larps // The Wyrd Con Companion Book 2014.



# Нордический подход



# Стимулы как инструменты драматургии ролевой игры

Эйрик Фатланд (Eirik Fatland), Норвегия

*Данная статья<sup>1</sup> посвящена драматургии, разработке и структурированию ролевых игр. В ней представлен обзор и анализ «стимулов» (методов, применяемых мастерами ролевых игр для того, чтобы во время игры инициировать определенные взаимодействия между игроками): конфликтов, загадок, судеб, и т.д. – и того, как эти стимулы можно структурировать во взаимосвязанные «сети».*

## Введение

Драматургия как аспект теории ролевых игр находится в странной ситуации: будучи наиболее популярным, этот вопрос («Как я делаю игры?») является наименее разработанным. В данной статье сделана попытка несколько исправить положение: представлен обзор и анализ «того, что мы уже знаем». Сама по себе статья может послужить «экспресс-курсом», знакомящим начинающего мастера с некоторыми доступными методами. Впрочем, стоит отметить, что рекомендаций по правильному использованию этих методов здесь дается немного. Я также надеюсь, что и теоретики, и даже самые опытные мастера найдут здесь что-нибудь полезное, поскольку методы, характерные для одной традиции ролевых игр, могут быть совершенно неизвестны в другой, и наоборот.

Большая часть этих методов проверена временем и практикой: мастера используют их на всех пяти континентах уже в течение нескольких лет. Тем не менее, их редко описывали в подробностях.

Лучшее из доступного на сегодняшний день материала – несколько статей и колонок в тематических журналах о ролевых играх. К сожалению, объем этих материалы зачастую невелик, написаны они на местном ролевом профессиональном жаргоне и подразумевают, что читатели знакомы с той традицией, в рамках которой пишет автор. Такой до крайности местечковый стиль изложения делает международное обсуждение драматургии ролевых игр довольно сложным. Моей целью в данной статье является описание, анализ и структурирование этих драматургических методов в стройную систему, дающую возможность в дальнейшем вести дискуссию.

При написании статьи я опирался на несколько источников: личный игровой опыт; обсуждения вживую и в интернете; уже имеющиеся статьи на веб-сайтах и в специализированных журналах – на большинство из них трудно дать ссылку. Отправной точкой дискуссий, приведших к созданию данного текста, была классическая статья Эрленда Эйдсема (Erlend Eidsem) «Plotteori» («Теория сюжета»), опубликованная в журнале «Guru» («Гуру») в 1994г.; к сожалению, с тех пор ценной информации было записано очень мало. В первом разделе моей статьи представлен обзор драматургии ролевых игр и ее проблем; драматургия освещается с точки зрения актуальных концепций скандинавской теории игр. Второй, больший раздел, рассматривает одну из групп драматургических методов, а именно стимулы.

<sup>1</sup>Статья взята из сборника «Dissecting larp» («Анатомия игры»), выпущенного к конвенту «Кнутпункт-2005» (оригинал: Fatland, Eirik. Incentives as tools of larp dramaturgy. In «Dissecting larp», edited by Peter Bokman and Ragnhild Hutchison, Oslo, Knutepunkt 2005). – *Прим. ред.*

## Заметки о драматургии ролевых игр

Одна моя подруга, мастер ролевых игр, так описала свой ночной кошмар, повторявшийся перед крупной игрой: «Все игроки на месте, они полны энтузиазма, сделали себе прекрасные костюмы, готовились не один месяц. Но у них нет ни малейшего представления о том, как взаимодействовать друг с другом; они обмениваются жестами и улыбками, пытаются общаться, но не находят слов, ни одной осмысленной фразы для начала разговора. Игроки нас ни в чем не обвиняют, но это наша вина: у них нет ни персонажей, ни сюжетов; они не могут взаимодействовать друг с другом».

Этот сон иллюстрирует один из непреложных законов скандинавских ролевых играх живого действия: мастер должен позаботиться о том, чтобы игрокам на игре «было чем заняться»; без вклада со стороны мастера проект рискует стать непригодным для игры, слишком предсказуемым и/или скучным. Можно представить себе игру, где сюжетник не выполнил свою задачу: персонажи интересны, но между ними не установлено никаких отношений; нет причин оставаться в каком-то определенном месте; нет причин контактировать друг с другом. Игра начинается: все игроки находятся в одном помещении и немедленно задаются вопросами: «Почему я остаюсь здесь, с этими незнакомцами? Разве нет другого места, где моему персонажу хотелось бы или надо было бы находиться?» Если персонажи расходятся, ролевая игра прекращается; если они остаются, взаимодействие выходит натужным, искусственным и вымученным. Насколько мне известно, таких игр никто не устраивал.<sup>2</sup>

Для любой игры прописывают, как минимум, отношения между персонажами и начальную ситуацию, которая сводит персонажей вместе. То есть, задача мастера игры дать персонажам причины начать взаимодействие и продолжить его. Мастер выполняет эту задачу в соответствии со своим творческим видением. Просто найти предлоги для взаимодействия, как правило, недостаточно; причины этого взаимодействия образуют цельную творческую разработку, являющуюся основой не только для импровизации, но и для художественного наполнения. Я использую термин «драматургия»<sup>3</sup>, определяемый как «внутренняя и внешняя структура ролевой игры в том виде, как ее создал мастер»<sup>4</sup>, чтобы описать этот аспект создания ролевых игр. Драматургия включает в себя несколько составляющих:

- Определение исходной ситуации, начальной точки игры и того, что произошло до нее, сведя или связав персонажей вместе – например, устройство общества, историческая ретроспектива, набор социальных ритуалов. (Более подробно по этому вопросу см. Wingard 2001, Fatland 2005, Hansen 2003).
- Установление отношений между персонажами путем организации их в семьи и фракции, создание дружеских связей, установление иерархий и сетей, определение отношений между отдельными персонажами и построение предположений о том, как одни персонажи будут относиться к другим, встреченным в ходе игры. (см. Gade 2003, Graslund 2001).
- Управление ходом игрового процесса в режиме реального времени: например, с помощью «точек соприкосновения» и «регуляторов»; путем ввода персонажей, необходимых в конкретной ситуации, постановки театрализованных эпизодов и управления потоком информации (см. Freitag 2002, Young 2004).

И, наконец, предмет рассмотрения данной статьи:

<sup>2</sup>Это был бы очень ценный эксперимент, если бы кто-нибудь провел несколько именно таких игр, чтобы проверить гипотезу.

<sup>3</sup>Я использую английское слово «dramaturgy» («драматургия») в качестве перевода норвежского термина «dramaturgi». Согласно источнику Gronemeyer, 1996, «dramaturgi» – это «внутренняя и внешняя структура игрового процесса». См. пример использования термина «dramaturgi» в контексте ролевых игр в источнике Hetland, 1997. Английский термин «драматургия» («dramaturgy») может использоваться в этом смысле и может иметь значение столь широкое, как «искусство создания театральной драмы»; но чаще он относится конкретно к процессу адаптации текста для сцены.

<sup>4</sup>Говоря в данном тексте о «мастере игры», я имею в виду «образование, имеющую решающую власть в вопросах предварительной работы по созданию игрового мира и фабулы ролевой игры». Вовсе не обязательно, чтобы мастером игры был один человек. На деле, чаще всего это целая команда. Таким образованием может быть даже метод, согласно которому игроки демократически договариваются по всем упомянутым вопросам. Но для простоты картины представим себе, что мастер игры – это отдельная личность; в случаях, когда я ссылаюсь на конкретных людей, например, говоря об «опытных мастерах ролевых игр», я имею в виду человека, выполняющего функцию создающего игру образования.

- Обеспечение стимулов, которые побуждают игроков в их импровизациях следовать определенными путями, отыгрывать особые сцены, задаваться конкретными вопросами, и т.д. «База текстов» (или «текстовая база») – это ролевой аналог театрального «сценария», сумма всей информации, предоставляемой игрокам до игры, включая описания персонажей, общностей, мира, и т.д. (Fatland 2000). В «базу текстов» входят даже устные «прогулки» и драматические упражнения. За исключением управления игровым процессом в реальном времени, мастер игры обычно использует вышеупомянутые драматические инструменты в рамках текстовой базы.

## Туман ролевой игры

В отличие от текстов в линейных средах (театр, роман, фильм), ролевая игра, как правило, непредсказуема. Некоторые игры планируются «с открытым финалом» или «направляются игроками» – т.е. являются намеренно непредсказуемыми; другие рискуют тем, что тщательно выстроенные планы мастера полностью рухнут в ходе игрового процесса. Бёкман утверждает, что

невозможно управлять ходом игры в том случае, если структура сюжета от игроков скрыта; действие, кажущееся мастеру единственным логичным шагом, не обязательно будет таковым для игроков. [...] Для каждой задачи есть бесконечное множество решений, и как мастер вы можете быть уверены: игроки подумают о таких решениях, которые вам и в голову не приходили. (Böckman 2003)

Я называю непредсказуемость, о которой здесь говорится, «туманом ролевой игры». Факт его существования могут подтвердить многие мастера и игроки.

Маркус Монтола, применивший метафору хаотического поведения к ролевым играм (см. Montola, 2004)<sup>5</sup>, дополнительно проливает свет на «туман ролевой игры». Хаотические системы не беспорядочны, т.е. не являются «чистым хаосом», а становятся непредсказуемы благодаря свойствам нелинейности, рекурсивности и динамизма. Монтола приводит убедительные доказательства того, что ролевую игру можно описать как хаотическую систему, и рекомендует мастерам ролевых игр рассматривать свою работу не как написание сценария, а как создание точек притяжения. Точка притяжения – это «динамический образец поведения, которому хаотическая система пытается следовать». Можно считать точки притяжения тропинками или дорогами, ведущими через туман ролевой игры, по которым игроки могут пытаться идти, но с которых могут также и свернуть, добровольно или по принуждению. Монтола приводит в пример гоночную машину, которая пытается оставаться на трассе до тех пор, пока не сбивается с курса слишком сильно и не находит новый путь, ведущий в лес. Сетка стимулов, включающая выборы нового Папы Римского, может быть ключевой – точка притяжения действует – для персонажей-кардиналов до тех пор, пока персонажи-вестготы не решат внезапно атаковать Рим, и тогда кардиналы перемещаются к новой точке притяжения «защищать Ватикан».<sup>6</sup>

Интегративные приемы усиливают точки притяжения, упорядочивая игру, и, таким образом, делая ее более предсказуемой; диссипативные же – подталкивают игру в сторону хаоса и непредсказуемости. Интегративные и диссипативные приемы могут быть использованы как мастерами, так и игроками. Для мастеров выдача четких инструкций о целях игрового процесса («Изберите нового Папу!») – это интегративный прием; игнорирование таких указаний со стороны игрока («Собратья-кардиналы, довольно междуособных раздоров – давайте напьемся!») – прием диссипативный. Туман ролевой игры редет при использовании интегративных приемов и сгущается, когда в ход идут приемы диссипативные. Хаотическая модель представляет собой полезный инструмент для анализа драматургии ролевых игр не только на уровне теории, но и на практике, при разработке игры. Эта модель заставляет подумать о том, какие части игры мы можем предсказать, а какие нет, и какое непосредственное влияние драматургия окажет на игру – в противовес тому, как красиво это выглядит на бумаге. Сравнение концепции «точки притяжения» с концепцией «сюжета» или «сетки стимулов» помогает заметить разницу между тем, что видит мастер, и

<sup>5</sup>Перевод данной статьи можно найти на сайте журнала «Орк-клуб»: М. Монтола, «Хаотическая ролевая игра»; <http://orkclub.ru/biblioteka/bibri/bibriteoria/529-khaoticheskaja-roleva-igra.html> – Прим. ред.

<sup>6</sup>Я знаю, что со времен вестготов до появления системы кардиналов прошло несколько столетий. Вымышленные мастера воображаемой ролевой игры об этом не знают.

тем, чему следуют игроки. В то время как Бёкман, Монтола и другие авторы (включая Хансена (Hansen 2003) и Хенриксена (Henriksen 2004)) утверждают, что ролевые игры по большей части непредсказуемы, я не верю, что это абсолютно верно во всех случаях. Постулат Бёкмана имеет отношение только к тем играм, где «структура сюжета скрыта от игроков» – но этого обычно не бывает на играх в духе Dogma (Манифест «Догма»), играх с применением «судеб» и рекомендаций.

Имплицитное свойство хаотической модели таково, что, если точки притяжения сделаны достаточно мощными, игра становится предсказуемой. Монтола также упоминает «сверхинтегративные приемы» (такие, как игра с применением «судеб»), которые лишают игру некоторых характеристик хаотической системы; в результате встает вопрос, а относятся ли такие приемы к ролевым играм.<sup>7</sup> Хорошо это или плохо, и можно ли раздвинуть имеющиеся границы, чтобы вместить и такие приемы – вопрос остается открытым.

## Предсказания, запланированные возможности и фабула

Вторым фактором, помимо использования приемов значительной степени интегративности, является способность опытных мастеров предсказывать поведение игроков в играх, по остальным параметрам хаотических. В доказательство этого утверждения можно с легкостью привести много непроверенных данных, а вот фактических подтверждений мало. Тем не менее, давайте рассмотрим в общих чертах все исполняющиеся прогнозы: если происходит убийство и есть персонаж-детектив, можно с достаточной уверенностью предположить, что персонаж возьмется вести расследование.

В начале игры возможным кажется все, что угодно: персонажи могут подняться до божественного уровня, совершить массовое самоубийство или всю игру сидеть и медитировать. Однако есть вещи, которые произойдут с большей вероятностью, чем другие, так как игроки импровизируют в рамках личностей своих персонажей (а представления о личности основаны на понимании игроком того мира, в котором персонаж существует) и в соответствии с правилами и оговоренными условиями игры. Нормальная семья на игре в сеттинге современного реализма вряд ли достигнет божественного просветления, а группа бизнесменов не будет часами медитировать во время важных торговых переговоров.

Точные прогнозы – такие, как «г-н Му пойдет в туалет в 14:00» – обычно не сбываются, а вот прогнозы более общего характера – например, «г-н Му в какой-то момент игры пойдет в туалет и увидит там рисунок на стене» – как правило, верны. Точное прогнозирование развития событий в процессе игры является, вероятно, вопросом ролевого опыта, а также понимания того, что можно предсказывать с уверенностью, а что нет. Опытный мастер с легкостью может предвидеть, что разрешение сорока процентам игроков играть вестготов, охочих до грабежа, обязательно помешает действиям тех шестидесяти процентов, которые играют кардиналов на встрече в Ватикане.

Разные игроки обычно интерпретируют и играют одного и того же персонажа совершенно по-разному, но социальная роль персонажа от замены игрока практически не меняется: можно быть уверенным, что персонаж-судья будет судить дела, но он может делать это множеством способов. Для мастера довольно обоснованно предположить, что сочетание раскрытых преступлений с персонажами судьи, прокурора и адвоката приведет к судебному разбирательству, но вот об исходе такого разбирательства судить сложно. Опытный мастер не будет прогнозировать результатов суда, а вместо этого сосредоточится на возможностях, которые оно открывает: спланирует игровую тюрьму и подумает о том, как повлияет на ход игры вердикт «невиновен».

Другими словами, основным в работе мастера является предсказание последствий собственных решений. Это подводит нас к «запланированным возможностям», т.е. возможностям и вероятностям, заложенным мастером для создания специальных «точек притяжения» и событий во время игры. Будучи спланированными заранее, эти возможности существуют до начала игры. Импровизация со стороны игроков может привести к непредвиденным событиям; одни возможности осуществляются, а другие нет. Такие запланированные возможности могут включать ситуации выбора для персонажей, конфликты с неясным

<sup>7</sup> «На шкале, крайними точками которой являются диссипативность и интегративность; приемы, нарушающие запреты (аннулирование действий игроков, игра с применением судеб, переписывание внутриигровой истории), могут рассматриваться как сверхинтегративные. Они объединяют игру в единое целое, но, убирая взаимодействие, динамизм или рекурсивность, эти приемы также *значительно изменяют саму суть ролевой игры*» (Montola 2004). Выделено мной.



исходом, загадки, решение которых не обязательно будет найдено, а также варианты развития сюжета, кажущиеся очевидными для мастера, но не для игрока. Совокупность запланированных возможностей, заложенных мастером в игру, я называю «фабулой».

Термин «фабула» помогает прояснить, что именно делают мастера игр. Они совершенно точно не продумывают заранее мысли и действия персонажей (как сделал бы режиссер фильма или писатель) – пока идет игра, персонажи принадлежат игрокам. Мастера создают не саму ролевую игру, а ее фабулу. Драматизм ситуаций на ролевой игре частично является результатом импровизации игроков и их взаимодействия с фабулой.

Термин «фабула» происходит из теории театрального искусства, где он описывает историю, лежащую в основе пьесы – а события самого спектакля именуется «сюжетом». Это пара ключевых взаимосвязанных понятий, подобная паре «история»–«дискурс» в теории повествования (нарратологии). Понятие «фабула» применительно к ролевым играм меняет свое значение, поскольку нельзя сказать, что в основе игры лежит только одна история (об этом см. следующий раздел).<sup>8</sup>

### Нехватка объективной перспективы

За ролевой игрой живого действия нельзя наблюдать, в нее можно только играть. Пассивное наблюдение – это неучастие, а неучастие не имеет ничего общего с ролевой игрой. Наблюдающий за игрой увидит бездарных актеров-любителей, занятых, по большей части, чем-то скучным и однообразным. В эпоху, насыщенную средствами массовой информации, когда фильмы, бюджет которых превышает ВВП средней страны третьего мира, можно с легкостью посмотреть, не выходя из собственной гостиной, – очевидно, что люди играют в ролевые игры не для того, чтобы посмотреть, как актеры-любители изображают нечто тоскливое. Опыт ролевой игры можно получить, только участвуя в ней. Таким образом, анализировать ролевую игру как совокупность внешне заметных событий не имеет особого смысла. Игровой опыт приобретается с позиции отдельного игрока: даже не с позиции «массы игроков» во множественном числе, а именно множества отдельных игроков, каждый из которых извлекает из одной на всех игры свой уникальный опыт. Маркус Монтола говорит (и я с ним в этом согласен), что даже «диегезис» – мир, являющийся реальным для персонажей игры – не существует в объективном смысле; но при этом каждый игрок интерпретирует события ролевой игры как субъективный диегезис (Montola 2003). Субъективные диегезисы отличаются друг от друга, но игроки стараются поддерживать иллюзию того, что их персонажи взаимодействуют в одном и том же мире. Я использую термин «преддиегезис» для того единственного цельного диегезиса, который мастера игры создают до ее начала (обычно этот диегезис отображен в базе текстов). Также я применяю термин «диегетическая ситуация» для диегетических истин, которые, на взгляд игроков, они транслируют другим игрокам через свой отыгрыш в процессе ролевой игры. В ролевой ситуации (в реальном мире – «видимое взаимодействие или не-взаимодействие между игроками» (Jonsson 2001)) один игрок прикасается к другому серой резиновой палкой, в то время как в диегетической ситуации один персонаж убивает второго мечом. Будучи целиком и полностью предметом индивидуальной интерпретации, диегетическая ситуация является удобной иллюзией, а не «объективной» истиной.

Говоря все это, я имею в виду, что теории нарратологии, драматологии и кинематографа с трудом применимы для изучения драматургии ролевых игр. Даже базовые термины, такие как «история» и «дискурс», меняют свое значение, когда «история» не может существовать до «дискурса», а дискурс доступен для наблюдения только тем, кто принимает в нем участие, и непосредственно во время участия.

«История» остается проблемным термином при обсуждении теории ролевых игр. Идея о том, что ролевые игры могут и должны «рассказывать истории», имеет как яростных критиков (см. Pohjola 2000 и Pettersson 2004), так и не менее горячих сторонников (см. Westlund 2004 и Rognli 2004). Одной из причин спора являются разногласия его участников по поводу того, что такое история и как именно можно рассказывать истории с помощью ролевой игры.

В данной статье я использую слово «история» в значении «цепь событий, где вся цепь, выстроенная последовательно, значит больше, чем ее отдельные компоненты». Убийство, его раскрытие и наказание за преступление значат больше, если происходят все три события, и если они делают это в указанной

<sup>8</sup>По случайному совпадению, «Фабула» – это еще и название книги, создающей мир из самой себя в одноименной ролевой игре Томаса Моркрида (Morgrid 1999), что является отличной метафорой, отражающей природу фабулы ролевой игры.

последовательности. Согласно такому определению, историю можно «рассказать» с помощью ролевой игры, если мастер направляет события и выстраивает их последовательность с помощью стимулов – таких, как судьбы<sup>9</sup>, рекомендации или простые линейные сетки загадок и квестов. Игроки могут «рассказать» историю через ролевую игру, если решат импровизировать в духе сюжета этой истории. Кроме того, истории всегда рассказываются после игры, когда игрок конструирует нарратив с целью интерпретировать прошедшую игру (Стенрос и Хаккарайнен (Stenros & Hakkarainen 2003) упоминают «повествование о себе» в связи с отыгрышем роли). Такое определение «истории» является более широким, чем то, что использовал Эдвардс (Edwards 2003), и ролевой отыгрыш историй в моем понимании не подразумевает по определению нарративизма или даже драматизма.

Насколько не имеет особого смысла говорить о прошедшей ролевой игре как об объективной совокупности событий, настолько же бессмысленно говорить об «истории ролевой игры» в единственном числе. Все, что у нас есть – это множество игроков, которые импровизируют согласно своему пониманию текстовой базы, взаимодействуют друг с другом и с диегезисом, стремятся к точкам притяжения – как заданным фабулой, так и созданным прямо на месте путем импровизации – и которые, в конечном счете, интерпретируют и излагают то, что произошло, как историю о том, что их персонаж видел, чувствовал и делал. На этом фоне нам нужно рассмотреть применение в ролевых играх стимулов и других драматургических инструментов – но не как инструментов, превращающих ролевую игру в великолепную историю, а как инструментов, обеспечивающих причины и методы взаимодействия – того взаимодействия, что создает или не создает истории.

## Типы стимулов

### А теперь к делу

Стимул – это любой метод, используемый мастером ролевой игры до ее начала, чтобы вызвать во время игры определенные события. Можно выделить некоторое количество различных стимулов: так, прописывание двух групп персонажей, воюющих друг с другом – это стимул (конфликт), вызывающий столкновения между ними в ходе игры. Составление графика ежедневных заданий на время игры – это стимул (планирование времени), вызывающий появление этих заданий в определенном ритме. Спрятать в разных локациях пять частей Единственного Истинного Кольца, необходимого для спасения мира, – это стимул (загадка), приводящий к запутанным поискам сокровища под угрозой забвения. Приказание персонажу влюбиться в женщину, которая называет его «никчемным человечешкой», – это еще один стимул (судьба), запускающий историю, которой персонаж не может управлять. Стимулы обычно комбинируются во взаимозависимые структуры, которые я называю «сетками» стимулов, но ранее их называли «сюжетами», «сюжетными линиями», «сюжетной канвой», «сетками судеб», «интригами», и т.д., в зависимости от профессионального жаргона и контекста. Комбинирование стимулов в сетки иногда делается намеренно, но может быть и необходимостью, т.к. далеко не все стимулы самодостаточны.

Одно из тех слов, которые часто понимают неправильно при обсуждении ролевых игр, – это термин «сюжет» («plot»). Слово «сюжет» имеет различные значения в разных ролевых жаргонах, и совершенно отдельный смысл в общепотребительном английском языке, а также в нарратологии<sup>10</sup>. Означает ли «стимул» («incentive») то же самое, что и «сюжет», зависит от того, о каком определении понятия «сюжет» вы говорите.

В рамках трехчастных моделей (Kim 1998 и Edwards 2001) все стимулы нейтральны. Они могут быть использованы для реализации любого творческого замысла, хотя некоторые стимулы легче способствуют реализации определенного замысла. Судьбы были изобретены для повышения уровня драматизма (Fatland 1998), в то время как квесты (загадки) и конфликты могут подталкивать игроков к геймизму. Однако можно с легкостью вообразить игру, ориентированную на геймистский подход, где судьбы используются для запуска задач, или симуляционистскую игру, где соревнование в решении имеющихся загадок важно персонажам, но не игрокам.

<sup>9</sup>Под «судьбой» в данном случае подразумевается императив, выданный мастером игроку относительно его персонажа. Подробнее об этом инструменте см. далее.

<sup>10</sup>Пример конфликтующих определений термина «сюжет» см. в «словаре терминологии ролевых игр» по адресу <http://forum.laiv.org/showthread.php?t=265>.

## Конфликт

Практически все виды драматургии ролевых игр закладывают какой-нибудь конфликт между персонажами, чтобы создать в диегетической ситуации определенные точки притяжения. Одним из простейших доступных драматургических приемов является разделение всех персонажей на две враждующие между собой фракции – тогда ролевая игра будет о том, как они сражаются друг с другом: орки ненавидят людей, а люди ненавидят орков. Или же Иран ненавидит Америку, Америка ненавидит Иран, а местом действия ролевой игры становится Совет безопасности ООН.

Одна из аксиом теории театра заключается в том, что в основе каждой пьесы лежит один или несколько конфликтов, разрешающихся по ходу действия; эта аксиома остается неоспоримой даже для «театра абсурда», где конфликт возникает между актерами и зрителями. В таком достаточно абстрактном смысле конфликты можно найти на множестве различных уровней ролевой игры, но, говоря о применении конфликта в качестве стимула, я буду использовать этот термин для обозначения любого очевидного конфликта интересов или намерений, помещенного в текстовую базу мастером игры.

В то время как ролевые игры живого действия традиционно (особенно в англо-американском мире) сосредотачиваются на конфликтах, разрешаемых с применением силы – иногда до такой степени, что «ролевая игра» превращается в костюмированное кунфу – конфликт-стимул чаще разрешается несиловыми методами, увеличивая глубину и сложность игры. Дипломатические конфликты могут быть улажены путем переговоров, как на публике, так и в кулуарах, если только «проведение политики в жизнь другими методами» не становится насущной необходимостью. Внутренние конфликты, например, в семье или политической фракции, можно разрешить эмоциональными обращениями, идеологической дискуссией или третейским судом. Персонажи могут иметь прописанные внутренние конфликты и разрываться между различными путями, таким образом углубляя интерпретацию персонажа и, возможно, вовлекая других персонажей в то, что первоначально было личной дилеммой.

Подобным же образом конфликты – это не обязательно крупные сражения между враждебными фракциями, масштабы могут быть и поменьше. Конфликт с применением силы может быть как войной между цивилизациями, так и ситуацией, когда жена бьет своего мужа. Дипломатический конфликт может возникнуть как по поводу того, кто займет трон, так и вокруг того, что съесть на обед. Предметом внутреннего конфликта может стать выбор между убийством наследника трона и признанием своего поражения, между признанием в любви и молчанием, а также между тем, надеть ли коричневое пальто или все-таки красное. Конфликты способны как затрагивать значительные и сложные вопросы морали, философии и человеческой природы, так и быть очень простыми и прямолинейными.

Притом что конфликт как стимул выглядит практически неотъемлемой частью драматургии ролевой игры, американская писательница Урсула Ле Гуин придерживается другого взгляда на вопрос:

Модернистские руководства по написанию художественных текстов часто смешивают понятия истории и конфликта. Такое стремление к упрощению обличает культуру, раздувающую агрессию и конкуренцию, и одновременно культивирующую невежество в отношении других вариантов поведения. Никакое повествование любой степени сложности не может быть построено на основе одного элемента или упрощено до него. Конфликт – это один из видов поведения. Есть и другие варианты, столь же важные в жизни людей: установление связей, обретения, потери, претерпевание, открытия, расставания, изменения. (Le Guin, 1998)

По моему опыту, подтверждение которому можно найти на веб-форуме, где игроки описывают и обсуждают ролевые игры, в которых им довелось поучаствовать<sup>11</sup>, неконкурентное поведение зачастую становится ключевым элементом опыта игрока: смерть старого друга и скорбь о нем; рождение ребенка; разделение с кем-то общей истории; влюбленность; созерцание лесных духов, танцующих в утреннем тумане.

Я не могу припомнить примеров ролевых игр, разработанных и сыгранных полностью в этом ключе, хотя, как говорят, ролевая игра «Mellan Himmel och Hav» («Между небесами и морем») (Wieslander et al 2003) подошла к этому достаточно близко. Тем не менее, несложно вообразить ролевую игру, где персонажи заняты не конфликтом, а созданием связей, обретениями, потерями, претерпеванием, открытиями, расставаниями и изменениями.

<sup>11</sup> Например, «Terningkast» по адресу [forum.laiv.org](http://forum.laiv.org).

Общепринятым драматургическим инструментом для авторов ролевых игр является уведомление игроков о том, какие существуют отношения между их персонажами, как по признаку принадлежности (членство в группах, семьях, и т.д.), так и в сфере эмоциональных привязанностей или антипатий – все это, взятое вместе, формирует «карту взаимоотношений» (Freitag 2002). На первый взгляд можно считать, что этот метод поддерживает «драматургию Ле Гуин». Однако отношения, используемые как средство для вызова определенных событий, часто подразумевают конфликт. Взаимная любовь не всегда является стимулом; она может привести к некоторому количеству взаимного отыгрыша между персонажами-влюбленными, но не обязательно вызовет какие-либо цепи событий. Любовь становится стимулом, когда родители юных влюбленных отказываются признать их отношения, и тут снова возникает конфликт.

## Создание конфликта

Из того, что стимулы по определению закладываются в базу текстов, следует, что конфликты создаются при написании вводных для персонажей ролевой игры, составлении публикуемых материалов и прочей информации, предоставляемой игрокам до начала игры. Кроме самоочевидной директивы «Джим тебе не по душе», существует множество других способов стимуляции конфликтов через базу текстов. Общепринятый и простой метод – целевая установка – при описании персонажей дает игрокам четкие цели, например: «твоя главная цель – убить короля», или «твоя задача – получить согласие родителей Марии на ваш с ней брак».

Опасность целевых установок состоит в том, что они обычно весьма интегративны: игрок оказывается в ситуации «или одно, или другое», когда точка притяжения, данная целевой установкой, перестает казаться правдоподобной, достижимой или желанной. Если король оказывается хорошим и способным правителем, игрок может задаться вопросом: почему его персонаж захотел бы убить короля, какова была цель данной установки, и является ли убийство августейшей особы желанным игровым опытом. С другой стороны, мотивации дают игрокам более богатую игру и большее количество альтернатив, чем целевые установки, т.к. мотивации включают в себя причины, по которым игрок может стремиться к определенной цели: например, «ты глубоко несчастен оттого, что твою судьбу определяют другие. Ты веришь, что счастье было бы достижимо, если бы ты смог каким-то образом занять место Короля, твоего старшего брата-деспота».

Одним из более утонченных методов порождения конфликтов является создание естественного конфликта путем введения двух образований (персонажей или групп персонажей), которые неминуемо столкнутся друг с другом, даже если это не заявлено в открытую. Естественный конфликт может быть просто-напросто следствием взаимоисключающих целевых установок: он непременно возникнет на игре, где первопоселенцы, желающие освоить новые земли, встречаются с американскими индейцами, уже живущими в этих местах. Кроме того, естественный конфликт можно создать, если придать разным фракциям различающиеся мировоззрения и идеологии. Например, на игре, где есть миссионеры двух несхожих вымышленных религий, одна из которых ищет спасения в загробной жизни и отказывается от всех мирских дел, а вторая учит, что загробная жизнь не имеет значения, а боги существуют для того, чтобы помогать живущим.

В ролевых играх, где персонажи создаются как нарративы о прошедших событиях своих жизней (предыстории), можно инициировать конфликты, прописав такие события этой истории, которые на начало игры остаются незавершенными, например, как в следующей шаблонной ситуации: «Абхазы вырезали всю вашу деревню, а ты бежал; но ты помнишь лицо их главаря, ты знаешь, что он будет на рынке, и ты жаждешь мести». Кроме того, конфликты могут быть заложены в предыстории групп («Волшебное кольцо находится у твоего приятеля Фродо, но есть плохие парни, которые хотят его отобрать») или всей игры; «Три тысячи лет назад Саурон был повержен, но, к сожалению, его поражение не было окончательным, и теперь он снова собирает злобных тварей в своей крепости».

Используя другие стимулы, конфликт можно спрятать в текстовой базе так, чтобы он проявился только в процессе игры. Спящие конфликты не дают первопричин для вражды, а входят в игру, когда срабатывает спусковой механизм (триггер). Запуск конфликта можно осуществить с помощью судьбы – «На второй день ты объявишь войну абхазам» – или загадки: «Если Бобу удастся сопоставить улики, ведущие к завещанию его отца, то станет ясно, что на самом деле убийцей отца была любящая мать

Боба».

### **Внутренние, междоусобные и внешние конфликты**

Необязательно, чтобы конфликты возникали между персонажами или фракциями – с тем же успехом они могут возникнуть внутри этих персонажей и фракций или с врагами, не присутствующими в ролевой ситуации. Внутренний конфликт – это общепринятый способ рассказать историю: персонаж встает перед выбором, но не знает, что именно ему выбрать. Персонаж ищет совета, обдумывает все снова и снова; тем временем события не стоят на месте – и, в конце концов, вопрос решается.

Внутренние конфликты могут быть довольно прямолинейны, противопоставляя друг другу два взаимоисключающих варианта, например: «Твои родители хотят, чтобы ты вышла замуж за Питера; он хороший парень, но ты любишь Эндрю. Ты не можешь выбрать, кого слушать – родителей или собственное сердце». Или же они могут затрагивать более значительные морально-этические вопросы: «Ты веришь, что нужно делать то, что необходимо и правильно. Но, с другой стороны, ты надеешься, что большинство проблем можно решить дипломатическим путем, и многое улаживается со временем. Ты не хочешь быть героем, но морально обязан действовать, как герой».

Междоусобные конфликты можно рассматривать как внутренние конфликты на уровне групп, где различные фракции одной группы не могут прийти к согласию, и нет очевидного способа эти разногласия разрешить. Ролевая игра, где персонажи разделены на конфликтующие фракции, становится еще более сложной, когда члены этих фракций не могут прийти к согласию по поводу того, как им противостоять другим фракциям. Например: «Рыцари начали преследовать ведьм, но в совете ведьм нет единства. Четверо из девяти членов говорят, что нужно бежать, другие четверо – что следует отбросить миролюбие и сражаться, а один говорит, что не нужно делать ни того, ни другого, а надо держаться своих взглядов и принять мученичество».

Кроме того, одной из сторон конфликта может быть враг, на игре не присутствующий: возьмем в пример игру, во время которой европейские дипломаты обсуждают, как противостоять Америке в ее стремлении к войне с Ираком. Даже если противник не присутствует, давление подготовки к противостоянию может стать двигателем игрового процесса – как будто враг уже здесь.

### **«Крышки» -- продление конфликта**

Польза конфликтов как стимулов связана с тем, какой объем игрового процесса они способны генерировать. Конфликт в виде поединка двух ковбоев не очень интересен, если они убьют друг друга в начале игры. Конфликты работают лучше всего, если они длятся хотя бы некоторое время – особенно в тех случаях, когда, согласно творческому замыслу нарративиста, желательно медленно нагнетать напряжение и создать иллюзию сюжетной линии. Подобным же образом дипломатическим конфликтам обычно требуется обоснование, чтобы оставаться дипломатическими и сохранять напряженность разногласий.

«Крышки» – это методы, используемые для предотвращения слишком быстрого улаживания конфликтов и неудовлетворительных вариантов их разрешения. Для того чтобы накрыть конфликт «крышкой», существует целый ряд различных методов:

- Исключение некоторых возможных решений: если один член Совета убьет другого, убийца будет казнен стражей магистрата.
- Прямые указания: «Никто из персонажей ни при каких условиях не пойдет на мирное разрешение вопроса».
- Планирование времени: переговоры должны длиться четыре дня.
- Обсуждение единственной темы, по которой фракции не могут достичь соглашения, состоится не ранее последнего дня.
- Установление крайних сроков: свадьба состоится в субботу, решение должно быть принято к этому времени и может быть изменено в любой момент до свадьбы.

- Ограничение области действий: любая магия запрещена; шпионы магистрата повсюду; ритуал, способный заставить магистрата замолчать, можно провести только в таком месте, где этого никто не увидит и не услышит, а, значит, не сможет помешать.

Некоторые из этих примеров при конструировании крышки опираются на использование других стимулов, образуя таким образом сетки стимулов. Об этом также см. далее.

## Триггеры

Конфликты часто являются стимулами, с которыми легко работать – они создают интересную ситуацию, обычно в начале игры, и время от времени «прикрывают ее крышкой», чтобы сохранить интерес. Игроки при этом обладают значительной степенью свободы и могут следовать за созданными этими конфликтами точками притяжения и переключаться с одной точки на другую – туман ролевой игры плотен, но не является препятствием. Фабула становится более сложной, если автор стремится на более поздних этапах игры открыть новые точки притяжения, как это происходит в случае большинства стимулов, описанных ниже.

При работе с прогнозами и развитием событий во времени особенную важность приобретает вопрос причинно-следственных связей: к каким последствиям приведут события, заложенные в фабулу? Как можно обеспечить желаемый эффект от определенного события? Один из способов управления причинно-следственными связями – это использование спусковых механизмов (триггеров), когда в фабулу встроены ситуации, срабатывающие по алгоритму «если–то»: если случится одна определенная вещь, то вслед за ней произойдет и вторая. Концепция триггеров может показаться одновременно несколько умозрительной и до боли очевидной, но поскольку триггеры являются неотъемлемой составной частью нескольких других стимулов (загадок, судеб и в особенности рекомендаций), их стоит рассмотреть поближе.

Существует множество способов различения и создания триггеров. Например, прямое указание: если происходит событие X, то персонаж Y должен выполнить действие Z. («Если твоя жена разведется с тобой, ты похитишь детей»). Еще один способ заключается в планировании внешнего вмешательства в событие при выполнении определенного условия: если персонаж X достигает цели Y, мастера произведут отыгрыш события Z (если Артур вытащит меч из камня, появится Мерлин и провозгласит его королем). Триггеры могут являться частью внутренней логики фабулы: если король умирает, естественно, начинается борьба за трон – таким образом, можно рассматривать смерть короля как триггер начала этой борьбы.

Любой триггер можно рассмотреть как трехчастную структуру, состоящую из условий, эффекторов и связующих звеньев (коннекторов). Событие, приводящее триггер в действие – это условие, результат называется «эффектором», а способ, которым триггер активизирует эффектор, именуется «коннектором».<sup>12</sup>

В качестве иллюстрации рассмотрим структуру ранее данного примера:

*Условие: Персонаж X достигает цели Y*

*Коннектор: Мастер реагирует на событие*

*Эффектор: Происходит событие Z*

*Условие: Артур вытаскивает меч из камня.*

*Коннектор: Мастер видит, что меч успешно вынут из камня, и отдает распоряжение Мерлину войти в игру.*

*Эффектор: Мерлин провозглашает Артура королем.*

Рассмотрение триггеров с точки зрения их условий, коннекторов и эффекторов полезно для отлаживания сетки стимулов. Можно анализировать триггеры, оценивая вероятность выполнения их условий; а также требования, предъявляемые коннекторами к работе мастеров; и возможность того, что коннектор действительно приведет к появлению желаемого эффектора; и то, как эффектор в дальнейшем повлияет на игру.

<sup>12</sup>Изначально я наткнулся на концепцию «триггер/коннектор/эффектор», читая в интернете американское руководство для начинающих мастеров. К сожалению, впоследствии мне не удалось разыскать эту статью, поэтому я не могу дать ссылку на эту Очень полезную концепцию.

Коннекторы могут быть «прямыми», т.е. не требовать внешнего вмешательства для срабатывания, или «призывающими», т.е. привлекающими внешнее внимание (как правило, кого-то из мастеров) для срабатывания эффектора.

Прямой коннектор: «Если у Агрода будет три ключа, он сможет войти в сокровищницу» – Для того, чтобы открыть дверь в сокровищницу, нужно три ключа. Сокровищница действительно заперта на три замка, к которым подходят три ключа.

«Призывающий» коннектор: «Если в священном месте будет собрано пять эльфийских камней, появится Зеленый Бог». Мастерам нужно знать, что указанное условие выполнено, и выпустить в игру игротехника для отыгрыша Зеленого Бога.

Из всех связей в сетке стимулов коннекторы причиняют большинство проблем. В случае прямых коннекторов автор игры должен проверить, будут ли они на самом деле приводить к появлению желаемого эффектора, или нет. Что касается «призывающих» коннекторов, здесь необходимо распределить ту организационную нагрузку, которую они подразумевают: большое количество призывающих коннекторов на крупной игре приводит, как правило, к замученным мастерам и хромающей драматургии.

### **Драматические (театральные), временные (темпоральные) и пространственные триггеры**

Все триггеры можно разделить на несколько основных категорий в зависимости от вида условия: «драматические (театральные) триггеры», «временные (темпоральные) триггеры» и «пространственные триггеры». Эти термины первоначально были изобретены как часть терминологии для игр с применением судеб (Wingard 1998), но их можно с легкостью применить и к другим стимулам.

Условия «драматических триггеров» вызывают отыгрыш событий. Драматические триггеры, несомненно, являются наиболее распространенными.

Примеры: Если Папа Римский умрет, кардиналы должны будут избрать нового.

Если пять эльфийских камней будут собраны на священном холме, Темный Владыка будет повержен.

Временные триггеры в качестве условия используют определенные точки во времени.

В 23.00 Джон превратится в волка-оборотня. В 6.00 он вернется в человеческий облик.

Утром третьего дня шииты восстанут против суннитов.

Условием для пространственного триггера будет некое событие, происходящее в определенной локации.

Если кто-нибудь войдет на кладбище, появится призрак.

Если кто-то входит в царство мертвых, он не может вернуться обратно к живущим.

Разные типы триггеров по-разному влияют на игровой процесс. Временные триггеры могут оказывать интегративное действие, возможно, даже сверхинтегративное, создавая новые ситуации вне зависимости от предшествующей. Пространственные триггеры могут добавить к игровому опыту элемент открытия. Драматические триггеры можно использовать для создания истории, гарантировав с их помощью, что события будут происходить в желаемой последовательности.

### **Загадки**

Когда условия триггеров становятся достаточно сложными, они превращаются в самостоятельный источник испытаний для игроков/персонажей, и имеет смысл говорить о них как о «загадках», являющихся стимулами отдельного типа. Кроме сложности условий, загадки отличаются от судеб и рекомендаций тем, что для решения требуют со стороны персонажей исследовательских усилий и могут остаться нерешенными.

Примеры: если сложить вместе все улики, сопровождающие смерть сэра Эдварда, станет ясно, что убийца – дворецкий.

Если будут собраны три фрагмента «Некрономикона», можно будет прочесть заклинание, изгоняющее Ктулху.

Загадки на ролевых играх подобны квестам в приключенческих компьютерных играх: оба типа загадок для получения ответа требуют умственного усилия, решения головоломки и собирания элементов (предметов или улик). Сказать, откуда взялась такая общность – как ответить на вопрос, что было раньше – курица или яйцо: как ролевые игры живого действия, так и приключенческие компьютерные игры ведут свою родословную от «Dungeons & Dragons», и трудно сказать, были ли «D&D» первичным источником вдохновения для создания приключенческих компьютерных игр, или же эти игры оказали значительное влияние на развитие «D&D». И то, и другое может быть правдой.

Можно выделить как минимум два основных типа загадок, используемых в ролевых играх: предметные и информационные. Классическая история о таинственном убийстве – это информационная загадка, в то время как центральным элементом «Властелина колец» является предметная загадка.

Для выполнения условия предметной загадки необходимо определенное сочетание материальных объектов: например, чтобы уничтожить Саурона, необходимы Единое кольцо, Роковая гора и Голлум; а для того чтобы открыть сейф мадам Богатейко, требуются три ключа. Таким образом, решение предметных загадок (называемых в США «охотой за безделушками», см. Young 2004), по большей части, представляет собой сбор различных предметов и доставку их в нужные места.

Информационные загадки требуют понимания определенной комбинации фактов – при выполнении этого условия на игрока снисходит внезапное озарение. Например, если детектив узнает, что мадам Богатейко платила дворецкому слишком мало; что он при этом был, согласно тайному завещанию, ее единственным наследником; что у него нет алиби; что, кроме того, в детстве он работал в трущобах Калькутты как профессиональный наемный убийца, перерезающий своим жертвам горло, – будет очевидно, что дворецкий-то и является убийцей.

Загадки можно анализировать и конструировать в точки зрения триггеров, из которых они состоят. Например, «Властелин колец» содержит пространственный триггер (Роковая гора), временной триггер (время финальной битвы, когда Саурон занят) и драматический триггер (Голлум, хватающий Кольцо и падающий с утеса).

## Указания

Конфликты, запускаемые триггерами события, загадки – все это дает мастерам определенный уровень контроля над ней. Кроме того, вышеперечисленные стимулы подвержены влиянию таких факторов, как способности и свободная воля игроков. Таким образом, результат применения этих стимулов предсказать весьма сложно. Если начался конфликт – кто выйдет победителем? Если есть загадка, будет ли она разгадана, и вообще, захотят ли игроки ее разгадывать?

Указания (инструкции) – это группа стимулов (метаигровые инструкции, судьбы и рекомендации), позволяющих мастерам увеличить степень контроля над игрой, в особенности – над ее тайм-планом. Группу можно поделить на подгруппы в зависимости от того, насколько обязательно выполнение инструкций и насколько широко их можно толковать. При этом судьбы окажутся на одном полюсе шкалы (обязательное исполнение), рекомендации – на противоположном (добровольное исполнение), а все спорные случаи – посередине.

Метаигровая инструкция – это форма инструкции, граничная по отношению к тому, что можно назвать стимулом. Выдача игроку такой инструкции подразумевает более высокую, чем у рядового игрока, степень ответственности за весь ход игры. В отличие от судебных и рекомендаций, мета-инструкции явно преследуют не-диегетические цели.

Пример: игрок, исполняющий роль судьи Уайти, получает инструкцию провести судебное разбирательство по делу Джозефа К. не раньше второго дня игры. Для такой задержки нет диегетических причин, и игроку придется изобретать внутриигровые предлоги; но мастер при-



держивается мнения, что более ранний разбор дела отвлечет внимание от событий начала игры.

Как и в случае с загадками, инструкции используют триггеры для получения желаемого эффекта. Разница состоит в том, что инструкции теоретически не должны представлять трудностей при выполнении их условий. Например, в случае с загадкой – чтобы раскрыть убийство, детективу может потребоваться выбить правду из дворецкого – инструкция могла бы стать для дворецкого приказом покаяться в грехах.

Инструкции часто ассоциируются с игрой в драматическом (театральном) стиле. Игрок-драматист способен с радостью реализовывать части истории, даже если (или особенно если) это является распоряжением; в то же самое время игрок-симуляционист может воспринять такую инструкцию как посягательство на свою интерпретацию персонажа; в свою очередь, игрок-геймист, занятый выполнением собственного творческого замысла, может отнести к инструкции как к помехе на пути к цели.

Конечно же, существуют исключения из правил. Например, инструкция может составлять часть испытания для достижения цели – и тем самым соответствовать геймистским приоритетам. Инструкции также могут вызывать события естественного характера, которые обычно не происходят сами по себе в неестественных обстоятельствах ролевой игры. Например, игрок, исполняющий роль короля, может получить инструкцию, что король умрет от апоплексического удара на второй день игры, тем самым давая начало борьбе за престолонаследие.

## Судьбы

Судьбы – это ультимативные инструкции, включенные во вводную персонажа. Они неизбежны по определению, хотя ошибка, вызванная человеческим фактором, или «туман ролевой игры» могут сделать их выполнение невозможным (см. Fatland & Wingard 1998).

Судьбы отличаются от метаигровых инструкций в двух важных аспектах. Во-первых, в них может быть заложена неожиданность – развитие фабулы станет известно только тогда, когда судьба исполнена; необязательно, чтобы оно было очевидно из письменной инструкции. Во-вторых, к судьбам можно относиться как к внутриигровым истинам – воспринимать их как нити, спряденные мойрами или норнами, как волю Бога или неизбежный детерминизм природы.

Пример: судьба Орфея – жениться на Эвридике, своей истинной любви, спуститься в царство Аида на второй день игры и попросить для кого-то недавно умершего разрешения вернуться, а прямо перед выходом из царства Аида – обернуться. Судьба Эвридики – умереть в ночь после свадьбы. Судьба Аида – позволить Орфею, забрать Эвридику только при условии, что он покинет царство мертвых, и не будет оглядываться, пока не выйдет наружу.

Первоначально «судьбой» называли список инструкций, выдаваемый игроку. Значение термина изменилось, и теперь «судьбой» называют одиночную инструкцию. Подробнее об игре с применением судеб см. Fatland 2000 и Wingard 1998.

## Рекомендации

Мастерская группа «Amaranth» («Амарант») из Осло на своей игре «Dance Macabre» («Пляска смерти») (Solberg and Bardal 2000) впервые использовала собственную версию инструкций под названием «hendelsesforlor» (в примерном переводе – «последовательность событий») – стимул, который я в данной статье именую рекомендацией.

Рекомендации представляют собой менее жесткую версию игры с использованием судеб. Судьба – это то, что игрок вынужден делать, или то, что персонаж неизбежно сделает, вне зависимости от того, насколько он сопротивляется. Рекомендации зачастую написаны как судьбы, и могут быть с помощью триггеров соединены в сетки, но они побуждают игрока следовать каждому конкретному предложению только в том случае, если это подходит игроку в данный момент. Ролевая игра, в которой применяются рекомендации, может довольно сильно отклоняться от фабулы, в то время как сами рекомендации служат для игроков источником вдохновения и «страховочной сеткой»: на эту сетку игроки могут опереться, если ситуация на игре не развивается достаточно драматично сама по себе.

Рекомендации обычно более диссипативны, чем судьбы, они позволяют игре развиваться рекурсивно; таким образом, игра может стать более хаотической, с большей степенью свободы для игроков в плане импровизации и выбора точек притяжения. С другой стороны, игрокам может быть несколько труднее работать с рекомендациями, т.к. не всегда ясно, насколько ключевой является данная рекомендация для фабулы – и ожидают ли другие игроки выполнения этой рекомендации, поскольку она является драматическим триггером для их собственных рекомендаций.

### Комбинации судеб и рекомендаций

В то время как судьбы зачастую плохо сочетаются с загадками и конфликтами, они довольно легко работают в паре с рекомендациями. В комбинации судеб и рекомендаций самые важные события истории можно гарантировать с помощью судеб, а истории меньшего масштаба и некритичные детали можно прописать как инструкции.

Уильям Андерсон – богатый бизнесмен, женат на невротичке Барбаре, а его сын Карл – неуправляемый девятнадцатилетний анархист. Судьба определяет, что Уильям изгонит сына из семьи ближе к концу игры. Согласно рекомендациям, до этого момента могут произойти следующие события: Карл курит марихуану в присутствии отца, Уильям настойчиво уговаривает Карла учиться в коммерческой школе, Барбара открывает Карлу свои планы развестись с мужем и сообщает сыну о множестве прегрешений отца. Конфликт между отцом и сыном является центральной темой истории, и пропасть между ними непреодолима. Яблоко просто откатилось слишком далеко от яблоньки. Рекомендации предлагают несколько дополнительных причин для разрыва отношений, но они не обязательны, и игроки могут выбрать другие поводы поссориться и довести дело до конца. Рекомендации также могут ввести в конфликт мать, добавить к истории развод и проработать необычный союз матери и сына.

В истории по мотивам «Ромео и Джульетты» семья Маврокордато и Соколлу яростно соперничают друг с другом за почет, должности при дворе и подарки от Османского султана. Одна семья – греческая православная, другая – изначально сербская христианская, а теперь мусульманская; любить друг друга им не за что. Сыну Маврокордато суждено влюбиться в дочь Соколлу в начале игры. Их родителям предписано судьбой отнестись с негодованием к любым отношениям между детьми, а в особенности к браку между ними. Остальная история описана в виде рекомендаций, и неважно, объявят ли дети о своей любви и как они это сделают – центральная тема игры останется неизменной.

### Задания и планирование времени

Задания и планирование времени представляют собой два вида стимулов, напоминающих инструкции, но являющихся при этом полностью диегетической (внутриигровой) информацией. Задание – это работа, которую персонаж или группа персонажей выполняет по определению с самого начала игры: «Пекари пекут хлеб», «Стражники защищают деревню», «Черкесская армия получила приказ подавить недовольство в деревне и уничтожить солдат сил сопротивления, прячущихся там». Концепция задания может совпадать с целями (см. выше в разделе «Конфликт»).

Графики устанавливают ежедневный ритм жизни и/или временные границы отдельных событий, происходящих на игре. Рассмотрим два примера графиков планирования времени:

Фермеры всегда встают на рассвете и ложатся на закате. После пробуждения семья завтракает. Старики, молодежь и женщины, заботящиеся о детях, остаются на ферме и присматривают за детьми, в то время как остальные здоровые взрослые идут работать на рисовые поля. Когда солнце достигает зенита, фермеры возвращаются, и все вместе обедают. Вторая половина дня может быть посвящена работе, торговле или посещению соседей. За ужин, подаваемый ближе к закату, также садятся все. Часто на ужине бывают гости с соседней фермы.

Синод начнется со встречи духовенства вечером первого дня. Можно будет выпить, а богословские вопросы обсуждаться не будут; впрочем, ожидается, что в течение вечера начнут

формироваться фракции. Первый диспут запланирован на второй день, обсуждаемый вопрос состоит в том, был ли Христос существом человеческой или божественной природы. Обсуждение продлится 4 часа, председательствует патриарх Константинопольский. Второй диспут пройдет на третий день, председательствует патриарх Иерусалимский, тема диспута – сколько ангелов поместится на кончике иглы. Этот диспут также продлится четыре часа. Третий день отведен для размышлений, а на четвертый день великое собрание, возглавляемое патриархом Рима, достигнет согласия по богословским вопросам. Трапезы (на рассвете и на закате) общие, на них пьют много вина и не говорят о богословии. Остальное время, отведенное для «размышлений», вероятно, будет использовано для общения в кулуарах и попыток перетянуть других священников и епископов на свою сторону.

### **Сети стимулов**

Из вышеприведенных примеров видно, что стимулы редко используются поодиночке. Зачастую для передачи значения им нужны другие стимулы, и один стимул может служить триггером для другого. Термин «сеть стимулов» произведен от термина «сеть судеб» из терминологии игр с применением судеб (см. Wingard 1998) и обозначает любую подобную группу взаимосвязанных стимулов.

Если между собой связаны все стимулы, тогда в игре имеется одна сеть стимулов, но гораздо чаще бывает так, что игра содержит несколько сетей, не связанных друг с другом – скажем, внутренняя сеть для каждой группы; глобальная сеть, включающая все фракции; малые сети для персонажей из разных групп, и т.д. Чем больше становится сеть и чем сильнее она влияет на общий ход событий, тем труднее спрогнозировать ее работу; огромные сети с множеством взаимосвязей печально известны своей сложностью в управлении – таковы две причины, почему мастера часто прописывают для одной игры несколько небольших самодостаточных сетей. С другой стороны, отдельные сети, развивающиеся независимо друг от друга, могут создать точки притяжения, конфликтующие друг с другом и с общей драматургией игры.

Если глобальная сеть создает в ходе игры ситуацию войны, значение меньших сетей, ориентированных на семейные разногласия, может резко уменьшиться.

### **«Открытые», «закрытые» и «дикие» стимулы**

Ключевой характеристикой функционирования сеток стимулов является степень открытости стимулов, составляющих эти сетки. Любой стимул может быть сконструирован как «открытый», «закрытый» или «дикий» в зависимости от того, насколько широко игрок может этот стимул трактовать и сколько различных вариантов развития событий в нем заложено.

Закрытые стимулы дают только одну возможность для импровизации или ограниченный набор таких возможностей. Судьба – это, как правило, закрытый стимул. Также закрытым стимулом является и загадка, решение которой дает только один результат (ограниченный набор вариантов здесь состоит из «разгадать загадку» и «не разгадать загадку»), и целевая установка («ты охвачен яростным, всепоглощающим стремлением убить Джона Ф. Кеннеди»), которую можно выполнить или не выполнить, но не интерпретировать иным образом.

С другой стороны, открытые стимулы дают большую степень свободы интерпретации и большее разнообразие вариантов выполнения и невыполнения. Задание «подавить недовольство в деревне» может быть выполнено множеством способов и привести к множеству разнообразных результатов для всех участников. В свою очередь, задание «убить жителей деревни» подразумевает только одно решение и две возможности: победу или поражение. Такое задание можно превратить в сетку открытых стимулов, добавив предателей в деревне, а также моральные колебания как внутренние и междоусобные конфликты среди солдат.

Третий класс – «дикие» стимулы – дают еще большую степень свободы, чем открытые. «Дикие» стимулы побуждают игроков пересматривать и переопределять рамки значений, в которых используется стимул. Сюда входит изменение интерпретации областей, обычно «неприкосновенных» для импровизации – например, произошедшие по игре события, природа персонажа и код взаимодействия. Так, примером дикого стимула может послужить судьба, реализация которой может неожиданно превратить трагедию в комедию («через час после смерти ты восстанешь из мертвых и скажешь: “Это была царापина!”»).

Сеть стимулов для персонажей-цыган на норвежской ролевой игре «Baghdad Express» («Багдадский экспресс») представляет собой хороший пример «диких» стимулов: умер один из близких друзей цыган, и каждый цыган был уверен, что он сам и есть убийца. На игре не было «правдивого объяснения». Как только стимул вошел в игру, персонажи могли сами решать, были ли они обмануты, и тогда первый признавшийся и есть убийца; или же это все – внешний заговор с целью заставить их чувствовать себя виноватыми; и было ли вообще убийство как таковое, и т.д. При том, что большинство стимулов тяготеет к одной определенной степени открытости, исключения бывают практически из любого правила. Рекомендация в духе «на второй день ты провозгласишь тост за здоровье своего отца» является закрытой. Рекомендация «на второй день ты провозгласишь тост» более открыта. И, наконец, рекомендация «на второй день ты влюбишься в того, кого ненавидишь» граничит с «дикими» стимулами.

В рамках хаотической модели закрытые стимулы обычно оказывают интегративное воздействие, а открытые и «дикие» – диссипативное разной степени. Я пишу «обычно», потому что, глядя на то, как стимулы срабатывают в контексте игры, можно встретить и исключения из правил. Например, Сюзанна Граслунд отмечает, что судьбы могут, с точки зрения игрока, оказывать диссипативное воздействие:

Многие игроки «застревают» в определенном образе персонажа и общепринятой модели поведения. Игра с применением судеб – это возможность для мастера направлять игроков и тем самым не только ломать их привычки, но и делать игру более непредсказуемой. Осторожный игрок способен стать чуть смелее, а слишком авторитарного игрока можно вынудить вести себя скромнее. (Graslund 2001)

## Структуры сетей



Рис. 1: Линейная сеть стимулов

Пять Ключей Крзатлокротля; затем использовать их, чтобы открыть Врата Врат; потом пройти Лабиринт и, в конце концов, одолеть Стража Чертога Кварцевого Амулета.

Сети ветвящейся структуры (см. рис.2) подобны линейным за исключением того, что в них линии могут ветвиться в зависимости от того, было ли выполнено некое условие или был ли сделан определенный выбор.

Ветвящиеся структуры также могут означать, что к одной цели ведут несколько путей.

Пример: Игроки могут получить Кварцевый Амулет. Если у них это получилось, они могут отправиться в Священное место, чтобы спасти мир, или же они могут пойти в Замок и стать

Эрленд Эйдсем в своем классическом эссе «Теория сюжета» (Eidsem 1994) предлагает три типа сетей стимулов («структур сюжета») – линейную, ветвящуюся и нелинейную. Такое деление полезно, поскольку показывает, как могут быть организованы сетки стимулов (и какими они зачастую являются по факту). Кроме того, подобное деление помогает анализировать сетку стимулов с точки зрения хаотической модели.

Сети линейной структуры (см. рис.1) требуют последовательного выполнения условий: переход к следующему возможен только после выполнения предыдущего. Таким образом, игроки могут исследовать эту линию фабулы только в пределах реализованных стимулов. Это типичная структура обычных сетей судеб, но подобным образом можно описать один из видов сети загадок.

Пример: Чтобы достать Кварцевый Амулет, необходимый для спасения мира, наши герои должны сначала добыть

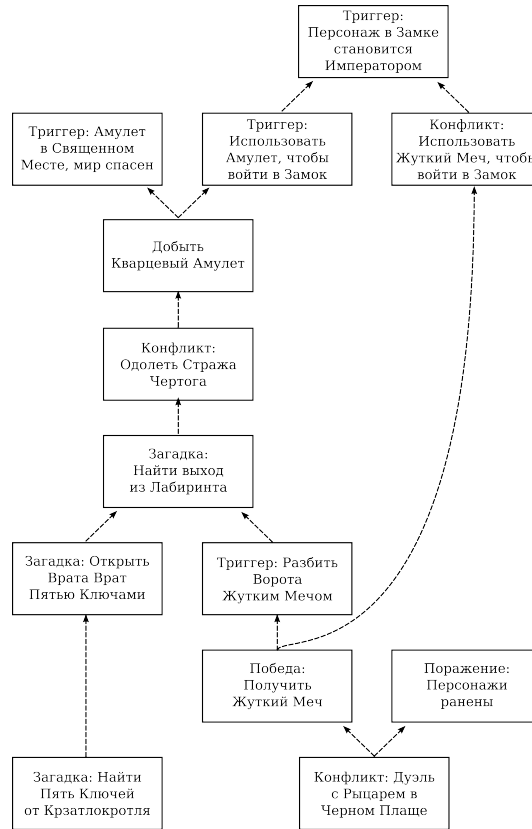


Рис. 2: Ветвящаяся сеть стимулов

императорами. Если же вместо амулета они выберут добыть Жуткий Меч, они могут захватить Замок или отправиться на Гору Судьбы и бросить меч в ее жерло, тем самым уничтожив мир. Или, если у них нет Пяти Ключей, но есть Жуткий Меч, они могут использовать Меч, чтобы открыть Врата Врат и получить Кварцевый Амулет.

Нелинейные сети (см. рис. 3) – это общий термин для сетей загадок, имеющих нелинейную структуру, то есть в них можно прыгать от стимула к стимулу в произвольном порядке. Сеть из полностью открытых, или диких, стимулов зачастую является нелинейной. Еще одним примером является т.н. «мраморная структура» (предложена в (Eidsem 1992)): для запуска некоего события необходимо собрать определенное количество предметов или улик, но необязательно делать это в каком-то жестком порядке или собирать все доступные улики. Например, если собрать 4 из 10 улик, присутствующих в игре об убийстве леди Пошбридж, убийство будет раскрыто; при этом неважно, какие именно четыре из десяти улик найдены и в каком порядке это произошло. В нелинейную сеть можно добавить «дикие» стимулы: например, то, что личность убийцы будет зависеть от того, какие четыре улики из десяти были собраны. Различные комбинации улик укажут на разных убийц. Если стимулы не связаны друг с другом тематически или с помощью триггеров, можно говорить о несвязанной сети (т.е., фактически, об отсутствии сети как таковой). Введение в игру некоторого количества конфликтов и только конфликтов является примером несвязанной сети; таким же примером будет сеть, где решение загадки не ведет к новым загадкам.

### Применение сетей стимулов

Теоретически сети стимулов легче всего составлять, если использовать только закрытые стимулы. Но на практике закрытые сети – одна из самых проблематичных структур, в которых невыполнение

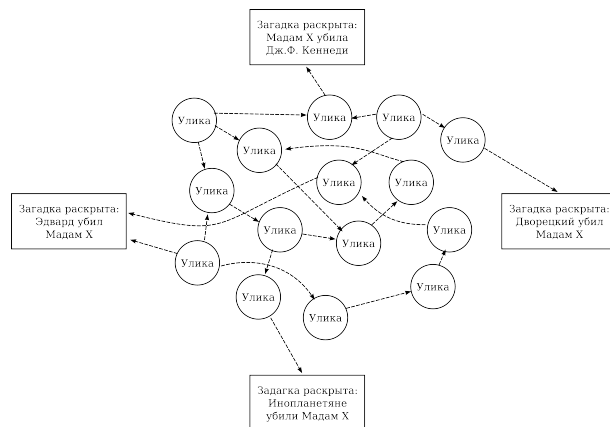


Рис. 3: Нелинейная сеть стимулов

одного-единственного стимула может затормозить все действие или создать для игроков конфликт между логикой фабулы и логикой их персонажей, а также логикой внутриигровой ситуации. Сбои в работе закрытых сеток стимулов могут сделать «туман неопределенности» значительно гуще, и это не всегда к лучшему. Нельзя сказать, что закрытые сетки стимулов по определению нефункциональны или «плохи»; просто надо учитывать, что они требуют для своего функционирования изрядного внимания.

На играх с использованием судеб обычно применяют закрытые стимулы, объединенные в линейные сети. Из множества игр, использующих данную структуру, успешно прошли лишь немногие («Moirais Vev», «Knappnalshuvudet»). Прочие («Много шума из ничего», «Much Ado About Nothing» и «Afasias Barn» в качестве пары примеров) по мнению как самих мастеров, так и игроков, с треском провалились (см. Pohjola 2005 и Wingard 1998). С другой стороны, успешные примеры считаются легендарными.

С играми, использующими открытые стимулы (особенно в составе ветвящихся и нелинейных сеток), работать гораздо легче. Если мастеру не удалось предсказать конкретный вариант развития событий или неудачу игроков в разгадывании загадки, игроки с легкостью заполняют образовавшиеся разрывы собственной импровизацией. Пожалуй, несвязанные сетки являются самыми простыми, но при этом они дают мастеру минимальные шансы влиять на игровую ситуацию. Наличие несвязанной сетки исключает возможность вести тайм-план игры, а также выстроить точки притяжения для конкретной истории.

С одной стороны, применение «диких» стимулов может сгустить «туман ролевой игры» до такой степени, что игровой процесс потеряет всякую внутреннюю логику. Игроки абсолютно свободны в заполнении дырок в фабуле, но при этом они всякий раз рискуют создать в цельном диегезисе еще большие прорехи. Разрывы между субъективными диегезисами игроков станут так велики, что иллюзия единого диегезиса будет утрачена.

Однако «дикие» стимулы были пока использованы в небольшом количестве игр; вполне возможно, что несколько экспериментов докажут ошибочность предыдущего абзаца.

## В заключение

### Внешние факторы

На отыгрыш стимулов большое влияние оказывает множество факторов, которые технически сами стимулами не являются. Ограниченный объем данной статьи не позволяет уделить этим факторам должного внимания, но следует четко понимать, что стимулы не являются автономными структурами, и то, как они влияют на игровой процесс, очень зависит от следующих внешних факторов:

- Имеющиеся персонажи и распределение ролей. Какие персонажи присутствуют, и что за игроки их играют. Есть большая разница между игрой, где на сотню умирающих от голода озлобленных крестьян приходится пять вельмож-угнетателей, и игрой, где озлобленных голодающих крестьян

наберется 40, а вельмож 5, но этим вельможам служат 30 суровых стражников. Разницы может не быть, если в последнем случае стражников играют двенадцатилетние дети, а крестьян – взрослые от тридцати до пятидесяти лет.

- Схемы отношений: каковы первоначальные отношения между персонажами? Многие ролевые игры в вопросах драматургии опираются исключительно на схемы отношений.
- Характеры и ценности персонажей. Разные люди по-разному действуют в одних и тех же ситуациях.
- Очевидно, игроки. Разные люди интерпретируют одних и тех же персонажей по-разному.
- Коды взаимодействия: условности жанра, культурные традиции, тематический подтекст. Какой образ действий кажется наиболее уместным согласно коду взаимодействия?
- Пространство. За интересной приманкой игрок будет идти пять минут, но не пять часов. Какие разговоры подслушаны? Какие возможности для взаимодействия предлагает место игры?
- Способности. Кто из персонажей с большей вероятностью проявит силу воли в данной ситуации? Кто выиграет бой, кому будут повиноваться и соблюдать верность, кто одержит верх в споре? Ответ на этот вопрос определяют игроки, их персонажи, интерпретация персонажей игроками и/или механика игры – в зависимости от конкретной РИ и от стиля отыгрыша.
- Творческая парадигма: геймизм-драматизм-симуляционизм (GDS) или геймизм-нарративизм-симуляционизм (GNS). На какие внеигровые критерии игроки ориентируются в течение всей игры? (См. Edwards 2001)
- Взмах крыльев бабочки во Внутренней Монголии.

### Альтернативы стимульной фабуле

Не все игры используют стимулы для конструирования фабулы. Существует по меньшей мере две достойных альтернативы стимулам: во-первых, простое избегание стимулов с опорой при создании фабулы на такие основополагающие вещи, как общество и отношения между персонажами. Преддизейс, персонажи и взаимоотношения остаются самыми мощными инструментами игростроения; добавление стимулов усложняет структуру игры, но, кроме того (и это случается, увы, слишком часто) уничтожает отличные возможности для самостоятельной импровизации со стороны игроков.

Еще одной альтернативой является то, что О.П. Гиэвер (Giæver 2003) называет «машинами по производству событий» («handlingsmakin»). Это структуры, встроенные в ролевую игру или в игровое общество, генерируют возможности взаимодействия без привязки к персонажам или группам. Примером событийной машины является драматургия ролевой игры «PanoptiCorp» (Tanke et al 2003)<sup>13</sup>: постоянное появление клиентов (игротехники в краткосрочных ролях) или сообщений от клиентов (по почте) обеспечивало занятость работников коррумпированного рекламного агентства PanoptiCorp. Будучи встроенными в структуру компании, определявшей лидерство и распределявшей посты и деньги путем формальных соревнований в популярности, персонажи были постоянно заняты во взаимодействиях, на работе и на вечеринках.

Событийная машина обычно создает одну или несколько очень мощных точек притяжения, не меняя при этом хаотической природы игры. В теории, игроки могут выбрать другую точку притяжения, но событийная машина привлекает внимание обратно к себе и может включать корректирующие меры для персонажей, отклонившихся от заданного курса. Так, на ролевая игра «PanoptiCorp» очень быстро отслеживали персонажей, не посещающих деловые совещания.

<sup>13</sup>Об этой игре подробнее см. статью «Общее тело игрока и персонажа» в данном сборнике – *Прим. ред.*

## Благодарности

Данный текст эволюционировал в течение пяти лет, пройдя путь от первых черновиков «пособия по организации ролевой игры» до 100-страничной книги, охватывающей все аспекты игр и драматургии; эта книга была впоследствии разделена на небольшие статьи, одна из которых перед вами.

Драматургию ролевых игр нелегко описать в одной статье, поскольку все части ролевой среды взаимосвязаны, и полное понимание драматургии ролевых игр потребовало бы полного понимания любого возможного аспекта и подвида ролевых игр живого действия. Именно поэтому первоначальная статья разрослась до книги: пришло осознание того факта, что одному человеку не под силу описать все аспекты ролевой игры в одиночку – что доказано сборниками статей к конвенту «Knutepunkt» за 2003 и 2004 годы – и поэтому же книга уменьшилась обратно до размеров статьи.

- Игры с использованием судеб не являются, как я заявлял в 1997 г., радикально новым подходом к созданию игр; это лишь один из приемов, небольшое новшество, опирающееся на те же структуры, что и традиционная драматургия ролевых игр – на триггеры и сетки.
- Термин «сюжет» в большинстве скандинавских профессиональных жаргонов – это то, что я называю «загадкой». Они по структуре похожи на аналогичные элементы компьютерных игр (квесты), и, таким образом, тоже не являются уникальным явлением.

В процессе расширения, сокращения, написания и переписывания материала некоторые вещи стали до боли очевидны:

- Легко найти доказательства в пользу представителей мнения «Ролевые игры (larps) – это обычные игры (games)»; сам я с представителями этого лагеря совершенно не согласен.
- Некоторые из наиболее интересных современных экспериментальных проектов в области ролевых игр не используют ни одно из вышеупомянутых стимулов.

Еще многое осталось ненаписанным. Список стимулов, представленный здесь, ни в коем случае нельзя назвать полным, а пара упомянутых методов была изобретена за последние пять лет. Статья отвечает на многие вопросы, начинающиеся со слова «что», но мало говорит о том, «как», и почти не объясняет, «почему». Учитывая рост арсенала доступных инструментов, почему авторам игр следует использовать конкретный инструмент, и как применить его с максимальной эффективностью? И, что, возможно, еще более важно – как можно осознать и стимулировать получение ролевого опыта в области драмы, нарратива и значений? Некоторые из этих вопросов, по сути, являются уже не вопросами ремесла, а проблемами искусства, вдохновения, выразительных средств.

Я хотел бы поблагодарить Ларса Вингарда, Мике Похьйолу, Й. Туомаса Харвиайнена и в особенности Маркуса Монтолу – тех, кто читал и комментировал данную книгу на разных стадиях ее создания и превращения в статью. Без их конструктивной критики и поддержки эта работа так и осталась бы среди спама и старых списков дел, собирая цифровую пыль на забытом секторе жесткого диска.

## Литература

- Beyond Role and Play, edited by Jaakko Stenros and Markus Montola, Ropecon Ry, 2004.
- As Larp Grows Up, edited by Morten Gade and Line Thorup, Knudepunkt 2003.
- Bøckman P. Bøckman's maxim // The dictionary of ALGU, 2003.
- Edwards R. GNS and Other Matters of Role-Playing Theory. – Adept Press, 2001. – <http://www.indie-rpgs.com/articles/1/>
- Edwards R. Narrativism: Story Now". – Adept Press, 2003. – [http://www.indie-rpgs.com/\\_articles/narr\\_essay.html](http://www.indie-rpgs.com/_articles/narr_essay.html)
- Eidsem E. Plotteori // Guru magazine #3, 1994. – pp 10-15.



- Fatland E. Europa: Instructor's Handbook. – Weltschmerz, 2001. – <http://weltschmerz.laiv.org/europa/handbook/eurohand.PDF>
- Fatland E. Interaction Codes – understanding and establishing patterns in player improvisation. – 2005.
- Fatland E. The play of fate, or how to make rail-roading legal // Panclou magazine #2, 1998. – [http://fate.laiv.org/fate/en\\_fate\\_ef.htm](http://fate.laiv.org/fate/en_fate_ef.htm).
- Freitag W. Post regarding SIL relationship-map larps. – 2002. – <http://www.indie-rpgs.com/viewtopic.php?t=3512>
- Gade M. Interaction: The Key Element of larp // ALGU, 2003.
- Giæver O.P. Den Store Kyrthanimlaiven. – 2003. – <http://giaever.com/op/kyrthanim.htm>
- Gräslund S. Building Dramatics // Amor Fati, 2001. – [http://fate.laiv.org/pub/build\\_dram.htm](http://fate.laiv.org/pub/build_dram.htm)
- Gronemeyer A. Teater // Translated by Jan Brodal. – Cappelen, 1996.
- Hansen R.R. Relation Theory // ALGU, 2003.
- Henriksen T.D. On the Transmutation of Educational Role- Play // BRAP, 2004.
- Hetland M.L. . “Hva er en god laiv? Om kvalitet i levende rollespill. – 1997. – <http://www.idi.ntnu.no/~mlh/lrp/lrp kval.html>
- Jonsson O. Ignoring responsibility: doing it all wrong // Panclou #5, 2001.
- Kim J. The Threefold Model FAQ. – 1998. – [http://www.darkshire.net/~jhkim/rpg/theory/threefold/faq\\_v1.html](http://www.darkshire.net/~jhkim/rpg/theory/threefold/faq_v1.html)
- LeGuin U. Steering the Craft: Exercises and Discussions on Story Writing for the Lone Navigator or the Mutinous Crew. Eighth Mountain Press, 1998.
- Montola M. Chaotic Role-Playing – Applying the Chaos Model of Organisations for Role-Playing // BRAP, 2004.
- Montola M. Role-playing as Interactive Construction of Subjective Diegeses // ALGU, 2003.
- Mørkrid T. Fabula. – Cappelen, 1999.
- Pettersson J. Battle against primitivism // BRAP, 2004.
- Pohjola M. Manifest of the Turku School. – Self-published booklet, 2000. – <http://users.utu.fi/mijupo/turku/index.html>
- Pohjola M. School of Flour: Developing methodology through eight experimental larps. – 2005.
- Rognli E. Narrative Function, a larpwrights tool // BRAP, 2004.
- Stenros J. and Hakkarainen H. The Meilahti School – thoughts on Role-Playing // ALGU, 2003.
- Westlund A. The Storytellers Manifesto // BRAP, 2004.
- Wingård L. and Fatland E. Definitions. – 1998. – [http://fate.laiv.org/fate/en\\_definition.htm](http://fate.laiv.org/fate/en_definition.htm)
- Wingård L. Ni Teknikker for å bygge opp en fiksjon i laiv. – 2002.
- Wingård L. Skjebnespill som fortellerteknikk i levende rollespill // Amor Fati, 1998. – [http://fate.laiv.org/fate/no\\_skjebne\\_lw.htm](http://fate.laiv.org/fate/no_skjebne_lw.htm)
- Young M. Going to Burma and Staying in Burma. – 2004. – <http://www.livejournal.com/users/ambug666/3700.html>

## Игры

- **Amaranth II: Dance Macabre (Амарант-2: Пляска смерти).** 2000. Норвегия. И. Сольберг и Э. Бардал.
- **Baghdad Express (Багдадский Экспресс).** 2000. Осло, Норвегия. Л.-И. Овесен-Лейн Борге и др.

- **Mellan Himmel och Hav (Между небом и морем)**. 2003. Стокгольм, Швеция. Э. Висландер, К. Бьорк и др.
- **RaportiCorp (ПаноптиКорп)**. 2003. Драммен, Норвегия. И. Танке, Э. Фатланд и др.

## Комментарий Марии Грубой (Лоты)

С огромным удовольствием прочитала статью. Много из описанного в ней с большим или меньшим успехом применяется в нашей ролевой практике, но настолько систематизированного изложения доступной мастерам методики работы с сюжетом мне до сих пор не встречалось.

Особенно я рекомендую статью тем мастерам, которые строят сюжет «от картинки», закладывая в игру прежде всего эмоциональный посыл. Таким мастерам часто не хватает осознанности в применении тех или иных мастерских методов, и эта статья могла бы помочь им – если, конечно, они считают, что нуждаются в помощи.

Статья предлагает достаточно много терминов, каждый из которых имеет свой смысл, и введение его оправдано. Не уверена, правда, что большая часть этих терминов у нас приживется. Я бы усиленно рекомендовала к осознанию и внедрению понятия *интегративные* и *диссипативные* приемы: это то, что применяется мастерами постоянно, но без должной осознанности нередко приводит к результату, отличному от желаемого.

Интересно, что автор статьи не делит участников игры привычным нам образом на «игроков» и «игротехников», а предлагает разные варианты нагрузки игрока метаигровыми задачами. Я считаю, это очень перспективное направление.

Самым слабым местом статьи мне представляется то, что игрок рассматривается в ней как объект, под воздействием неких стимулов выдающий определенную реакцию. Как я понимаю, эта статья – часть цикла, в остальных статьях которого рассмотрены и другие аспекты, в том числе вопросы работы с игроками. Тем не менее, эта статья может укрепить ряд мастеров в довольно распространенной ошибке, будто бы игрока можно прямо или косвенно запрограммировать. На самом деле, игрок все равно будет играть так, как он хочет играть; задача мастера – направить его желания в нужное для игры русло, предложить такой вариант их реализации, который пойдет на пользу игре. Но без учета изначального запроса игрока этот путь ведет в никуда.

Еще, как мне представляется, в статье сделана попытка выработать методологию, подходящую для любого типа игр. В примерах фигурируют как сюжеты с высоким градусом драмы, так и «квестовки» с «мироспасательством». (Последний тип игры в России давно не интересен значительной части как мастеров, так и игроков, хотя, возможно, мы просто не умеем его готовить). По моему мнению, для создания разного типа игр надо применять принципиально разные подходы; что, впрочем, не отменяет возможности использования универсальных методов, но надо очень хорошо понимать, для какого именно результата они применяются в данном случае.

Чрезвычайно интересен описанный в статье метод «дикого стимула»; при должной проработке он вполне способен вывести игру на уровень художественного произведения. Но я хотела бы обратить внимание тех, кто намерен применять его, что игроков надо очень тщательно готовить к такого рода игре. По опыту, когда диегитическую картину мира игроку надо срочно переосмыслить и события выходят далеко за рамки повседневной логики, это нередко приводит вовсе не к глубоким переживаниям персонажа и совершению им нешаблонных поступков, как хотелось бы мастерам, а к ощущению беспомощности у игрока и выпадению его из игры.

Мне тоже иногда снится, что ко мне приехали игроки, а я не могу создать почву для их взаимодействия; этот кошмар благополучно вытеснил из моих снов более традиционный сюжет про экзамен, на котором ты оказываешься без юбки. Тем не менее, подобные ситуации на наших играх не редкость (я про провисы взаимодействия, а не про отсутствие юбки на экзамене). Остается лишь позавидовать скандинавским коллегам, которые представляют это себе только гипотетически, и начать перенимать их ценный опыт.

## Комментарий Андрея Салика (Ленорана)

Статья Эйрика Фатланда – это весьма удачно структурированное и вполне всеобъемлющее исследование на тему способов выстраивания драматургии игры. Ее можно смело рекомендовать не только всем начинающим, но и вполне опытным мастерам, желающим действовать более осознанно. Несмотря на некоторую тяжеловесность изложения и позиционирование статьи как части некоего фундаментального труда, статья обладает внутренней цельностью и самостоятельной ценностью. Фатланд демонстрирует перечень инструментов мастера в деле сюжетостроения и дает уместные советы по его использованию.

Впечатляет набор терминов, явная полезность которых уступает только их труднопроизносимости. Я не уверен, что слова вроде «диссипативный», «эффектор», «диегезис» и т.п. кто-то станет использовать в реальной жизни. Академичность здесь явно выступает в ущерб возможности их применения российским ролевым сообществом.

К явным достоинствам статьи относятся отсылки на другие работы, упоминание авторов, писавших на похожие темы, и фактические примеры с игр. К сожалению, у нас все эти имена и ссылки практически не известны.

Мне очень импонирует приведенное автором предложение Маркуса Монтолы рассматривать игру как хаотическую систему, а сюжетную работу как «создание точек притяжения». Поскольку я рассматриваю игру так же, мне было весьма интересно прочитать про то, какие приемы увеличивают хаос в игре и какие упорядочивают и организуют ее пространство.

Ключевые для статьи понятия «стимулов» и «сетки стимулов» – интуитивно понятный взгляд на вещи. Тем не менее, я не раз убеждался, что многие мастера не сознают в должной мере взаимозависимость между различными стимулами. Скажем, задавая конфликты, не дают себе труда поразмыслить, в какое время, скорее всего, эти конфликты перейдут в активную фазу: не случится ли это одновременно? Не похоронит ли больший конфликт меньший? Пример с кардиналами и вестготами вполне может случиться на хорошей игре, потому что мастера банально не соотнесли время двух важных событий. Осознанное управление подобными событиями и предсказание динамики игры во время доигровой подготовки не является у нас сильным местом. Мне кажется, что статью можно весьма удачно использовать в качестве своеобразного чек-листа для мастера, проверяя по ней, как те или иные мастерские решения отразятся в ткани сюжета в его динамическом развитии.

Очень интересны предположения автора об экспериментальных играх и его «заметки на полях». В частности, меня зацепила мысль, что именно неконкурентное поведение зачастую воспринимается игроками как главное событие и ощущение игры. Вероятно, это было для меня самым ценным в статье, поскольку именно это, очевидно, повлияет на те сюжеты, которые я стану писать в дальнейшем.

Говоря о недостатках статьи, можно отметить, что автор явно находится под впечатлением инструмента под названием «судьбы». При всей его интересности, в сторону этого инструмента делается явный перекос. Впрочем, возможно, его распространение в скандинавской культуре ролевых игр действительно столь велико, сколь много этому уделено внимания.

И вот еще одно отвлеченное размышление на эту тему: чем больше я читаю статей скандинавских авторов, тем больше чувствую фундаментальную разницу в подходах к ролевым играм «у них» и «у нас».

Не претендуя на всеобъемлющее исследование данного сложного вопроса, я выхватываю только одну важную формирующую этой разницы. На Западе игрок готов быстро и легко (т.е. без серьезной эмоциональной фрустрации) занимать нужную мастеру позицию, а свой кайф он получает от качества исполнения роли, полученных в процессе эмоций и удачности получившегося произведения (аналогия отношений актер-режиссер). Этот способ восприятия игры имеет много общего с тем, что закладывается в студентов-актеров.

Скажем, в актерских этюдах студентов просят не отходя от кассы изобразить негра преклонных лет или что-нибудь более абстрактное, например, лампу. Это порождает особое, игровое, отношение к процессу, работу на публику, отношение к персонажу как к средству выразительности, не имеющему самостоятельной ценности, и т.д.

У нас же персонажи воспринимаются более лично, а сближение между игроком и персонажем гораздо более плотное. То, для чего на Западе придумали отдельное слово «immersionism», у нас встроено в

некий базис по умолчанию. Внутренний мир персонажа имеет самостоятельную, а подчас и основную ценность для игрока. Мне представляется, что тут действующей силой выступает историческое наследие и культурный код, а не какое-то осознанное решение ролевого движения.

Я понимаю, что в реальности столь четкого разделения не существует, но тенденция, особенно на уровне неосознанных ожиданий и деклараций, а также в письменных материалах, налицо. Если проанализировать это, становится понятным, почему все инструменты прямого мастерского управления игрой в нашей традиции встречаются в штыки широкими народными массами, хотя и находят горячий интерес у отдельных энтузиастов. То, что воспринимается на Западе как интересная режиссерская находка по управлению драматургией игры (такая, как «судьбы»), у нас воспринимается как мастерские рельсы, проложенные прямо через сердца игроков. Наша этика подразумевает, что мастер либо вообще не вмешивается ни во что после начала игры (ограничиваясь отслеживанием работы моделек), либо управляет событиями на уровне исправления очевидных косяков мастерским вмешательством (разной степени удачности). Случаи осознанного изменения условий игры, ее режиссирования прямо по ходу (прямым контролем или заранее проложенными императивными указаниями игрокам) достаточно уникальны и остаются в основном уделом кабинеток малых форматов.

В заключение скажу, что лично мне интересно осваивать чуждый нам скандинавский подход, и данная статья – очень неплохой вклад в мою копилку знаний об «их ролевом движении».



# Игрок, персонаж и их общее тело

*Това Герге (Tova Gerge) и Габриэль Вайдинг (Gabriel Widning), Швеция*

*Что происходит с нашим телом, когда мы отдаем его персонажу и помещаем в новую среду и ситуацию? Кому достаются воспоминания об этом? Цель этой статьи<sup>1</sup> – выяснить, как сходятся и различаются наши взгляды относительно тела в игре.*

## Введение

На время игры ролевика отдают свое тело в распоряжение персонажа и его судьбы, а вместе с тем и в распоряжение мастеров. Новые переживания оставляют след в организмах игроков, и из этих переживаний рождаются новые желания, симпатии и антипатии: мозг тянет своего носителя в одном направлении, живот просто хочет выйти, а сердце стремится совсем в другую сторону. Поскольку мотивации к игре заключены в теле, то к нему же относятся реакции и в процессе игры.

Начнем с того, что каждый игрок так или иначе заинтересован в своем персонаже. Заинтересованность может быть разного рода: сексуальные желания, социальные привилегии, психологическое преодоление, потребность в одобрении и т.д. Тем не менее, выбор персонажа часто маскируется под ложным равнодушием. «Я могу сыграть кого угодно» – ролевика часто говорят так, когда дело доходит до выбора персонажа. Стыдно хотеть хотеть сыграть кого-то конкретного, стыдно выбирать.

В каждом ролевом сообществе существуют свои нормы относительно того, какие соображения и варианты следует считать приемлемыми. Эти нормы могут быть благом с точки зрения контроля и управления нашим поведением: к примеру, в некоторых сообществах «психологическое преодоление» считается более легитимной причиной, чем прочие. На практике это приводит к тому, что противоречивый, неожиданный для окружающих выбор персонажа допустим только в том случае, когда игрок может привести множество великолепных рациональных причин, чтобы объяснить его. Успешность прохождения этой социальной проверки полностью индивидуальна, и именно поэтому мы хотим описать эти интересы на структурном, а не индивидуальном уровне.

Если мы сможем вычленишь, какие желания игрок удовлетворяет, играя в ролевую игру, мы также сможем описать сценарии, которые соотносятся с определенными потребностями и интересами. Иными словами, можно будет описать сценарии и персонажей с максимально возможным влиянием на игроков, и наоборот.

## Истории тела

На протяжении нескольких лет ролевые игры исследовали пределы физических возможностей игроков. «Eurora» и «Panopticon», сделанные Фатландом и Танке, и «Mellan himmel och hav» («Между небом и морем») Висландер и Бьорке – примеры игр, выходящих за физические границы и в результате реорганизующих тело игрока. Разбирая эти примеры, мы хотим показать, как игровые модели с реальным физическим воздействием на игроков могут использоваться для смены точки зрения и моделей поведения.

<sup>1</sup>Статья взята из сборника «Role, Play, Art» («Роль, игра, искусство»), выпущенного к конвенту «Кнутпункт-2006» (оригинал: Gerge T., Widning G. The Character, the Player and their Shared Body // Role, Play, Art. Collected Experience of Role-Playing. Eds. T. Fritzson, T. Wrigstad. Stockholm, 2006). – Прим. ред.

Ролевая игра живого действия – мощный инструмент, однако, если не считать некоторых категорических претензий, вопросы о том, как и зачем мы используем этот инструмент, по-прежнему остаются без ответов – особенно если речь идет о так называемых мероприятиях вне политики. Тем не менее, самые чудесные развлекательные выходные, проведенные в каком-нибудь выдуманном мире, проходят на том же самом физическом уровне, что и примеры, приведенные ниже.

### «Физическая» политика Европы

Мощные националистические движения предваряли (а зачастую и обуславливали) многие европейские войны. Игра «Европа» повествовала о событиях, которые могли бы произойти, если бы скандинавские страны развязали войну, аналогичную балканскому конфликту 1990-х годов. Во время подготовки, мастер-классов и сыгровок большую часть времени мастера уделяли национальной идентичности, игроков поощряли испытывать глубокие чувства к родине. Игроки пели национальные гимны своих стран и специально создавали себе позитивно окрашенные воспоминания, связанные с родными местами и родным языком. Одновременно с этим усиливались предрассудки, связанные с другими народами.

Игра «Европа» началась с бегства персонажей с их земель в мирные воображаемые Балканы, где они четыре дня провели в лагере беженцев. Это были дни пронизывающего холода, унижительных медосмотров и бесконечных надзирателей во время еды (причем обед могли без предупреждения задержать на пару часов). Шведов, норвежцев и финнов затолкали вперемешку в тесные помещения. Все созданные заранее предрассудки внезапно заработали, и каждый персонаж в итоге доверял только своим соотечественникам, отталкивая других людей.

Четыре дня в лагере беженцев репрезентировали для игроков недели и даже месяцы, которые настоящие беженцы проводят в подобных учреждениях в ожидании ответа миграционной службы. Но четырех дней хватило, чтобы объединить язык, политику и телесный опыт. Теперь игроки вспоминают о своих злключениях в игровом лагере беженцев всякий раз, когда слышат в новостях об увеличении сроков пребывания в этих учреждениях или о предстоящих депортациях беженцев.

Цель игры была с успехом достигнута: она состояла в том, чтобы привлечь внимание к тому, что в Европе даже с «легальными» беженцами подчас обращаются, как с животными, а альтернативные способы (например, сбежать от бюрократических процедур без документов) совершенно не предполагают ни стабильности, ни свободы перемещений. Заранее данное согласие на жестокое обращение помогло игрокам напрямую идентифицировать себя с персонажем: взаимопроникновение получилось гораздо более сильное, чем просто сопереживание. Эта связь была усилена при помощи художественных средств.

Игра «Европа» также стремилась вызвать неприятие к организации общества по национальному признаку. Она с исчерпывающей ясностью продемонстрировала, как всякий, не укладывающийся в образ «нашего народа», находится в сложном положении, при котором любой конфликт приобретает этническую окраску. Это неприятие игроки почувствовали через собственное тело – через беспокойство, поднимающееся в животе при виде национального флага или при случайных разговорах знакомых о национальной гордости. Политика в этой игре дошла до позвоночника игроков.

### Смещение эрогенных зон

Мастера игры «Mellan himmel och hav»<sup>2</sup> («Между небом и морем») на протяжении нескольких предыгровых семинаров занимались деконструкцией сексуальности и гендера. Любые личностные проявления персонажей были сознательно спрятаны под тюрбанами и бесформенной одеждой. Эрогенной зоной в такой ситуации оказались руки: сексуально нейтральные части тела остались единственным доступным инструментом интимного взаимодействия. Игроки учились искать общие черты в людях и находить красоту каждого человека не в груди или бедрах, так любимых масс-медиа, а в чем-то еще. Когда рука касается руки – неважно, как они выглядят; когда встречаются взгляды – лицо не имеет значения.

В игре игроки оказывались в неожиданных ситуациях, в которых им приходилось дотрагиваться до людей, с которыми они в обычной жизни по тем или иным причинам никогда бы не вступили в физический

<sup>2</sup>В частности, для этой игры была разработана модель сексуального взаимодействия «Ars Amandi», состоящая в манипуляциях с руками партнера. В настоящее время используется в скандинавских играх в качестве основной. – *Прим. ред.*



контакт. В результате очень многие игроки были поражены возможностью полисексуального анализа человеческих отношений и, познакомившись в игре с тем, как он работает, после игры даже применяли его в жизни. После игры между игроками происходили многочисленные разрывы, любовные приключения и попытки установления новых норм отношений. Гетеросексуальность и моногамия перестали быть для игроков единственным доступным вариантом, уступив место полигамии и пересмотру понятия гендера.

Общие переживания, противоречащие многим негласным правилам «большого» общества, создали между участниками стойкое ощущение связи, принадлежности к группе и обладания особым знанием – возможно, это что-то подобное чувствуют люди, формирующие себе новую идентичность внутри недавно созданного культа. Частью этого явления было то, что бывшие участники идентифицируют себя как гомогенную группу, как сообщество. Люди, не входящие в эту группу, иногда рассматривались как социальная угроза, и их требовалось проверять и одобрять, прежде чем допустить в сообщество. Вариантов самоидентичности участников было множество, и даже через три года последствия игры все еще проявляются, хотя степень приверженности группе у игроков понемногу снижается.

### Надзирать и вносить нестабильность<sup>3</sup>

Игра «Паноптикорп» повествовала о гламурном рекламном бизнесе. В ней действовали персонажи, достигшие высот в пиаре, дизайне, журналистике и политическом лобби. Все эти персонажи были наняты фирмой «Паноптикорп», возведшей в абсолют принцип тойотизма<sup>4</sup>.

В процессе глобализации и экономического развития тойотизм все активнее замещает классическую фордистскую модель производства. Тойотизм отличается новыми формами внутренней организации – например, наличием групп многофункциональных работников, обладающих сравнительно высоким уровнем влияния. Целевое управление сменяется строго иерархизированными нормами. Механизмы подавления скрываются за внутренним соревнованием между рабочими группами и отдельными работниками, отношения между которыми укладываются в «плавающую» систему клиентов и производителей. Постоянное трудоустройство и фиксированные зарплаты сменяются зависимостью выплат от прибыли компании, причем постоянно сохраняется риск увольнения. Иерархичность и прозрачность структур склоняют работников к постоянному представлению, разыгрыванию себя, в идеале – к состоянию, при котором такое представление и реальная самоидентичность сливаются.

Сюжет «Паноптикорпа» попал в самое сердце идей беспокойных нулевых, создав социальную структуру, принуждавшую участников к непрерывному лихорадочному соревнованию. Соревнование подразумевало не только ценность быть хорошим работником, но и необходимость быть привлекательным сексуальным объектом. Чтобы оказаться на вершине рейтинга ежедневного соревнования, персонажи делали в стенах офиса все: ели, спали, занимались любовью, развлекались, работали. Буквально все становилось частью работы. За несколько часов игроки превратились из ленивых молодых бездельников в супер-трудооголиков. Постоянное сексуальное возбуждение и выбросы адреналина от срывающихся дедлайнов заставляли их бодрствовать ночами. Они пахали как лошади – но ради чего?

Название «Паноптикорп» отсылает к идее «человечной тюрьмы» Иеремии Бентама согласно модели «паноптикума» (подробнее об этом см. философские теории Мишеля Фуко). Архитектура такой тюрьмы предполагает, что надзиратель имеет возможность посмотреть в любой момент в любую камеру. Поскольку заключенные знают, что за ними могут наблюдать, они интернализируют взгляд надзирателя, то есть начинают сами смотреть на себя его глазами. В идеальном случае через некоторое время надзиратель становится не нужен, потому что заключенный присматривает за собой сам. В игре «Паноптикорп» модель «паноптикума» подверглась децентрализации: игроки наблюдали друг за другом, в конечном итоге наблюдая за самими собой.

Непрерывные внимательные взгляды принуждали работников игрового предприятия в ходе их маркетинговой кампании к цинизму, причем к цинизму такой степени, что игроки даже не подозревали, что

<sup>3</sup>Название данного раздела («Surveillance and Precarity») является отсылкой к работе философа Мишеля Фуко, в русском переводе называющейся «Надзирать и наказывать» (M. Foucault, «Surveillance and Punishment»). – Прим. перев.

<sup>4</sup>Тойотизм – социально-экономическая модель, основанная на высокой личной приверженности сотрудников своему предприятию, идентификации себя как члена данной компании. Появилась в противовес системе *фордизма* – массовому производству, основанному на конвейерном принципе и обширном использовании низкоквалифицированного труда, что позволяло снижать затраты за счет объема производимой продукции. – Прим. перев.

способны на такое. Никакая стратегия не казалась чрезмерной, никакая корова – чересчур священной. В результате игроки стали чрезвычайно подозрительны друг к другу относительно мотивов, стоящих за их «реальной» рекламной кампанией. Когда игроки, в отличие от обычных рекламщиков, через пару дней смогли вырваться из офисной машины, они испытали фрустрацию от того, сколько творческой энергии было потрачено впустую. Было очевидно, что любой желающий мог послужить молодым горячим телом на благо капитализму. В мышцах осталось ощущение, что это горячее тело просто использовали для производства каких-то благ, а также понимание, что в реальном мире нет лазеек для выхода из подобных структур.

## Жертвоприношение неизвестности

Возможно, приведенные выше примеры могут рассматриваться как признак возрастающей серьезности, с которым наше сообщество относится к телу. Или, напротив, как возрастающее пренебрежение к телу; как ощущение того, что тело как бы находится на алтаре политики или приватности. В ролевом сообществе установилась некоторая идея соревновательности относительно пределов физических возможностей, характеризующаяся словами типа «хардкор». О голоде и холоде на играх говорят с подмигиванием – поистине военный подход к вопросу.

Идея самонаказания, естественно, не уникальна для ролевых игр. К примеру, страдающий художник или фигура Христа, перенесенные на нашу субкультуру, служат мерилom вовлеченности и художественной выразительности. Другой аспект того же явления – садомазохизм (в более широком смысле, чем просто сексуальная практика), охватывающий в наше время немало типов коммуникации как человека с человеком, так и человека с обществом. Контекст ролевых игр использует позиции подчинения и превосходства, однако это не похоже на осознанный акт между любовниками. Поскольку игре никогда не позволяется оказывать настоящее влияние на нашу реальную жизнь, используя в качестве исполнителей силы природы или ничего не подозревающих игроков-партнеров, мы убираем из нашей жизни взаимодействие со сложностями сексуальности и анализ структур власти. Процессу игры нужны тайны – так же, как и энергия – и он сохраняет эти тайны внутри своих рамок. Персонаж становится норой, в которой исчезает тело игрока.

В том же самом духе мы выбираем персонажей, которые в сексуальной фантазии могут казаться привлекательными, однако в нашей социальной реальности – неважно, исторической или современной – гораздо более проблематичны. Проституция и рабство относятся к тем темам, которые – часто под видом серьезной проверки условий, в которых жили люди в этом статусе – становится как бы защитной пленкой для более или менее эксплицитных желаний игрока о безграничной сексуальности, свободной от всякой ответственности. Было бы полезно поразмышлять над следующими вопросами: какие последствия эти фантазии имеют для нашего понимания таких физических практик, как торговля телом; как изменилось наше понимание этих процессов, которые привели к современному типу взаимодействия между миром богатых и миром бедных; к чему приводит превращение человеческих отношений в товар; что все эти вопросы могут добавить к нашему пониманию гендера.

Человек с подобным взглядом на ролевые игры – постоянной политизацией переживаний – представляется нытиком и пессимистом, и, более того, сам такой взгляд является способом создать дистанцию между разумом и телом. Последствия игры, изменившей точку зрения на тело, очевидно имеют различные долговременные эффекты, зависящие от ценностей, которые исповедует игрок. Мы в определенной степени можем выбирать, как нам поступать с собственным телесным опытом. Мы можем работать над своими воспоминаниями и изменять их таким образом, чтобы они подходили под наши собственные взгляды и привычки.

Тем не менее, мы играем с мощным инструментом – с инструментом, который реорганизует нашу личность и вносит вклад, сравнимый с вкладом событий реальной жизни. У нас есть власть менять самих себя. Кем мы хотим стать?

Играть снова и снова одного и того же персонажа довольно просто. Объяснений этому можно найти массу: внутренние желания, переигрывание психологической травмы, восстановление собственной идентичности, окружающие игроки как повод выбрать такого же персонажа, как всегда. Такое понимание редко ведет к сильным долговременным изменениям, даже если бы изменения можно было измерить.

Если человек не может изменить взгляд на собственное тело, то его возможности также не изменятся. Но если человеку действительно удалось заставить свое тело сделать что-то, что оно раньше никогда не делало, – это в любом случае вызовет какие-то последствия, позитивные или негативные.

## Жажда слова

Новые книги, интернет-форумы и статьи о ролевых играх (вот эта, например) все чаще пытаются выразить словами игровые переживания. Мы встречаемся перед играми, чтобы разработать персонажей, и после игр, чтобы поделиться произошедшими в них событиями. Даже в процессе игры мы можем прерваться, выйти из персонажа и удалиться в неигровую зону, чтобы обсудить происходящее. Принимая во внимание то, что мы в целом действительно стремимся рано или поздно вернуться к нашей обычной жизни, такое явление может быть необходимым, чтобы сохранять нашу повседневную идентичность и предотвращать ее взаимопроникновение с персонажем.

Однако постоянное описание происходящего тоже имеет свои последствия. Господствующие интерпретации всегда исходят от людей, стоящих на самых сильных социальных позициях. Ценности нашей эпохи проявляются в речи, а не в физических ощущениях. Как только отклонение названо словом, оно оказывается безвредным. Нормы и отношения подтверждаются снова и снова, раны лечатся (хотя и не всегда промываются). Рот воспекает чувственное переживание, тогда как ноги загоняют его под ковер, чтобы жизнь продолжалась так, будто ничего не случилось. Даже если бы кто-то захотел сделать нормы видимыми или потребовал бы осознанного объяснения, почему игроки хотят создать определенного рода отношения, было бы сложно – или даже невозможно – не заменить старые нормы на новые или на вовсе невидимые.

## Заткнись и играй

В ролевых играх, помимо их потенциала к созданию новых альтернативных реальностей, преобладают, в более или менее осознанном виде, тенденции к осмыслению современности. Нам бы хотелось закончить этот построенный на ассоциациях текст о значении тела в ролевой игре формированием некоторой карты возможностей и ловушек; попыткой вовлечь тело в формирование взаимного опыта или переживаний, которыми можно делиться.

Наше лучшее предложение такого рода на данный момент – «молчаливая» игра, которую мы опишем ниже в нескольких вариантах. У игрока появляется возможность управлять собственными внутренними процессами без демонстрации их коллективу. Коллектив же, хочет того или нет, измеряет их ценность согласно детально разработанной шкале. В молчании история коллективного, общего тела, которое создают игроки, остается вне социальных оценок, которые так часто разбивают игру и ранжируют игровые сюжеты по степени приемлемости.

**Вариант 1 – «Казачьи разбойники».** Одна группа людей (или один человек) убегает, остальные через несколько часов начинают их искать, пытаются выследить. Вероятно, в такую игру лучше всего играть в лесу, поскольку в тихой обстановке легче почувствовать запах, заметить след или услышать неуловимый звук, хотя, возможно, в городе в нее тоже можно играть.

**Вариант 2 – «Контактная импровизация».** Это вид танца – спонтанные движения в физическом контакте с другим человеком или с группой. Игроки движутся совместно и непрерывно поддерживают друг с другом связь, причем ключевыми для этой связи становятся сила и продолжительность прикосновения. При помощи контактной импровизации открываются новые горизонты о себе и окружающих.

**Вариант 3 – «Маска».** Закрытое лицо дает ощущение анонимности и меняет наше отношение к телу. Тяжелее голова, меняется дыхание, человека становится невозможно узнать. Маска будит ассоциации с мифологическим и внечеловеческим, вводит в гипнотическое состояние и делает лицо немым, поскольку обычно именно на лице демонстрируются и читаются эмоции. При помощи масок можно получить совершенно особенный тип игры.

**Вариант 4 – «Обнажение».** Обнаженное тело никогда не бывает нейтральным. Мы не можем полностью «раздеть» культуру, но можем избавиться от некоторых символов, показателей социальной позиции. Обычно мы видим обнаженное тело только в ванной или в постели; попытка поставить его в контекст романа создаст непривычную картину. Кожа без своих покровов и заменителей становится новой кожей.

**Вариант 5 – «Депривация».** Насколько мы зависимы от наших органов чувств? Можно ли развить новые навыки, временно отказавшись от одного из ощущений? Если мы ослепнем – что мы будем слышать? Если онемеем – что мы увидим? Если мы будем ходить задом наперед – что произойдет с нашим ощущением скорости?

Если мы просто замолчим и будем играть, наши тела все равно выдадут нас. Ролевая игра состоит из потоков ощущений и импульсов, проходящих через наши мышцы в ситуациях, которые мы себе создаем. «Молчаливую» игру (или части игры) не так просто описать в категориях политики или чего угодно еще: мы почувствуем ее собственным телом и сможем забрать ее с собой в ощущениях в повседневный мир. В этих физических воспоминаниях заключена способность влиять на то, как мы действуем в нашей обычной жизни.

## Тело в опасности

Мир желаний сложен; в нём всегда есть риск потеряться, раствориться или измениться до степени не только пугающей, но и вправду опасной. Поставив своей целью тело, мы уже не помещаемся в заявленный контекст. Реальность сдувает рамки с субкультуры. Если мы ищем молчания, ищем желаний – мы рискуем жизнью, причем жизнью не только наших персонажей. Мир навсегда остается перевернутым с ног на голову.

**Благодарности** Авторы благодарят Кристи Шмидт, Малин Нойман и «The 33».

## Игры

- **Euroga (Европа).** 2001. Норвегия. Э. Фатланд и др.
- **Mellan Himmel och Hav (Между небом и морем).** 2003. Стокгольм, Швеция. Э. Висландер, К. Бьорк и др.
- **PanoptiCorp (ПаноптиКорп).** 2003. Драммен, Норвегия. И. Танке, Э. Фатланд и др.

## Комментарий Алены Муравлянской (Даниэль)

Крайне интересен контекст игр, приведенных авторами оригинальной статьи как пример работы с телами игроков – обратите внимание, что это проблематика противостояния человека и общества (корпорации, политики). И через телесные ощущения и личные переживания мастера доносят до игроков целые концепции: война – это вот так, корпоративная культура – это вот так, почувствуйте на своей шкуре.

В отечественных ролевых играх использование тела выглядит несколько иначе.

### Тело за скобками

В России гораздо ниже уровень осознанности, с которым подходят к телесному. И сознательно к нему подходят, работая с телом под конкретную цель, очень редко. Чаще всего телесное выносится за скобки игры, причем низводится моделями (секса, боли и еды, как самое показательное) до чего-то абстрактного, не приносящего никаких личных ощущений.

Секс? На общем уровне знаменитая модель с булавками, где тактильный контакт необходим, выглядит просто революционной: массаж давно уже обесценился как чувственный процесс (особенно в условиях полигона), приснопамятные модели про сгущенку, подвязки и так далее – тем более.

Голод? Голод у нас – это не физический голод, а карточки, запас которых надо восполнять. Игроки, за редким исключением, речь о котором позже, не хотят играть в настоящий голод, в настоящую невкусную еду, которую едят для удовольствия, а не для поддержания сил.

Боль? Модели пыток на любой вкус. Красивые, но совершенно безболезненные.

Модель отодвигает нашу плоть от нашего духа: я страдаю, голодаю или испытываю удовольствие, но в безопасном пространстве, в котором переживания порождаются чем угодно (игрой воображения, собственными ассоциациями и воспоминаниями), но никак не чувственными переживаниями. Нельзя назвать эти ощущения ложью – ведь чувствуем мы на самом деле, но в то же время с реальным голодом, болью или сексом это имеет мало общего. Почти ничего.

### Три кита отрицания телесности

Почему так? Дело, как мне кажется, в трех вещах.

**Ментальность.** Привычка держать дистанцию, немалую дистанцию, от других. С одной стороны, это вопрос безопасности. С другой стороны – наследие СССР (воспитывали нас люди со вполне определенным советским дискурсом, который к вопросам тела относился специфически) и хаотичных 90-х, где вопрос осознанности своего тела был отодвинут в последние ряды. Учиться чувствовать свое тело, осознавать его, работать с ним в России начали относительно недавно, да и то редкие в адекватности учителя, немногочисленные психологи и достаточно развитые родители. Тело и его реакции во многом табуированы до сих пор. Раздеваться на ролевой игре? Стыдно! Играть отличную от своей гендерную идентичность? Just for lulz разве что.

**Страх выйти из зоны комфорта.** Хочу играть в Великую Депрессию, но не голодать. Хочу играть проститутку, но не чувствовать физического насилия. Игра, вспоминая Хёйзингу, – это по умолчанию безопасный процесс, в ней возможно то, что трудно и страшно осуществить в реальности. Но можно ли играть в голод, боль или секс без телесных ощущений? По моему убеждению, такая игра является игрой разума, профанацией, имеющей мало отношения к моделируемой реальности.

**Страх узнать себя.** Наше тело – terra incognita. Мы не знаем, как оно работает! Мы боимся это узнать – по причинам, перечисленным выше. Узнать что-то, что нарушит нашу идентичность, выяснить, что, например, романтизированные любовные ощущения – игра сложных биохимических процессов, которые протекают в совершенно неромантичном эволюционном контексте. Довольно неприятное понимание, особенно если идентичность человека строится на романтизации его чувств.

Осознанно, в общей массе, российские ролевики не играют с телом. Хотя понемногу начинают с ним «заигрывать».

## Как играть с телом на практике

Мой личный опыт игр «с телом» как мастера и как игрока говорит о том, что потребность играть в это – есть. Зависит она от, повторюсь, уровня осознанности игрока и его желания узнать себя и выйти из привычной зоны комфорта. Приведу примеры использования телесных ощущений, с которыми встречалась я. Разумеется, круг примеров ограничен моим опытом.

Из очевидных примеров игр, где тактильное являлось обязательным элементом игры:

- выражение власти и страсти через физические тактильные взаимодействия (объятия и поцелуи) в обществе вампиров-либертенгов (ролевая игра «Зверь»);
- преобразование человека в иное лавкрафтианское существо (заматывание тугими бинтами, связывание конечностей, тактиальная депривация) (ролевая игра «Дагон»);
- превращение людей в волков (коммуникации прикосновениями без связной речи, взаимодействие тела с природой как обязательный элемент игры) (ролевая игра «Волчья тропа»).

Лично я в довольно забавной ситуации столкнулась с тем, что люди хотят и способны играть с телом: на нашей достаточно простой игре о пионерских ужасиках один из игротехников предлагал подписать контракт кровью и получить за это исполнение желаний. В прямом смысле – проколоть палец стерильной иглой и капнуть кровью на лист. Опция эта была введена в порядке эксперимента: мастера не думали, что ей кто-то воспользуется, поэтому в игре был заложен альтернативный вариант. Но нет. Люди действительно это делали, с радостью от нового ощущения, которое выходило из привычного контекста. Поэтому было решено продолжать эту работу с телом в других проектах. Несколько удачных приемов:

**Работа с запахами.** О них часто забывают, а ведь запах – ощущение донельзя телесное. Он моментально воссоздает в памяти ощущения, которых сложно добиться даже сложным антуражем. Запах больницы, например. Все помнят, как пахнет в больнице? В широкой практике в ролевых играх запахи используются очень узко – ароматические масла максимум. Между тем, пахнувшая эссенция взаимодействует именно что с нашим телом, потом уже с сознанием.

**Работа с голодом.** Сытый голодному не товарищ – на словах все соглашаются, а между тем, играть в классовое неравенство сложно, когда и пролетарий, и владелец завода одинаково сыты. В ролевой игре «Яма» посвященной революционным событиям, игроков просили не есть до игры, и еда (вкусная и ароматная) в процессе была доступна не всем. Аналогичный прием был использован на ролевой игре «Чужие»: когда одна группа игроков была голодной, у второй было изобилие пищи.

Отдельно хочется заметить, что реальный голод практикуется на играх в разных форматах: например, доступная дешевая и невкусная пища для всех персонажей, и вкусная, но дорогая, для ограниченного круга. Или сухпак для выживших в постапокалипсисе, где альтернативных пайку припасов просто нет: ешь одни сухари. Однако контролировать этот процесс на больших играх практически нереально: игроки саботируют «игру в голод», предпочитая тайно перекусить из своих припасов, а не довольствоваться невкусным супом. Поэтому воссоздать ощущение голода в полной мере возможно только в малом формате.

**Работа с телесным дискомфортом.** Болью его назвать сложно. На ролевой игре «СС» применялись настоящие пытки – достаточно безопасные, чтобы не травмировать игроков, но при этом практиковавшиеся в эпоху сталинских репрессий, которым и посвящен проект: пытка водой, заковывание в неудобном месте в неудобной позе, удары. Это возможно, разумеется, при согласии всех участников на такого рода физические взаимодействия, отсутствии противопоказаний и подготовке игротехников, которые осуществляют пытки.

В качестве забавной альтернативы на ролевой игре «Терапия», посвященной психиатрической клинике, был использован электрический ток: применялся медицинский прибор для домашнего использования, который, тем не менее, создавал нужные ощущения – не электрошок, конечно, но и не модель тока, а реальные тактильные ощущения.

Кстати говоря, отдельный маркер – это пощечины. Отношение к этому дискомфортному, но достаточно безопасному взаимодействию, в разных кругах участников ролевых игр меняются полярно: от модели пощечин до вполне реальных ударов. Как правило, приверженцы разных подходов в принципе не допускают альтернативы.

Пожалуй, сейчас российские ролевые игры находятся в самом начале пути знакомства с телесными ощущениями, интегрированными в игру. В каких-то кругах это уже является нормой, в каких-то нормой вряд ли станет – все-таки сообщество в силу только географических причин очень разнородно, не говоря уже о причинах другого рода.

## Игры

- **Чужие.** 2012. Екатеринбург. Ф. Слюсарчук (Теодор).
- **Зверь.** 2012. Томск. Сергей Аксенов.
- **Дагон.** 2012. Томск. Юрий Некрасов (Юрген).
- **Яма.** 2012-2013. Новосибирск-Екатеринбург. А. Муравлянская (Даниэль) и А. Серебренников.
- **Терапия.** 2013. Новосибирск, Омск, Новокузнецк. А. Муравлянская (Даниэль) и А. Серебренников.
- **Волчья Тропа.** 2013. Сибирь. Д. Иванов (Ним).

## Дано мне тело – что мне делать с ним? Комментарий Марии Рачинской (Сарэ)

0. У персонажа и игрока одно тело на двоих, но как и для чего мы используем это общее тело? Какие пределы перед нами ставит жизнь, а какие границы мы проводим сами для себя? В этом кратком эссе будет приведено несколько примеров того, как работает восприятие телесности в российских ролевых играх.
1. В европейской постхристианской культуре в целом (а в нашей – в особенности) практически не существует форм несексуальной телесности. Столкновение с «южными» культурами с их обилием контакта вызывает у нас в лучшем случае недоумение, в худшем – возмущение. Мы очень мало прикасаемся друг к другу – и почти никогда не оказываемся за пределами каких-то предустановленных социальных прикосновений. Короче говоря, мы боимся переходить эти границы, и этот страх передается и нашим персонажам, даже если у них ему взяться неоткуда.
2. В российской традиции сосуществует несколько конкурирующих представлений о том, как устроена хорошая ролевая игра. Но можно смело утверждать, что в мейнстриме идеальная игра полностью состоит из не предопределенных заранее взаимодействий между персонажами. Нарративность, жесткосюжетность (открытые заранее известные игроками события), метатехники не в моде и существуют где-то с края, в узких жанровых рамках. Мы хотим, чтобы на игре нечто происходило с нами спонтанно и помимо нашей воли, а неигровые переживания и взаимодействия были сведены к абсолютному минимуму; чтобы игрокам не приходилось решать друг с другом вопросы вне персонажей, даже если это может пойти на пользу игре; мы стремимся к максимальной сюжетной связности, не прерывающейся метаигровыми соображениями. В рамках этой же парадигмы мы воспринимаем и то, что связано с нашим телом, а потому стремимся к максимальному реализму телесных взаимодействий.
3. Пространство камерных экспериментов никуда не делось, и там возможно все. Малым жанрам прощепозволить себе быть экспериментальными: мастерский риск меньше, степень управляемости игры выше. В отличие от них, большие игры – пространство, где новые концепции приживаются трудно, и господствуют туманные представления об общепринятом, негласные законы и установления, компромиссы. Именно о них нам и интересно поговорить.
4. Реализм – это не реальность как она есть, а реалистичность, жизнеподобие. Но когда мы говорим о подобии, мы никогда не можем отразить весь объект как таковой, мы выбираем какие-то интересующие нас его стороны. Игра является для нас формой приобретения опыта за пределами доступного нам в повседневности, но какой именно это опыт? Подход к этому вопросу может быть очень разным. Мы стремимся пережить в подлинности и цельности какие-то вещи, не существующие в привычной нам реальности – например, освоить непривычные для нас формы социального поведения или культурные образцы. Однако есть и игры совершенно другой направленности, которые по типу получаемого опыта мы можем сравнить скорее с экстремальным спортом. Я говорю о больших боевых играх с их перекосом в «гиперреализм»: мы ломаем крепости при штурме руками «по жизни», используем небезопасное оружие, не стесняемся грубости и т.д. Тем свойством реальности, на котором делается фокус в этом типе игрового действия, является псевдонатуралистический, низовой её аспект. Условные игровые отношения куда менее важны, чем самый настоящий адреналин, получаемый из боевых взаимодействий – не вполне настоящих, однако же со вполне настоящей травмоопасностью.

Интересно, насколько естественным нам кажется, что в играх такого формата социальные отношения внутри групп обычно просто копируются с реальных: никто и не станет пытаться поставить боевому отряду чужого командира. Мастера, как правило, просто работают с этим как с данностью: у нас есть такая-то команда, у нее такой-то капитан, позовем их всех вместе, ему предложим роль



лорда. Проблема внедрения любых игровых завязок в боевой отряд – поле вечной битвы между мастером и игроками, о чем свидетельствует и обилие обсуждений, этично ли вообще играть предателя в команде «своих». Ладно бы предателя; как правило, и просто какие-то игровые межличностные конфликты в отряде будут казаться ненужными и избыточными.

Еще один аспект, следующий из «гиперреализма»: то, что такие игры – это в высшей степени мужское пространство, где никому и не придет в голову думать о женской игре. Поскольку высшей ценностью в ней является погружение в это «настоящее» в противовес условному, женщина естественным образом остается за пределами этого мира и должна, если у нее есть такое желание, каким-то образом доказывать собственную нужность. Ведь «ценность» игрока заключается не в его актерском таланте или умении поддержать драматическую линию, а в его боевых и физических качествах.

5. Стремление к реализму создало и популярное направление игр о выживании. Пусть холод будет холодом, а голод голодом. Не дадим игрокам спать, пусть несут ночное дежурство по 6 часов ночь напролет, хотя в нашем PvE-мире совершенно ничего не происходит. Загоним их в заброшенные каменоломни для обострения депривации и потери чувства времени. В пределе (видимо, никогда не реализовавшемся на практике, но обсуждавшемся) в том же ключе осуществляются и другие воздействия на совокупное тело персонажа и игрока: ты вдохнул ядовитый газ – съешь этот пакетик жгучего перца. С одной стороны, на играх в этом стиле сложно угодить всем ожиданиям: одним было легко, и чувства преодоления не возникло; другим не хватало еды всю игру, а у них язва и гастрит, но они стеснялись сказать об этом мастерам, помня про конвенцию о непрерывности. С другой стороны, эти игры также создают своих особых спортсменов-наркоманов, которые будут успешно и эффективно выживать в любой роли в любом пространстве, от «Лоста» до «Зомби-апокалипсиса», что приводит к парадоксальным последствиям, когда мастера таких игр просят фанатов этого жанра не заявляться к ним. И, наконец, по парадоксальному наблюдению В. Захарова (Йолафа), если игроку сделать плохо, будет ли он от этого лучше играть?
6. Окей, теперь забудем про гиперреализм и перейдем к более классическим ролевым играм, пространству равенства возможностей. Вроде бы игра дает нам шанс стать кем угодно – однако готовы ли те, кто находится с нами в пространстве игры, воспринимать нас так, как угодно нам? На маленьких играх все это может быть предметом обсуждения и индивидуального согласования. Но может ли Галадриэль носить очки на игре, в которой принимает участие 500 человек? Не слишком ли толстые эти эльфы? Со скольких метров мой костюм должен быть похож на исторический? И – о боже! – может ли женщина играть мужскую роль?

Игровой культуре, которой свойствен запрос на то, что события происходят с нами как бы сами по себе, а мир реагирует на наши действия, необходима предельная четкость маркеров, чтобы мы могли понять, что с нами случилось: корона на короле, начало и конец сцены, боевое и небоеое время. . . Любые промежуточные случаи потенциально вызывают конфликт. А значит, образы, которые символически означены для большого количества людей, должны быть наглядными. Поэтому почти каждая игра по известному сеттингу ознаменована скандалом из-за кастинга, и зачастую эти скандалы оказываются более медийными, чем сама игра.

Природа ролевой игры не в последнюю очередь в том, чтобы ощутить себя внутри любимого фильма, любимой книги – и что может быть лучше, чем оказаться еще и её главным героем? Для мастера удачный кастинг – дополнительное средство рекламы и погружения игроков в игровой мир. У нас игра про «БСГ», и Старбак выглядит ну прямо как Старбак из сериала! Это наглядно и экономит кучу усилий.

7. Проблеме кросспола мы посвятим отдельный параграф. Казалось бы, мы решаемся играть людей другого возраста, другой культуры, другого вероисповедания, другой нации или расы – почему же столько проблем возникает именно с персонажем другого пола? Кросспол в нашей ролевой культуре

(за пределами редких экспериментов и комических игр) существует исключительно в направлении «ж→м». Степени свободы, которые дает мужская роль, например, на исторической игре, очевидны, но что может дать женская роль мужчине? Иными словами, представители менее привилегированной социальной группы посягают на роли представителей «элиты». Неудивительно, что противниками кросспола (и защитниками своего доминирования) тоже выступают в основном мужчины, причем обоснования приводятся самые разные: они-де не могут одинаково жестко разговаривать с мужчиной и с женщиной в мужской роли (но это считается проблемой женщины, а не этого игрока); игра в конфликт с женщинами не приносит тех же эмоций; женщина, играя мужчину, будет больше стараться и будет менее естественна (чем играя старуху? животное? веземной разум? – но это не проблема); наконец, «баба с усами – это просто мерзко!». В общем, от женщины в мужской роли «настоящего мужского поведения» не дождаться, хотя что это такое, знают доподлинно лишь авторы женских журналов!

Существует следующая интересная и ужасная практика – разрешать кросспол на исторических играх лишь для таких ролей, как священники и кастраты. С одной стороны, это делается, чтобы снизить привлекательность идеи игры в другой гендер и тем самым отрегулировать количество кросспольных персонажей на игре. С другой стороны, в этой ситуации, несмотря на как бы существующее разрешение, женщинам предоставлены лишь малоактивные и маргинальные в социальном пласте игры роли, т.е. доминирующая страата по-прежнему для них закрыта. Им предоставлены роли, в которых они могут добиваться власти и влияния лишь окольными путями, традиционно относящимися все к той же сфере женского.

8. Прикоснуться к другому человеку значит перейти его личную границу, то есть это опасно само по себе. Мы можем прикрыть себя моделями от всего того, что кажется нам особенно опасными формами телесного взаимодействия. Два классических примера – это боёвка и секс. Но при этом их моделирование обычно закрывает только узкую сферу достигаемых результатов, никак не касаясь всего того, что их сопровождает. На игре мы понимаем, как нам убить человека, но вот как дать ему пощечину – оскорбительным для персонажа и безопасным для игрока образом? Как отыгрывать раны, нужно ли вообще это делать? Сколько раз мы все сталкивались с фальшивым «ооо, ужасная боль»? Или с тем, что солдаты, получив вожделенную перевязку для восстановления хитов, тут же забывают от недавно полученном увечии?

Невероятно нелепым бывает и переход к игровому сексу. В жизни (мало)знакомые люди редко приступают к этой форме близости с места в карьер. Сексу предшествует постепенное сближение, держание за руку, первые робкие поцелуи: все то, для чего на ролевой игре, как правило, нет ни времени, ни формы. Поэтому флирт в процессе игры «нелегитимен» и приправлен ужасом: «по игре он это делает или по жизни? верно ли мы друг друга понимаем? не переходим ли мы каких-то границ?». Здесь вспомним про наш негласный этический кодекс, который воспрещает выйти из игры, чтобы обсудить скользкие места.

Нас интересует боевика как способ убийства и секс как форма деторождения, смены социального статуса или чего-то подобного, но над процессом при разработке модели никто не задумывается.

9. Все известные мне эксперименты с представлением о теле осуществлялись лишь на очень небольших играх – например, использование приемов из телесно-ориентированной психотерапии или контактной импровизации. Их несоциальная и несексуальная телесность, дающая новые ощущения, как нельзя лучше подходит для моделирования чуждых тела и разума, которые не дают привычных автоматически считывающихся социальных форм.
10. Предположим, нам надоело действовать в этих негласных и жестких рамках. Предположим, что мы готовы к экспериментам. Просто решить, что мы хотим включить в игру что-то нестандартное, уже хорошо, но этого недостаточно: все игры в настоящую трансформацию привычных нам форм невербального поведения могут быть реализованы только через мастерскую работу, которая специально

на этом фокусируется. Новые формы тяжело воспринимаются и усваиваются игроками, и если мы хотим, чтобы наши игры действительно были пространством нового опыта, в том числе и телесного, а не негласных и темных конвенций, нам предстоит большая систематическая работа.



# Наблюдение за иллюзией: о невозможности погружения в игровой процесс на 360°

Йоханна Кольйонен (*Johanna Koljonen*), Финляндия

С середины 1990-х в скандинавских странах, особенно в Швеции и Норвегии, зародилась новая эстетика ролевых игр. Я называю ее иллюзией полного погружения, или «иллюзией на 360°», и далее в этой статье<sup>1</sup> пытаюсь описать ее особенности. Ее самым главным признаком является стремление поместить игроков в полноценную физически, реальную и существующую среду при одновременном отказе ограничиться реализмом как жанром и содержанием.

Самым удивительным эффектом такого подхода оказывается его несовместимость с ролевой игрой в том смысле, в каком она ранее понималась в рассматриваемой ролевой традиции. В лучшем случае, иллюзия на 360° создаёт яркие впечатления, но это достигается за счёт того, что *внутреннее представление игрового пространства и психологическое погружение в персонажа<sup>2</sup> замещается физическим присутствием в пространстве и воплощением, как внутренним, так и внешним, характера персонажа.*

Читателям, не любящим теоретическую терминологию, рекомендуется пропустить среднюю часть статьи: непосредственно игры обсуждаются ближе к концу.

Разговор об опыте, полученном на ролевых играх, неминуемо превращается в высказывание частного субъективного мнения; именно поэтому я выбрала форму эссе. Полное описание моей позиции относительно ролевых игр и упоминаемых мастеров и мастерских групп заняло бы собой весь текст. Я играла во все игры, приводимые здесь в пример, за исключением особо отмеченных. Разумеется, большинство этих мастеров – мои друзья и знакомые. Что касается упоминаемых игр, я работала над персонажами на ролевой игре «Еуропа» и немного над ролевыми играми «Hamlet» и «OB7».

## Полные 360°

В 1998г. на конвенте Кнутпункт в Стокгольме Самир Беларби рассказал об игре «Föreningen Visionära Vetenskapsmäns Årliga Kongress» («Ежегодный конгресс общества прогрессивных ученых», сокращенно «FVV»), которую он провел на круизном пароме Стокгольм–Турку<sup>3</sup>. Неизвестно, было ли это случайным совпадением или предвосхищением грядущих событий, но ролевая игра «FVV» представляла собой эталон того, что с радостью принял бы развивавшийся в то время шведский стиль игры: целая вселенная,

<sup>1</sup>Статья взята из сборника «Lifelike» («Похоже на жизнь»), выпущенного к конвенту «Кнутпункт-2007» (оригинал: Koljonen J. Eye-Witness to the Illusion: an Essay of the Impossibility of 360° Role-Playing // Lifelike. Eds. J. Donniss, L. Thorup, M. Gade. Projektgruppen KP 07, Copenhagen, 2007). – *Прим. ред.*

<sup>2</sup>В английском языке отсутствует точное соответствие для *inlevelse/eläytyminen*. «Погружение» (*immersion*), на самом деле, ближе к *fördjupelse/syventyminen*, но в данном тексте это слово, особенно в сочетании с определением «психологическое», предназначено для сохранения смыслового нюанса «помещение себя в положение другого путем сопереживания», несомого термином «*inlevelse*».

<sup>3</sup>Описание основано на презентации Беларби и воспоминаниях участников.

с которой можно взаимодействовать; ситуационный, эмоциональный и физический реализм при погружении в персонажа; отношение к физическому окружающему миру игры по принципу «что видишь, то и есть». Я называю этот стиль игры «иллюзией на 360°», подразумевая, что мир игры был полным и в смысле окружающего физического пространства, и в смысле пространства для погружения, которое данный стиль стремится создать.

Для конгресса, вынесенного в название ролевой игры, был арендован конференц-зал на борту парома. Игроки оставались в ролях на протяжении всего времени плавания и взяли с собой только вещи своих персонажей (впрочем, можно предположить, что они также взяли внеигровые документы, удостоверяющие личность). Место проведения игры автоматически решило несколько ключевых проблем, связываемых впоследствии с данным стилем игры, и особенно с ролевыми играми в «реальном мире» (так называемыми «проникающими» играми): обеспечение границ игры, прочных, но дающих ощущение проницаемости; управление передвижением и взаимодействиями персонажей; а также коммуникация игроков с людьми, в игре не участвующими.

В отличие от ситуации, когда человек играет в ролевые игры на публике и в своем родном городе, здесь личная жизнь игрока могла вмешаться в опыт персонажа только в том маловероятном случае, если бы другой пассажир оказался внеигровым знакомым этого игрока. А что касается взаимодействия игроков с прочими пассажирами, выбор места проведения обеспечил то, что эти люди тоже как бы участвовали в игре, сами того не подозревая.

Как для финнов, так и для шведов круизные суда являются переходными, даже ритуальными пространствами. В культуре этих двух стран существует молчаливая общественная договоренность: то, что происходит в морском путешествии, «не считается» в обычной жизни. Почти все группы пассажиров на время морского путешествия выбирают себе новый, отдельный набор правил поведения, и неважно, считают ли пассажиры свою поездку «семейным отдыхом», «романтическим путешествием», «выпускным» – или ролевой игрой. Таким образом, игроки ролевой игры «FVV» могли с некоторой уверенностью считать, что их несколько выделяющиеся особенности поведения будут снисходительно восприняты другими пассажирами как еще один вариант поведения в круизе, а не как проявление психического заболевания или провокация.

Ролевая игра «FVV» стала значимой благодаря и своим художественным достоинствам, и тому, как она обсуждалась на местном и общескандинавском уровнях ролевого сообщества<sup>4</sup>. Понимание игроками трагизма повседневной жизни их, на первый взгляд, комических персонажей привело к полному переосмыслению темы. Эта игра также спровоцировала горячие споры об этических вопросах, возникающих на границе игры и реального мира в так называемых «проникающих» играх. Кроме того, эта ролевая игра в ключевой момент помогла поднять планку создания иллюзорной реальности. На этой игре Беларби закончил свою ролевою карьеру: больше ни одной игры он не сделал. Однако в тот же год, когда он рассказал о своей прошедшей игре, уже полным ходом шла подготовка к «Knappnålshuvudet» («Булавочная головка») Даниэля Крауклиса, которая впоследствии оказалась очень важной для ролевых игр в целом.<sup>5</sup>

Бесспорно, что, помимо шведского опыта, на команду Крауклиса повлиял и опыт Эйрика Фатланда, ранее организовавшего столь же новаторскую ролевою игру «Kybergenesis» («Кибергенезис») в Норвегии. Часть методологии Фатланда была заимствована игрой «Knappnålshuvudet», в которой норвежские игроки также принимали участие.

Отслеживать, кто на кого повлиял, очень нелегко, однако я рискну утверждать, что для ролевой игры «Knappnålshuvudet» и ее прямых шведских потомков – таких, как ролевая игра «Carolus Rex» («Король Карл»), «Hamlet» и Ringblomman («Календула») (во всех этих ролевых играх участвовали игроки из еще как минимум одной скандинавской страны) – характерна та же эстетика, что и для современных норвежских игр – например, ролевые игры «1942», «Europa» и, конечно же, «Panopticon».<sup>6</sup>

<sup>4</sup>Этот образец случайной гениальности послужил толчком к созданию новаторской игры на 360° в Финляндии – антиутопии в сеттинге школы *laitos* («институт») (1997) Мике Похьюлы (Mike Pohjola).

<sup>5</sup>Помимо прочего, серьезное влияние на натуралистичность этой игры, о которой я, к сожалению, знаю очень мало, оказала серия мистических ролевых игр по 1920-м годам, неофициально известная как «Gyllenstierna campaign» («Сериял о Гилленстерне»), запущенная в начале 90-х и закончившаяся ролевой игрой *Sista Kapitlet* («Последняя глава») в 1998 г.

<sup>6</sup>Описание норвежской эстетики «жестких ролевых игр» («Hardcore-laiv») см. Fatland (2001) – *Прим. авт.*  
 Подробнее об играх «Europa» и «Panopticon» см. в статье «Персонаж, игрок и их общее тело» Т. Герге и Г. Вайдинга в этом сборнике – *Прим. ред.*

Все эти игры были тщательно проанализированы на конвентах «Кнутпункт»; тем самым опыт и эстетические наработки этих игр возвращались в информационное поле, исподволь порождая проекты с подобными же целями. Многие из таких проектов получили известность из-за других достижений: «Moiga» («Мойра») и «Dragonbane» («Проклятие дракона»), ставившие своей целью создать иллюзию на 360°, но этой цели не достигшие; а также несколько игр, подобных ролевым играм «ОВ7» и «Prosopopeia Bardo», в которых я сама не участвовала и о которых поэтому не могу судить объективно.

В дальнейшем я сосредоточусь на различиях шведской и финской традиций, так как с этими игровыми культурами я знакома лучше всего.

## Великие притворщики

В настольных и словесных ролевых играх (freeform larps) игроки могут придумывать мечты, воспоминания и исследовать мир в границах игровой карты; получать и использовать предметы, отсутствующие в реквизите и не отображаемые числовыми параметрами персонажа; вызвать до того неизвестную тетушку персонажа, как только это пришло игрокам в голову. При том, что все это возможно и на ролевой игре живого действия, обеспечение реализации таких возможностей в настольных ролевых играх обычно не требует дополнительных усилий; таким образом, в скандинавских играх живого действия редуцируются как возможности самого сюжета, так и внутриигровые действия игроков.<sup>7</sup>

Во многих других странах полный набор инструментов настольных ролевых игр доступен и игрокам ролевых игр живого действия, делая любой поступок возможным, если игрок имеет доступ к мастеру и готов к абстрактному моделированию физического действия. У скандинавских ролевигов, как правило, нет ни того, ни другого. Они скорее направят развитие игровых событий в менее правдоподобную сторону, чем станут отыгрывать изменения, требующие внеигрового обеспечения – например, записки на здании, сообщающей игрокам, что на самом деле здание сейчас моделирует собой тлеющие развалины.

Тем не менее, большинству скандинавских традиций ролевых игр живого действия так или иначе приходилось пользоваться разными видами моделирования<sup>8</sup>. Простыня вместо плаща, бутафорский меч вместо настоящего клинка, огнестрельное оружие из картона, написанная от руки записка вместо замка на двери, классная комната в роли королевских чертогов, игра в кости вместо битвы. Мы представляем себе, что наши сотоварищи по игре выше ростом; игнорируем, что у кого-то спрятана под воротник коса; мы видим их эльфами или чарующими красавицами. Воображение – мощный орган, и, если оно ещё не атрофировалось, полностью игровая среда на 360° не так уж необходима.

Превращение входящей информации в яркие образы, их удержание и использование – это самый базовый инструмент ролевой игры. Мы применяем его, чтобы поместить себя в заданный сюжет, но в обществе этот инструмент используется также для разных других целей. Спортсмены и сидящие на диете называют его «визуализацией», другие предпочитают слово «медитация» или «гипноз»; язычники, применяющие данный инструмент в группе и похожие при этом на игроков настольной ролевой игры, называют его магией. В настольных ролевых играх информация воспринимается в основном на слух и добавляется постепенно, что поначалу требует высокой степени концентрации, но при этом создает прочный живой образ и, как следствие, яркий игровой опыт. В противоположность общепринятым взглядам, в мир игры легче всего поверить, когда этот мир целиком находится в воображении.

<sup>7</sup>Ролевые игры скандинавского стиля – это общий термин для разных видов ролевых игр, самобытных для Норвегии, Дании, Швеции и Финляндии. Игроки обычно остаются в роли всю игру и с головы до ног одеты в соответствующие костюмы. Во время игры игровой процесс не прерывают для того, чтобы поспать, имитировать боевое взаимодействие или по любой другой причине, кроме требований безопасности и необходимости показать течение времени в рамках сюжета. При этом в каждой скандинавской стране развилось множество различных игровых культур; некоторые берут начало от международных систем с коммерческими правилами; все они отличаются собственными взглядами и идеалами.

<sup>8</sup>Я использую слово «моделирование» или «моделирующий» в отношении предметов, изображающих другие предметы, которыми они при этом не являются. Сюда включено как символическое моделирование, не несущее свойств подобия (например, слово как модель действия или листок бумаги как модель предмета), так и образное моделирование, имеющее свойства подобия (например, жест как модель действия или бутафорский меч как модель настоящего меча). Это различие в данной статье практически игнорируется, т.к. у меня есть подозрения, что усилие воображения, прилагаемое при считывании символических и образных входящих данных, в целом, одинаково; при этом считывание индексных входящих данных (независимо от степени подобия – дом, моделирующий либо сам себя, либо точно такой же дом) не требует практически никаких усилий. О моделировании см. (Loronen and Montola 2004), а об индексном антураже см. (Montola and Jonsson 2006).

В шведских словесных играх (близких к некоторым американским вариантам ролевых игр живого действия) воображаемый мир частично намечен в реально существующей комнате. В целом в скандинавских ролевых играх время и пространство, как правило, представлены в масштабе 1:1, даже когда предметы, костюмы и физическая окружающая среда не являются индексными (т.е. не изображают сами себя).

В ходе ролевой игры живого действия мы напрягаем воображение, когда принимаем от всех наших органов восприятия входящую информацию для визуализации: мы систематически управляем сигналами, получаемыми от окружающей нас реальности, и фильтруем их. Это гораздо более сложный процесс, чем коллективная визуализация в составе группы, охваченной общим настроением; в особенности потому, что необходимо быть очень внимательным к тому, как именно большинство партнеров по игре интерпретировало доступную информацию.

С другой стороны, сильная концентрация может помочь преодолеть неправдоподобие. По моему опыту, со временем процесс становится менее энергозатратным; это объяснило бы особую интенсивность впечатлений игрока на его первых играх: необходимая поначалу сосредоточенность и дисциплина удерживает мозг от того, чтобы отвлекаться на неигровые мысли и ассоциации.

Моделирование на ролевой игре – это процесс непрерывного преобразования информации. Раньше, когда игроки обычно носили бейджи с именами всю игру, мы усилием мысли делали эти бейджи невидимыми, убеждая свой мозг в том, что они являются внешним признаком того, как работает память наших персонажей. Мы делали персонажей невидимыми целиком, систематически игнорируя любого, поднявшего над головой кулак, до тех пор, пока наши мозги также не начинали притворяться, что этих людей здесь нет. Наши мозги задним числом вносили исправления в уродливую окружающую среду и плохой антураж, чтобы наполнить наши игровые воспоминания чудесными чертогами и костюмами, соответствующими эпохе.

## Заканчивая споры об искусстве

Фигурально выражаясь, ролевые игры с использованием моделирования похожи на методы борьбы с аутизмом. В нашей повседневной жизни мы можем предположить, что реальность такова, какой мы ее видим: стул выдержит наш вес, плащ нас согреет, еда съедобна, а алкоголь опьяняет. Но, чтобы функционировать в модельной ролевой игре живого действия, мы должны постоянно подвергать сомнению даже те ощущения, которые в нашей повседневной жизни мы интерпретируем совершенно автоматически.

С точки зрения игрока, законы природы и причинно-следственные связи противоречивы, а воспоминания ненадежны; составление предположений о мире – это сложная задача, и даже общение с людьми может лежать за пределами понимания. Это персонаж, с которым идет общение, лжет – или это игрок настолько неубедителен? Систематизация этого нагромождения информации и составление внятной цельной картины – задача трудная и утомительная. Но когда это удается, голова кружится от восторга, поскольку то целое, что мы выстраиваем – это не «реальность», это «искусство» (оставим пока в стороне элитарную смысловую нагрузку этого слова, определив его формальным образом).

Если «реальность» – это сплав нашего понимания с природным, социальным и культурным опытом, то «искусство» создает подмножество реальностей, являющихся независимыми от некоторых правил реальности основной. Все искусство основано на интерпретации информации отличным от привычного образом – это, вкратце, и значит слово «остранение»<sup>9</sup>, термин, пришедший из русского формализма, который обозначает то, чем занимается искусство.

Красный свет светофора не останавливает нас, если мы идем по галерее современного искусства, и мы не выбегаем с криками из кинотеатра, когда Кинг-Конг бросается в атаку (хотя мы и подпрыгиваем в креслах, если он делает это внезапно, так как многие наши реакции происходят быстрее, чем контекстуальный анализ информации).

Остранение и отход от обычных способов коммуникации за счет возможностей нашего восприятия – вот источник удовольствия от искусства. И согласно целому ряду мыслителей – от Виктора Шкловского до Жана Бодрийера – цель искусства и художественного вымысла на самом деле состоит в том, чтобы наполнить жизненной силой наше взаимодействие с реальностью, окружающей этот вымысел.<sup>10</sup>

<sup>9</sup>Этот термин, введенный В. Шкловским, означает придание известным вещам и явлениям ощущения незнакомости.

<sup>10</sup>См. работы «Искусство как прием» В. Шкловского и «Симулякры и симуляция» («Simulacra and Simulations») Ж.



В игре с погружением на 360°, в котором «что видишь, то и есть», все усилия игрока, направленные на непрерывную визуализацию, теряют смысл. Если создатели игры успешно окружают игрока правдоподобной, на их взгляд, реальностью, тогда мир таков, каким его видят, а приобретаемый через него опыт в рамках чувственного восприятия не является художественным вымыслом. Здесь остранение возникает не благодаря языку ситуации, а исходит из той роли, которую мы в ней играем, и из отличий ситуации от нашей повседневной жизни.

В зависимости от окружающего игрового мира, содержания игры и ее успешности, чувство остранения может стать очень сильным, но необязательно будет резко отличаться от такового в любой другой ситуации в нашей повседневной жизни, которую мы бы описали как дающую ощущение «нереальности».

У игрока из игровой культуры с мощной модельной составляющей игровой мир, окружающий на 360°, может вызвать резкое разочарование. Если в перемещение себя в вымышленное пространство не вложено никакого усилия самоостранения, то это, на самом деле, очень часто ты, а не тщательно разработанный персонаж со скрупулезно отфильтрованными мыслями, застыл в благоговении посреди средневековой деревни.

До тех пор пока погружение в мир игры требует постоянной трансформации собственного понимания реальности в значительно отличающееся восприятие своего персонажа, даже размышления в относительном одиночестве («стиль ролевиков Турку») являются взаимодействием с самой игрой. С другой стороны, если окружающий мир не требует трансформируемой визуализации, весь опыт пребывания в роли обязательно надо подпитывать чем-то еще. Но прежде чем говорить о том, чем его можно подпитывать, придется сделать небольшое отступление и посмотреть, к чему ведет вера в персонажа.

## Изображение «себя»

С точки зрения эстетики, реализм – это лишь одно из существующих направлений в искусстве.<sup>11</sup> Он преобладает в западной культуре в достаточной степени, чтобы его иногда путали, собственно, с реальностью: многие символы и сходные черты искусственно созданных образов являются в достаточной степени общими, чтобы у зрителей более не создавалось яркого чувства остранения.

Тем не менее, у нас однозначно есть возможность выбирать разные способы рассказывать истории о реальности. Когда я говорю об иллюзии на 360°, я говорю именно так не потому, что «реализм на 360°» звучит менее впечатляюще, а потому что эта эстетика – что вполне ожидаемо от культурной формы, выросшей из фантастики – не признает правдоподобный реалистический сюжет описанием реальности. Кроме того, стремление создать осязаемый мир не ограничивает ролевиков рамками реализма в вопросах жанра и содержания.

Изображаемую «реальность» всегда приходится упрощать с точки зрения длительности, правдоподобности, драматических целей и идеологической подоплеки. Это показано нам огромным разрывом между художественным изображением личности (с работающими причинно-следственными связями, логичной и цельной, с особыми свойствами) и нашим непосредственным восприятием процесса «бытия собой» (беспорядочным, биологическим, во множестве социальных ролей). Мы также превращаем самих себя в художественные образы. Мы говорим: «Я вот такой», чтобы объяснить наши действия логично и понятно, даже если мы знаем, что мы не таковы в каждый момент нашей повседневной жизни.

Искусство вполне может передать субъективное восприятие личности. Романисты эпохи модерна – например, Джеймс Джойс и Вирджиния Вулф – достигли в этом значительных успехов. К сожалению, чем лучше автор имитирует поток сознания, тем меньше мы понимаем сюжет – и тем меньше нам есть дело до сюжета. Даже вполне доступный роман «Миссис Дэллоуэй» страдает от этой проблемы: при всей подробности описания главной героини романа очень трудно запомнить, а что, собственно, происходит в повествовании.

Бодрийяра. Бодрийяр, учитывая его постмодернистские сомнения по поводу реальности, естественным образом рисует этот процесс в гораздо более зловещем свете.

<sup>11</sup>Точнее, в совокупности направлений искусства, связанных между собой. Реализм был реакцией на романтизм и является антагонизмом идеализму. Реалисты стараются описывать вещи точно и объективно, отрицая символизм в эстетике, а в политическом смысле – отвергая идеализированные и красивые темы. Логическая проблема реализма состоит в том, что даже натуралистическое представление включает в себя интерпретацию; то, что продемонстрировано – неизбежно символизирует что-то, что хотел бы передать художник.

Поскольку ролевые игры являются художественным вымыслом и принадлежат к нашей культуре, есть практический смысл в том, чтобы оперировать реалистичными персонажами – в согласии с нашими культурными традициями, если не с личным опытом. Тем не менее, учитывая, что в ролевых играх мы рассматриваем вымышленного персонажа изнутри конкретной головы, то это именно та художественная форма, где трудно игнорировать напряженность между реализмом и реальностью.

В модельной игре, где идет непрерывный процесс преобразования информации, «пребывание в роли» подобно чтению романа – или, скорее, созданию такого романа-импровизации в своей голове. Чтение таких условных обозначений, как «комната» или «огнестрельное оружие», также создает чьего-то персонажа, потому что текст всегда подразумевает автора, а интерпретация всегда подразумевает интерпретирующего. Процесс визуализации весьма схож с языком, который мы интерпретируем, чтобы получить опыт и прочувствовать эмоции миссис Дэллоуэй – за исключением того, что в данном случае мы также участвуем в написании книги.

С другой стороны, в индексной окружающей среде художественный вымысел, вызывающий остранение, возникает из персонажа, которого мы играем, так как все вокруг нас является «реальным». В сравнении с ощущением «быть мной в некоей комнате», бытие моим персонажем в этой самой комнате вовсе не ощущается реальным.

Даже если нам удастся избежать мыслей о нашей внеигровой жизни – что не так уж трудно, когда среднесрочная память наполняется игровыми событиями – у нас остается огромный ресурс мозга, который, как правило, используется, чтобы как можно меньше думать. В обширном поле личности входящая информация о персонаже (имя, количество родных братьев и сестер, местонахождение секретной карты) по количеству представляет собой незначительный мусор в углу просторного и гулко-пустого пространства. В реальности наши мысли и воспоминания многослойны. В игре наши персонажи становятся максимально простыми.

Можно поспорить об этом, говоря, что там образом создается остранение. В лучшем случае такой эффект упрощения действительно может передать опыт ведения страстной, непосредственной, нерелексивной жизни. В худшем – в персонажей невозможно поверить. Возможно, именно поэтому в середине 90-х шведские ролевики, играющие в жанре фэнтэзи, говорили, что порой у них получается ощутить себя в роли только на третий день игры.

## В средневековом нижнем белье

Одной из причин столь сильного развития иллюзии на 360° в Швеции в начале 90-х являлось то, что у жанра фэнтэзи уже была фора.<sup>12</sup> На протяжении многих лет шведские фэнтэзи-игры все больше концентрировались на костюмах и снаряжении, соответствующим эпохе. Многие шведские ролевики всерьез верят, что эпохе должно соответствовать даже нижнее белье, чтобы не беспокоить себя и других игроков напоминаниями о внешнем мире. Стоит отметить, что необходимость значительных вложений времени и/или денег дает дополнительный эффект: гарантирует появление игроков на мероприятии.

Такое чувство ответственности перед ближайшими игроками дополнительно усиливается традицией написания игровых сюжетов на уровне групп персонажей (иногда эти группы довольно велики). Что касается личностей отдельных персонажей, на играх данного типа игроки или группы игроков по большей части сами занимаются их разработкой.

Привлекательность этого стиля игры очевидна и состоит в том, чтобы побывать в фэнтэзийном мире, разделить его с другими игроками и получить в нем переживания и эмоции. Однако, как говорят, в крайних формах эта традиция выродилась в ролевые игры, сконцентрированные целиком на «тусовке»: неиграющие группы друзей выезжают приятно провести время в фэнтэзийном туристическом лагере. Может быть, отчасти это и правда, но, с другой стороны, те же самые игры давали пищу группам игроков, заинтересованным во взаимодействии, особенно в политических и вооруженных конфликтах (иными словами, в «приключениях»).

<sup>12</sup> Другие причины, вероятно, включают высокий уровень организации сообщества и позитивный медийный имидж, что позволило получать финансовые гранты для этих зачастую довольно дорогих мероприятий, а также участие представителей Society of Creative Anachronism («Общества творческого анахронизма», SCA).

Однако же, если кто-то рассматривает ролевые игры как возможность для общения в рамках роли в визуально реалистичной сказочной обстановке (атака орков в последний день – по желанию), то нет ни особенной нужды, ни потенциала для погружения в персонажа в смысле визуализации и преобразования информации.

С другой стороны, поскольку деятельность, в которую включен чей-то персонаж – хождение по неровным тропам, готовка на кострах, копанье ям, таскание повозок, фехтование на мечах, использование ямы в качестве уборной и вообще жизнь без особых удобств – по большей части находится вне обычной жизни людей, этих занятий достаточно для создания чувства остранения, сходного с тем, что вызывает какой-нибудь экзотический отпуск.

Этот метод физического погружения имеет добавочные преимущества, заключенные в постоянных напоминаниях игроку о том, насколько осязаема реальность игрового мира, в побуждении игроков к действию и в привнесении яркого ощущения насущности работы. Голова, если можно так выразиться, отдыхает – но тело живет.

Я действительно хочу подчеркнуть неизменную ценность такой эстетики, даже при том, что я определяю ее как антиинтеллектуальную. Если кто-то ставит себе целью донести до игроков новые идеи и озарения, то с помощью такой ролевой игры это будет весьма сложно (хотя такие примеры в истории и случались). Подобным же образом ощущение чуда будет постепенно ослабевать по мере того, как игроки будут привыкать к окружающей обстановке.

К концу 90-х многие мастера пребывали в поиске новых возможностей. Некоторые обратились к другим мирам и жанрам (в голову тут же приходит ролевая игра «Röd Måne» («Красная луна») по миру «Звездных войн», где действие происходит на лесной планете); другие стали искать способы внести в ролевых играх идеи и развитый сюжет – решение этих задач и привело к появлению игр с иллюзией на 360°.

Когда создатели иллюзии на 360° искали способы заполнить ментальное пространство, не охваченное иссякающим воображением, они обратились к двум значимым граням традиции шведского индексного фэнтэзи. Упор на физическое погружение – позже ведущий к почти комическому увеличению количества предыгровых физических импровизаций-сыгровок – преподносился как образец хорошей игры. Столь же бесспорно считалось, что ролевые игры групповое занятие, что привело к игре командами.

Игрок, входящий в команду, использует особенности своей роли для того, чтобы поддержать инициативу своих товарищей, с четкой целью создать для группы драматические ситуации. Команда несет коллективную ответственность за сюжетную линию как во всей игре, так и в отдельных сценах, и может принять решение сделать что-то неправдоподобное или нелогичное, чтобы получить как можно более трогательную историю. С изрядной долей вероятности здесь можно предположить влияние шведских игр свободного формата, где отыгрыш рассматривается подобным образом с начала 90-х.

## Разоблачение личности

Для сравнения, в финских ролевых играх персонажи обычно написаны мастером. Мастер рассказывает каждому игроку о сюжете в форме более или менее детального описания той ситуации, в которой находится персонаж, а также рисует психологический портрет персонажа.<sup>13</sup> Поскольку на новую внутриигровую информацию необходимо реагировать правдоподобно и в соответствии с данным описанием, чтобы, в идеале, обеспечить раскрытие дальнейшей информации и развитие сюжета.<sup>14</sup>

Задача игрока может быть коротко сформулирована как изучение своего персонажа перед игрой и исследование его истинного характера через действие и взаимодействие во время игры. Правильное выполнение этой задачи или даже получение удовольствия от нее само по себе не требует погружения до уровня полноценного переживания эмоций персонажа – их лишь следует принимать во внимание. Я подозреваю, что психологическое погружение стало для финнов неким идеальным объектом, потому что туман

<sup>13</sup>Игроки могут высказывать свои пожелания в том, что касается типа персонажа; при этом распределение ролей происходит централизованно, и от игроков не ждут, что те захотят играть со своими друзьями.

<sup>14</sup>При том, что на практике многие персонажи были массовой, внутри игровой культуры существовало общее соглашение о том, что хорошая ролевая игра позволяет каждому персонажу почувствовать себя главным героем истории – т.е. обеспечивает каждому полноценный персональный «сюжет».

эмоций способен заслонить собой механизм (порой громоздкий, неэффективный и видный насквозь) постепенного разворачивания сюжета игры.

При взгляде из глубины вымышленного мира вымысел всегда логичен, и для персонажа разворачивающиеся события всегда являются новыми – и неважно, видел ли игрок ранее подобные сюжетные повороты. Таким образом, погружение усиливает переживание игрока, спровоцированное сюжетом. Обратной стороной медали является тот факт, что игрок, умеющий достичь высокой степени погружения и играющий пассивного, убитого горем или сраженного неким потрясением персонажа, иногда без необходимости блокирует действие. Грубо говоря, шведская традиция опирается на действие, иногда создаваемое с помощью эмоции, а финская – на эмоцию, иногда выражаемую через действие.

На ролевой игре «Knappnålshuvudet» («Булавочная головка») к персонажам относились в финской манере – как к рассказчикам историй. Но, в то же время отталкиваясь от шведских принципов игростроя, Крауклис и его команда сделали равный упор как на физическую импровизацию, так и на текстовые материалы. Подобно тому, как психологическая составляющая игры была на своем месте и имела индексный характер, подобно тому, как весь мир был доступен игрокам в масштабе 1:1, так и все тело игрока было задействовано в поле игры. То, что все персонажи прошли специальную терапию, по большей части тактильную и телесную, в ретроспективе оказалось гораздо более значимым для телесного вовлечения в игру, чем предыгровые импровизации. Игроков-персонажей поощряли в том, чтобы они в полной мере испытывали горе, гнев, недовольство и радость, не забывая, как при этом себя ведут легкие или мышцы, как текут слезы – словом, активно опираясь на всю ту химию, которая происходит в голове при переживании эмоций.

## Девичник в открытом море

Всего десять лет назад идея поехать на ролевою игру, чтобы пострадать, казалась некой новомодной глупостью. Кому-то идея игры «Knappnålshuvudet» до сих пор кажется пугающей. Что касается страданий, на самом деле это не должно отпугивать нас от произведений искусства – если люди избегают читать «Преступление и наказание», они делают это не потому, что главному преступнику так не повезло. Так происходит, поскольку соприкосновение с любой историей подобной мощности и силы само по себе как бы требует личной вовлеченности. Но ведь все болезненные переживания остаются в границах романа? В целом, именно поэтому ролевая игра «Knappnålshuvudet» не была такой уж страшной: границы игры были четко определены.

Границы игры необходимы для достижения сразу двух целей: для придания очертаний художественному вымыслу и для создания атмосферы безопасности и доверия. Знание о том, что у любого явления есть начало и конец, не только дает возможность сделать из него сюжет – это также помогает вытерпеть практически все, что угодно, в процессе этого явления. Маркировка точек начала и окончания ритуальными действиями, сколь угодно малозначимыми, является особенно полезной, если отрезок времени между этими точками нужно провести в непривычной обстановке.

Представим на минуту, что я выхожу замуж, и мои подруги, глобально ошибившись с представлением о моих вкусах, организуют мне девичник на пароме Стокгольм-Турку. Они привозят меня в порт, предварительно завязав мне глаза, и сообщают, где мы, только когда мы показываем наши паспорта пограничнику.

Чтобы попасть на корабль, мы проходим несколько ворот; одни из них – полностью бутафорские, с написанным на них названием судна. У этих ворот корабельный фотограф делает унизительное групповое фото. Это первое событие вечеринки и круиза: я обычно не разрешаю незнакомым людям себя фотографировать, но я уже связана негласными правилами мероприятия. Я обычно не пью спиртное вечером во вторник или в среду с утра, не танцую стриптиз в костюме Человека-Паука, подпевая караоке, и не путешествую без мобильного телефона и компьютера; но в этой поездке я, возможно, вела бы себя именно так. В реальности подобные вещи смущали бы меня в море так же, как и на суше. Тем не менее, в этом контексте я готова их принять.

Если вы возразите мне, что все это мелочи, переживать из-за которых просто глупо, примите во внимание следующий факт: значительное число респондентов-финнов считают, что случайный секс в состоянии опьянения во время круиза не считается изменой. Увенчался бы мой девичник тем, что я

переспала бы с конференсье? Нет, поскольку «я не из таких». Но я также и не из тех, кто появляется на публике в костюме Человека-Паука и залитой пивом балетной пачке. Модель, предложенная Мейлахти, постулирует, что вымышленность ролей в ролевых играх в сравнении с другими нашими социальными ролями не имеет значения, т.к. опыт реален в любом случае (Hakkarainen and Stenros, 2003).

Однако все это не умаляет значимости границ между ролями; напротив, мы и в реальной жизни опираемся на такие границы, чтобы выстроить иерархию опыта и придать одним его частям больший «вес», чем другим, в конструкции, которую мы называем нашей «личностью». Серия ворот помогает мне промаркировать мой опыт в круизе границей «исключительный случай, реальные события» точно так же, как действие «постоять в кругу в темной комнате и послушать определенную песню» – обозначить состояние передозировки на ролевой игре как «исключительный случай, вымышленные события».

Ролевая игра с высоким уровнем моделирования автоматически включают в себя все виды границ и различий в сравнении с реальной жизнью. Запрет покидать определенную территорию, насилие без физических последствий, воспоминания о «моем муже», лишённые соответствующего эмоционального наполнения, и, конечно же, ограниченный диапазон мыслей и действий, доступных для данной роли в вымышленной ситуации – все это создает эффект остранения, помогающий нам выстраивать информационное поле как «искусство», а не как «жизнь». (Ритуальное окончание – аплодисменты, деролинг, молчание, ворота – зачастую используется «на всякий случай»).

При создании игрового мира как иллюзии на 360° многие границы оказываются намеренно размыты, и приходится проводить новые. Ролевая игра «Knappnålshuvudet» была по общей договоренности ограничена во времени, но не имела физических границ. Однако развитие сюжета довольно тщательно направлялось с помощью «судеб» (skjebne)<sup>15</sup>, разработанных для того, чтобы обеспечить каждому игроку яркий опыт катарсиса. Срабатывая по одной в день, судьбы минимально ограничивали свободу игрока, но при этом служили напоминанием о том, что события происходят не как попало, и давали игрокам инструмент для импровизации – или точку опоры на случай, если те ощущали себя увязшими в сюжете.

Подобным же маркером границ вымысла является стоп-слово, заимствованное в интенсивные ролевые игры из культуры БДСМ и используемое для того, чтобы создавать в игре небольшие перерывы, когда она становится слишком некомфортной.

На ролевой игре «Moiga», где правилами предписывалось моделировать персонажей при помощи яркого грима (в остальном игровой мир был индексным), границы вымысла были успешно размечены на территории здания, в котором проводилась игра. Верхний этаж предназначался собственно для игры и пребывания в роли; этажом ниже игрок все еще находился в роли, но совершал действия, которых обычно не ждешь от эльфов – например, чистил зубы; самый нижний этаж был полностью неигровым и использовался как гримерка, где можно было подправить свой внешний вид. Превратившись в физические действия, вход в роль и выход из нее стали так же просты, как словесные маркеры, используемые для тех же целей в настольной игре.

## Надежные, но проницаемые границы

Временные, пространственные и сюжетные границы удобны, но могут быть и помехой. Они налагают на игроков фильтр самоцензуры, который на слишком многих играх конфликтует как со стремлением создавать «крутые» ситуации, так и с желанием всегда действовать в соответствии с логикой персонажа. Игроку приходится отсеивать все неигровые мысли (что до определенной степени необходимо), а также все импульсы персонажа, которые являются непрактичными для реализации в игровой ситуации и реализации которых можно избежать.

Создание настоящей иллюзии на 360° требует решения этой проблемы, которую игра «FVV» может изящно проиллюстрировать. Поскольку игровой мир был близок к нашей реальности, он автоматически обеспечивал целый мир опыта, на который можно было ссылаться во время игры – и тем самым игроки были избавлены от необходимости редактировать свои ассоциации или создавать вымышленные, но «об-

<sup>15</sup>Механизм развития сюжета. Внеигровая директива, побуждающая игрока сделать так, чтобы его персонаж выполнил определенное действие, часто неважное, на первый взгляд, или появился в указанном месте в оговоренное время. – *Прим. авт.* Подробнее об этом механизме см. статью Э. Фатланда «Стимулы как инструменты драматургии ролевой игры» в этом сборнике – *Прим. ред.*

щеизвестные» культурные явления. Практические ограничения пребывания на корабле решали проблему неограниченного физического перемещения, уменьшающего плотность взаимодействия.

Общая проблема персонажей – необходимость общаться с другими вымышленными персонажами, заставляющая игроков придумывать правдоподобные причины не делать этого – была автоматически решена техническими ограничениями реального мира: в это время теплоходы были оборудованы непрacticными и ненадежными спутниковыми телефонами и не попадали в зону приема сотовой сети во время большей части круиза.

Космический корабль на ролевой игре «Carolus Rex», лагерь беженцев на ролевой игре «Европа» и бомбоубежище на ролевой игре «Hamlet» – все они функционировали сходным образом: добавлялся такой критично важный аспект, как проницаемость границы. Даже когда физическая граница логична для игрового мира (это такая граница, которую персонажи не хотят пересекать), игроки стремятся рассматривать ее как абсолют, против которого их персонажи даже не подумают идти (получается граница, которую персонажи не могут пересечь).

Чтобы освободить игроков от этой самоцензуры, необходимо продемонстрировать им полноту окружающего мира. На ролевой игре «Hamlet» из бункера шли три телефонные линии, которыми игроки могли пользоваться, чтобы позвонить кому угодно в вымышленной Дании – реальная возможность дозвониться зависела от графика дежурств опытных мастеров настольных ролевых игр на другом конце линии, занимающихся моделированием окружающего мира.

Через несколько часов после начала ролевой игры «Carolus Rex», ретро-футуристического приключения в жанре бульварного чтива, действие которого происходит во время войны между космическими империями Швеции и Дании, корабль осуществил контакт с аварийной спасательной капсулой другого корабля. Игроки некоторое время пытались обойти эту дилемму – они не могли исследовать капсулу, т.к. «знали», что их космический корабль на самом деле был музейной подводной лодкой, и что на палубе остались только мастера игры и неигровая реальность.

Поскольку уполномоченный инспектор корабля (его играл главный мастер игры, находящийся снаружи) твердо отказался принять все многочисленные отговорки экипажа, в конце концов стыковка была проведена. Через открытый шлюз проникла большая группа одетых в форму солдат противника, которых изображали датские ролевики (их тайком провели на игровую территорию и прятали там до тех пор, пока все шведские игроки не вошли в игру).

Правдоподобная вселенная может преподносить сюрпризы. Чтобы заставить игрока принять границы игры как нечто большее, чем границы вымысла, долг настоящего мастера, создающего иллюзии, – продемонстрировать, что информация, персонажи и сюжеты могут – и иногда будут – эти границы пересекать.

## Сюрреальность на 360°

В играх, посвященных людям, не занятым непрерывной деятельностью – заключенным, беженцам, философам, скорбящим, ждущим – физическое погружение несколько менее полезно. Как выяснилось, для того, чтобы смоделировать ничем не ограниченный, непредсказуемый внутренний мир, необходимы другие методы. Таков оказался инновационный прорыв на ролевой игре «Knappnålshuvudet»: акцент был сделан на создание воспоминаний персонажа не только перед игрой (путем согласования информации, импровизации, чтения литературы и личной подготовки), но и во время самой игры.

Для отображения внутреннего мира персонажей и воздействия на него в целом и полностью индексную окружающую среду были введены три символических элемента: звук; эмоции, выведенные на внешний план как невидимые персонажи-игротехники, или «ангелы»; а также абстрактное помещение, в котором сны, воспоминания и эмоции можно было сыграть с помощью этих ангелов.

До ролевой игры «Knappnålshuvudet» звуковое оформление игры (столь эффективное благодаря легкости, с которой звук избегает нашего анализа) в ролевых играх живого действия долго игнорировалось. Во время этой игры метаигровая музыка, звучащая в здании на небольшой громкости, создавала для игроков настроение и вызвала у них ассоциации. В абстрактном игровом пространстве, называемом также «тьмой» (см. ниже), специально сочиненная звуковая среда моделировала глас Божий (тот же самый композитор, Хенрик Сумманен, в дальнейшем сочинил 72-х часовой метаигровой саундтрек для ролевой игры «Mellan Himmel och Hav»).

Метаигровой звук также использовался на ролевой игры «Еггора» для моделирования посттравматического стресса у беженцев – любопытно, что мой мозг отфильтровал эту информацию из игровых воспоминаний.<sup>16</sup> Как ролевая игра «Hamlet», так и ролевая игра «Carolus Rex» использовали диегетический (внутриигровой) звук (звуки бомбежки, шум толпы, гул двигателей, звуки пуска и попаданий торпед) для создания трехмерного мира вокруг игровой территории.

На ролевой игре «Knappnålshuvudet» ошеломленных игроков будили среди ночи и отводили во тьму «видеть сны» – отыгрывать более ранние воспоминания или прорабатывать события дня. На ролевой игре «Еггора» некоторые беженцы участвовали в мета-диегетической встрече с «бюрократами». Хотя эти сцены и были сыграны во время игры в здании, принадлежащем комплексу лагеря беженцев, их не следовало рассматривать в полном смысле как «реальные». Игроки могли свободно использовать эти сцены как исходный материал для воспоминаний или считать их грезами наяву, кошмарами или возможными вариантами будущего.

На ролевой игре «Hamlet» игровой процесс время от времени прерывался, чтобы все персонажи могли собраться и послушать театральное чтение какого-нибудь монолога из пьесы Шекспира. Игрокам было сказано относиться к монологу как ко внешнему выражению психологических трудностей в их собственном характере.

Параллельно с иллюзией на 360° – или же, возможно, как ее подкатегория, если можно сказать, что абстракция индексным образом моделирует абстракцию – в скандинавских странах получила развитие еще одна экспериментальная эстетика. Эти игровые пространства трудно оценить по шкале символичности-образности-индексности. Что моделируется символом, если он может моделировать все, что угодно? Как ваши сны «на самом деле» выглядят изнутри? Был ли построенный из мусорных куч игровой мир ролевой игры «Amerika» аллегорией или буквальным воплощением реальности? Были ли белые холщовые лабиринты, где происходило действие ролевых игр *inside:outside* («внутри:снаружи»), «Hamlet inifran» («Гамлет: взгляд изнутри») и «Mellan himmel och hav» («Между небом и морем») символическими или образными?

На ролевой игре «Luminescence» («Сияние») – возможно, самой символической ролевой игре всех времен – умирающих пациентов поместили в абстрактно освещенную комнату, пол которой был покрыт тонной белой муки – и игроков проинструктировали воспринимать этот факт как буквальный, а также совершенно ожидаемый. Такое решение совершенно по-брехтовски отчуждало игрока от вымысла: я подозреваю, что результат такого остранения является обратным психологическому погружению, но повторю еще раз: есть что-то одновременно сильное и притягательное в том, чтобы использовать вымысел как чашку Петри для умозрительной рефлексии. Думаю, это можно назвать интеллектуальным погружением.

## Не быть в одиночестве

На ролевой игре «Knappnålshuvudet» ангелы остаются самой красивой иллюстрацией того, как иллюзия на 360° может выразить внутреннюю реальность через внешнее действие. Каждая маленькая группа игроков была приписана к теме некоей эмоции, принявшей физическую форму в виде их ангел-хранителя. Ангелы были одеты в серое и носили серый грим, чтобы их легко было узнать, и когда в комнате их было двое или больше, они двигались плавно, с почти телепатической синхронностью.

Ангелы присутствовали в мире игры, и хотя персонажи не могли ни понять, что видят их, ни взаимодействовать с ними напрямую, игроки должны были делать и то, и другое. Ангелы даже обладали собственным ароматом, чтобы их присутствие можно было почувствовать еще до того, как они появятся в поле зрения.

Игроки, исполнявшие роли ангелов (практически являвшиеся мастерами), могли акцентировать действия персонажей своими движениями; делать предположения, подталкивая персонажей в правильном направлении; отыгрывать внутренний конфликт, нашептывая персонажам на ухо; утешать их прикосно-

<sup>16</sup> Согласно теории кино, диегетический звук слышим для персонажей, мета-диегетический звук является средством моделирования внутреннего мира персонажа или напрямую воздействует на этот внутренний мир; не-диегетический звук служит для коммуникации между автором и зрительской аудиторией. Примером не-диегетической музыки на ролевой игре является мелодия, звучавшая в начале и в конце каждого акта игры «Hamlet», когда игроки входили в роли или выходили из них.

вением или защищать их, вставая у них на пути. Поскольку ангелы предварительно изучили и описания персонажей, и их «судьбы» (метаигровые императивы), то являлись всезнающими сущностями.

Если интерпретация подразумевает интерпретатора, то это же верно и для взаимодействия, и, условно, это та форма бытия и действия, которая спасает иллюзию на 360° от ее же собственной эффективности. На модельной игре игрок может погрузиться в образ пораженного горем персонажа с помощью непрерывной визуализации, даже если он сидит в одиночестве в ванной. В рамках иллюзии на 360°, особенно в начале игры, уравновесить вымышленную внутреннюю жизнь с непосредственным окружением – задача более сложная. Полезно плакать погромче, чтобы знать, что кто-нибудь может это услышать – таким образом, уединение превращается во взаимодействие; но, возможно, на самом деле персонаж не так выражал бы свою тайную печаль. На ролевой игре «Knappnålshuvudet» тихо плачущий персонаж был в этот момент истории представлен сразу двумя игроками: собой-горюющим и своим ангелом, своей второй половинкой, утешающей его, ободряющей или плачущей вместе с ним.

## Преимущество, а не недостаток

Даже в самых лучших играх с иллюзией на 360° остаются элементы, нарушающие вымысел. Как минимум, возможность до игры увидеть игроков в их повседневном облике может стать помехой для внутренней логики вымысла – и потенциально значимой помехой, так как модельные элементы в индексной окружающей среде могут с легкостью погубить все дело. Принимая во внимание тот факт, что иллюзия нестабильна даже в ходе одной и той же игры, я видела больше разрушенных иллюзий, чем успешных. Тем не менее, такой опыт был полезен. Стремление к совершенству заманчиво само по себе, и, кроме того, игроки зачастую могут превратить рухнувшую иллюзию в хорошую (хотя нередко и слишком дорогую) модельную ролевую игру.

Возможно, ролевые игры следует делить на три категории: создаваемые полностью за счет визуализации (настольные); требующие непрерывного переосмысления информации (словесные игры и ролевые игры живого действия с модельным подходом); и те, в которых окружающая среда может восприниматься напрямую и буквально (ролевые игры живого действия при воссоздании игрового мира на 360°). В последней категории процесс ролевой игры является наименее умозрительным. Он становится непосредственным, физическим и социальным. Он даже может перестать быть игровым процессом в смысле создания общего вымысла. Как умственный процесс, он ближе по смыслу к тому, как мы играем различные роли в нашей повседневной жизни – за исключением того, что в этой роли мы активно отсеиваем наши воспоминания о других наших ролях и другой окружающей обстановке.

Необходимость отказа от цельной личности в цельной окружающей среде может сделать самую совершенную иллюзию на 360° бесполезной и пустой. Физическое погружение, непосредственные действия и социальное взаимодействие вместе с эпизодическим упорным самовнушением могут держать эту пустоту на безопасном расстоянии и сводить неигровые помехи к минимуму.

Принимая во внимание все вышесказанное, следующим логичным шагом для создателей иллюзий на 360° будет начать относиться к этой слабости не как к проблеме, а как к неотъемлемой части эстетики. На ролевых играх «Prosopopeia Vardo», «Dag vi fell» и «Momentum» игрокам прямо рекомендовали заполнять пробелы своей собственной жизнью, воспоминаниями и опытом. Думаю, такой подход работает, но при этом диапазон персонажей, которых можно было бы сыграть, резко сокращается.

Большинству создателей ролевых игр следует найти другой способ сбалансировать внутреннюю и внешнюю иллюзии, заставить ограниченную личность персонажа создавать чудесный эффект остранения, а не ошеломляющее разочарование. Только в этом случае иллюзию на 360° можно будет проживать как настоящую жизнь; только тогда она станет потрясающе ярким опытом и воспоминанием и произведет большой эффект.

## Литература

- Baudrillard J. Simulacra and Simulations // Mark Poster (ed) Jean Baudrillard. Selected Writings. – Stanford University Press, 1981. – 166–184.
- Fatland E. Hardcore-laiv i Norge. – 2004. – [www.efatland.com/display.php?cat=larp&item=27](http://www.efatland.com/display.php?cat=larp&item=27)



- Hakkarainen H. & Stenros J. The Meilahti School: Thoughts on Role-Playing // Gade, Morten, Thorup, Line & Sander, Mikkel (eds) *As Larp Grows Up. Theory and Methods in LARP*. – Copenhagen. BookPartner, 2003.
- Loponen M. & Montola M. A Semiotic View on Diegesis Construction // Markus Montola & Jaakko Stenros (eds) *Beyond Role and Play*. – Helsinki, Ropecon ry, 2004. – 39–51.
- Montola M. & Jonsson S. Prosopopeia. Playing on the Edge of Reality // Fritzon, Thorbiörn & Wrigstad, Tobias (eds.) *Role, Play, Art. Collected Experiences of Role-Playing*. – Stockholm. Föreningen Knutpunkt, 2006. – 85–99.
- Schklovsky V. *Art as Technique* // Timon, Lee T & Reis, Marion J. (eds) *Russian Formalist Criticism: Four Essays*. – Lincoln, University of Nebraska Press, 1965.

## Игры

- **Föreningen Visionära Vetenskapsmäns Årliga Kongress (Ежегодный конгресс общества прогрессивных ученых)**. 1996. Швеция. С. Беларби.
- **Kybergenesis (Кибергенезис)**. 1997. Норвегия. Э. Фатланд и др.
- **.laitos (.институт)**. 1997. Финляндия. М. Похьйола.
- **Sista Kapitlet (Последняя глава)**. 1998. Швеция. Х. Якобссон, П. Веттерстранд и др.
- **Knappnålshuvudet (Булавочная головка)**. 1998. Швеция. Д. Крауклис, С. Грасльонд и др.
- **Carolus Rex (Король Карл)**. 1999. Швеция. М. Эрикссон, Т. Волч и др.
- **Röd Måne (Красная луна)**. 1999. Швеция. А. Грахнстрём, Х. Йонссон и др.
- **Hamlet inifrån (Гамлет: взгляд изнутри)**. 2000. Швеция. М. Эрикссон, Х. Якобссон и др.
- **1942 – Noen å stole på?** 2000. Норвегия. М. Рааум, А. Мифре Андерсен и др.
- **Europa (Европа)**. 2001. Норвегия. Э. Фатланд, И. Танке и др.
- **OB7**. (2001). Швеция. К. Хетх, П. Веттерстранд и др.
- **inside:outside**. 2001–. . . . Норвегия и другие страны. Э. Фатланд и М. Похьйола.
- **Hamlet (Гамлет)**. 2002. Швеция. М. Эрикссон, К. Сандберг и др.
- **Panopticon (Паноптикон)**. 2003. Норвегия. Э. Фатланд, И. Танке и др.
- **Mellan himmel och hav (Между небом и морем)**. 2003. Швеция. Э. Весландер, К. Бьорк и др.
- **Ringblomman (Календула)**. 2004. Швеция. К. Тидбек и др.
- **Luminescence (Сияние)**. 2004. Финляндия. Дж. Петерссон и М. Похьйола.
- **Prosopopeia Vardo 1: Där vi föll**. 2005. Швеция. М. Эрикссон, С. Йонссон и др.
- **Moira (Мойра)**. 2005. Швеция. А. Эриксон и К. Тридбек.
- **Dragonbane (Проклятие дракона)**. 2006. Швеция. Т. Мультамаки и др.
- **Prosopopeia Vardo 2: Momentum**. 2006. Швеция. Э. Босс, С. Йонссон и др.

## Музыка

- Henrik Summanen. 2004. *Mellan himmel och hav OST, Ars Amandi*.

## Погружение на 360°. Комментарий Антона Зайцева

Йоханна Кольйонен пишет об играх на 360°, с одной стороны описывая плюсы и минусы подхода, а с другой – уже в названии эссе заявляя о невозможности реализации такого подхода в принципе.

Игры на 360° (в отличие от Йоханны, я не буду писать «иллюзия на 360°» или «реализм на 360°», оставив читателю возможность сформировать свое собственное отношение к подходу) – это скандинавская школа ролевых игр, которая характеризуется минимальной виртуальностью. Везде, где можно отказаться от моделирования – от него отказываются. Все предоставлено в масштабе 1:1. Никаких веревочек, обозначающих стены, минимум символьных (боевка на камне-ножнице-бумаге) и образных (резиновый меч обозначает металлический меч) моделей. Все, что ты видишь – это то, что ты видишь. Отсюда и название, 360° – это полный обзор, никаких слепых зон, ничего такого, что тебе нужно сознательно исключить из восприятия – белые хайратники, обозначающие умерших персонажей и т.п. Отметим: из названия следует, что реалистичность происходящего в первую очередь проверяется зрением. А это значит, что «слепые зоны» могут попросту переместиться в другие модальности.

Мое первое впечатление об играх на 360°, основанное на рассказах моих друзей, которые слышали, читали или участвовали в них – это такой же вызов для ролевых игр, как «Догма 95»<sup>17</sup> для кино. Нечто намеренно провокационное, ставящее своей ценностью «подлинную искренность», которая должна достигаться некими «спартанскими» методами. Понятно, откуда возникает такой позыв – от пресыщенности. Ларсу фон Триеру нужно было лишиться всех средств, чтобы нащупать главное. Но к «Догме 95» невозможно относиться всерьез. Сам фон Триер ей начал изменять чуть ли не сразу же после того, как ее провозгласил. Это осознанное самоограничение естественным образом снимается, как только определены истинные творческие мотивы. Возможно ли, что для скандинавских ролевых игр эти мотивы находятся в процессе формирования? Или же в действительности мотивы уже сформированы, а сам термин игры на 360° морально устарел?

### Базовая ценность ролевой игры

Для Йоханны существует противопоставление физического присутствия и интернализации<sup>18</sup> мира и персонажа. Для русскоязычного или англоязычного читателя это может быть сложно для понимания. Мы привыкли говорить о погружении (immersion), и это означает, что мы прежде всего ценим процесс. То есть мы можем погружать игрока куда угодно и как угодно.

Йоханна же пишет: «Самым удивительным эффектом такого подхода оказывается его несовместимость с ролевой игрой в том смысле, в каком она ранее понималась в рассматриваемой ролевой традиции. В лучшем случае, иллюзия на 360° создаёт яркие впечатления, но это достигается за счёт того, что внутреннее представление игрового пространства и психологическое погружение в персонажа замещается физическим присутствием в пространстве и воплощением, как внутренним, так и внешним, характера персонажа».

При этом слово «погружение» в этой цитате на самом деле означает не процесс погружения в персонажа как некий слой реальности. Шведское «inlevelse» переводится как «эмпатия», воодушевление, участие (англ. «compassion», «empathy», «involvement», финн. «eläytyminen»). То есть речь именно о внутреннем процессе, помещении себя в положение другого путем эмпатии. А эмпатия в свою очередь – осознанное сопереживание текущему эмоциональному состоянию другого человека без потери ощущения внешнего происхождения этого переживания.

<sup>17</sup> «Догма 95» – авангардное кинематографическое движение, идеологами которого стали Ларс фон Триер и Томас Винтерберг.

<sup>18</sup> В психологии интернализацией или интериоризацией (от лат. interior – внутренний; фр. intériorisation – переход извне внутрь; англ. interiorization (internalization); нем. Interiorisation) называется процесс превращения внешних реальных действий, свойств предметов, социальных форм общения в устойчивые внутренние качества личности через усвоение индивидом выработанных в обществе (общности) норм, ценностей, верований, установок, представлений и т. д. В психоаналитической традиции интернализация понимается как механизм, «посредством которого объекты внешнего мира получают постоянное психическое представительство, то есть посредством которого восприятия превращаются в образы, формирующие часть нашего психического содержимого и структуру».

Таким образом, в шведской традиции всегда подчеркивается разделение внутреннего и внешнего. И внутреннему отдается предпочтение.

Эта интернализация (внутреннее создание мира на основе внешних стимулов) является для шведских ролевиков базовой ценностью. В России базовыми ценностями декларируются как погружение в персонажа, так и непрерывность игровой среды (Воробьева 2014). Мы ориентируемся на процесс, который может быть организован как изнутри, так и снаружи – лишь бы не было выпадений. В этом плане игры на 360° нам, конечно, импонируют.

## Процесс игрока

Посмотрим на это с другой стороны. О процессе можно говорить рефлексивно: было выпадение или не было – оценка дается постфактум. Но что представляет собой процесс в смысле деятельности игрока? Что делает игрок, когда играет?

Внутренняя визуализация пространства и эмпатия персонажа, о которой пишет Йоханна – это метод Станиславского (1989), если проводить аналогию с актерской игрой. Физическое присутствие в пространстве и визуализация, как внутренние, так и внешние, характера персонажа – напоминают биомеханику Мейерхольда (1968).

Насколько в действительности эти два метода отличаются с точки зрения ролевой игры? В театре зритель может не подозревать, какой метод использует актер. Он не знает, как актер это делает, он видит результат. Актер плачет, но мы не знаем, он почувствовал эмоцию своего персонажа, и это вызвало слезы, или он напряг слезную железу, использовал внутренний «мускул».

Актер в силу профессиональной деформации может перестать различать истинные эмоции от актерства. Во многом потому, что все люди в каком-то смысле актеры, эмоции давно перестали быть исключительно непосредственной реакцией на что-то. Одни эмоции вызывают у нас другие, мы виним себя за отсутствие горя, ревнуем, гордимся. Так называемые вторичные эмоции (Plutchik, 1966), появляющиеся в результате смещения или комбинации базовых, гораздо более пластичны. Мы можем возвращать в себе гордость или вину. Используем ли мы при этом те же механизмы, что используют актеры, играющие по Мейерхольду?

Есть ли для ролевика разница в том, как он вызвал слезы, если его персонаж в данный момент плачет? Он может объяснять это себе любым из способов: что он хороший актер, что он прожил то, что прожил персонаж, что история персонажа невольно вошла в резонанс с историей из жизни, что он специально вспомнил что-то из жизни. . . но и для него, и для людей вокруг существует лишь тот факт, что он плачет.

В конце концов, не стоит забывать, что сама теория эмоций относительно недавно предполагала, будто слезы вызывают эмоции, а не наоборот. А механическое подражание – это один из инструментов, при помощи которого ребенок, подросток, а затем и взрослый усваивают новые формы поведения.

Итак, можем ли мы сказать, что физическое присутствие и механическое воспроизведение мира и персонажа игроком – обедняет игру как процесс?

## Полные 360°

Возведем принцип «что видишь, то и есть» в абсолют и посмотрим, наносит ли это ущерб базовым ценностям игры.

Посвянем на святое и избавимся от последнего оплота интернализации – роли. Разумеется, это будет уже не ролевая игра. Возможны ли при этом будут интернализация, погружение и его непрерывность? Исследования Монтолы, Стенроса и Уайрн (2009) показывают, что да.

Ролевая игра на 360° без ролей – это ARG, игра в альтернативной реальности. Это сформировавшийся в США жанр, эталоном которого является сюжет фильма «Игра» Дэвида Финчера. В идеале вы не только играете сами себя, но вы даже не подозреваете, что это игра. В проводимых в действительности ARG принцип «это не игра» («This is not a game», TINAG) используется скорее для того, чтобы размыть границу между реальностью и игрой, но не стереть ее полностью. Игрока должно преследовать ощущение «для игры это слишком», «а что если все это по-настоящему», именно оно должно подстегивать его и возбуждать в нем интерес.

Конечно, у жанра есть существенные ограничения. Эльфов, инопланетян не существует, а нахождение фантастического поселения посреди леса – довольно сложно, если только сеттинг не подразумевает перемещений между мирами или если это не мир фильма «Таинственный лес» М. Найт Шьямалана. Но выясняется, что многие вещи не обязательно отображать в мире игры полностью. Не обязательно делать дракона во весь рост, чтобы показать эффект его присутствия. Достаточно пустить огонь и показать глаза в темноте (при условии, что игрок не сможет раскусить фокус). Вторжение инопланетян может быть незаметным для большинства людей, каким оно и должно быть. Становится очевидным, что идеальный сеттинг для ARG – это наш мир с вкраплениями паранормального, будь то пришельцы, мутанты или что-нибудь еще. Жанр – триллер, детектив; что-то, вызывающее саспенс. Никаких эпических битв с разрушением Нью-Йорка.

Другой особенностью жанра является активное использование современных средств коммуникации в качестве самих себя. SMS с неизвестного номера, телефонные звонки, странные интернет-сайты и тому подобное – все это добавляет реалистичности миру игры.

Мы видим, что даже без ролей мы можем выстроить правдоподобный мир. Но что с интернализацией? Очевидно, что вся внутренняя работа, связанная с ролью пропадает. Или нет?

Йоханна пишет: «Модель, предложенная Мейлахти, постулирует, что вымышленность ролей в ролевых играх живого действия в сравнении с другими нашими социальными ролями не имеет значения, т.к. опыт реален в любом случае».

Игрок по-прежнему будет играть в том смысле, который мы обозначали выше – он будет эмоционально реагировать на события. Чем более драматичен и фантастичен сюжет, тем больше потребуются от игрока внутренней работы.

То есть, размывая границу между игрой и реальностью, мы также размываем границу между персонажем и игроком. Мы выбираем лишь те элементы игры и те элементы процесса игрока, которые работают и там, и там. Не в этом ли состоит замысел игр на 360° – наполнить игру максимально живым, пригодным в реальной жизни содержанием?

Итак, мы интернализируем роль самого себя, исследующего паранормальные явления, или самого себя, охотящегося на вампиров в родном городе. Точно так же мы интернализируем эту дополненную реальность, существование вампиров и паранормальных явлений.

Происходит ли погружение в российской трактовке этого слова и является ли оно непрерывным? Конечно. Мы погружаемся в сюжет, в мир игры. Мы эмоционально реагируем на события в нем (эти реакции являются продуктом интернализации «меня в этом сюжете»). И чем больше игра встроена в реальность, тем непрерывнее процесс.

Мы по-прежнему делаем допущение, что все это по-настоящему, хотя ARG сводит к минимуму усилия, которые необходимо для этого предпринимать.

## Фантазия как самоцель

Посмотрим на другую крайность, на абсолютную фантазию. Если базовая ценность скандинавских игр – интернализация мира и персонажа, наполненная эмоциями фантазия, то инструмент – это превращение входящей информации в яркие образы, воображение как навык. Йоханна сравнивает его с гипнозом, медитацией и языческим шаманизмом, тем самым сакрализуя. Это тот самый аргумент в пользу книг и против кино.

Но как показывает история, с появлением кино ни театр, ни литература не исчезли. Перестав быть массовым искусством, театр приобрел элитарный статус.

Если же обратиться к России, то зависит ли непрерывность игры как базовая ценность от использования игроком воображения, от создания им фантазии?

По моим наблюдениям, российские игроки играют в двух парадигмах: психодинамической и бихевиоральной. Первая постулирует погружение как ценность, делает упор на внутриспсихические процессы и ориентирована в большей степени на процесс. Вторая предполагает четкие цели, упор на социальное взаимодействие, ориентируется на результат. При этом во втором случае речь идет не о мажорности, игре на выигрыш – цели игрока могут меняться в зависимости от событий, произошедших с его персонажем,

и для игрока зачастую точно так же нет «выигрышного» результата его действий. Что еще более важно, эти две крайности легко сосуществуют в рамках одной игры.

Непрерывность является базовой ценностью в обоих случаях. Что же касается фантазии, то она имеет значение для психодинамической парадигмы, а для бихевиоральной по большому счету irrelevantна.

Или же возьмем к примеру теорию GSN(I) (Edwards, 1999, Pohjola, 1999; Vockman, 2003). Для геймизма ценна победа, для симуляционизма – внутренняя логика, для нарративизма – хорошая история, для иммерсионизма – погружение в персонажа. Фантазия irrelevantна, как минимум, для геймизма. Симуляционизм же сочетает в себе фантазию и реализм в понимании игр на 360°.

Таким образом, ни фантазия, ни реализм не являются абсолютными ценностями для ролевых игр en masse.

## Реализм как самоцель

Для скандинавских ролевых игр характерен отказ от виртуального взаимодействия, сведение к минимуму моделей. Для некоторых сюжетов это означает, что игроки «скорее направят развитие игровых событий в менее правдоподобную сторону, чем станут отыгрывать изменения, требующие внеигрового обеспечения».

Таким образом в жертву фотографическому реализму приносится реализм сюжетный. Но позже мы увидим и другие примеры, когда принцип «что видишь, то и есть» работает не на реализм, а на сюрреализм.

Йоханна позже заметит, что реализм – не единственное направление в искусстве, он «был реакцией на романтизм и является антагонизмом идеализму. Реалисты стараются описывать вещи точно и объективно, отрицая символизм в эстетике, а в политическом смысле – отвергая идеализированные и красивые темы». Игры на 360° отрицают символизм в эстетике, но отвергают ли идеализированные и красивые темы?

Йоханна справедливо замечает, что «логическая проблема реализма состоит в том, что даже натуралистическое представление включает в себя интерпретацию; то, что продемонстрировано – неизбежно символизирует что-то, что хотел бы передать художник». И, похоже, создатели игр на 360° это понимают. Для них реализм – это инструмент, а не жанровое ограничение. А в российских ролевых играх есть такое понятие, как «голодный движок», когда настоящее чувство голода заставляет игроков предпринимать игровые действия. Игра может быть построена на принципах романтизма или сказки, и это выдвинет другие требования к сюжету и игрокам.

Действительно ли реализм является ценностью для игр на 360°?

## Фантазия против событийности

Говоря о ролевой игре как о чтении сложной книги, Йоханна указывает на необходимость приложения большого количества усилий для расшифровки входящей информации. Чем более условная вокруг среда, тем меньше сил остается на внутреннюю проработку персонажа, и он становится картонным. «Возможно, именно поэтому – пишет Йоханна, – в середине 90-х шведские ролевики, играющие в жанре фэнтэзи, говорили, что порой у них получается ощутить себя в роли только на третий день игры».

Хоть я и не был ни на одной ролевой игре в Швеции, но исходя из того, что я читал об играх за пределами России, я могу сделать предположение, что за большим количеством декораций, антуража и «конструирования истории» скрывается низкая плотность значимых игровых событий, тех событий, которые влияют на «погружение» (не номинально задействуют персонажа, а эмоционально задевают игрока). Тех самых событий, которые оставляют многослойные воспоминания. От этого, конечно, зависит и скорость погружения. Традиция низкой смертности персонажей на играх в Западной Европе – один из косвенных показателей. В традиции скандинавских игр, насколько я понимаю – важна высокая психологическая плотность. Отметим про себя этот факт.

Говоря о шведских фэнтэзи-играх, тяготеющих к гипер-реализму в виде средневекового нижнего белья, Йоханна отмечает важную тенденцию. Игроки зачастую замотивированы потусоваться в антураже, а не поиграть, чему способствует их серьезные вложения в этот самый антураж, а также написание вводных на уровне команд, а не отдельных игроков.

В России приблизительно та же ситуация с большими играми (300 и более участников). При этом не имеет значения, идет ли речь об исторической игре (достоверные исторические костюмы) или о более свободном сеттинге (красивые и эффектные костюмы). Написание сюжетов на уровне групп становится необходимостью, когда речь об игре в несколько сотен игроков. Однако опыт мастерской группы «Лестница в Небо» показывает, что пищу для игроков, заинтересованных во взаимодействии, могут давать не только «приключения», но и более сложные типы взаимодействий (например, паломничество на игре «Умереть в Иерусалиме»), а также общая для всей игры идея – борьба религий, патриотизм и т.п.

## Ролевая игра как искусство

Йоханна определяет искусство как то целое, что выстраивается в результате систематизации игроком входящей информации. Однако такая трактовка подразумевает, что у каждого игрока складывается свое произведение, отдельное от других. Сверхзадачей мастера в России (в случае, если он относится к игре как к искусству) является создание цельного произведения, которое представляет собой сумму опыта всех игроков. В хорошей игре все истории отвечают идее игры.

Что же касается работы игрока по систематизации информации, то следует учитывать, что зачастую речь идет о селективном восприятии, о подстраивании входящей информации под фантазию. Не есть ли это эскапизм, из-за которого ролевые игры считаются чем-то маргинальным в России и в ряде других стран?

Связывая фантазию с искусством, Йоханна как будто отказывает играм на 360° в возможности быть произведениями искусства. Но может ли быть искусством документальное кино? Я знаю примеры, которые говорят «да». Зритель как со-творец предпринимает усилия по острашению (по Шкловскому) от документированных событий, интерпретируя их отличным от привычного образа – драматизируя.

Или же драматизация – это и есть привычный образ? А документальность является свежей альтернативой? Заметили ли вы, как много в современном артхаусном кино уделяется внимания документированию обыденного?

Сама Йоханна пишет, что реализм – лишь одно из направлений искусства, так к чему же намеки на то, что фантазия – чуть более искусство, чем что-то еще?

То, что на самом деле имеет значение – это сюжет. Сюжет можно увидеть в документальном фильме, если режиссер грамотно отберет и расположит относительно друг друга кадры. По сути художественный вымысел – это не событие, будь оно выдуманное или нет, а отношение к нему. Отношение также может быть драматичным, реалистичным, романтическим и т.д.

Йоханна противоречит сама себе, когда говорит, что когда мир таков, каким его видят – «приобретаемый через него опыт в рамках чувственного восприятия не является художественным вымыслом». Мы уже выяснили, что то, что продемонстрировано – неизбежно символизирует что-то, что хотел бы передать художник (в данном случае – мастер игры). Это и есть художественный вымысел.

Если же говорить об озвученной задаче искусства – создавать вокруг вымысла реальность, взаимодействие с которой наполняет человека жизненной силой – то реальный опыт может питать жизненную силу гораздо сильнее смоделированного.

Впрочем, Йоханна не спорит, что чувство острашения на игре на 360° «может стать очень сильным, но необязательно будет резко отличаться от такового в любой другой ситуации в нашей повседневной жизни, которую мы бы описали как дающую ощущение “нереальности”». С этим сложно поспорить, как и с тем, что то же самое можно сказать и о чувстве острашения в игре с сильной модельной составляющей.

Зачастую игра в модельки не имеет ничего общего с интернализацией мира и персонажа, погружением и другими подобными вещами. Она превращается в чисто геймистское соревнование, в котором чувство острашения присутствует, но оно равнозначно сильному увлечению при игре в настольный футбол.

В отличие от Европы и США, в России нет четкого убеждения, что персонаж – это не ты. На наш взгляд, бессмысленно отрицать взаимопроникновение персонажа и игрока, если речь не идет о контролируемом расщеплении личности. Хотя эффекты «bleed in» и «bleed out» актуальны и для России, и мы не поощряем «залипание» в роли и влияние внеигровых отношений игроков на их игру.

И когда Йоханна пишет, что «если в перемещение себя в вымышленное пространство не вложено никакого усилия самоострашения, то это, на самом деле, очень часто ты, а не тщательно разработанный

персонаж со скрупулезно отфильтрованными мыслями, застыл в благоговении посреди средневековой деревни» – мы относимся к этому как к данности.

На одной игре я играл себя в необычных обстоятельствах, а на другой игре я поступил так, как никогда не поступил бы сам, а так как должен был поступить персонаж. Но зачастую эти моменты сложно различить, и игра в персонажа превращается в ответ на вопрос: «что бы я делал, если бы стал маньяком-убийцей».

Такая постановка вопроса поднимает некоторые этические вопросы, и в России есть мастера, которые убеждены, что на ролевых играх вообще не должно быть изначально злых персонажей, которые бы вынуждали игроков совершать зло (Шаров и Лустберг, 2013).

Но подробно разбирать этот вопрос мы не будем. Мы можем вновь сослаться на методы актерской игры: игрок может использовать систему Станиславского или Мейерхольда, так или иначе, он получает на выходе впечатления, эмоции, историю, опыт.

И вновь сошлемся на постулат о том, что вымышленность ролей в сравнении с нашими социальными ролями не имеет значения. Будь это я или персонаж посреди средневековой деревни – мой опыт реален.

### Что на самом деле делают игры на 360°

Для игр на 360° характерны две черты: упор на физическое погружение и командную игру.<sup>19</sup> Про физическое погружение мы в основном говорили в плане реалистичных декораций и копания ям, но понятие гораздо шире. Действительно, упоминание Мейерхольда было не лишним, ведь игры на 360° поощряют телесную терапию, тренировку физических актерских навыков, тех самых «мускулов» смеха и слез.

Мы достаточно много сказали об основных чертах игр на 360° и поняли, что физическое погружение может быть отличным инструментом для создания драматического сюжета, донесения идей и вызова эмоционального отклика у игроков. При этом реализм не является самоцелью для большинства ролевых игр.

Давайте посмотрим на примеры из эссе Йоханны, которые подтверждают это.

Правило «судеб», которые направляют сюжет в нужное для данного персонажа русло – это по сути своей сюжетная модель, такая же модель, как бумажка, обозначающая, что это здание взорвано. Отличие в том, что она моделирует ненаблюдаемое, поэтому как будто не противоречит принципу «что вижу, то и есть». Просто нужно закончить фразу до конца: «что вижу, то и есть, но не все, что есть, я вижу».

Как вы понимаете, «судьба» – понятие, противоречащее эстетике реализма, а значит, мы были правы, что романтизм, идеализм и другие направления в искусстве могут предъявлять к сюжету свои требования, выражаемые в правилах игры.

Точно так же стоп-слово, служащее «маркером границ вымысла» по сути является маркером границ «реализма». Конечно, это не сюжетная модель, а техническая, введенная из соображений безопасности игроков. Однако, она показывает, что мы можем ограничивать действия игроков, создавая лингвистические правила.

Но самым очевидным нарушением принципа реализма, постулируемого Йоханной, являются правила сюрреалистических игр.

На ролевой игре «Knapplshuvudet» для моделирования (!) внутреннего мира персонажа используются «невидимые персонажи-игротехники, или “ангелы” (в России подобные вещи используются с 2000-го

<sup>19</sup>В России, в Санкт-Петербурге время от времени проводится серия тренингов под названием «Школа игрока». Формат тренинга отличался в зависимости от ведущих, но как правило, на нем отрабатываются актерские навыки и ролевые ситуации. Использовать телесную терапию в России было бы замечательно, если бы не коннотации с психологической помощью (которую в России средний обыватель пока еще считает делом психически больных, ненормальных людей). К сожалению, у нас средний ролевик считает себя маргиналом, асоциальным типом и иронически заявляет о психических отклонениях. Конечно, есть множество контр-примеров, сообществом предпринимаются осознанные попытки заявить о ролевых играх как о хобби успешных людей, но пока имидж ролевых игр таков, каков он есть, и ролевик, вероятно, воспримет в штыки предложение поучаствовать в терапии, ведь это будет для него признанием в неполноценности.

Что касается командной игры, в котором каждый ответственен за игру и ее сюжет, то в России такая практика поощряется вне зависимости от эстетики. Мы рассуждаем об этом в терминах «игрок в мастерской позиции». И, напротив, осуждаем «слив конфликтов», когда игрок сводит на нет конфликт, который должен эскалироваться, исходя из характера персонажа, обстоятельств, законов мира и пр.

года, когда на ролевой игре «Хоббитские игры» Кольцо Всевластья играл отдельный игрок), а также абстрактное помещение, в котором сны, воспоминания и эмоции можно было сыграть с помощью этих «ангелов». Что это, как не нарушение принципа «что вижу, то и есть»? О каком физическом погружении и реализме тут может идти речь?

## Реальный опыт против воображения

Йоханна пишет: «В противоположность общепринятым взглядам, в мир игры легче всего поверить, когда этот мир целиком находится в воображении». С утверждением хочется согласиться, особенно когда в пример приводят настольные ролевые игры. Но речь все же не о них, а об играх живого действия.

Физическая деятельность вроде копания ямы, по мнению Йоханны, может создать чувство остранения, «сходного с тем, которое вызывает какой-нибудь экзотический отпуск». При этом она пишет: «Я действительно хочу подчеркнуть неизменную ценность такой эстетики, даже при том, что я определяю ее как антиинтеллектуальную. Если кто-то ставит себе целью донести до игроков новые идеи и озарения, то с помощью такой ролевой игры это будет весьма сложно (хотя такие примеры в истории и случались). Подобным же образом ощущение чуда будет постепенно ослабевать по мере того, как игроки будут привыкать к окружающей обстановке».

Да, игроки привыкают, но почему бы это не использовать?

Приведу в пример игру, в мастерении которой я участвовал. Это игра «ЛОСТ», которая во многом была сделана на 360°. Игроки приплывают на остров на озере под предлогом экскурсии. Спят на земле. Укрываются тем, что нашли на острове. Едят то, что нашли на острове. Но при этом игра, сделанная по мотивам сериала «LOST», предполагает события, далекие от реализма. Такой сплав дает любопытный эффект, когда игрок погружается в физику реального мира, становится неотделим от реальности, а впоследствии воспринимает фантастические события, крепко укоренившись в этом маленьком, но предельно реалистичном мире клочка суши. В игре были модели: с символическими диссонанс был больше, чем с образными, но глобального недоверия к событиям и объектам не было. Экстремальная реальность острова стала слоем по умолчанию. А необъяснимые события в реалистичной действительности – реалистичны. Это и есть ограничения и возможности жанра ARG, о которых я писал выше.

Что же касается донесения идей, то да, копанье ямы само по себе не несет никакой идеи. Но что, если эта яма – твоя будущая могила?

Опыт на 360° может быть гораздо более значимым, чем опыт с моделями. Простой пример: когда я на ролевой игре «Святое лето» попал в армию и ползал на животе, слушая мат сержанта – это оставило неизгладимое впечатление, дало необходимый контраст с лагерем хиппи, что позволило мне переоценить жизнь моего персонажа и мир вокруг, а впоследствии произнести речь со сцены, которая у меня самого вызвала желание заплакать (не потому, что я был сломлен во Вьетнаме, а потому что я понимал стоимость мира и важность любви, о которой хиппи рассуждали по большей части отвлеченно – я видел жестокость и поэтому понимал ценность любви). Это повлияло на историю моего персонажа. Кроме того, «армия» дала прикладной опыт быстрого переключения («встать! лечь! встать!») на уровне кинетики, физиологии. Взаимодействие с моделью такого опыта мне бы не дало.

Таким образом, физическое погружение ценно не само по себе, а как средство художественной выразительности. Не важно при этом, насколько физическое погружение экстремально.

Физическое взаимодействие может быть гораздо сильнее модельного. Точно так же, физиологичная модель сильнее абстрактной. Например, модель секса в виде поиска булавок, спрятанных партнерами на одежде (выбирая, где спрятать булавки, один игрок сам регулирует уровень интимности модели) (Перепелкин 2013).

Точно так же на игре «ЛОСТ» фактически был воспроизведен социальный эксперимент, показывающий, как меняется поведение человека в экстремальных условиях (например, делятся ли люди теплыми вещами, когда им приходится ночевать на земле – или, наоборот, забирают себе оставленный кем-то на минуту плед). Новые идеи и озарения здесь создать не так сложно, как кажется.

Достаточно использовать физические действия драматически, а не только как декорации (как в примере про фэнтезийный лагерь). Дайте людям вдвое меньше тентов, чем нужно, простимулируйте классовую борьбу через таскание повозок и копанье ям. Это простые, жесткие, но действенные средства создания



естественной динамики. Конечно же, это не отменяет необходимости создания противовесов. Дайте людям, ради чего жертвовать и делиться – ценности, идеи. Пусть им будет, что терять и за что бороться.

## Резюме

Возвращаясь в аналогии с Ларсом фон Триером, я думаю, что истинный мотив создателей игр на 360° – вытащить на поверхность человеческие эмоции. Лар фон Триер использовал «Догму 95» для того, чтобы расчистить стол, убрать все лишнее и посмотреть на живых актеров в живом мире. Когда он увидел то, что хотел, он стал использовать это в своих последующих фильмах, нарушая им же установленные правила.

Точно так же игры на 360° использовали физическое погружение и реалистичную среду, чтобы наблюдать непосредственные реакции игроков.

И, как показывают примеры с сюрреалистичными играми и играми, где жанр противоречит строгому реализму, они начали нарушать собственные правила, как только научились работать с эмоциями.

## Литература

- Bockman P. The Three Way Model. Revision of the Threefold Model // Gade M, Thorup L & Sander M (eds) *As Larp Grows Up. Theory and Methods in Larp*. – Projektgruppen KP03, 2003.
- Edwards R. *GNS and Other Matters of Role-Playing Theory*. – Adept Press, 2001. – <http://www.indie-rpgs.com/articles/1/>
- Montola M., Stenros J. & Waern A. *Pervasive Games. Theory and Design*. – Morgan Kaufmann, 2009.
- Pohjola M. *Manifest of the Turku School*. – Self-published booklet, 2000. – <http://users.utu.fi/mijupo/turku/index.html>
- Воробьева О. Переключения фреймов в ролевой игре живого действия: способы поддержания взаимосогласованной социальной реальности. – Магистерская диссертация, СПб, 2014.
- ЛОСТ // Сумма ролевых игр. 2012–2013. Сборник статей. – М., 2014.
- Мейерхольд В. Э. Статьи. Письма. Речи. Беседы. – М.: Искусство, 1968.
- Перепелкин И. Об основных вопросах «Хогвартских сезонов» // *Ролевые игры: Глядим назад, следов не видя там*. Сборник статей. – М.: МАКС Пресс, 2013.
- Станиславский К. С. *Собрание сочинений: В 9 т.* – М.: Искусство, 1989. – Т. 2. Работа актера над собой. Часть 1: Работа над собой в творческом процессе переживания: Дневник ученика.
- Шаров В., Лустберг А. Бедные РИ // *Ролевые игры: Глядим назад, следов не видя там*. Сборник статей. – М.: МАКС Пресс, 2013.

## Игры

- ЛОСТ. 2013. Ленинградская область. МТГ «Бастилия».
- *Умереть в Иерусалиме*. 2013. Тверская область. МГ «Лестница в небо».
- *Святое лето*. 2014. Московская область. Шовман О. (Шагги) и др.

## Комментарий Алексея Сапожникова (Аскольда)

Автор рассматривает один из стилей создания игры, при котором мастера стремятся к воссозданию моделируемой реальности в формате 1:1 с физической территорией и объектами, с которыми взаимодействует игрок. Не останавливаясь на вопросах цены и принципиальных ограничениях этого подхода, автор задается целью продемонстрировать негативное побочное влияние такого подхода на сам процесс игры в смысле вживания игрока в персонажа и получения игроком сильных переживаний.

Представленные в работе наблюдения являются интересными, однако не позволяют достоверно сделать вывод о наличии такого негативного влияния. Иными словами, спорным представляется сам тезис о том, что полноценная игра должна в обязательном порядке заполнять все «вычислительные ресурсы» мозга игрока, чтобы достичь должной степени погружения и удовольствия от процесса.

Воображение игрока, к которому он обращается в настольных ролевых играх и играх живого действия с большой массой модельных условностей, вне всякого сомнения необходимо для лучшего погружения в игру и получения надлежащих переживаний класса «я есть рыцарь, борющийся с драконом». Однако не является очевидным, что работа воображения по декорированию и визуализации пространства прекращается в условиях игры с «иллюзией на 360°».

Аналогичным образом, я не вижу достаточных оснований полагать, что игры с моделированием 1:1 провоцируют ощущение «я играю себя в декорациях», а игры, требующие значительной работы воображения для визуализации и достройки игрового пространства внутри головы игрока как-то снижают этот эффект и повышают вживаемость. Есть стойкое ощущение, что склонность к проявлениям обоих эффектов («я отыгрываю персонажа, но на самом деле себя в игровом антураже» и «я реально есть благородный рыцарь») являются особенностью каждого конкретного игрока. По-хорошему, если уж задаваться вопросом о влиянии «иллюзии на 360°» на степень погружения, то нужно проводить серьезное статистическое исследование, а не ограничиваться единичными наблюдениями и умозрительными заключениями.

С другой стороны, если говорить о фактических ограничениях игр с моделированием 1:1, то их влияние на игровой сюжет и спектр возможных взаимодействий на самом деле бесспорно и очевидно. Однако здесь мы вновь не видим в работе глубокого анализа такого влияния. Например, не имеем возможности оценить, насколько сильно и каким именно образом меняется набор возможных сюжетных поворотов при выборе одного из стилей моделирования – 1:1, символического, индексного и т.п.

Мое персональное мнение говорит о том, что повышение качества визуального и иного окружения в сторону моделирования 1:1 всегда повышает общую «оценку качества» игры при прочих равных условиях. Иными словами, мастерам нет смысла отказываться от такого стиля из-за мистических опасений о «плохом вгрузе» игрока в игру, но следует оглядываться лишь на вопрос цены такого моделирования и ограничения, которые из него неизбежно последуют.

Интересным на самом деле представляется корректность предположения о монотонном приросте качества восприятия игры игроком при повышении доли моделирования 1:1 и наличия у этой зависимости особых точек. Например, какова роль разных факторов моделирования (мелкие, но функциональные предметы, обстановка, мелкие детали, элементы быта) в формировании иллюзии на 360°. И аналогичный же вопрос справедлив и для элементов, разрушающих эту иллюзию.

Иными словами, возникает ряд интересных практических вопросов, которые лучше всего было бы проиллюстрировать парой примеров:

1. Осмысленно ли стремиться к качественному моделированию 1:1 лишь части окружающих игрока элементов, или это, при определенных условиях, лишено смысла (например, не стоит делать реалистичного огнестрельного оружия при наличии на игре нереалистичного мягкого оружия).
2. Какие из элементов окружающего мира следовало бы моделировать в первую очередь, для достижения наилучшего эффекта иллюзии на 360°, при невозможности моделирования всего игрового пространства 1:1.

# Скандинавские ролевые игры: театр, искусство и игра

*Яакко Стенрос (Jaakko Stenros), Финляндия*

Скандинавские ролевые игры – это рукотворный социальный опыт<sup>1</sup>. Это шанс посетить другие миры и примерить на себя чужие жизни. Это возможность почувствовать, каково быть кем-то еще – беженцем, мафиози, космическим пиратом – в целомом, тщательно проработанном мире игры, вместе с другими участниками, которые усиливают и разделяют вместе с тобой эти переживания. Но что же такое скандинавские ролевые игры – искусство, театр или игра?

Ролевые игры представляют собой временные миры, надстроенные над повседневным миром. Они ограничены рамками художественного вымысла, а участник в момент игры является одновременно и игроком, и персонажем. Несмотря на то, что глубокое погружение в персонажа иногда превозносится как единственно верный подход к ролевым играм (Pohjola 2003), для множества игроков, игр и ролевых сообществ отыгрыш или успешное достижение целей являются более ценным, чем субъективный опыт проживания чувств своего персонажа<sup>2</sup>. Можно утверждать, что даже самый увлеченный иммерсионист не переживает в точности все то, что его персонаж мог бы чувствовать в рамках воображаемого игрового мира. В сущности, «зазор» между миром игры и реальным миром часто является основным источником смыслов в игровых переживаниях (см. об этом Pettersson 2006). Опыт ролевой игры состоит из внутриигрового опыта, опосредованного поведением персонажа, и непосредственного опыта игрока. Ролевая игра одновременно и моделирует ощущения, и создает их.

Хотя цель игрока в скандинавских ролевых играх зачастую совершенно иллюзорна, а слияние его с персонажем приветствуется, на практике такое состояние достигается нечасто и лишь на короткие мгновения – в конце концов, полное погружение в персонажа было бы более сродни психозу, чем игре. Ранья Коверола (Koverola 1998), финский мастер, сравнила ролевые игры с жемчужным ожерельем. Жемчужины – это идеальные моменты игры, когда воображаемый мир полностью реален для игрока. В такие моменты игрок не играет персонажа – он и есть персонаж. В некоторых ожерельях жемчужин больше, в некоторых – меньше. Ожерелье, в котором между жемчужинами не было бы промежутков, недостижимо, но в эстетика скандинавских ролевых игр подразумевает стремление к такому состоянию.

Сама невозможность достижения этой цели заряжает ролевые игры энергией, ведь стремление к этой цели создает «зазор» между повседневностью и игровым миром, между игроком и персонажем. Такой «мигающий режим», переключение между состояниями, происходящее из-за попыток игрока оставаться в роли, вызывает автоматическое дистанцирование, встроенный эффект остранения, подобный *Verfremdung* (букв. отчуждение) Бертольда Брехта. Участник сможет смотреть на события как изнутри, так и снаружи игры, скользя между различными рамками восприятия – фреймами (о фреймах см. Goffman 1974, о фреймах в ролевых играх см. Fine 1983, а также Pettersson 2006) – во время игрового процесса. Это

---

<sup>1</sup>Статья взята из сборника *Nordic Larp* («Скандинавские ролевые игры»), собравшего документацию о самых знаковых играх четырех скандинавских стран за 10 лет. Данная статья является теоретическим осмыслением богатого практического материала (оригинал: Stenros J., *Nordic Larps as Theatre, Art, and Gaming* // *Nordic Larp*. Eds. J. Stenros, M. Montola. Stockholm, 2010). – *Прим. ред.*

<sup>2</sup>Возможно, наиболее широко используемая типология игроков ролевых игр делит их на три группы: драматистов, симуляционистов и геймистов (Kim 2003). Иногда симуляционизм заменяется иммерсионизмом (Vockman 2003).

значит, что, когда персонаж в восторге, голоден или скучает, совершенно необязательно, что и игрок будет чувствовать то же самое. Именно эта дистанция позволяет использовать ролевую игру как способ исследования различного рода переживаний, а не только как источник удовольствия и развлечения.

Скандинавские ролевые игры не предполагают немедленного чувства удовлетворенности у игрока. Напротив, вместо того, чтобы мгновенно доставлять удовольствие, они в течение некоторого времени могут быть скучными, приводить в ярость или даже причинять боль. Тем не менее, процесс игры имеет для участника большое значение, и его осмысление в конечном итоге может превратить в удовольствие даже неприятный опыт (Horeametsa 2008, Montola 2010).

## Театр и зрители

В ролевых играх участники играют роли персонажей. Они свободно импровизируют в рамках условий, установленных структурой и целями игры, а также исходя из прошлого опыта и особенностей конкретного персонажа. В разных ролевых традициях существует множество стилей игры, которые к тому же различались в разные периоды. Иногда целью является погрузиться в чувства персонажа, то есть стать персонажем в эмоциональном смысле. Целью также может быть всего лишь создание убедительного образа персонажа, акцентирование его внешних черт – как действуют актеры в театре. Иногда игроки могут стремиться смоделировать мир и место конкретного человека в нем, а некоторым достаточно лишь выиграть в честной борьбе. Но вне зависимости от стиля ролевая игра – это во многом представление, театр.

Импровизация и театральность являются столь важными выразительными средствами ролевой игры, что поначалу кажется сложным отделить ролевые игры от театра. Ролевая игра может подозрительно напоминать скучную комедию дель арте (обычно без явных масок), чрезвычайно запутанную тренировочную театральную импровизацию, психодраму без терапевтического эффекта, что-то наподобие «невидимого театра» или любительский импровизационный театр. В самом деле, с точки зрения внешнего зрителя ближайшим родственником ролевой игры вполне может являться длинная непрерывная репетиция спектакля-импровизации. Но в этом-то и состоит ключевое различие: ролевые игры вообще не предназначены для того, чтобы на них смотрели зрители. Хотя за ходом ролевой игры могут наблюдать очевидцы, не участвующие в игровом процессе, и эти очевидцы могут счесть игру театральным представлением – изначальная природа ролевых игр не такова.<sup>3</sup>

*Ролевая игра создается игроками для игроков.* Это следует понимать совершенно буквально: ролевая игра не только разыгрывается, но в первую очередь создается и проживается самим игроком. Участие в игре не ограничивается ни способами, которые применяются в любом театральном представлении для «подстройки» под зрителей, ни тем, что участники совершают несколько контролируемых или специально подобранных действий, как это часто бывает в театре. Вместо этого на ролевой игре каждый участник, каждый игрок управляет своим собственным сюжетом (нарративом) и имеет реальную возможность влиять не только на свой маленький кусочек истории, но зачастую и на развитие всей игры.<sup>4</sup>

Невозможно адекватно оценить ролевую игру, не участвуя в ней. Эстетика действия и участия полностью отличается от эстетики наблюдения и дистанцирования. Вся идея зрительской аудитории в контексте ролевой игры требует переосмысления. Согласно Даниэлю Маккею (Maskau 2001), в рамках ролевой игры позиции зрителя и исполнителя объединяются внутри одной и той же личности: «Участник, играющий персонажа, является исполнителем, в то время как игрок – впоследствии или даже непосредственно в процессе игры, если он ненадолго отвлекся от роли, – является зрителем собственного персонажа».

Кристофер Сандберг (Sandberg 2004) называет эту субъективную зрительскую аудиторию *зрителем от первого лица*: «Пьеса не просто является законченным произведением в глазах зрителей – она созда-

<sup>3</sup>Туомас Харвиайнен (Hagviainen 2008) даже задается вопросом, а является ли театральная составляющая столь важной для ролевых игр. Некоторые участники не столько играют на внешнюю аудиторию, сколько просто действуют. Как минимум, некоторые части ролевых игр являются не более (и не менее) театрализованными, чем повседневная жизнь. Ролевые игры также называют «интерактивным театром» – interactive drama (Phillips 2006) и «театром, направленным внутрь себя» – indrama (Pohjola 2005).

<sup>4</sup>Хяггрен, Ларссон, Нордуолл и Вайдинг (Haggren, Larsson, Nordwall, Widing 2008) рассуждают о ролевых играх как о части более широкой партициптивной культуры.

на самими участниками, которые могут полностью прочувствовать создаваемую ими пьесу, только став ее неотъемлемой частью». В ролевую игру, как и в прочие игры, ритуалы и даже повседневную жизнь, нужно входить, подчиняться ей и жить в ней, чтобы полностью ее прочувствовать. Хотя мастера часто заранее прорабатывают игровой мир, вводные персонажей и основные сюжетные направления, ролевую игру делают живой именно игроки своими собственными выборами и действиями. Участники играют в двух смыслах этого слова – как игроки в игре и как актеры на сцене; кроме того, они же являются и зрительской аудиторией. Внутренний мир и эмоциональные потрясения персонажа, иногда скрытые от других игроков непроницаемо-спокойным выражением лица или нарядным фасадом, могут быть гораздо более интересными, чем внешняя картинка, видная снаружи. Необходимость быть зрителем от первого лица делает критику ролевых игр весьма непростой, поскольку критик сам должен участвовать в сотворчестве и совместном создании опыта, и в этом смысле он тоже является автором объекта собственной критики (Maskay 2001, Ahlroth 2008).

Ролевые игры по природе своей являются совместным переживанием. При этом опыт каждого участника формируется действиями окружающих его игроков. Королям нужны подданные, заключенным – тюремщики, а рок-звездам – фанаты. Ключевым элементом игр является *взаимное погружение* (inter-immersion) (Pohjola 2004). Это кольцо положительной обратной связи, которая возникает за счет вживания в игровой мир и в персонажа; за счет готовности поверить в мир игры и во всех, кто в нем находится; за счет принятия (пусть на время) реальности игрового мира – все это поддерживает ощущения и переживания, как собственные, так и окружающих. Король становится королем не только потому, что ведет себя, как августейшая особа; на самом деле его коронуют подданные – тем, что проявляют почтение и уважение к его социальному статусу.

Виола Сполин (Spolin 1999) пишет, что без зрителей нет театра, и что актер должен помнить о своих зрителях так же хорошо, как помнит текст пьесы. «Четвертая стена» между исполнителями и аудиторией в театре может быть разрушена: архитектурная преграда между актерами и зрителями снесена; зрители соблюдают дистанцию только за счет «эффекта остранения» (Verfremdungseffekt); их обескураживают оглушающими звуками, слепящим освещением и жестами в «Театре жестокости» (Theatre of Cruelty); их приглашают сыграть в «Форум-театре» (Forum Theatre) или провоцируют поучаствовать без их ведома в качестве актеров и зрителей одновременно в «Невидимом театре» (Invisible Theatre). Тем не менее, здесь, в сердце театра, все равно существует спектакль, который одни люди играют для других людей, не являющихся на самом деле равноправными участниками этого представления.

В театре представление происходит по внешней причине, оно происходит *для кого-то* (Kirby 1987), и зритель отделен от представления (Schechner 2009). В ролевых играх, как и в любых играх, игровой процесс – это процесс *парателлический*<sup>5</sup> (Apter 1991): он является самоцелью. За ролевыми играми, конечно же, можно наблюдать, но настоящее предназначение их не в этом, и таким способом их не оценить по-настоящему. Это различие является столь основополагающим, что с точки зрения ролевой игры искусство перформанса и театр ничем, по большей части, не отличаются. В обоих случаях на сцене перед непосредственно присутствующей зрительской аудиторией показывают некое представление, причем аудитория почти не имеет возможности влиять на постановку. Но в традиции искусства перформанса есть направления, для которых присутствие зрителей совершенно необязательно:

Аллан Капров и другие, однако, ставят перформансы без малейшего намерения показывать их каким-либо зрителям. Перформансы могут быть сыграны в одиночестве, в частном порядке. Другие исполнители могут увидеть определенные части перформанса. Иногда могут быть случайные зрители. Но перформансы предназначены для того, чтобы играть их – чтобы оказывать воздействие на исполнителя – а не для того, чтобы за ними наблюдали. Эти перформансы, которые можно назвать «действиями», не являются театром, потому что в них не заложено намерения повлиять на зрительскую аудиторию. Сам по себе акт перформанса вовсе не делает нечто театром; весь театр – это перформанс, но не все перформансы – это театр (Kirby 1987).

Искусство перформанса растет из традиции изобразительных искусств. За исключением творений отдельных мастеров, ролевые игры, хотя и имеют многочисленные корни, не могут претендовать на происхож-

<sup>5</sup>Согласно теории реверсивности в психологии, мотивация к деятельности может быть телической (направленность субъекта на достижение цели) или парателлической (направленность субъекта на процесс). – *Прим. ред.*

дение от этой традиции. Несмотря на это, ролевые игры и искусство перформанса часто принимают очень близкие формы.

## Участие зрителей и искусство перформанса

В современном искусстве существует тенденция к участию в нем зрителя, сотрудничеству зрителя с автором. Эта тенденция идет по меньшей мере от Рихарда Вагнера (Wagner 1895), желавшего создать *Gesamtkunstwerk* (букв. «единое произведение искусства») – великое универсальное произведение искусства, которое было бы синтезом различных жанров и отображением не только художника, но и народа (*das Volk*); причем эта цель самим Вагнером, судя по всему, не была достигнута (Groys 2009). В 1920-е годы футуристы и дадаисты ставили на сцене провокативные спектакли, которые предлагали роли зрителям и ставили под вопрос художественную индивидуальность исполнителя; еще раньше Марсель Дюшан (Marcel Duchamp) низвел свое искусство до инструкции по созданию произведения – включая указание, как писать свою подпись. При всем этом участие зрителей – такое, каким оно понимается в современном искусстве – в действительности появилось не ранее конца 1950-х и в 1960-е, вместе с Ситуационистским Интернационалом (Situationist International), хэппенингами и «Фабрикой» Энди Уорхола. Тем не менее, согласно Борису Гройсу (Boris Groys 2009) «будь это вагнеровская опера, футуристский скандал, хэппенинг Флуксуса<sup>6</sup> или ситуационистское мероприятие, объединяющее все вышеперечисленное, цель у них общая: объединить художника и зрителя в одном и том же месте».<sup>7</sup>

Можно понимать ролевые игры через призму особенных произведений – сконструированных ситуаций. Ситуации и хэппенинги являются, возможно, самыми близкими родственниками ролевых игр в искусстве.<sup>8</sup>

Аллан Капров написал в 1961-м году, что хэппенинги являются, «по существу, театром». В то время размывание границы между зрителями и исполнителями ограничивалось архитектурным аспектом: и те, и другие находились в одном пространстве. Через пять лет он призвал к упразднению зрительской аудитории: на мероприятиях каждый должен был следовать общему сценарию (Kargow 1966). За десять лет до этого Гай Деборд (Debord 1958) уже обрисовал цель устранения границы между зрителями и актерами:

Ситуация конструируется таким образом, чтобы ее создатели проживали ее. Роль, которую играет пассивная «публика», или «публика», принимающая эпизодическое участие в действе, должна постоянно уменьшаться; в то же время должна постоянно расти роль, которую играют те участники, кого можно назвать не актерами, а, скорее, в новом смысле этого термина, «проживающими роль».

Зрителей следовало побудить к действию; идея состояла в том, чтобы создать эфемерные и уникальные преходящие мгновения, «неотделимые от немедленного проживания» (Situationist International 1960). Эти ситуации не подразумевали такого структурного компонента, как антропоморфные персонажи, или *роли*, как в ролевых играх (см. Montola 2008). Их предназначение – быть произведениями искусства и критическими призывами к пробуждению – также ограничивало область их применения по сравнению с ролевыми играми.

Самыми общими стимулами для включения зрителей в искусство в качестве участников являются, согласно Клэр Бишоп, *побуждение зрителей к действию и расширение их возможностей*, при котором некоторая часть авторства уступается зрителям ради большей демократичности или эгалитарности, восстановления социальных связей и формирования *сообщества*. Несмотря на то, что в ролевых играх может присутствовать такая же мотивация, они не были основаны на столь высоких идеалах. Ролевые игры живого действия, берущие начало из настольных ролевых игр, всегда были общественными и партиципативными, но исторически их чаще причисляли к развлечениям и хобби, чем к искусству.

<sup>6</sup>Флуксус (Fluxus) – арт-движение в 1960х гг. в США. Для реализации своих идей активно использовало хэппенинги, уличные акции и представления, антитеатр (прим. ред.).

<sup>7</sup>Подробнее см. следующие источники: Groys (2009), Bishop (2006) и Frieling (2009).

<sup>8</sup>И Капров (Kargow 1966), и Деборд (Debord 1957) напрямую ссылаются на игры и отыгрыш в своих ключевых текстах.

Структура многих произведений в традиции партиципативного искусства является игроподобной. Художник создает действие тем, что предоставляет набор правил, при следовании которым действие осуществляется. Переживание и искусство заключены в воплощении структуры через игру. Игровые события одновременно *сознательно структурированы* создателем игры и являются *воплощаемым опытом*, который можно получить только при участии и внесении своего вклада в ролевую игру (Stenros & Waern 2010). Подобным же образом *дрейф* психогеографов (хождение по городу определенным образом) или более формальные *абстрактные туры* (Ruggeri 2001) являются, как и ролевые игры, формализованным игровым процессом (Montola et al. 2009). Такие партиципативные произведения искусства особенно близки к ролевым играм, так как в них нет четких критериев выигрыша, а переживание зачастую получает *внутреннюю оценку* (Dansey et al. 2009), то есть сам участник принимает решение о том, когда цели деятельности можно считать достигнутыми. Основное их отличие от ролевых игр состоит в том, что в партиципативных произведениях нет игрового мира, нет нарратива, а участники представляют самих себя, а не играют роли вымышленных персонажей.

Участие бросает вызов культуре художника. Если граница между творцом, художником, автором с одной стороны, и аудиторией, зрителем, массами с другой стороны размывается, то искусство утрачивает свою особую культурную позицию. Энтони Ховелл (Howell 2000) предупреждал о том, что не следует разрушать *гомеостаз* произведения искусства. «Принятие зрительской аудитории уничтожает исполнителя, поскольку разница между ними исчезает». Это высказывание основано на страхе – страхе того, что подобное признание приведет к развенчанию таинства перформанса. «Одним из признаков слабого театра является то, что он с готовностью подстраивается под зрителей – признает их – и, таким образом, исполнители в таком театре становятся “точно такими же, как зрители”».

Но создание даже тех произведений, которые требуют участия или совместного творчества, все равно кто-то начинает – он также следит потом за его развитием. В ролевых играх мастера и организаторы иногда рассматриваются как авторы и творцы, по аналогии с художниками, режиссерами и писателями. Естественно, встречаются попытки взять штурмом и эту цитадель: например, метод коллективного создания ролевой игры был использован для ролевой игры «Enhetsfront» («Объединенный фронт»). Уровни сотворчества и участия различаются для разных ролевых игр; можно провести параллель с разными уровнями структурной организации в таких партиципативных произведениях, как «John Cage's 4'33"», фотографии толп обнаженных людей, снятые Спенсером Туником, мемориал памяти жертв СПИДа «Квилт» («Quilt») и парады зомби. Умберто Эко в труде «Открытое произведение» (Eco 1962) писал:

Автор предлагает интерпретатору, исполнителю, адресату закончить произведение. Он не знает наверняка, как именно его произведение будет завершено, но знает, что, завершившись, оно все равно всегда будет его произведением. Оно не станет каким-то иным произведением, и в конце диалога интерпретаций конкретизируется форма, которая будет его формой, даже если ее выстроит кто-то другой, причем в таком ракурсе, который сам автор не мог предвидеть.

Эко говорил о современной музыке, но его описание также отражает то, как мастера в настоящее время видят свою работу. Они пишут правила, ставят цели, разрабатывают игровые миры и сюжеты; и, хотя каждая серия сериальной игры отличается от предыдущей – это все та же игра, созданная тем же разработчиком.

Мастер сталкивается в разработке с проблемой второго порядка. Цель успешной разработки игры – осмысленный игровой процесс, но игровой процесс иногда возникает из того, как работают правила. Мастер никогда не может разработать непосредственно сам игровой процесс. Он может только разработать правила, которые этот процесс запускают. Мастера создают переживания, но лишь косвенным путем (Salen & Zimmerman 2004).

Разработка игры – это всегда дизайн второго порядка, каким и должен быть дизайн любого по-настоящему партиципативного искусства или действия. Мастер создает не действие, а правила и структуры, которые порождают действие. Свой вклад всегда вносят участники. Фактически, испытание сотворчеством – отправная точка разработки игры. К сожалению, в этой области до сих пор почти не было диалога между ролевыми играми и искусством.

## Игры, искусство и традиция

Исторически считалось, что игра недостойна статуса искусства; тем не менее, каноническое искусство столетиями искало в играх вдохновения. Хотя игры обычно не рассматриваются как форма искусства, есть мнение, что искусство может адаптировать для себя игровую форму (Montola et al 2009). Возможно, движение от объекта искусства к бытию искусством началось, когда Дюшан оставил искусство ради игры в шахматы.

По мере того, как искусство развивалось в сторону большей концептуальности, игры становились удобной системой координат и структурным элементом. Многие широко известные произведения, созданные в русле арт-движения Флюксус, являются одновременно игровыми и интерактивными. *Флуксбоксы* содержали инструкции для зрителя-игрока и напрямую отсылали к игре – тем не менее, зачастую они намеренно имели открытый финал, позволяя различные воплощения (Frieling 2009).

Существует традиция игр, подаваемых как искусство, в контексте музеев и галерей. Но *игры для художественных галерей* – это самостоятельный жанр, являющийся узкой традицией. Они стремятся быть не платформами для собственно игрового процесса, а скорее объектами, артефактами, на которые нужно смотреть и восхищаться. При описании таких игр будет понятно, как выглядит игра и каковы ее правила – но не то, как в нее играть или какой тип действия такая игра порождает. Игры для художественных галерей редко создаются для того, чтобы быть хорошими *играми*, поскольку основной смысл этих произведений часто заключен в их мизерном функционале. Такие игры провокативны, поскольку изменяют внутренние имплицитные правила игр вообще. Это интересно, но часто оборачивается тем, что играть в такие игры невозможно.

«Игра на доверие» («Play it by Trust»), созданная Йоко Оно и также известная как «Белые шахматы» («White Chess Set») (Yoko Ono 1966), является отличным примером игры для художественной галереи. Произведение представляет собой полностью белый набор шахматных фигур с инструкцией следующего содержания: «Играйте до тех пор, пока помните, кто ваш противник и кто вы сами». Несмотря на то, что в эту игру можно играть хотя бы некоторое время, зрителю не нужно играть, чтобы понять, что именно художница пыталась сказать с ее помощью.<sup>9</sup> Тот факт, что многие игры, поставленные в художественных галереях, были непригодны для игры или находились с точки зрения гейм-дизайна на относительно любительском уровне, вероятно, внес свой вклад в дурную славу, которую искусство получило в контексте игр.

Существуют также игры, подаваемые как искусство и ориентированные при этом на игровой процесс, переживание и деятельность, которую они продуцируют – вместо того, чтобы быть просто объектами созерцания. Судя по всему, такие произведения более редки. Они часто проходят на территории города, используя галерею только в качестве точки входа. Британская арт-группа Blast Theory («Теория взрыва») установила множество игроподобных интерактивных инсталляций в галереях и вокруг них по всему миру (см. Adams 2009). Из всех них наиболее близкой к ролевым играм является, пожалуй, «Kidnap» («Похищение») – трансмедийный спектакль, в котором два человека выиграли приз: художники похитили их и удерживали в качестве заложников в течение 48 часов. Возможно, действия участников можно с меньшей долей вероятности считать творением художника, так как эти действия создавались косвенно, посредством игры.

С недавних пор скандинавские игры также начали приглашать в галереи. Например, ролевая игра «inside:outside» («Внутри:снаружи») была проведена в Доме художников в Осло, а ролевая игра «LevelFive» («Пятый уровень») (2010) проводилась в Музее Хаммера в Лос-Анджелесе и на биеннале «Zero 1» в Сан-Хосе. Время от времени к ролевикам приходят приглашения провести ролевую игру на каком-нибудь фестивале искусств; но надо отметить, что ролевые игры, созданные без оглядки на общепризнанное искусство, редко прокладывают себе путь в галереи и музеи. Пока неизвестно, разовьются ли такие игры, адаптированные под специфические требования, в поджанр ролевых игр для художественных

<sup>9</sup> В некоторых экстремальных играх не играть – это единственный способ победить. Эти игры обычно критикуют насилие и войну или изображения насилия и войны в играх. Например, в игре «September 12th» («Двенадцатое сентября») (2003) каждый раз, когда игрок бомбит террориста, появляются новые террористы. Игра «Lose/lose» («Проигрыш/проигрыш») (2009) на этом не останавливается. Это цифровая игра, которая удаляет файл с компьютера пользователя всякий раз, когда пользователь уничтожает очередной космический корабль.



галерей.

Как и большинство ситуативных партиципативных мероприятий, ролевые игры сопротивляются коммерциализации. Не создается ничего долговременного; существует лишь преходящее мероприятие и переживание от него. Вторичные произведения, основанные на ролевых играх, создаются редко. Что более важно, для адекватной оценки ролевой игры от ее участников требуется немалый вклад. В то время как современное искусство стало «всего лишь еще одной формой массовой культуры» (Manovich 2009), ролевые игры до сих пор сопротивляются подобному упрощению и подгонке под стандарт.

## Скандинавские ролевые игры как искусство

Как мастера, так и ученые, специализирующиеся в области ролевых игр, сходятся на том, что ролевые игры живого действия могут быть искусством. Однако не всегда понятно, что они при этом имеют в виду. Помимо прочего, ролевые игры называли художественным средством; формой искусства; формой общественного искусства; новым искусством перформанса, создающим социальную группу; субъективной формой искусства.<sup>10</sup> Уникальность ролевой игры как выразительного средства постоянно отмечает Йухана Петтерссон, пишущий о ролевых играх как об экспериментальном искусстве:

Это переживание, состоящее из активного участия и творчества, бытия субъективным зрителем, а также из взаимодействия как с внутриигровым, так и с неигровым уровнем игры. Это опыт обширной коммуникации и работы со сложными искусственными социальными системами, из которых возникает сама игра (Pettersson 2006).<sup>11</sup>

В то время как книги рассказывают, а театр показывает, опыт передается через сопереживание и эмпатию по отношению к персонажам: ролевые игры заставляют своих участников играть и проживать опыт от первого лица. Это происходит в игровом мире в специально разработанной системе; игровой процесс идет с одновременным осознанием границы между игрой и обычной жизнью; энергия сотворчества возникает при совместном погружении в игру с другими игроками, разделяющими и усиливающими получаемые переживания. Ролевая игра – это искусственно созданный социальный опыт как форма искусства.

*Кластерная теория искусства*<sup>12</sup> предоставляет ряд расплывчатых критериев, которые применяются к любому возможному произведению искусства, и которым оно должно каким-то образом соответствовать (Tavinor 2009). Очевидно, что это неточный и спорный способ проведения границы между искусством и не-искусством, но критерии, признаваемые учеными-искусствоведами, отчетливо демонстрируют, как в нашем обществе создается «искусство». Берис Гот перечисляет десять признаков, обычно говорящих в пользу того, чтобы считать нечто произведением искусства, и отсутствие которых рассматривается как признак того, что это не искусство:<sup>13</sup>

- 1) обладание положительными эстетическими свойствами, такими, как красота, грациозность или элегантность (свойства, обеспечивающие возможность эстетического удовольствия);
- 2) эмоциональная выразительность;
- 3) способность заставить задуматься (т.е. поставить под сомнение усвоенные взгляды и образ мыслей);
- 4) комплексная и логически непротиворечивая форма;
- 5) способность передать более одного значения;
- 6) выражение индивидуальной точки зрения;
- 7) реализация творческого воображения (оригинальность);
- 8) высокая степень мастерства, продуктом которого является артефакт или перформанс;
- 9) принадлежность к установленной художественной форме (музыка, живопись, кинофильм, и т.д.);
- и 10) реализация намерения создать произведение искусства (Gaut 2000).

<sup>10</sup>Различные точки зрения см. в источниках (Harviainen 2010), (Fatland & Wingard 1999), (Vanek 2009), (Bowman 2010), (Flood 2006), (Maskau 2001) и (Pohjola 2003). Заметим, что по другую сторону границы царит молчание: ни один исследователь искусства ничего не писал по данному вопросу.

<sup>11</sup>Статья Петтерссон озаглавлена «Искусство переживания» («The Art of Experience»). Искусство в данном контексте трактуется в художественном смысле, а не как мастерство (см. также Pettersson 2005).

<sup>12</sup>Существует множество определений искусства; их количество слишком велико, чтобы рассматривать их все в контексте данной статьи. Кластерная теория выбрана в силу ее практической, доступности, а также того факта, что она включает в свои критерии большинство точек зрения по поводу искусства.

<sup>13</sup>Гот не рассматривает свой список как определение, но это делают многие другие – например, Тавинор (Tavinor 2009) и Даттон (Dutton 2006). Сравнительный список см. в (Dutton 2006).

С учетом такого списка и произведений, представленных в этой книге<sup>14</sup>, довольно легко доказать, что хотя бы некоторые ролевые игры являются искусством. Тем не менее, в конечном счете, даже если несколько отдельных игр или некая традиция ролевых игр соответствуют достаточному количеству вышеперечисленных критериев – или достаточно сходны с каноническими образцами партиципативного искусства – это все еще не делает ролевые игры частью мира искусства, искусством в *общепризнанном* смысле этого слова.

Когда мастера и исследователи ролевых игр говорят, что ролевые игры – это искусство (возможно, имея в виду, что они имеют культурную значимость и социальную ценность, могут вызывать сильные эмоции и являются источником эстетических переживаний) это одно; и совсем другое для ролевых игр – стать частью организованного мира изящных искусств. Традиции и каноны искусства изменяются и развиваются во времени в результате изменения соотношения сил в едином общем поле, где непрерывно определяется и переопределяется значение искусства. Главный вопрос состоит в том, кто обладает *властью и законным правом* определять, что есть искусство. Для того чтобы ролевые игры стали частью традиционного искусства, кому-нибудь в сфере искусства нужна воля и полномочия сделать их искусством.

При определении искусства большое значение имеет традиция. Предполагается, что для того, чтобы создать достойное произведение, художник должен знать соответствующую традицию и позиционировать свое произведение относительно нее – или хотя бы создать видимость того, что он ее учитывал. Во многих ролевых культурах формальная новизна необязательно считается достоинством. Нередко можно год за годом предлагать ролевые игры, создаваемые из очень похожих друг на друга структурных элементов, подобно тому, как это делается на рынке кинофильмов популярных жанров.

Говард С. Беккер (Becker 1982) говорил об искусстве как об общественной, коллективной деятельности, которую осуществляют не только отдельные творцы, но более крупные *сферы искусства*. Он определил четыре возможные позиции по отношению к этим сферам искусства: интегрированные профессионалы, диссиденты, народные художники и художники-непрофессионалы (наивисты). Первые две позиции относятся к тем, кто работает или работал непосредственно в сфере искусства. Последние две представляют интерес применительно к ролевым играм. Прежде всего, ролевые игры можно совершенно точно характеризовать как *народное искусство*; подобно лоскутному шитью, они осуществляются полностью вне сфер профессионального искусства, работа выполняется обычными людьми в течение их обычной жизни; те, кто выполняет эту работу или пользуется ее результатами, редко задумываются о ней как об искусстве, даже если (как это часто бывает) кто-то вне сообщества, в котором работа производится, находит в ней художественную ценность.

Многие традиции ролевых игр отрицают, что они могли бы когда-нибудь стать искусством, и вместо искусства называют ролевые игры развлечением. Однако традиция скандинавских ролевых игр уже некоторое время определяет себя как искусство. Беккеровская категория художников-наивистов, или, возможно, *наивного искусства*, подходит несколько лучше:

Создатели наивного искусства работают в изоляции, свободные от ограничений совместной работы, что дают на тех, кто находится в сфере искусства. Они вольны игнорировать общепринятые категории произведений искусства. Эти художники создают вещи, которые не попадают в рамки ни одного стандартного жанра и не могут быть описаны как примеры какого-либо класса. Они просто есть, и могут быть описаны только путем перечисления их черт. Будучи описанными, эти произведения впоследствии не могут быть приписаны к какому-либо классу: каждое из них само по себе составляет отдельный класс, потому что оно создавалось без отсылок к чему-либо, и ничто не было сделано с отсылкой к нему (Becker 1982).

Хотя это описание может работать с точки зрения сфер профессионального искусства, оно кажется неподходящим, если смотреть на него с точки зрения скандинавских ролевых игр. Скандинавские ролевые игры, в целом, могут выглядеть как эталонный пример наивного искусства, но отдельные мастера, конечно же, осведомлены о произведениях друг друга. Кроме того, идеология опоры на более ранние наработки и в некотором роде прогресса незаметно проникла в скандинавские ролевые игры и создала традицию.

<sup>14</sup>Здесь и далее автор подразумевает оригинальную книгу «Nordic lag», в которой была впервые опубликована данная статья – *Прим. ред.*

Возможно, в терминах Беккера скандинавские ролевые игры лучше всего охарактеризовать как самостоятельную сферу искусства.

## Играние и игры

В этой книге принято как должное, что скандинавские ролевые игры – это именно игры, «games». Тем не менее, эту позицию достаточно легко оспорить. Очевидно, что скандинавские ролевые игры – это игрование, игровой процесс («play»). Но являются ли они собственно играми?

Одно из часто цитируемых определений понятия «игра» (game) предложено Кэти Сален и Эриком Циммерманом (Salen & Zimmerman 2004): игра понимается как «система, в которой игроки становятся участниками искусственно созданного конфликта, определяемого правилами; результат этого конфликта имеет количественную оценку». В целом может показаться, что ролевые игры довольно хорошо подходят под данное определение: есть игроки, цели которых часто необычны или находятся в конфликте друг с другом; существуют системы правил, пускай иногда и не выраженные явно,<sup>15</sup> и есть результат – даже при том, что его бывает сложно оценить в количественном выражении. Тем не менее, определение подходит не полностью. Авторы определения назвали ролевые игры «пограничным случаем» игр, потому что им не хватает количественно измеряемого результата (Salen & Zimmerman 2003).<sup>16</sup>

В сущности, Сален и Циммерман говорят, что в ролевой игре необязательно есть однозначный победитель. Каждый персонаж может иметь свои личные цели и предназначение, совершенно необязательно находящиеся в конфликте с целями остальных. Каждый персонаж может достичь своей цели – или же может быть так, что никто их не достигнет. Еще более спорный момент состоит в том, что цели игрока могут войти в конфликт с целями персонажа; игрок может намеренно подтолкнуть своего персонажа к проигрышу.<sup>17</sup> Создание и воплощение трагедии, как в ролевой игре «Hamlet» является столь же значимой целью, как и победа. В «классической» игре на выигрыш (game) о подобном редко услышишь; практически всегда в игры играют для того, чтобы победить, а не проиграть. В конце концов, целью игрока может быть просто имитация повседневной жизни в вымышленном игровом мире: побыть кем-то еще и пожить другой жизнью, без оглядки на великие планы, неважные цели и ненужные сюжеты.

Если воспринимать игры как системы, как артефакты, как объекты, то найти игру в ролевых играх может быть сложно. В течение игрового процесса правила могут меняться; мастер обладает значительной свободой действий; точные цели могут отсутствовать; результаты игровой сессии могут быть довольно запутанными; не всегда возможно сказать, кто победил или проиграл. Кроме того, стоит отметить, что Сален и Циммерман говорили по большей части о традиционных настольных (словесных) ролевых играх, а не о ролевых играх живого действия. Вопросы, вызывающие в настольной ролевой игре некоторые проблемы, для ролевой игры живого действия приобретают гораздо большую значимость; в настольных играх все игроки и мастер обычно находятся в одном помещении, в то время как на ролевой игре живого действия участники могут находиться в разных частях дома или города – и никто не может увидеть полной картины игры, пока она не закончилась (но даже тогда это не всегда возможно).

Тем не менее, ролевые игры живого действия традиционно рассматривались как игры – по крайней мере, так считали сами ролевики. Большинство полагало их разновидностью словесных ролевых игр, появившихся в начале 1970-х и изобретенных, по общему мнению, Гэри Гайгэксом и Дэйвом Арнесоном. Это весьма любопытно, поскольку человеческая история изобилует культурными практиками, включающими принятие на себя определенной роли: среди них ритуалы, исполнявшиеся древними фараонами, тематические военно-морские и гладиаторские зрелища Римской империи, комедия дель арте, представления с использованием масок и религиозные ритуалы по всему миру и т.д. Даже в XX веке ролевые игры находят широкое неигровое применение, как минимум, в психологии, социальной психологии, в образова-

<sup>15</sup>Или же они могут быть «невидимыми» (Montola 2008).

<sup>16</sup>Согласно авторитетному определению Юула (Juul 2005), классические игры имеют шесть признаков: правила; количественно измеряемый результат; увеличение ценности этого результата; эмоциональное отношение игрока к результату; усилия, прилагаемые игроком, и обговариваемые последствия в обычной жизни. Он считает настольные ролевые игры «границным случаем», потому что мастера игры, в силу человеческого фактора, ищут компромисс с установленными правилами.

<sup>17</sup>См. в статье (Montola 2008) об экзогенных (внешне обусловленных), эндогенных (внутренне обусловленных) и диететических (внутриигровых) целях.

нии, обучении и в театре.<sup>18</sup> Этот список весьма обширен и разнообразен, но он четко демонстрирует, что тенденция притворяться кем-то другим в воображаемом мире исторически является занятием не только детей, но и взрослых (Walton 1990). Ролевые игры являются одним из базовых видов человеческой деятельности.

Что удалось сделать Гайгэксу и Арнесону в 1974-м году с помощью игры «Dungeons & Dragons» («Подземелья и драконы»), так это создать одну из форм ролевых игр. Якоб Морено создал другую форму – психодраму – почти на полвека раньше (Montola 2009). Форма ролевой игры, появившаяся в 1970-х, была тесно связана с традицией игр. «Dungeons & Dragons» были основаны на настольной военной игре «Chainmail» («Кольчуга») с использованием миниатюр, которая, в свою очередь, опиралась на первую современную военную игру, описанную Г. Дж. Уэллсом в книге «Маленькие войны» (1913). На Уэллса оказала влияние *Kriegsspiel* (букв. военная игра) – немецкая традиция военных игр с использованием миниатюр; такие игры применялись для обучения военной стратегии. Отсюда мы приходим к *шахматам*, которые являются предком европейских военных игр – и, таким образом, одним из предшественников ролевых игр (Parlett 1999, Lancaster 1999).

Если ролевые игры живого действия – ответвление настольных ролевых игр, то они являются играми хотя бы исторически, т.к. происходят из традиции игр.<sup>19</sup>

Однако, во многих ролевых культурах театр, скаутское движение и историческая реконструкция были по меньшей мере настолько же влиятельны, как и игры. Большинство ролевиков действительно рассматривают ролевые игры живого действия как часть большей области ролевых игр<sup>20</sup> – и, следовательно, как подвид игр. Тем не менее, иногда в некоторых ролевых культурах это родство считается больше историческим фактом, нежели отображением текущего положения дел (Mauga 2001). По-видимому, скандинавские ролевые игры, несмотря на несомненное родство с играми вообще, все дальше и дальше отходят от них по сути своей, по мере того, как вбирают влияния из других областей. Но нам еще неизвестно, означает ли это, что они становятся менее похожими именно на игры, или же происходит расширение игр как категории.

## Пограничные области

Несмотря на то, что эталонные ролевые игры живого действия можно четко отделить от идеальных форм театра, искусства перформанса и игр, это вовсе не означает, что данные сферы не имеют точек соприкосновения и перекрывающихся областей. По мере распространения различных влияний границы несколько размылись.

Были попытки приблизить ролевые игры к театру и сделать их более ориентированными на зрителя: например, ролевые игры «System Danmark» («Система Дания»), «AmerikA» (Fatland 2009) и «Kalevala: Väinövalkeat» («Калевала: предостерегающие маяки», 1999; см. источник Leppälähti 2009) были организованы таким образом, чтобы зрители могли наблюдать за ходом игры, а некоторые даже предлагали зрителям туры по игровой территории. Смотреть – не то же, что участвовать, но это не значит, что зрители не смогли вынести что-то значимое и стоящее с этих игр:

Игровая территория ролевой игры «AmerikA» была отгорожена стеной, но с террасы в северном конце Молодежной площади любому пешеходу открывался прекрасный вид на игру. Некоторые стояли там почти все время, пока шла «AmerikA», следя за перемещениями сотни персонажей – это был театр в реальном времени еще до появления реалити-шоу. [...] поздно

<sup>18</sup> Обзор похожих на ролевые игры практик за многие века см. в источнике Morton (2007). Однако культурные контексты до индустриализации были столь различны, что не все виды деятельности, имеющие формальные черты ролевых игр, можно классифицировать как ролевые игры (Montola et al., 2009). Обзор ролевых игр в контексте социальной психологии см. в источнике (Yardley-Matwiejczuk 1997) и (Henriksen 2007).

<sup>19</sup> Интересно, что большинство названий современных ролевых игр (речь об английском языке – *Прим. ред.*) не содержат слова «игра», т.е. «game». Ролевая игра живого действия (live action role-play), живая ролевая игра (live role-play), театрализованная игра (theatre style) – вот те обозначения, что разорвали этимологическую связь со словом «игра» («game»). Тем не менее, игры как отдельные мероприятия все еще называются именно играми, т.е. «games».

<sup>20</sup> Что не совсем верно для русской ролевой культуры, где термин «ролевые игры» обозначает и ролевые игры живого действия, и весь класс явлений, относящихся к ролевым играм. – *Прим. ред.*

вечером к организаторам, стоящим у ворот перед игровой территорией, подошел незнакомец и воскликнул: «Я так устал... Я стоял здесь и смотрел пятнадцать часов... Теперь мне надо немного поспать. Но утром я непременно вернусь сюда!» (Fatland 2009)

Несмотря на то, что время от времени ролевые игры ставят и играют перед публикой, это не стало общей практикой. Наблюдение изменяет ролевую игру. Оно усиливает театральную сторону игрового процесса и нарушает приватность игры. Одно дело – играть роль в безопасности, в группе, где в игре участвуют все, и совсем другое – выставлять себя на суд аудитории.

Опыт наблюдения и опыт участия в игре остаются очень разными. И в самом деле, до сих пор не нашлось действенного способа для того, чтобы полностью преодолеть этот разрыв. Как известно, ни ролевая игра «En stilla middag med familjen» («Приятный вечер с семьей»), ни «Walkabout» (обе они были представлены как гибрид театра и ролевой игры живого действия) не пытались ввести в игру неиграющих зрителей.

Подобным же образом о ролевой игре «Luminescence» («Сияние») можно было бы говорить как об искусстве перформанса. Она была однозначно задумана и создана в сфере и в традиции визуального искусства и искусства перформанса, и выглядела соответствующим образом. Но даже при том, что игровой мир был представлен в очень символической манере, а сюжет развивался слабо или не развивался вовсе, и множество средств остранения были использованы для дистанцирования игроков, участники все еще играли роли определенных персонажей в вымышленном игровом мире, и играли для себя, а не для аудитории. Кроме того, игра «Luminescence» проводилась в контексте ролевого конвента Solmukohta 2004, а не в общепринятом контексте партиципативного искусства. Конечно же, много говорили и спорили о том, что ролевые игры являются новым искусством перформанса (Maskau 2001), и даже о том, что ролевые игры являются наследниками Капрова, а ролевые игры – это «хэппенинги будущего» (Harviainen 2008).

Рассмотрим *Baudoin/Boudewijn Experiment: A Deliberate Non-Fatalistic Large Scale Group Experiment in Deviation* (Эксперимент Бодуэна: целенаправленный нефаталистический крупномасштабный групповой эксперимент в области девиации), вдохновленный примером ныне покойного бельгийского монарха, отказавшегося от своих полномочий на один день, чтобы избежать необходимости подписать закон, разрешающий аборт, и при этом позволить законопроекту стать законом.

В этом эксперименте в области искусства было решено собрать в одном месте 200 человек, желающих на 24 часа покинуть свою «обычную» жизнь. [...] Место это будет закрыто от внешнего мира; мобильные телефоны, радио и телевидение будут под запретом. Это призвано усилить групповой аспект эксперимента и создать структуру, в которой «выход» может быть осуществлен совместно. [...] в основном цель эксперимента состоит в том, чтобы посмотреть, что произойдет в таких условиях; люди освобождены от своих обычных ограничений, но при этом ограничены во времени и в пространстве (Holler 2006).

Мероприятие никак не записывалось. Такая обстановка похожа на ролевую игру, особенно такую, как «Hamlet», за исключением того, что в ролевой игре также есть мир игры и персонажи, которых могут играть игроки. Можно поспорить и сказать, что совместное вдохновение по случаю общего события создало если не цельный мир, то систему координат для социального контекста. И когда ситуация столь необычна, социальные роли, исполняемые людьми, с трудом можно отделить от персонажей. Мартин Эрикссон (Ericsson 2009), один из создателей игры «Hamlet», называет ролевые игры, структурированные как отделенные пространства, *горнилом экстаза*:

Эти игры использовали изолированное пространство и время, где острые драматические ситуации и непримиримые мнения были скомбинированы с целью заставить общепринятую реальность полностью исчезнуть из головы участников. Чтобы этого достигнуть, я использовал целый набор хитрых пороговых, ритуальных и обрядовых приемов, включая изоляцию, архетипических персонажей, сложные костюмы, сюжеты о жизни и смерти, тайны, состояние упоения и военную дисциплину бок о бок с невероятной непринужденностью.

Еще один интересный пример – это «Twentyfivefold Manifestation» («Манифестация, сложенная в двадцать пять слоев») Брудди Кондона. У этого произведения есть три аспекта. Ключевой аспект включает

в себя опыт участия в ролевой игре, проведенной в общественном парке в Нидерландах летом 2008 года в рамках выставки скульптур Sonsbeek. В игре, созданной Бьярке Педерсеном и идущей напрямую от скандинавской традиции, игроки составляют племена, которые разными способами поклоняются скульптурам, созданным другими художниками, представленными на выставке. Второй уровень создается для зрителей парка; несмотря на то, что они не понимают игру и не имеют доступа к этому опыту, игра продумана таким образом, что на нее интересно смотреть – и у игроков есть способ общаться со зрителями в рамках внутриигрового мира. Кондон (Condon 2010) использовал игровой процесс как «генератор», создающий притягательное зрелище для аудитории. В результате о проекте был снят документальный фильм, показывающий как непосредственно игру, так и часть взаимодействий между зрителями и игроками. Хотя игровой опыт ролевой игры недоступен зрителям, им можно показать некоторое вторичное творчество на основе игры, если подумать об этом еще при создании игры.

Исторически связь между ролевыми играми живого действия (larp) и играми (games) довольно сильна, и относительно легко найти ролевые игры с сильными игровыми (ludic) элементами. При этом, в то время как большинству ролевых игр присуща определенная театральность и тенденция в направлении перформанса, спектр ролевых игр, начинающийся от игр на победу и продолжающийся в сторону имитационных игр без каких-либо условий выигрыша, а также экспериментальных, символических или герменевтических «бдений», очень велик. В скандинавских ролевых играх, где погружение (immersion) является общим идеалом, персонаж, не достигающий своих целей, не только не является нежелательным, а наоборот создает основу для успешного отыгрыша трагедии. Даже разговоры о том, чтобы «выиграть» ролевую игру, вызывают во многих ролевых традициях неодобрительные взгляды – и в результате появляются «игры», в которых именно от игры (game) остается очень мало.

Тем не менее, есть скандинавские ролевые игры, по максимуму использующие именно игровую, соревновательную составляющую. Ролевая игра «inside:outside», сильное влияние на которую оказала теория игр, является такой игрой, на которую можно с легкостью не только смотреть, но и в которую можно играть с упором на геймистские, соревновательные элементы. Этим также подчеркивается важность вклада игроков; разные запуски игры могут не только иметь совершенно разные концовки, но и общая атмосфера игры и стиль отыгрыша могут сильно различаться.<sup>21</sup> И все же, симуляция (моделирование) может являться более подходящим термином. И действительно, были споры о том, что все ролевые игры являются симуляторами, и что термин «оперирование реальностями» (operating realities) лучше подошел бы для куда более игровых ситуаций (Crookall, Oxford & Saunders 1987).

Ирвинг Гофман (Erving Goffman) (1961) отмечал, что игры являются «деятельностью по построению миров». Игры включают в себя роли, значения, события и связи, которые имеют смысл только в контексте этих игр. Ролевые игры являются особенно ярким примером такого построения миров. Персонажи, которых играют игроки, населяют миры, построенные специально для этой цели. Действия, совершаемые игроками в этих мирах, не нуждаются в том, чтобы быть разумными или даже доступными для понимания в любом другом контексте. Более того, такие игры – это не только миры, они населены человекоподобными персонажами, у которых есть свои личные истории, желания и потребности, цели и надежды, и которые связаны друг с другом. Ролевые игры являются сконструированными сообществами, и они всегда создают какую-то *общественную* реальность.

Не будет большой натяжкой подходить к ролевым играм как к *социальному искусству*. Альтернативные социальные миры, создаваемые играми, не слишком далеки от недвусмысленной программы действий, предложенной Николя Буррио (Bourriaud 1998) в своем рассуждении об относительной эстетике:

Художник должен принимать на себя ответственность за символичные модели, которые он показывает. Все образы (хотя современное искусство моделирует больше, чем показывает, и гораздо лучше встраивается в общество, чем вдохновляется им) относятся к ценностям, которые могут быть привнесены в общество. [...] Искусство – это состояние взаимодействия.

Ролевые игры, совместно создаваемые мастерами и игроками, моделируют и населяют альтернативные миры. Даже там, где ролевые игры менее всего отображают реальность, диалог с обществом идет через

<sup>21</sup> Например, ролевая игра «Prayers on the Porcelain Altar» («Молитвы на фарфоровом алтаре») (2007) Й. Туомаса Харвиайнена разработана таким образом, чтобы в нее можно было играть и как в таинственный детектив об убийстве, и как в иммерсионистскую свару, и во что-то среднее между ними.

игроков – а иногда даже через прямое противостояние (как описано в первой статье данной книги).

Грант Тавинор (Tavinor 2009) рассматривал современные видеоигры как искусство, делая это в контексте философии искусства. Он отмечал, что вымышленные миры, предлагаемые игроку видеоиграми для исследования и взаимодействий, дают нам нечто новое: «Это нечто новое в искусстве: создание образов игроков, их деятельности и эстетического опыта в рамках вымышленного мира – видеоигры открывают для нас активную исследовательскую эстетику». Ролевые игры предлагают разработанные на достойном уровне вымышленные физические миры, где используется эта новая эстетика действия. Если ролевые игры позиционируются как искусство, они привносят в него нечто новое и расширяют те формы, которые принимает искусство.

Подобным же образом, если считать ролевые игры именно играми, тогда сама идея «игры» («game») нуждается в расширении, чтобы вместить в себя ролевую игру. И в самом деле, ролевые игры действительно кажутся частью большего направления, связанного с расширением области игр и отыгрыша. Сама сущность игр – так называемые классические игры (Juul 2005) окружены все возрастающим числом культурных артефактов, практик и видов деятельности, которые называются «играми», но не укладываются в жесткие общие определения. В одном только мире цифровых игр существуют многочисленные командные игры с имитирующими интерфейсами, где отыгрыш практически полностью отодвигает на задний план получаемые очки (например, *SingStar* и *Rock Band*); многопользовательские интерактивные миры, являющиеся скорее общественными площадками, чем играми (например, «Second Life» или «World of Warcraft»); и бесконечные игрушечные цифровые симуляторы, не имеющие четких критериев выигрыша или даже оформленных целей (например, «The Sims» или «FarmVille»).

В результате встает главный вопрос: зачем? Рассматривая ролевые игры как театр, как искусство и как игру, изучая сходства и различия, мы можем узнать что-то новое как о ролевых играх, так и о трех остальных упомянутых областях. Но зачем кому-то утверждать, что ролевые игры являются только театром, искусством или игрой? Возможно, эти ярлыки можно использовать для привлечения новых игроков; возможно, они дают деятельности статус, легитимность или социальное принятие. И они, вероятно, могут дать уважение и экономические компенсации людям, работающим в этой сфере.

## Заключение

Ролевые игры подобны импровизационному театру без зрительской аудитории, где спектакль играют (или не играют) скорее ради него самого, чем ради зрителей. Ролевые игры – это ситуации и хэппенинги, далеко ушедшие от канонов и традиций искусства, происходящие во внутренне относительно непротиворечивых игровых мирах, где действуют персонажи, роли которых исполняют участники игры. Ролевые игры – это игры, идущие в моделируемых социальных мирах; игры, в которых необязательно будет победитель – а даже если победитель подразумевается, игроки могут предпочесть проигрыш.

Ролевые игры можно отнести к театру, искусству перформанса и играм, и можно создавать игры, подходящие под такие обозначения, но ролевые игры в целом не могут быть сведены к любой из этих трех категорий. Несмотря на то, что эти подходы могут иметь свои достоинства, все они загоняют ролевые игры в слишком узкие рамки.

## Литература

- Adams M. Mixed Reality Arts // Montola M, Stenros J & Waern A (eds) Pervasive Games. Theory and Design. – Morgan Kaufman, 2009.
- Ahlroth J. Leave the Cat in the Box: Some Remarks on the Possibilities of Role-Playing Game Criticism // Montola M & Stenros J (eds) Playground Worlds. Creating and Evaluating Experiences of Role-Playing Games. – Ropecon, 2008.
- Apter M. J. A structural-phenomenology of play // Kerr J H & Apter M J (eds) Adult play: A reversal theory approach. – Swets & Zeitlinger, 1991.
- Becker H. S. Art Worlds. – University of California Press, 1982.

- Bishop C. Introduction. Viewers as Producers // Bishop C (ed) Participation. Documents of Contemporary Art. – Whitechappel and The MIT Press, 2006.
- Bowman S. L. The Functions of Role-Playing Games. How Participants Create Community, Solve Problems and Explore Identity. – McFarland, 2010.
- Bourriaud N. Relational Aesthetics. – Les presses du reel, 1998.
- Bøckman P. The Three Way Model. Revision of the Threefold Model // Gade M, Thorup L & Sander M (eds) As Larp Grows Up. Theory and Methods in Larp. – Projektgruppen KP03, 2003.
- Crookall D., Oxford R. & Saunders D. Towards a Reconceptualization of Simulation: from Representation to Reality // Simulation/Games for Learning. Vol. 17, No. 4, Sage, 1987. – 147–171.
- Condon B. Личное общение, 2010.
- Dansey N., Stevens B. & Eglin R. Contextually-Ambiguous Pervasive Games: An Exploratory Study // Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory. – Proceedings of DiGRA 2009, 2009.
- Debord G. Rapport sur la construction des situations et sur les conditions de l'organisation et de l'action de la tendance situationniste internationale. Referred translated version: Towards a Situationist International // Bishop C (Ed.) Participation. Documents of Contemporary Art. – Whitechapel and The MIT Press, 1957.
- Debord G. Preliminary Problems in Constructing a Situation // Doherty C (ed) (2009) Situation. Documents of Contemporary Art. – Whitechapel & The MIT Press, 1958.
- Dutton D. A Naturalist Definition of Art // The Journal of Aesthetics and Art Criticism. Vol. 64, No.3, 2006. – 367–377.
- Ericsson M. Tunnels in the Sand: Liminal and Pervasive Role-Playing // Montola M, Stenros J & Waern A (eds) Pervasive Games. Theory and Design. – Morgan Kauffman, 2009.
- Fatland E. Excavating Amerika // Holter M, Fatland E & Tømte E (eds) Larp, Universe and Everything. – Knutepunkt conference, 2009.
- Fatland E. & Wingård L. The Dogma 1999 Manifesto // Gade M, Thorup L & Sander M (eds) (2003) As Larp Grows Up. Theory and Methods in Larp. – Projektgruppen KP03, 1999.
- Fine G. A. Shared fantasy: Role-playing games as social worlds. – University of Chicago Press, 1983.
- Flanagan M. Critical Play. Radical Game Design. – MIT press, 2009.
- Flood K. The Theatre Connection // Fritzon T & Wrigstad T (eds) Role, Play, Art. Collected Experiences of Role-Playing. – Föreningen Knutpunkt, 2006.
- Frieling R. Towards Participation in Art // Frieling R (ed) The Art of Participation. 1950 to Now. – San Francisco Museum of Modern Art and Thames & Hudson, 2009.
- Gaut B. «Art» as a Cluster Concept // Carroll N (ed) Theories of Art Today. – The University of Wisconsin Press, 2000.
- Goffman E. Encounters. Two Studies in the Sociology of Interaction. – The Bobbs-Merrill Company, 1961.
- Goffman E. Frame analysis: An essay on the organization of experience. – Northeastern University Press, 1974.
- Groys B. A Genealogy of Participatory Art // Frieling R (ed) The Art of Participation. 1950 to Now. – San Francisco Museum of Modern Art and Thames & Hudson, 2009.
- Haggran K., Larsson E., Nordwall L. & Widing G. Deltagarkultur. – Bokförlaget Korpen, 2008.
- Harviainen J. T. Kaprow's Scions // Montola M & Stenros J (eds) Playground Worlds. Creating and Evaluating Experiences of Role-Playing Games. – Ropecon, 2008.



- Harviainen J. T. A Brief Introduction to Larp as an Art Form // Castellani A (ed) Larp Graffiti. Preistoria e presente dei giochi di ruolo dal vivo. Larp Symposim, Trieste. – 2010. Оригинал: Live-Rollenspiel als Kunstform – Eine kurze Einführung // Dombrowski K (ed) Larp: Einblicke. Aufsatzsammlung zum Mittelpunkt 2010. – Zauberfeder, 2010.
- Henriksen T. D. Role Conceptions and Role Consequences: Investigating the Different Consequences of Different Role Conceptions // Donnis J, Thorup L & Gade M (eds) Lifelike. – Projektgruppen KP07, 2007.
- Hopeametsä H. 24 Hours in a Bomb Shelter: Player, Character and Immersion in Ground Zero // Montola M & Stenros J (eds) Playground Worlds. Creating and Evaluating Experiences of Role-Playing Games. – Ropecon, 2008.
- Howell A. The Analysis of Performance Art. A Guide to its Theory and Practice. – Harwood Academic Publishers, 2000.
- Höller C. The Baudoin/Boudewijn Experiment: A Deliberate, non-Fatalistic, Large-Scale Group Experiment in Deviation // Bishop C. (ed) Participation. Documents of Contemporary Art. – Whitechappel and The MIT Press, 2006.
- Juul J. Half-real: Video games between real rules and fictional worlds. – The MIT Press, 2005.
- Kaprow A. Happenings in the New York Scene // Doherty C (ed) Situation. Documents of Contemporary Art. – Whitechappel & The MIT Press, 2009.
- Kaprow A. Assemblages, Environments and Happenings. – Harry N. Abrams, 1966.
- Kim J. H. The Threefold Model FAQ. – 2003. – [www.darkshire.net/~jhkim/rpg/theory/threefold/faq\\_v1.html](http://www.darkshire.net/~jhkim/rpg/theory/threefold/faq_v1.html)
- Kirby M. A Formalist Theatre. – Philadelphia, University of Pennsylvania, 1987.
- Koverola R. Личное общение, 1998.
- Lancaster K. Warlocks and Warpdrive. Contemporary Fantasy Entertainments with Interactive and Virtual Environments. – McFarland, 1999.
- Leppälahti M. Roolipelaaminen. Eläytymistä ja fantasiaharrastuverkostoja. Nuorisotutkimusverkosto, 2009.
- Mackay D. The Fantasy Role-Playing Game. A New performing Art. – McFarland, 2001.
- Manovich L. Art after Web 2.0 // Frieling, Rudolf (ed) The Art of Participation. 1950 to Now. – San Francisco Museum of Modern Art and Thames & Hudson, 2009.
- Montola M. The invisible rules of role-playing: The social framework of role-playing process // International Journal of Role-Playing. Vol. 1 No. 1, 2008. – 22–36.
- Montola M. Roolipelikulttuurin itseymmärrystä rakentamassa. Guest lecture at University of Tampere on May 15th, 2009.
- Montola M. The Positive Negative Experience in Extreme Role-Playing // Nordic Digra 2010. – Stockholm, Sweden, 2010.
- Montola M., Stenros J. & Waern A. Pervasive Games. Theory and Design. – Morgan Kaufmann, 2009.
- Morton B. Larps and Their Cousins through the Ages // Donnis J, Thorup L & Gade M (eds) Lifelike. – Projektgruppen KP07, 2007.
- Mäyrä F. Cultural Studies and Role-Playing // Alfsvåg A, Eidsem Hansen E, Storrø I & Finsen T (eds) The Book. Knutepunkt 2001. – Knutepunkt, 2001.
- Parlett D. The Oxford History of Board Games. – Oxford University Press, 1999.
- Pettersson J. Roolipelmanifesti. Like, 2005.
- Pettersson J. The Art of Experience // Fritzon T & Wrigstad T (eds) Role, Play, Art. Collected Experiences of Role-Playing. – Föreningen Knutpunkt, 2006.

- Phillips B. D. Interactive Drama as theatre Form // Journal of Interactive Drama Vol. 1, No 2, 2006.
- Pohjola M. The Manifesto of the Turku School // Gade M., Thorup L. & Sander M. (eds) As Larp Grows Up. Theory and Methods in Larp. – Projektgruppen KP03, 2003.
- Pohjola M. Foreword to the Manifesto of the Turku School // Gade M., Thorup L. & Sander M. (eds) As Larp Grows Up. Theory and Methods in Larp. – Projektgruppen KP03, 2003.
- Pohjola M. Autonomous Identities. Immersion as a Tool for Exploring, Empowering and Emancipating Identities // Montola M. & Stenros J. (eds) Beyond Role and Play. Tools, Toys and Theory for Harnessing the Imagination. – Ropecon, 2004.
- Pohjola M. School of Flour. Developing Methodology through Eight Experimental Larps // Bøckman P & Hutchison R (eds) Dissecting Larp. Collected Papers for Knutepunkt 2005. – Knutepunkt, 2005.
- Ruggeri L. Abstract Tours and Dérives. – 2001. – [www.spacing.org/writing\\_abstract.html](http://www.spacing.org/writing_abstract.html)
- Salen K. & Zimmerman E. The Rules of Play: Game Design Fundamentals. – The MIT Press, 2004.
- Sandberg C. Genesi. Larp Art, Basic Theories // Montola M & Stenros J (eds) Beyond Role and Play. Tools, Toys and Theory for Harnessing the Imagination. – Ropecon, 2004.
- Schechner R. Performance Theory // Routledge. Situationist International (1960) The Theory of Moments and the Construction of Situations. Quoted from Doherty C, 2003. Situation. Documents of Contemporary Art. Whitechapel & The MIT Press, 2009.
- Spolin V. Improvisation for the Theater. Third Edition. – Northwestern University Press, 1999.
- Stenros J. & Waern A. Games as Activity: Correcting the Digital Fallacy // The 2nd Global Conference on Videogame Cultures & the Future of Interactive Entertainment. July 7-9. – Oxford, UK, 2010.
- Tavinor G. The Art of Videogames. Wiley-Blackwell // Vanek A. Cooler than You Think. Understanding Live Action Role Playing, 2009. – <http://mysite.verizon.net/res61997/understandinglarp.pdf>
- Walton K. L. Mimesis as Make-Believe. On the Foundations of the Representational Arts. – Harvard University Press, 1990.
- Wagner R. Das Kunstwerk der Zukunft. Referred English version: “The Art-Work of the Future. Translated by W A Ellis, published in 1895 in Richard Wagner’s Prose Works. Volume 1, 1895. – 69–213. – <http://users.skynet.be/johndeere/wlpdf/wlpr0062.pdf>
- Wells H. G. Little Wars. – 1913. – Project Gutenberg. – [www.gutenberg.org/ebooks/3691.bibrec.html](http://www.gutenberg.org/ebooks/3691.bibrec.html)
- Yardley-Matwiejczuk K. M. Role Play. Theory & Practice. – Sage, 1997.

## Комментарий Андрея Андрюшкова (Марка)

Статья Яакко Стенроса, безусловно, является лучшим на сегодняшний день обзором возможных подходов к определению ролевых игр как равнозначной с другими формами культурной деятельности. Все дальнейшие исследования по этой теме будут отталкиваться от сформулированных в этой статье положений. При этом Яакко в самой малой степени предлагает некоторое собственное оригинальное видение и понимание феномена ролевых игр. Автор на протяжении всей статьи как будто бы примеривает к ролевым играм современные формы культурной деятельности, обнаруживая зоны, попадающие в готовую форму, и выделяя зоны, явно опознаваемые в других формах. Неудивительно, что такой метод, используемый автором, видимо, именно для того, чтобы осуществить своеобразную социокультурную легитимацию ролевых игр, в конечном итоге, приводит к определению ролевых игр через перечисление таких характеристик, которые роднят их с тремя современными формами искусства – импровизационным театром, перфомансом и игрой. Такой вывод, по сути, страдающий эклектикой, вполне осознается и самим автором: «все [эти формы] загоняют ролевые игры живого действия в совершенно неподходящие рамки», то есть таким способом можно высветить только некоторые внешние проявления, но не саму суть ролевой игры.

Вопрос о том, что же такое ролевая игра, для того, чтобы не стать софистическим упражнением в построение определения, должен быть поставлен на уровне, предшествующем уже различным и установленным видам и формам искусства. То есть в самой постановке вопроса должна быть проблематизация этих различий, иначе с неизбежностью произойдет редукция и растаскивание ролевых игр по уже опознанным зонам. Этот процесс сейчас, собственно, и идет, когда существующие культурные институции – театры, развлечения, телевидение, современное художественное искусство и музеи – как бы обретают второе дыхание, задействуя накопленный потенциал ролевых игр. Этот путь социализации ролевых игр имеет множество именно социальных преимуществ для самих ролевиков (как минимум, вместе с признанием они получают финансирование и определенный статус или профессию в обществе), однако в результате сама ролевая игра превращается в методику интерактивного действия, которую можно употребить в разнообразных сферах – от психотерапии до политического консалтинга. И, став методикой, она уже не сможет стать самостоятельной формой культурной деятельности.

Опасность такого пути, на мой взгляд, чувствуется в статье Стенроса, при всей ее академичности. Автор достаточно тщательно старается выделить ту действительность ролевой игры, которая не опознается существующими институциями и у которой нет еще имени, способного изменить современный ландшафт культуры. Наиболее явно это неопознаваемое в ролевой игре звучит тогда, когда автор говорит собственно об игре. Дискретность, непрагматичность, ситуативность и экспериментальность игры как таковой находит свое лучшее воплощение именно в ролевой игре. Безусловно, исполнение (игра!) 40-й симфонии Моцарта на протяжении более чем двухсот лет каждый раз было уникально и по-своему неповторимо. Но нотные записи, стандартизация музыкальных инструментов, наконец, звукозаписывающие устройства постоянно сужают ту зону, в которой мы видим собственно музыкальную игру (она никогда, впрочем, не сузится до пустого множества). Однако именно в ролевых играх мы имеем дело с венцом искусства как мгновения – с тем, что никогда не сможет повториться и оставляет неизгладимый след в душе.

Стенрос отказывается, впрочем, свести ролевые игры к собственно игре, поскольку и это имя сегодня во много занято индустрией геймификации, проникающей как в частную жизнь семей, так и в миры целых сообществ. Здесь, безусловно, требуется четкое разделение игры (game) и играния (play). Попадание в пространство алгоритмично организованной игры (game) чревато потерей той свободы обнаружения нового опыта и новых идей, что всегда во все времена сопутствовало именно игре (play). Игра Музы с поэтом или игра с силлогизмами порождает новые формы самосознания и жизни. И в этой связи ролевые игры нужно, конечно, связывать с тем странным (никогда до сих пор не обретшим институционализацию) творческим процессом, который и есть игра, играние. В поисках своей фиксации в существующих формах игра и породила импровизационный театр, и перфоманс, и футуристические эксперименты с поэзией, и многое другое, что окружает нас сегодня. Но именно в ролевых играх игра обрела особый язык воплощения – жизнедеятельность коллектива людей. Не в красках и в музыке, не в сценическом действии (или, что то же самое, в разрушении сценического действия методами современного театра), а в самой жизнедеятельности как таковой – в свободно полагаемых чувствах и поступках свободно собравшихся

людей. Двигаясь по этому пути, можно было бы выделять разные стратегии игrania, способы организации игрового пространства и смыслы, возникающие в игре для отдельных людей, – расчлeния и изучая играние как уникальный творческий процесс.

Признание этого феноменологически очевидного, но тем не менее ключевого факта и порождает первый проблематизирующий вопрос о том, в чем смысл искусства. И здесь невозможно не признать, что сегодня именно в ролевых играх и в сообществе ролевиков воплощается старая кантианская трактовка искусства как свободной бескорыстной деятельности. Следует сказать, что в отсутствии прагматики (корысти) ролевой игры скрывается невероятный потенциал социального протеста, но это, скорее, уже обращение к ранним текстам Похьйолы.

Возвращаясь к замечательной кропотливой статье Стенроса, отмечу, что проделанная автором работа освобождает нас от дальнейшего движения по пути поиска подходящих сравнений из современных форм искусства. Дальнейший путь – это радикальная фиксация ролевой игры как целостной самобытной формы, имеющей свое имя и свое назначение в истории искусства.

## Комментарий Анны Володиной (Сеаты)

В своей статье Яакко Стенрос задается вопросом, что такое ролевые игры – театр, современное искусство или игра? И приходит к выводу, что ролевые игры близки к каждой из этих категорий, но не могут быть сведены в чистом виде ни к одной из них. Мне это нравится. Не так часто в нашем мире утверждают принципиально новые области, чтобы разбрасываться возможностью признать таковой свое любимое дело.

Сначала короткий комментарий к ходу рассуждений Яакко. Список «на что ролевые игры похожи, но чем не вполне являются» явно не закрытый и может быть дополнен. Например, ролевая игра имеет немало признаков образовательного проекта. В процессе игры участник узнает новое о себе и мире, получает новый опыт и навыки, которые могут быть применены в дальнейшей жизни. Вероятно, есть и другие области, с которыми можно соотнести игры.

Хорошо, ролевые игры – отдельная категория культурных явлений. Какое мне, обычному мастеру, дело до того, похожи мои игры на театр или нет? Существует три ситуации, в которых нам может быть интересен ответ на данный вопрос.

Во-первых, в ситуации рефлексии. Кто мы, чем являемся и куда идем? Здесь мы вступаем в область философии, так что оставим этот вопрос теоретикам.

Во-вторых, есть ситуации, напротив, сугубо практические: и театр, и современное искусство, и традиционные игры полезно исследовать в поисках того, что может быть использовано в ролевых играх. Мы широко применяем механику обычных игр, но многое могли бы еще почерпнуть из театральной сценографии и идей перфомансов и инсталляций.

Гораздо неоднозначнее и интереснее мне кажется третья ситуация. Разговор о том, чем являются наши ролевые игры, неизбежен, когда мы выходим «наружу», представляем наши игры внешним людям, которые не являются ролевиками.

Невозможно прийти к человеку, который никогда прежде не слышал о ролевых играх, и сказать: вот совершенно новая область, ты такого никогда не встречал, но это точно достойно твоего внимания. Вернее, можно, но вряд ли многие заинтересуются таким предложением. И вот для того чтобы объяснить это совершенно новое понятие мы можем использовать устоявшиеся категории – игры, театр, искусство, литература – вычлняя, какие именно свойства перечисленных областей характерны для ролевых игр, а какие нет. Причем выбирать те или иные сочетания при описании имеет смысл, исходя из публики, которую мы хотим привлечь, и ожиданий, которые мы пытаемся сформировать. Например, позиционируя игры как «нечто, близкое современному искусству», «экспериментальную форму театра» или «принципиально новый вид развлечения» мы получим в качестве участников разную публику с разными ожиданиями.

Конечно, если всерьез заниматься популяризацией ролевых игр в обществе, конечной целью должно стать утверждение ролевых игр как самостоятельного культурного явления. Но достижение этой цели требует долгой и серьезной работы.

Можно задаться вопросом, нужны ли все эти сложности. Ролевые игры существуют и совершенствуются в той нише, которую они занимают сейчас. Зачем совершать этот «выход» к не-ролевикам?

Во-первых, ролевые игры – это интересное явление, достойное того, чтобы выйти из узкой ниши странного хобби. Во-вторых, как и большинству авторов, нам хочется иметь возможность показать созданное нами большому количеству людей и быть признанными специалистами в своей сфере. Конечно, я не имею в виду, что любой мастер мечтает поставить игру для каждого первого встречного. Но тенденция к сближению ролевой деятельности мастера и его профессиональной сферы деятельности присутствует.

Пожалуй, дальше всего по этому пути в России продвинулись те, кто занимается образовательными ролевыми играми, и те, кто предоставляет услуги по созданию ролевых игр как развлекательных мероприятий. Мне, как и многим другим мастерам, интереснее работать с представлением ролевых игр с позиции искусства. Работа в этой области началась позже, чем в образовании, но тоже уже идет. И, анализируя наш опыт, а также опыт образовательных игр, которыми занимаются наши коллеги, нельзя не отметить: сближение с устоявшимися культурными категориями – будь то образование, театр или традиционные игры – неизбежно модифицирует ролевые игры, не только привнося в них новое, но и обедняя.

Яакко Стенрос прав – невозможно использовать рамки традиционных категорий для полноценного определения ролевых игр. Но для того, чтобы потеснить в массовом сознании театр, игры и современное

искусство, нам придется сначала на них опереться.

# Психология погружения: Индивидуальные различия и психосоциальные феномены, относящиеся к погружению

Лаури Лукка (Lauri Lukka), Финляндия

*В процессе ролевой игры игрок может достичь субъективного состояния погружения, о котором так или иначе можно сказать, что игрок ощущает себя персонажем в игровом мире. Определенные личностные черты могут влиять на то, насколько часто и сильно игрок переживает такое состояние. Эти черты, особенно открытость новому опыту и эмпатия, требующиеся для достижения состояния погруженности, могут быть особенно развиты у игроков ролевых игр живого действия. Состояние погружения достигается при помощи самовнушения, отыгрыша или ситуативных факторов и ведет к диссоциации игрока и персонажа. Эта диссоциация самподдерживается при помощи когнитивных механизмов искажения, однако, если сознательно обратить на нее внимание, она ослабнет. Наконец, погружение защищает игрока психологически и имеет социальные и коммуникативные функции.<sup>1</sup>*

Погружение, сущ.

1. Процесс, при котором что-то или кого-то погружают в жидкость.
2. Глубокая мысленная вовлеченность (Оксфордский словарь английского языка, 2003).

Исследователи ролевых игр живого действия потратили немало усилий, чтобы описать различия между играми и стилями игры. В начале 2000х в этой дискуссии преобладал нормализаторский тон, самым, пожалуй, выдающимся образцом которого стал неоднозначный Манифест школы Турку (Pohjola 2003), ратующий за «правильную» игру с погружением. Между иммерсинизмом и драматизмом провели определенную границу (Brodén 2006; Kim 2004), а также предположили, что они ведут к разным игровым стилям (Voskman 2003). Прототипический игрок на погружение стремится полностью погрузиться во внутренний мир персонажа и в мир игры – диегезис, тогда как драматист старается составить интересную историю, разделенную с другими игроками, а погружение для него вторично.

Так что же все-таки такое погружение? Это одна из составляющих опыта игрока, чрезвычайно привлекательная (в видео) играх (Christou 2014) и важная часть ролевого словаря. Тем не менее, определение погружения до сих пор остается неясным (Jennett 2008), термин используется непоследовательно (Hook 2012) и вызывает критику вследствие своей двойственной природы (Holter 2007). Эта статья посвящена психологии погружения в ролевой игре живого действия: какие элементы оно включает, какие личностные факторы могут на него влиять, а также какие существуют родственные ему социальные явления. Для начала определим основные понятия.

<sup>1</sup>Статья взята из сборника «The Cutting Edge of Nordic Larp» («Передний край скандинавских ролевых игр»), выпущенного к конвенту «Кнутпункт-2014» (оригинал: Lukka L. The Psychology of Immersion // The Cutting Edge of Nordic Larps. Ed. J. Back. Denmark: Knutpunkt, 2014). – Прим. ред.

В данной статье слово «погружение» используется в двух значениях:

1. Внутреннее психологическое состояние: результат процесса, когда игрок сопереживает внутреннему опыту персонажа в рамках игрового мира (дигезиса);
2. Процесс, в результате которого это достигается.

Процесс погружения частично автоматический и управляется индивидуальными предрасположенностями игрока. В состоянии погружения игрок отчетливо чувствует, что он – персонаж игрового мира (Larri 2007). Результат погружения – это субъективное переживание, при котором изменяется ощущение себя и рамка интерпретации происходящего (Harding 2007).

Приведенное здесь определение подчеркивает изменения в индивидуальном переживании. Эрми и Майря (2005) утверждают, что в видеоиграх есть три типа погружения: сенсорное, воображаемое и основанное на решении задач. Сенсорное погружение относится к аудиовизуальной стороне игры, воображаемое описывает, как игрок идентифицирует себя с персонажем и с миром игры, а погружение, основанное на решении задач описывает баланс между навыками игрока и сложностью игры. Определение, приведенное в этой статье, в основном относится к воображаемому погружению и рассматривает два других типа погружения как факторы, окружающие и поддерживающие его.

Погружение должно быть четко отделено от сопереживания персонажу и игровому миру, а также от отыгрыша, хотя все эти явления тесно связаны. Сопереживание – это мозговая деятельность, при которой мы принимаем точку зрения другого человека. Это, однако, не значит, что каждый раз, когда мы принимаем точку зрения другого, мы будем погружены в его переживание и опыт. Напротив, остается ощущение раздельности. Под отыгрышем в данной статье понимается только внешнее поведение, изображающее персонажа. Погружение – это достигаемое множеством методов состояние, в которое входит как принятие чужой точки зрения, так и отыгрыш. Данное упрощение мы допустили с целью яснее разграничить поведение и ментальный процесс.

## Погружение и поведение

Велико искушение оценивать погружение по изменениям поведения: чем сильнее поменялась манера игрока себя вести (а не только его костюм) относительно его обычного поведения, тем глубже погружение. Однако в этой цепочке немало ошибок. Во-первых, изменение поведения – не обязательно результат погружения. Возможна масса других факторов, как, например, тревога или бессонная ночь. Во-вторых, поведенческие изменения – это скорее одно из проявлений погружения, а не его бесспорный признак. Тем не менее, отыгрыш может усиливать иллюзию погружения, поскольку между нашим мозгом и поведением существует двусторонняя связь: наше поведение влияет на наше ощущение себя и нашего персонажа, и наоборот (Säilä 2005).

В-третьих, изменения в поведении связаны с умением игрока модифицировать свое поведение – иными словами, с актерским мастерством. Однако актерские умения довольно слабо коррелируют с ощущением погружения, хотя хороший отыгрыш и может его усиливать. Отыгрывать можно и с ориентированностью на внешний образ, изображая персонажа без стремления стать им. В таком случае, даже если отыгрыш убедителен, персонаж субъективно воспринимается как бы на расстоянии. Бывает и обратная ситуация: игрок переживает высокую степень погружения без отыгрыша, что иногда описывается как «игра внутри собственной головы».

Вследствие внутренней природы погружения как сам игрок, переживающий его, так и наблюдающие за ним окружающие подвержены некоторым когнитивным искажениям, таким как, например, искажение деятеля–наблюдателя (см. Ronin 2009). Оно заключается в том, что, оценивая самих себя, мы склонны большее значение придавать интроспективной информации, поступающей от нас же самих, а поведение полагать вторичным по отношению к ней. Наблюдатели же напротив недооценивают значимость внутренних процессов, но подчеркивают значимость поведения. К примеру, если человек что-то украл, то для себя самого он будет оправдывать это тем, что «но вообще-то я хороший», а окружающие наоборот скорее сочтут его преступником по природе. Кроме того, известно, что в оценке самих себя люди склонны переоценивать влияние ситуативных факторов, недооценивая личностные черты. Оценивая других,



Черта	Личность с высокой проявленностью этой черты
Открытость	Интерес к искусству, креативность, необычные идеи, любознательность, жажда разнообразия
Добросовестность	Самодисциплина, организаторские способности, ответственность, планирование своих действий
Экстраверсия	Энергия, настойчивость, коммуникативность, социальные навыки
Доброжелательность	Сопереживание, кооперация, взаимопомощь
Эмоциональность	Тенденция к тревожности и депрессии, эмоциональная нестабильность, реактивность

Таблица 1: Пятифакторная модель личностных черт

они поступаю наоборот: поведение приписывается скорее личности, нежели ситуации. К примеру, если вы забыли дома ключи, то сами для себя вы скорее расцените это как досадный результат загруженного дела дня, а окружающие – как беспечность, свойственную вашему характеру.

Подобные искажения показывают, почему отыгрыш, внешнее поведение – самый важный канал сообщения окружающим о личности персонажа. Актерское мастерство игрока влияет на то, как окружающие видят его персонажа, потому что мы склонны постоянно и автоматически делать выводы о личности и внутреннем состоянии окружающих. Далее, отыгрыш – неважно, с погружением или без – служит сигналом о внутреннем состоянии игрока и заставляет окружающих игроков отыгрывать в ответ, что усиливает погружение. Таким образом, несмотря на то, что погружение – абсолютно внутреннее переживание, в рамках игры это неотъемлемая часть социального взаимодействия.

## Погружение, личность и индивидуальные различия

Личность – индивидуальные когнитивные, аффективные и мотивационные процессы – определяет, как человек воспринимает мир и действует в нем. Индивидуальные схемы таких процессов называются чертами. Существует несколько моделей, описывающих многочисленные черты, но наиболее востребованной является пятифакторная модель, «большая пятерка» (см. табл. 1). Черты могут до определенной степени предсказать поведение и мышление человека. К примеру, экстраверты более активны и более склонны направлять энергию на коллективную деятельность, чем интроверты. Этот раздел посвящен личностным чертам игроков ролевых игр живого действия: эти черты лежат в основе процесса, а потом и состояния погружения и объясняют некоторые индивидуальные различия между переживанием погружения.

Занятие определенным хобби частью зависит от факторов среды, которые нельзя контролировать, таких как место рождения или представленный в данной культуре или сообществе набор видов деятельности. Однако этот процесс не полностью случаен. Скорее люди со сходными личностными чертами склонны выбирать похожие хобби, нежели хобби сделает своих поклонников похожими друг на друга (см. напр. Bakker 1991; Nettle 2006a). Интерес к конкретному хобби не обязательно связан со способностями человека в определенном поле деятельности. В исследовании о взаимосвязях между личностными чертами, интеллектом, интересом к искусству и художественными способностями (Furnham, Chamorro-Premuzic 2004) было установлено, что открытость новому опыту связана с интересом к искусству, однако не связана с художественными способностями. Интеллект показал обратную взаимосвязь: высокий интеллект связан с художественной одаренностью, но не связан с интересом к искусству. Судя по всему, мотивация участвовать в ролевых играх живого действия происходит первоначально из личностных черт, нежели из навыков – таких, как актерское мастерство.

Часто наши личностные черты ведут нас к тому окружению и к тем ролям, где мы можем использовать свои способности к выгоде как собственной, так и окружающих. В некоторых хобби, к которым относятся

Роль	Поведение
Игрок	Принимает участие в игре, интерпретирует персонажа, отыгрывает, возможно, погружается в персонажа
Мастер игры	Организует и координирует мероприятие, направляет игроков
Гейм-дизайнер	Формулирует идею игры, пишет материалы

Таблица 2: Функциональные роли на ролевой игре живого действия

и ролевые игры, участник может попробовать себя в различных функциональных ролях, от которых зависит поведение и статус человека в рамках мероприятия (см. табл. 2).

Эти роли могут накладываться или не пересекаться: к примеру, гейм-дизайнер может сам управлять игрой или даже играть в ней. Определенные функциональные роли некоторым образом специфичны для культуры или жанра игры. К примеру, «мастер» может означать что угодно, от рядового организатора до режиссера. Эти роли также подразумевают погружение. Однако только игроки могут достичь состояния погружения в персонажа, тогда как мастера или гейм-дизайнеры могут быть погружены в диегезис (игровой мир).

Далее мы рассмотрим определенные личностные черты, связываемые с ролевыми игроками. Насколько мне известно, эмпирического исследования личностных черт ролевиков не проводилось. Вероятно, наиболее близкая к ним группа из изученных – это актеры. Такое сопоставление представляется оправданным, поскольку разыгрывание – ключевой элемент ролевой игры (Jarl 2009), особенно для участников. В работе (Nettle 2006a) пятифакторная модель личностных черт актеров сравнивается с общей выборкой. Он выяснил, что актеры более экстравертны, открыты новому опыту, доброжелательны и немного более эмоциональны, чем контрольная группа. Это подтверждает результаты исследования (Marchant-Наусох, Wilson 1992), в котором актеры охарактеризованы как экстравертные и экспрессивные. Вполне возможно, что эти черты характерны также и для ролевиков.

Неттле (2006b) сравнивал шизотипию у поэтов, художников и математиков. Шизотипия описывает склонность к получению психотических переживаний (Tabak & de Mamaní 2013). Она делится на четыре фактора: стремление к необычному опыту, плохая когнитивная организация, интроверсивная ангедония (утрата способности получать удовольствие) и импульсивный нон-конформизм. Исследователь выяснил, что поэты и художники имеют такую же склонность к необычным переживаниям, как и страдающие шизофренией. Он связал эту черту с рассредоточенной креативностью, когда человек непрерывно порождает новые идеи, мысли и содержание. У математиков обнаружили низкие показатели шизотипии, их мышление скорее характеризуется сосредоточенностью, поиском единственного решения и аутизмом. Поскольку ролевые игры подразумевают различную степень импровизации, в них гораздо чаще требуется рассредоточенное, нежели сосредоточенное мышление, которое может отражаться на стиле мышления игрока. Эта особенность также может частично объяснить способность к изображению другого, воображению и восприятию вещей иными, чем они есть на самом деле (см. также Henriksen 2005).

Патологические черты личности – такие как параноидальность, нарциссизм или эмоциональная нестабильность – могут влиять на погружение. Чем более выражена такая черта в игроке, тем сложнее ему отделить от себя персонажа, предотвратить превращение в него. Обычно такие черты до определенного предела неосознанны и не влияют на переживание погружения, однако ограничивают доступный игроку репертуар персонажей и вредят социальным взаимодействиям внутри ролевого сообщества. К примеру, игрок с высоким показателем нарциссизма может испытывать трудности с персонажем подчиненного положения или низкого статуса и со следованием общим правилам, а интроверту будет непросто вести за собой группу.

Кроме того, люди различаются по склонности сопереживать внутренней жизни другого человека. Эмпатия и способность принимать точку зрения другого человека – ключевые факторы актерского мастерства (Hannah et al. 1994) и ролевой игры (Lieberoth 2006). Эмпатия частью базируется на автоматических

нейронных процессах (Rizzolatti, Fogassi & Gallese 2006). Неттле (2006a) выяснил, что актеры обладают гораздо большей эмпатией, чем контрольная группа; у них выше социальный интеллект и они более эмоционально идентифицируют себя с другими. Эмпатия положительно коррелирует с остальными базовыми чертами личности, кроме эмоциональности.

Эмпатия подразделяется на аффективную и когнитивную (Rogers, Dziobek, Hassenstab, Wolf & Convit 2007). Первая включает эмпатическое участие, которое имеет отношение к симпатии и сопереживанию страданиям других и личному дистрессу, заключающемуся в собственном чувстве дискомфорта и тревоги в ответ на страдания других. Когнитивная эмпатия включает навык принятия точки зрения другого человека, а также навык идентификации себя с вымышленным персонажем. Принятие на себя роли особенно сильно связано с когнитивной эмпатией. В работе (Lieberoth 2006) это явление было описано с использованием концепции «theory of mind»<sup>2</sup> – в некотором смысле синонима метакогнитивных навыков. Эти навыки требуются для погружения, без них невозможно установить, находится ли человек в состоянии погружения вообще. Далее, без навыка фиксировать собственные мысли невозможно изменять их – а это необходимо для принятия чужой точки зрения.

В целом, средний ролевик, пришедший в это хобби за отыгрышем и погружением, обычно имеет высокие показатели экстраверсии, открытости новому опыту, дружелюбия и эмоциональности. Его мышление скорее рассредоточенное, чем сосредоточенное, он креативен и ищет необычных ощущений. Также у него довольно высокая эмпатия, что позволяет ему понимать и описывать как свое собственное, так и чужое внутреннее состояние. Все эти черты могут как прямо, так и косвенно влиять на погружение, переживаемое игроком в процессе игры.

## Погружение как состояние диссоциации

Погружение как переживание берет начало не только в личностных чертах: его должна поддерживать ситуация. В ролевых играх первый шаг к погружению обычно делается при чтении материалов к игре или о персонаже. Игрок создает внутреннюю модель персонажа – ту цель, которую он хочет воплотить на игре. После этого игрок воображает диегезис (игровой мир) через призму взгляда персонажа. При помощи theory of mind игрок представляет реакции персонажа на воображаемые события: как ему придется в игровом мире и что он об этом думает, как он связан с другими персонажами. Такая замкнутая на себя внутренняя игра – взаимодействие между игроком, персонажем и игровым миром – подготавливает почву для погружения. Игрок направляет свое внимание на те внутренние и внешние элементы, которые усиливают смену точки зрения: игровое окружение; других игроков, также стремящихся к погружению; другие мыслительные схемы. Чем меньше внешних факторов, стимулирующих погружение, тем большее значение приобретают факторы внутренние. По мере того, как усиливается погружение, игроку нужно затрачивать все меньше усилий на сознательное удержание внимания: значительное погружение поддерживает само себя, и игроку требуется только корректировать процесс, если он замечает, что погружение ослабло.

Когда игрок находится в состоянии погружения, он как бы привязывает свою точку зрения к взглядам персонажа и старается поддержать игровую реальность. Тогда игрок уже не меняет свою точку зрения с легкостью. Погружение создает заметное длительное, однако обратимое искажение внимания, которое можно описать через цикл восприятия (Neisser 1976): когда игрок погружен в персонажа, персонажный взгляд на мир направляет внимание игрока в первую очередь на факторы, усиливающие этот взгляд и еще более направляющие внимание игрока на аналогичные факторы. Таким образом получается самоподдерживающееся подтверждающее искажение восприятия – точка зрения, которая поддерживает и усиливает саму себя, будучи единожды достигнутой.

Кроме того, игрок систематически игнорирует элементы, которые могут нарушить погружение. Этот процесс работает в обе стороны: погружение не только заставляет игрока игнорировать информацию, не

<sup>2</sup> В русскоязычной практике theory of mind чаще всего переводится как «модель психического состояния человека», однако встречаются также более буквальные переводы (напр. «теория разума», «теория сознания» и проч.). Психологист Т.В. Черниговская настаивает, что термин необходимо оставлять без перевода. Суть концепции в том, что человек в процессе развития приобретает навыки прогнозирования мыслей и эмоционального состояния другого человека, что является основой многих процессов взаимодействия. Аутизм – пример нарушения функции theory of mind. – *Прим. перев.*

усиливающую погружение, но и помогает это делать. Также на то, в каком объеме игрок может игнорировать подобные элементы, влияют индивидуальные психические функции, текущие процессы внимания и ситуативные факторы. Некоторые игроки ратуют за полное погружение на 360°<sup>3</sup>, тогда как в джипформ-играх<sup>4</sup> декорациям и внешнему виду игроков уделяется минимум внимания. Возможно даже, что разница в способности игнорировать элементы, нарушающие погружение, может влиять на предпочтения игрока относительно жанра ролевой игры.

При погружении игрок все меньше внимания обращает на собственную самоидентичность, как бы отделяется от своей повседневной личности, замещая ее чужим взглядом. Такая диссоциация порождает ощущение, что персонаж и игровой мир реальны, поскольку те структуры, которые ставят под сомнение их реальность, как бы оказываются выключенными. Когнитивные науки описывают это как разъединение (Lieberoth 2006), однако я буду пользоваться термином «диссоциация» как более устоявшимся в психологии и все более привлекающим внимание исследователей (см. van der Hart, Nijenhuis & Steele 2006). Помимо действий в соответствии с внутренней моделью контроль над поведением порой осуществляется в виде подавления – способности не проявлять наружу внутренние потребности, мысли и эмоции. При достижении определенного уровня погружения больше не нужно сознательно подавлять их, поскольку подавлять становится нечего. Наша повседневная личность на некоторое время отделяется от личности персонажа.

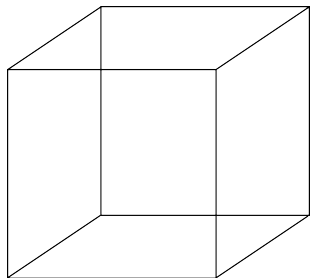


Рис. 1: Куб с двумя перспективами

Таким же образом объем и глубина погружения могут изменяться в процессе игры, а также между разными играми. Под объемом погружения мы подразумеваем частоту, с которой меняются точки зрения игрока и персонажа, а также насколько продолжительны эти периоды. Глубина же описывает субъективную силу переживания погружения.

Очевидно, что у разных людей сила погружения разная – и как следствие, разная и диссоциация, достигаемая игроком в процессе игры (Hook 2012). Сила погружения частью опосредована ситуативными факторами и варьирует в процессе игры: иногда игрок может быть полностью погружен в сюжет, а в другие моменты более четко осознавать свою повседневную личность. В работе (Brown and Cairns 2004) были выведены три уровня погруженности игрока: вовлеченность (engagement), сосредоточенность (engrossment) и полное погружение (total immersion). Состояние погруженности – скорее континуум, чем бинарная оппозиция.

Погружение и вызванная им диссоциация играют роль психологической защиты: вызовы и нападки в процессе игры адресованы персонажу, а не игроку. В последние годы психологическая безопасность на ролевых играх привлекает все больше внимания: стоп-слова, «сигналы светофора», «cut» и «brake»<sup>5</sup> появляются на все большем количестве игр. В процессе упражнений «на разогрев» игроки психологически готовятся к игре, настраиваются на персонажа и подготавливаются к погружению. Такие упражнения

<sup>3</sup>Об «Иллюзии в 360°» см. статью Йоханны Кольйонен в этом сборнике. – *Прим. ред.*

<sup>4</sup>Jeerform – особый тип коротких скандинавских кабинетных игр на 3–8 человек; подход предполагает максимальную условность визуального ряда, отсутствие подготовки участников, отсутствие формальных моделей и, часто, реплицируемость такой игры (большинство их хорошо задокументировано). Термин также часто используется как синоним freeform larp (свободные, словесные ролевые игры), однако последние – явление не только скандинавское явление. – *Прим. перев.*

<sup>5</sup>Скандинавские «стоп-слова» в процессе ролевой игры: «brake» означает запрос на снижение интенсивности воздействия (без прекращения игры), «cut» – запрос на неигровое решение неигровой проблемы (с прекращением игры до ее разрешения).

В процессе игры игрок имеет двойное самосознание – персонажа и своей повседневной идентичности (Andreassen 2003). Но два эти самосознания не переживаются одновременно – обычно активно какое-то одно, и наше осознание погружения может меняться. На самом деле, осознав погружение, мы частично теряем его. Вследствие естественных границ нашего внимания мы можем поддерживать в активном состоянии только одну точку зрения в каждый момент времени. К примеру, фигура на рис. 1 постоянно меняет форму в зависимости от того, как на нее смотреть, однако увидеть одновременно два противоречащих ракурса невозможно.

	<b>Больше внешних факторов, ослабляющих погруженность</b>	<b>Меньше внешних факторов, ослабляющих погруженность</b>
<b>Больше внешних факторов, поддерживающих погруженность</b>	Окружение поддерживает погруженность, но противоречащие погруженности элементы все равно присутствуют. <i>Скандинавские ролевые игры; компьютерные игры.</i>	Меньше внешних факторов, ослабляющих погруженность Игровой мир почти полностью поддерживает погружение. <i>Игры с погружением на 360°; историческая реконструкция.</i>
<b>Меньше внешних факторов, поддерживающих погруженность</b>	Погружение – результат в основном самовнушения, а не внешних факторов. <i>Городские игры ( pervasive games); чтение книги.</i>	Погружение – результат самовнушения при нахождении в упорядоченной среде. <i>«Блэк-бокс»-сценарии; управляемая медитация.</i>

Таблица 3: Внешние факторы, усиливающие и ослабляющие погруженность

поддерживают диссоциацию между точками зрения игрока и персонажа, обеспечивая тем самым хорошую игру и психологическую безопасность. Обучение сильно привязано к контексту и состоянию. Диссоциация мешает обучению, пока опыт персонажа не будет превращен в опыт игрока. Дебрифинг после игры разрушает диссоциацию, помогает игроку вернуться к собственной личности, стимулирует обучение и дистанцирует персонажа от игрока за счет усиления повседневной личности игрока.

## Погружение в разной среде

Трехчастная модель делит ролевиков по их первичной мотивации к игре: геймисты стремятся к соревновательности и решению задач; драматистам<sup>6</sup> первично рассказать историю; симуляционистам важно достичь погружения (Voskman 2003). Личностные черты направляют игроков к тем сообществам и играм, которые более всего соответствуют их чертам: ролевики ищут такое окружение, которое подходит их личности. Вероятно, между этими группами есть разница в количестве и качестве погружения в персонажа и игровой мир, и игроки, по-видимому, ищут в игре разные элементы для достижения погруженности.

Погружение может иметь разные цели: личность персонажа; игровая реальность; повествование, оставляющее ощущение реальности получившейся истории (Harviainen 2003). Эти три элемента проявляются в разных играх в разной степени. Было бы некорректным утверждать, что игры, ориентированные на погружение в персонажа, на самом деле окажутся с большим погружением, чем другие игры. Объект погружения может быть разным; он выражен в качестве цели игры. В то же время на джипформ-играх глубокое погружение может достигаться за счет совместного драматического сюжета.

В случае, когда погружение – ключевой для игроков аспект, само устройство игры часто преследует эту цель: в фокусе оказываются персонажи и игровой мир, а совместная история (нарратив) имеет меньшее значение. То есть, игра фокусируется на элементах, усиливающих погружение, и одновременно старается сократить факторы, которые могут его разрушить (см. Holter 2007). Погружение – это возрастающая вера в точку зрения персонажа и как бы «забывание» не верить в нее. Это также находит отражение в устройстве ролевых игр (см. табл. 3). Таким образом, игровой стиль, объект погружения и устройство конкретной игры тесно связаны.

Выше мы рассмотрели намеренное, сознательное погружение. Однако возможно испытывать погружение и без намеренной его стимуляции. Такое автоматическое погружение – скорее побочный продукт, чем

<sup>6</sup> В других вариантах этой системы драматисты называются нарративистами, а предпочитаемый ими стиль игры соответственно нарративизмом. – Прим. перев.

первичная цель деятельности, но оно, несомненно, также является частью ролевой игры (Ermi & Mäyrgä 2005). Такое спонтанное погружение – явление, родственное эмпатии, о которой говорилось выше. Оно – результат многих факторов и проявляется в нескольких контекстах: в компьютерных играх погружению способствует удобный интерфейс, длительная концентрация и воображение игрока; в исторической реконструкции – активизация богатого исторического пласта и погружение в аутентичную среду; в симуляторах игрок ощущает альтернативную реальность при помощи различных органов чувств; при медитации важны осознанные навыки, контроль над телом и дыханием; при чтении романа – захватывающий сюжет и яркие персонажи, которые в нем участвуют. Люди с высокой когнитивной эмпатией порой склонны переживать такую идентификацию с персонажами и воображаемым миром, забывая себя. Сознательное погружение может быть стремлением к такому автоматическому погружению, знакомому нам по другим сферам жизни.

## Заключение

Подведем итоги:

- Погружение как состояние означает субъективное переживание бытия кем-то другим в альтернативной (диегетической) реальности.
- Погружение как процесс есть автоматическая и неосознанная реакция на окружение и взаимодействие с этим окружением, опосредованная личностными чертами и ведущая к состоянию погружения. Этот процесс может быть запущен сознательно и намеренно.
- Вначале сознательное погружение поддерживается контролем игрока над своим вниманием. Становясь глубже, погружение поддерживает само себя при помощи автоматических процессов и искажений внимания.
- Для погружения требуется когнитивная эмпатия, theory of mind, т.е. способность принять точку зрения другого человека.
- Сила погружения – это континуум, коррелирующий со степенью диссоциации от повседневной личности игрока.
- Отыгрыш усиливает погружение как самого игрока, так и окружающих, а также имеет коммуникативную функцию в рамках игры.
- Внутренние (самовнушение) и внешние факторы (костюм, окружающая среда) влияют на погружение.
- Субъективное состояние погружения не выводится полностью из изменений в поведении.
- Осознание погружения ослабляет его, делая его достижение более сложным.

Работа (Jennett et al. 2008) сделала немалый вклад в субъективное и объективное измерения погружения в видеоиграх – однако методологические трудности в этой области еще не исчерпаны. Если игрока спросить о погружении, у него активизируется осознание своей собственной личности и, как следствие, изменение состояния подействует на погружение. Таким образом, изучение погружения со стороны вызывает немалые трудности: по одному только отыгрышу, поведению игрока мы не можем судить, находится ли он в состоянии погружения, поскольку наше поведение – результат множества личностных и ситуативных факторов. Даже сами игроки осознают факт погружения только впоследствии: «в тот момент я действительно был погружен в персонажа».

Согласно Стенросу и Хаккарайнену (2003) для ролевой игры необходимы игрок, мастер, взаимодействие и игровой мир (диегетическая рамка). О погружении ничего не упомянуто. Погружение как психологическое состояние диссоциации – не требование для ролевой игры, а ее результат. Однако погружение как

использование метакогнитивных навыков и эмпатии – это процесс, определяющий ролевую игру. Некоторые игры более эксплицитно обозначают свое стремление к достижению этого состояния, тогда как другие игры могут преследовать другие цели. Независимо от характера игры, она может вести или не вести к переживанию погружения: порой погружение может настичь игроков без их сознательной работы, просто как результат ситуативных факторов; другие же игроки достигают его при помощи увлекательного сюжета, хороших моделей или аутентичной среды.

Многие исследователи замечали, что во время игр порой достигается состояние потока (Csikszentmihalyi 1990). Оно характеризуется возрастающей концентрацией на ситуации; изменением ощущения времени, себя и окружающей среды; фокусировкой на текущем моменте и той деятельности, которой человек занят в данный момент. Психологически у погружения и потока есть много общего (Jennett et al. 2008), а поток может усиливать погружение. Тем не менее, поток может переживаться при многих типах поглощающей деятельности – как например при разных хобби или во время работы. Погружение же появляется в гораздо меньшем количестве контекстов и, кроме того, включает диссоциацию – ощущения бытия другим, что нехарактерно для состояния потока.

Что же заставляет игрока снова и снова стремиться к состоянию погружения? Объяснений сможет быть несколько, и самое главное, судя по всему, – погружение вторично по отношению к другим факторам, таким как чувство принадлежности к группе, эскапизм или развлечение. У людей может быть разная мотивация для одной и той же деятельности. К примеру, игры могут иметь терапевтическую, развлекательную или обучающую функцию (Henriksen 2005). Один ролевик может играть «за компанию», чтобы оставаться в сообществе; другой – чтобы изучить новые грани себя; третий – потому что хочет стать на время своим любимым персонажем; а четвертый – потому что хочет сбежать от своей повседневной личности, которая причиняет ему боль. Игрок может стремиться именно к погружению, во-первых, потому что может его достичь; во-вторых, на это влияют разные личностные мотивирующие факторы – такие как желание от чего-то уйти или чего-то достичь – к примеру, измененного состояния сознания.

Внушаемость – один из важных факторов при гипнозе. В ролевой игре состояния погружения можно достичь путем самовнушения или внушения от мастера (например, в настольных ролевых играх). Представляется интересным сравнить погружение и гипноз, а также состояния, которые они провоцируют. Возможно, «диссоциация» – это некоторое общее название состояния между этими двумя полюсами. На данный момент многие исследования были посвящены погружению в процессе компьютерных игр. Однако интерпретировать результаты этих изысканий следует с осторожностью. Ролевые игры живого действия и компьютерные игры – фундаментально разные среды во многих аспектах, таких как способы коммуникации, движения и взаимодействия игрока с игрой. Очевидно, необходимы междисциплинарные исследования.

Является ли погружение доступным только для людей с особыми чертами характера, склонных к ролевым играм и актерскому отыгрышу? Навык ли это, который можно развить или это состояние, спровоцированное ситуацией? Если это навык – то игрок, неоднократно переживавший погружение, будет достигать более глубокой погруженности, чем новички. В литературе подобных наблюдений почти не зафиксировано – а мы знаем, что даже дети могут спонтанно разыгрывать ситуации и погружаться в них. Склонность детей вовлекаться в ролевую игру отражает их процесс развития. Некоторые дети проще достигают автоматического, спонтанного погружения, идентификации себя с другим или эмпатии; для других это более отдаленные явления. Эти склонности темперамента развиваются в личностные черты, которые могут прямо и косвенно влиять на то, как и как часто человек сможет испытывать состояние погружения. Существуют некоторые предварительные данные, что погружение – это черта скорее игрока, чем игры (Christou 2014). Такие черты, позволяющие игроку вообще чувствовать погруженность – необходимый, но не самый значимый аспект; они скорее могут влиять на силу погружения, которую игрок в принципе способен достичь. Состояние погружения – это ответ личности на внутренние и внешние ситуативные факторы, обусловленный личностными чертами.

## Литература

- Andreasen C. The diegetic rooms of larp // M. Gade, L. Thorup & M. Sander (Eds.) *As larp grows up – Theory and methods in larp.* – Copenhagen: Projektgruppen KP03, 2003. – pp. 74–79.
- Bakker F. C. Development of personality in dancers: a longitudinal study // *Personality and individual differences*, 12, 1991. – 671–681.
- Bøckman P. The three way model. Revision of the threefold model // M. Gade, L. Thorup & M. Sander (Eds.) *As larp grows up – The lost chapters.* Copenhagen: Projektgruppen KP03, 2003. – pp. 4–9.
- Broden M. A short comment on the compatibility of immersion and narrativism // T. Fritzon & T. Wrigstad (Eds.) *Role, play, art – Collected experiences of role-playing.* Föreningen Knutpunkt, Stockholm, 2006. – pp. 1–2.
- Brown E., & Cairns, P. A grounded investigation of game immersion // Paper presented at the CHI 04 conference on human factors in computing systems. – Vienna, Austria, 2004.
- Christou G. The interplay between immersion and appeal in video games // *Computers in human behavior*, 32, 2014. – 92–100.
- Csikszentmihalyi M. *Flow. The psychology of optimal experience.* – New York: Harper perennial, 1990.
- Ermi L. & Mäyrä F. Fundamental components of the gameplay experience: analysing immersion // S. de Castell & J. Jenson (Eds.) *Changing views: worlds in play. Selected papers of the 2005 digital games research association's second international conference, 2005.* – pp. 15–27.
- Furnham A. & Chamorro-Premuzic T. Personality, intelligence, and art // *Personality and individual differences*, 36, 2004. – 705–715.
- van der Hart O., Nijenhuis E. R. S. & Steele K. *The haunted self.* – W. W. Norton: New York, 2006.
- Hannah M. T., Domino G., Hanson R., & Hannah W. Acting and personality change: the measurement of change in self-perceived personality characteristics during the actor's character development process. *Journal of research in personality*, 28, 1994. – 277–286.
- Harding T. Immersion revisited: role-playing as interpretation and narrative // J. Donnis, M. Gade & L. Thorup (Eds.), *Lifelike.* – Copenhagen: Projektgruppen KP07, 2007. – pp. 25–34.
- Harviainen J. T. The multi-tier game immersion theory // M. Gade, L. Thorup & M. Sander (Eds.) *As larp grows up – The lost chapters.* – Copenhagen: Projektgruppen KP03, 2003. – pp. 12–17.
- Henriksen T. D. Profiling the larper, what is actually at stake // P. Bøckman & R. Hutchisonm (Eds.) *Dissecting larp.* – Oslo: Knutepunkt, 2005. – pp. 105–124.
- Holter M. Stop saying «immersion!» // J. Donnis, M. Gade & L. Thorup (Eds.) *Lifelike.* – Copenhagen: Projektgruppen KP07, 2007. – pp. 19–24.
- Hook N. A social psychology study of immersion among live action role-players // S. L. Bowman & A. Vanek (Eds.), *Wyrd Con Companion 2012.* – California: Wyrd Con, 2012. – pp. 106–117.
- Jarl M. Towards a larp-acting culture, a manifesto // M. Holter, E. Fatland & E. Tømte (Eds.) *Larp, the universe and everything.* – Norway: Knutepunkt, 2009. – pp. 23–26.
- Jennett C., Cox A. L., Cairns P., Dhoparee S., Epps A., Tijs T., & Walton A. Measuring and defining the experience of immersion in games // *International journal of human-computer studies*, 66, 2008. – 641–661.
- Kim J. H. Immersive story. A view of role-played drama // M. Montola & J. Stenros *Beyond role and play – Tools, toys and theory for harnessing the imagination.* – Helsinki: Ropecon ry, 2004. – pp. 31–38.
- Lappi A.-P. Playing beyond facts: immersion as a transformation of everydayness // J. Donnis, M. Gade & L. Thorup (Eds.) *Lifelike.* – Copenhagen: Projektgruppen KP07, 2007. – pp. 74–79.



- Lieberoth A. With role-playing in mind – a cognitive account of decoupled reality, identity and experience // T. Fritzson & T. Wrigstad (Eds.) *Role, play, art – Collected experiences of role-playing*. – Stockholm: Föreningen Knutpunkt, 2006. – pp. 67–84.
- Marchant-Haycox S. E., & Wilson G. D. Personality and stress in performing artists // *Personality and individual differences*, 13, 1992. – 1061–1068.
- Neisser U. *Cognition and reality*. – Freeman, 1976.
- Nettle D. Psychological profiles of professional actors // *Personality and individual differences*, 40, 2006. – 375–383.
- Nettle D. Schizotypy and mental health amongst poets, visual artists, and mathematicians // *Journal of research in personality*, 40, 2006. – 876–890.
- Pohjola M. The manifesto of the Turku school // M. Gade, L. Thorup & M. Sander (Eds.) *As larp grows up – theory and methods in larp*. – Copenhagen: Projektgruppen KP03, 2003. – pp. 34–39.
- Pronin E. *The introspect illusion* // *Advances in experimental social psychology*, 41, Burlington: Academic Press, 2009. – 1–67.
- Rizzolatti G., Fogassi L., & Gallese V. Mirrors in the mind // *Scientific American*, November, 2006. – 54–61.
- Rogers K., Dziobek I., Hassenstab J., Wolf O. T., & Convit A. Who cares? Revisiting empathy in Asperger syndrome // *Journal of autism developmental disorders*, 37, 2007. – 709–715.
- Stenros J., & Hakkarainen H. The Meilahti model // M. Gade, L. Thorup & M. Sander (Eds.) *As larp grows up – theory and methods in larp*. – Copenhagen: Projektgruppen KP03, 2003. – pp. 56–63.
- Säilä T. On the importance of body language in live-action role-play // M. Montola & J. Stenros (Eds.) *Beyond role and play – tools, toys and theory for harnessing the imagination*. – Helsinki: Ropecon ry, 2005. – pp. 175–180.
- Tabak N. T. & de Mamani A. G. W. Latent profile analysis of healthy schizotypy within the extended psychosis phenotype // *Psychiatry research*, 210, 2013. – 1008–1013.

## Комментарий Алексея Городничева

Тема психологии игры особенно актуальна для современной России. Уже к началу XX века игра была обязательным атрибутом всех слоев нашего общества. Играли все и везде, от крестьянских детей на деревенских улицах до пожилых академиков в столичных квартирах. Творческая эпоха Серебряного века совпала с появлению научно-исследовательского интереса к психологии игры. Исследования игровой деятельности ещё продолжались в 20-е годы, однако, к концу 30-х годов уважительное отношение к игре, как способу быть, было утрачено в связи с известными социально-политическими процессами. В настоящее время ролевое сообщество выполняет в России важнейшую задачу – возвращает людям игру, её спонтанность и творчество. Важно подчеркнуть, что в отличие от компьютерных игр, где творческая составляющая обеспечивается коллективом дизайнеров и сценаристов, ролевые игры используют творческий потенциал ролевика независимо от того, главмастер он или игрок второй роли. Однако это возвращение, в значительной степени блокируется стигматизацией игрового процесса в Советском Союзе, когда игра воспринималась как что-то несерьезное, предназначенное только для детей и отвлекающее от строительства коммунизма. Думаю, что большая часть игроков сталкивалась с таким отношением со стороны родственников и друзей. Серьезные исследования игрового процесса – как в данной статье – могут ускорить признание в России как ролевого сообщества, так и игры вообще как одного из самых ярких и ресурсных занятий человека на всем протяжении жизни.

Серьезная статья Лаури Лукка, комментировать которую для меня большое удовольствие, анализирует феномен «погружения» – один из ключевых факторов игровой деятельности.

Очевидно, что если погружение в игровой процесс ребенка происходит, как правило, полно и автоматически, то погружение взрослого человека является более сложным и, в значительной мере, управляемым процессом. Поэтому мы придаем большое значение антуражу и отыгрышу, стараемся избегать неигрового поведения и выключаем мобильные телефоны. Таким образом, погружение в процессе ролевой игры является сложным феноменом с большим количеством переменных.

Автор статьи, на мой взгляд, совершенно прав в нежелании дать феномену «погружение» точное определение. Как любое правополушарное проявление психической активности, погружение вряд ли может быть определено с левополушарной точностью. Вместе с тем, эта неопределенность усложняет анализ проблем, рассмотренных в статье.

Приводя в статье трехчастную игровую модель (геймизм, симуляционизм, драматизм), автор допускает, что с их реализацией на игре связана глубина и продолжительность погружения. Хотя исследование этого вопроса еще впереди, мне представляется, что модели есть модели, а погружение есть погружение. Различные модели игрового процесса, на мой взгляд, отражают разницу в бэкграунде игроков, различие их мировоззрений и опыта, но когда я разговариваю с игроками, рассказывающими о классной игре в рамках любой из этих трех моделей, то они не просто описывают погружение, но и воспроизводят его здесь и сейчас, во время описания ярких игровых моментов!

Более перспективным для изучения причин, препятствующих погружению или его прерывистости, представляется изучение отдельных личностных черт. Например, таких, как нейротизм, чья роль, например, уже показана в развитии тревожных расстройств и хронических депрессий. Что это такое? Нейротизм упрощенно можно представить как повышенную эмоциональную реактивность на негативные стимулы. Вероятнее всего, игроки, которым свойственен нейротизм, будут легко терять погружение вследствие даже незначительных неприятностей на игре. Думаю, что так же резко снижают игровую вовлеченность высокий уровень тревоги и социофобические черты.

В статье выдвигается предположение, что «средний ролевик» обычно имеет высокие показатели экстраверсии, но это утверждение выглядит очень спорным. Мне представляется, что такие игроки, во-первых, больше обращают на себя внимание, играют центральные роли и активно коммуницируют на игре. Это не значит, что игрок с такими же показателями экстраверсии не сидит в это время в палатке, охваченный тревогой или обиженный на какую-нибудь ерунду. Думаю, что гораздо важнее показателей оси экстраверсия-интраверсия, показатели фрустрации или тревожности. Многие ролевики отмечают, что «игра на игру не приходится» и связывают это с качеством проекта или игровыми событиями, однако, если задуматься, в каком состоянии мы приезжаем на ту или иную игру, то можно обнаружить интересные закономерности. А можно и не обнаружить. Часто игровые события могут нажимать на наши больные

места, о существовании которых мы не подозревали. Например, одна из моих последних игровых неудач была связана с тем, что я оказался в большой команде малознакомых людей, которая, к тому же, большей частью игнорировала мое существование. Эта ситуация перебросила меня в подростковый период к пережитым проблемам, о которых я давно забыл...

Возвращаясь к идеям, представленных в статье, хочется поддержать автора в его желании использовать понятие диссоциации, чтобы лучше понять, что же такое погружение. Думаю, что описанная Лаури игровая диссоциация должна серьезно отличаться от патологической диссоциации (расщепления), прежде всего степенью управляемости. Я видел некоторое количество игроков с погружением в персонажа до полного отождествления себя, например, с перворожденным эльфом. Почему-то это не только не помогало играть окружающим, но и, в конечном итоге, создавало проблемы для самих игроков. Эффективная в ролевом пространстве диссоциация, приводящая к погружению, скорее всего, носит фрагментарный характер и имеет серьезные отличия от состояния актера. Если актер ограничен известной ролью и временем, то ролевик находится в погружении в персонажа несколько дней и при этом постоянно импровизирует. Изучение погружения как варианта диссоциации может быть интересным с точки зрения как психологии, так и ролевого мира.

Так как все мы в той или иной степени несовершенны и имеем проблемы с качеством погружения или его длительностью, то мне представляется, что практически эффективным будет постепенная замена предыгровых сборов на сыровки с элементами погружения, в рамках которых можно не только потренироваться, но и до игры понять, что мешает погружению в образ и попробовать изменить ситуацию.

## Комментарий Людмилы Виткевич (Вар)

Статья описывает не просто актуальную, а фундаментальную тему, поскольку погружение – это, как и отмечает автор, состояние и процесс, без которого ролевая игра в определенном смысле не может считаться ролевой игрой живого действия. Факт наличия погружения делает игру естественной, и, что особенно важно, принадлежащей игроку, присвоенной им, пропущенной через себя.

Очень здорово, что автор действительно подводит под процесс погружения значимую базу из психологии. Несмотря на то, что некоторые термины не очевидны с первого прочтения, базовой заинтересованности в тексте вполне достаточно, чтобы понять их смысл. Психологическое обоснование добавляет восприятию погружения полноты, поскольку теперь, помимо теоретических и практических знаний теории ролевых игр, можно посмотреть на проблему с другого ракурса. Существенная ценность данной статьи именно в том, что она написана на стыке дисциплин, и этим интересна. Хотя мне не удалось уловить, на каких критериях основана пятифакторная модель личностных черт.

Меня надолго заняла часть, посвященная причинам или свойствам личности, которые приводят игрока в ролевые игры, поскольку автор отмечает, ссылаясь на другие работы, что *«открытость новому опыту связана с интересом к искусству, однако не связана с художественными способностями. Интеллект показал обратную взаимосвязь: высокий интеллект связан с художественной одаренностью, но не связан с интересом к искусству»*. Единственная общая черта, которая известна мне – это стремление игроков к новому опыту души.

1. Любопытно было увидеть акцент на противопоставлении школы вживания и школы отыгрыша/нарративного подхода, о котором еще в 2007 году писала Лора Бочарова в своей заметке «Театр Мейерхольда против Театра Станиславского», поскольку у меня до прочтения статьи было впечатление, что оно не очень характерно для западных ролевых игр.
2. Крайне интересным показалось противоречие между погружением в роль и сопереживанием персонажу, поскольку ранее процессы казались мне скорее сходным. Можно добавить, что сопереживание не просто должно быть отделено от погружения, оно просто невозможно вместе с погружением, так как требует хотя бы минимального дистанцирования от персонажа. При этом оно может быть как субъективным, так и претендовать на объективность – это уже зависит от цели и состояния игрока. Иными словами, это противоположные процессы, и об этом стоит помнить хотя бы для того, чтобы, например, не идти к мастерам с претензией на предмет несправедливой судьбы персонажа, находясь в состоянии погружения.
3. Некоторое несогласие вызывает тезис, что при убедительном отыгрыше погружение не происходит: «Даже если отыгрыш убедителен, персонаж субъективно воспринимается как бы на расстоянии», поскольку одной из известных мне техник погружения является как раз-таки отыгрыш, с которого порой начинается персонаж. Игрок вначале изображает персонажа, просчитывает его ходы и реакции, и в процессе присваивает их, делает естественными, и внезапно оказывается погруженным в изначально необычного и не до конца понятного персонажа.
4. Хотелось бы так же сделать дополнение к высказыванию: «несмотря на то, что погружение – абсолютно внутреннее переживание, в рамках игры это неотъемлемая часть социального взаимодействия». Нельзя отрицать, что, оставаясь в одиночестве, игрок тоже может работать над процессом погружения, намеренно акцентируя свои размышления на тех деталях пространства/синтезируя отношение к ним, как это свойственно его персонажу. На это работает в том числе индивидуальная деятельность – например, составление игровых заметок в дневнике.
5. В описании погружения как процесса показалось несколько странным, что автор указывает следующим после понимания игроком своей цели в мире игры – осознание мира через призму персонажа. Вначале игровой мир воспринимается все-таки со стороны игрока (с позиции читателя) и уже потом – через призму персонажа, потому что персонажа невозможно построить, если игрок не понимает объективные параметры мира игры.

6. Очень важна мысль автора, что «когда игрок погружен в персонажа, персонажный взгляд на мир направляет внимание игрока в первую очередь на факторы, усиливающие этот взгляд и еще более направляющие внимание игрока на аналогичные факторы. Таким образом получается самоподдерживающееся подтверждающее искажение восприятия – точка зрения, которая поддерживает и усиливает саму себя, будучи единожды достигнутой». В нашей практике мне не встречалось настолько внятной формулировки, наглядно описывающей, что наши триггерные модели поведения нужны не только для увеличения замесов, но и для погружения.
7. Описанный автором процесс диссоциации абсолютно узнаваем на уровне личного и коллективного опыта. Автор не указывает, что чрезвычайно значимым фактором в уровне диссоциации является длительность игры как мероприятия и как пространства. На этом месте мы передаем пламенный привет «Хогвартским сезонам», которые столь мощно воздействовали на сознание игроков, что не только во время самой игры, но и некоторое время до и после игровая личность могла почти целиком заместить реальную.
8. Опасность ролевых игры и уровень их влияния на сознание обсуждают в ролевом движении примерно с 2002-го года, однако, помимо важности аккуратного обращения с людьми, есть позиция, исходя из которой настоящий катарсис на игре достигается только в той точке, где событие пронзает и персонажа, и игрока. Иными словами, то, что волнует только персонажа и не волнует игрока, не может стать поводом для серьезных переживаний и переоценки игровой реальности и своего реального опыта. Видимо, истина возникает там, где игрок, которого пронзает новый опыт, готов вопреки опасности открыться для этого опыта, а его партнер или мастер осознает, что может своим воздействием причинить в том числе серьезный вред, и помнит о милосердии.

Вместо эпилога. После написания этих комментариев у меня состоялся диалог с коллегой по цеху, Лорой Бочаровой, на которую я ссылаюсь в начале статьи. Она попросила рассказать о прочитанной статье и моем мнении о ней и в ответ написала то, с чем я никак не могу спорить:

«...мне кажется, что без священнодействия не обойтись. Самая крутая игра с погружением – это религиозный фанатизм. Все механизмы, кстати, известны психологам. Я уверена, что потребному погружению в роль, без чего не выходит никакая магия игры и мира, сопутствует глубокая Вера в преимущественную реальность играемого мира (криво выразилась, но "преимущественная" – это в чем-то превосходящая по параметрам обыденность: например, с моральной, эстетической, нравственной или иной точки зрения), это как та самая "религиозная" реальность, которая встает за Нагорной проповедью или Бхагават-Гитой, то есть за религиозными текстами, описывающими Лучший Духовный Мир. Мы верим в него не потому, что он сильно правдоподобен, а потому, что только имея его в виду, мы оказываемся Людьми».

## Литература

- Бочарова Л. Театр Мейерхольда против Театра Станиславского. – 2007. – <http://expellearmus.livejournal.com/153562.html>

## Игры

- **Хогвартские сезоны** (серия игр). 2005-2011. Ленинградская область. – Бочарова Л., Перепелкин И. (Рингл) и др.



Русский подход





# Раскрытие идеи игры

*Владимир Молодых (Нуси) и Александра Рыбалко (Тавия), Москва*

Создание ролевых игр – это увлекательный, но трудоемкий процесс, обычно требующий больших временных, финансовых и эмоциональных вложений. Что же заставляет людей из года в год делать ролевые игры? Мы считаем, что одна из основных причин – возможность реализовать свои идеи, воплотить свои замыслы.

Совокупность идей, которые мастера вкладывают в эту игру, и целей, которые они хотят достичь, делая именно ее, мы назвали *идеей игры*. Также можно сказать, что идея игры – это совокупность причин, по которым мастера делают именно эту игру. Воплощению идеи игры и посвящена наша статья.

Однако прежде чем приступать к раскрытию этой темы, мы считаем важным сказать, что наш опыт касается в основном реализации идеи на играх, где число игроков превышает 500 человек. Далеко не все считают мероприятия такого формата полноценными ролевыми играми: для многих людей большие игры – это скорее возможность пообщаться с друзьями, выгулять костюм, поесть шашлыка на природе и посидеть у костра, а ролевая составляющая на них – что-то необязательное, чем легко можно пренебречь. Мы не согласны с таким подходом. На наш взгляд, у больших игр есть множество достоинств.

Строго говоря, сама тема этой статьи появилась именно благодаря тому, что мы делаем большие игры. На играх с небольшим числом игроков мастера в целом могут себе позволить не заниматься «скучной» теорией, а воплощать свои замыслы и обеспечивать высокую плотность игры при помощи индивидуально-го подхода: детально прописанных вводных, тщательно разработанных конфликтов между персонажами, долгих бесед с игроками и т.д.

Однако на большой игре эти средства работают плохо. Игроков много, а значит, тяжело обеспечить каждому развернутую индивидуальную вводную. Микроконфликты часто оказываются не реализованы, потому что нужный по вводной персонаж в самый неподходящий момент оказывается на другом конце полигона или вовсе в мертвятнике<sup>1</sup>. Все это значит, что для больших игр нужны принципиально другие инструменты.

Очевидно, что, прежде чем приступать к воплощению идеи игры, необходимо сначала выделить и сформулировать эту идею. По своему опыту мы можем сказать, что для этого удобнее всего использовать короткие формулировки. Сама идея игры может быть весьма объемной, и неудивительно, что многие мастера могут говорить о своей идее часами. Однако у каждой идеи есть суть, которую при желании можно сформулировать в одном предложении. Суть идеи игры, зафиксированную в одной фразе, мы называем *гейм-фокусом*. Благодаря гейм-фокусу каждый член мастерской группы может в любой момент «сверить часы» и понять, не добавил ли он к идее игры какие-то лишние элементы и не забыл ли что-то существенно важное.

Также гейм-фокус крайне удобен, если необходимо кратко ответить игрокам на вопрос «О чем ваша игра?». Разумеется, мастера не всегда озвучивают свои причины и цели игрокам, но крайне важно, чтобы они сами их понимали, и чтобы идеи, которые отдельные мастера вкладывают в игру, не противоречили друг другу.

Идеи игры могут быть очень разными, и это хорошо видно на примере игр нашей мастерской группы «Лестница в Небо». Так, во время работы над игрой «Ведьмак: Нечто Больше» (2005) мастера хотели в

<sup>1</sup>Подробнее о том, что такое мертвятник, можно прочитать в статье «Во что играть после смерти» (Трубецкая, Федосеев 2013)

полной мере воссоздать мир книг А. Сапковского и дать игрокам возможность окунуться в него. Также члены мастерской группы задались целью доказать ролевому сообществу и самим себе, что большая (1000+ человек) игра может быть полноценной ролевой игрой, а не фестивалем или зарницей<sup>2</sup>.

Создавая игру «Константинополь. Ещё одна весна» (2007), мастера стремились показать игрокам момент краха Византийской империи, построить видимую аллегория с современной Россией, особенно значимую потому, что русская культура во многом является наследницей византийской, и задуматься о том, как нам быть в ситуации, в которой есть ряд схожих черт с рассматриваемым моментом.

Идея, лежащая в основе игры «XVI век. Шаг в бессмертие» (2009) – показать конфликт национальных идеалов, когда каждое из представленных на игре европейских государств пытается навязать миру свой собственный путь развития.

Идея игры «Стоимость Жизни» (2011) звучала так: «Проблематизировать для наших игроков и рассмотреть во всех подробностях кризис общества постмодерна, найти причины кризиса и понять мотивации людей этого общества, из-за которых общество зашло в тупик». Эту идею мы смогли раскрыть на игре. Также у игры была «программа максимум» – найти выход из этого тупика, причем не для одиночки, а для всего общества или значительной его части. Эта идея осталась пока не реализованной.

Игра «Умереть в Иерусалиме» (2013) о Крестовых походах, напротив, была про столкновение ценностей и идеалов, которым следовали фанатично, без того сомнения, которое характерно для общества постмодерна из «Стоимости Жизни»; про людей, которые не выбирали веру по себе, а скорее подстраивали себя и мир вокруг себя под свою веру. И, отдавая должное романтике крестовых походов и историческим событиям, мы делали акцент именно на этом – на возможности в полной мере сыграть такого фанатичного персонажа, побыть им.

## Прецеденты

Идея игры реализуется для конкретного игрока тогда, когда он с определенного момента игры начинает чувствовать и/или понимать то, что закладывали для него в игру мастера. Такие моменты игры, «цепляющие душу», приводящие к сильному эмоциональному и/или интеллектуальному отклику от игрока, мы назвали *прецедентами*. Соответственно, задача мастера – управлять прецедентами: создавать условия для их появления, чтобы с их помощью донести до игроков (или групп игроков) идею игры.

Важно отметить, что эмоциональный отклик от прецедента может заключаться не только в положительном, но и в отрицательном переживании, а интеллектуальный отклик может состоять не только в приятном, но и в удручающем новом знании. Кроме того, бывают случаи, когда такой момент озарения происходит не на самой игре, а после неё (см. Montola, 2010). Скажем, в процессе игры игрок был увлечен какой-то деятельностью, совершал поступки и принимал решения. Вспоминая свои поступки после игры, он может переосмыслить свои действия и, например, ужаснуться поведению своего персонажа, задуматься над его мотивами и понять что-то новое про себя или окружающий мир.

Само понятие «прецедент» родилось после проведения ролевой игры «Константинополь. Ещё одна весна» в 2007 году, когда наша мастерская группа решила структурировать накопленный опыт. Мы написали те случаи, когда кто-то из нас испытывал на ролевых играх сильные эмоции, всерьез задумывался о чем-то, понимал что-то новое про себя или окружающий мир – то есть те эпизоды, о которых потом хочется вспоминать, думать о них, переживать их заново. Затем мы провели качественное интервью со стадесятью нашими игроками, дополнили свой список случаями, которые происходили с ними, и получили в итоге более трехсот позиций. Так и появилось понятие «прецедент».

Проанализировав прецеденты, мы разбили их на пять категорий, которые в дальнейшем были успешно использованы в работе нашей мастерской группы:

- Атмосфера/красота. Например, тщательно воссозданная атмосфера любимой книги, фильма или исторического периода.
- Ценность/жертва. Осознание, чего на самом деле стоит некая идея или ценность: например, любовь к родине, исполнения клятвы, верность своему городу и т.д.

<sup>2</sup> «Зарница» – командная военно-спортивная игра для пионеров в СССР, представляющая собой имитацию боевых действий, похожую на военные учения.

- Рождение идеи/знания/понимания. Например, осознание параллелей между миром игры и реальной жизнью. Соответственно, некоторая часть прецедентов такого типа укладывается в определение ситуации «кровотечения» – bleed in, если речь идет о таком осознании в процессе игры, или bleed out, если имеет место после (Montola 2010, Bowman 2013).
- Аффект, то есть сильное эмоциональное переживание. Например, момент страха или отчаяния, победа над превосходящими силами противника, долгожданная коронация или свадьба и т.д.
- Выбор, то есть любой момент, когда персонаж вынужден выбирать между двумя ценными для него вариантами. Выполнить клятву или сохранить дружбу, исполнить мечту своей жизни или остаться с любимой, пойти сражаться за свободу на баррикадах или побережь себя ради больной матери и маленьких детей и т.п.

Мы более или менее успешно работали с этими категориями на протяжении пяти лет, однако при подготовке к игре «Умереть в Иерусалиме» оказалось, что такой классификации недостаточно. Также определенную сумятицу в работу вносило то, что один и тот же прецедент часто можно отнести к разным категориям. Например, моменты выбора зачастую оказываются очень эмоционально окрашенными и при этом сопровождаются новым пониманием той ценности, в пользу которой в итоге делается выбор. По итогам нашей работы, а так же после анализа и обсуждений доклада А. Кулакова о «Ролевом методологическом лагере – 2012» выкристаллизовался новый подход к структуризации прецедентов.

## Оси прецедентов

На текущий момент нам представляется, что каждый прецедент можно разложить по четырем независимым осям: ось познания (в том числе самопознания), ось ценности, ось действия и ось красоты.

**Ось действия.** Высоким значением по оси действия обладают прецеденты, связанные с борьбой, разрешением конфликта при помощи действия, преодолением тяжелых обстоятельств, внешних и/или внутренних барьеров. Это может быть:

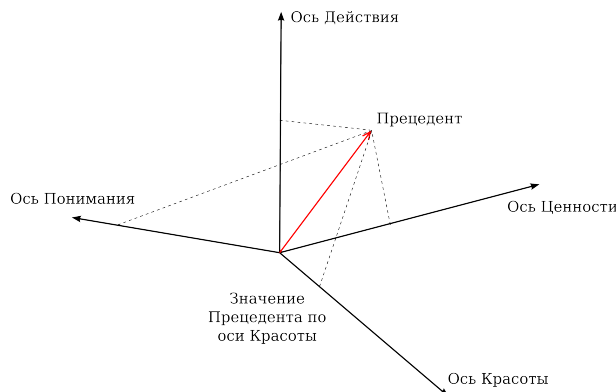
- победа или поражение в бою или в иной борьбе, соревновании, конфликте;
- решение сложной задачи;
- вызов, бросаемый заведомо более сильному противнику;
- поступок, потребовавший напряжения физических, эмоциональных или умственных сил, подвиг.

**Ось познания (и самопознания).** Здесь высоким значением обладают прецеденты, связанные с появлением новых идей, пониманием чего-то про окружающий мир и себя, переоценку тех или иных явлений или черт собственного характера, осваиванием новых знаний. Например:

- понимание причин действия того или иного общественного механизма, понимание причин странных и/или ошибочных поступков других персонажей;
- понимание мастерского замысла;
- рождение новой творческой идеи, открытие нового для себя научного знания;
- осознание какой-то черты своего характера, ранее остававшейся в тени.

**Ось ценности.** Высоким значением по ней обладают прецеденты, связанные с оценкой тех или иных явлений, ситуаций, закономерностей и поступков; выбором между несколькими разными важными игроку вариантами; актуализацией для игрока какой-то этической концепции. Это может быть:

- выбор между лично значимым и общественно значимым: между верностью слову и верностью игровой родине, между служением стране и счастьем семейной жизни;



- крах привычного общества и общественной морали (идеальных с точки зрения игрока) ввиду их нежизнеспособности;
- появление этической оценки явления, которое ранее не занимало важного места в системе ценностей игрока;
- страх потери чего-то важного для игрока, крушения отношений, игровой смерти;
- соприкосновение с идеалом, например с социальной утопией, моделью идеального человека, идеальных отношений.

**Ось красоты.** Здесь высоким значением обладают прецеденты, связанные с сильным эмоциональным откликом при восприятии окружающей эстетики, атмосферы, красивого замысла, реалистичной ситуации. К таким прецедентам относятся:

- радость от наблюдения красивого игрового мира;
- участие игрока в реалистично работающей модели;
- наблюдение независимого воплощения в игре архетипического сюжета из книги-первоисточника игры;
- соприкосновение с произведением искусства, шедевром.

Например, если в процессе образовательной игры участники решили какую-то задачу и за счет этого освоили новую для себя область знания, то этот прецедент, скорее всего, имеет высокое значение по оси познания и близкие к нулевым значения по остальным осям. Впрочем, если задача была сложной и для ее решения требовалось преодолеть определенные сложности, то этот же прецедент обладает высоким значением и по оси действия. А если это решение вызвало у игрока переоценку ценностей, то у прецедента будет высокое значение и по оси ценности.

Если игрок ехал на игру по любимой книге с желанием окунуться в мир книги и/или воплотить характерный для этого мира сюжет, то момент воплощения сюжета и/или понимания, что мир книги стал живым и настоящим, будет прецедентом с высоким значением по оси красоты.

В случае, если игрок ехал на игру про противостояние, и это противостояние успешно разрешилось в его пользу при его активном участии – например, в битве или судебном заседании, – такой прецедент будет иметь высокое значение по оси действия.

Если ценности персонажа – например, его вера или жизненный уклад, в течение игры подвергались нападкам, и он был вынужден выбирать между ними и чем-то другим, – то прецедент выбора или связанные с нападками переживания будут иметь высокое значение по оси ценности. В случае, если игрок решил отстаивать свою ценность или действием подтвердить свой выбор – например, защищать крепость, рисковать жизнью и т.д., – то такой прецедент также будет иметь высокое значение и по оси действия.

Если на игре по миру антиутопии игрок понял, как можно изменить социум на утопию, и решил, что такой путь для него неприемлем, – этот прецедент имеет высокое значение по осям познания и ценности, так как игрок получил новое знание и дал ценностную оценку этому знанию и игровым событиям. Если игрок долго боролся с общественным строем, но его планы по изменению мира в результате потерпели поражение, то наш прецедент имеет высокое значение и по оси действия. А если при этом антиутопия выглядела исключительно реалистично и эмоционально захватывающе, игровой мир реагировал соответствующим антиутопии образом на действия игрока, то этот прецедент также может иметь высокое значение по оси красоты.

Понятно, что, при прочих равных наиболее сильным (и, соответственно, с наибольшей вероятностью раскрывающим идею игры) будет тот прецедент, значение которого высоко по всем четырем осям.

Также понятно, что для раскрытия каждой конкретной идеи игры одни оси могут быть важнее других. В ряде случаев идея игры может быть раскрыта через цепочку прецедентов, первый из которых, например, формирует в голове игрока понимание определенного явления, второй дает явлению этическую оценку, а третий демонстрирует успешный опыт борьбы с явлением, если оно оценено негативно.

## Управление прецедентами

С помощью каких инструментов мастер может создавать условия для возникновения нужных ему прецедентов, чтобы через них реализовать свою идею игры? Мы выделили четыре таких инструмента: конфликт, механизм, контекст и эстетика.

**Конфликт** Это столкновение расходящихся интересов, взглядов, стремлений, серьезное разногласие, острый спор, приводящий к борьбе.<sup>3</sup>

Важно то, что конфликт обязательно должен приводить к борьбе. Представим, что в игровом городе N живет монархист Иван, а в городе M живет республиканец Василий, и в этих городах нет никакой общественно-политической жизни, так как все заняты личными проблемами. При таких обстоятельствах конфликт мировоззрений Ивана и Василия никак не влияет на игру, а значит, находится за рамками рассмотрения данной статьи. Борьба может иметь совершенно разные формы, от столкновения армий до борьбы идей в рамках дружеской вечеринки, но она должна быть.

Для данной статьи важно отметить, что конфликты бывают следующих типов:

- конфликты между игроками или группами игроков (PvP);
- конфликты типа «игрок против мира/мастера»: например, мастера создают какую-то катастрофу, от которой игроки потом успешно спасаются (PvE);
- конфликты внутри игрока, который, например, хочет одновременно и родину защищать, и сделать карьеру как губернатор оккупированной врагом территории родины.

**Механизм** Способ реализации существующего или потенциального игрового конфликта.<sup>4</sup>

Например, в городе Верона семьи Монтеки и Капулетти активно не любят друг друга, то есть налицо конфликт. Как именно они могут его реализовать?

- Зарезать друг друга ножами/шпагами/расстрелять из арбалетов. Механизм – модельные правила по боевым взаимодействиям.
- Засудить по какому-то обвинению и изгнать из города. Механизм – судебная система. Задается она, вероятно, не модельными правилами, а описательным текстом о правосудии в средневековой Италии, добавлением в список ролей суда и тюрьмы.

<sup>3</sup>Большая советская энциклопедия:

<http://dic.academic.ru/dic.nsf/bse/98164/%D0%9A%D0%BE%D0%BD%D1%84%D0%BB%D0%B8%D0%BA%D1%82>

<sup>4</sup>Здесь и далее мы используем собственные определения, если не указано иное.

- Поднять армии гвельфов и гиббелинов и встретиться на поле брани. Механизм – модельные правила по взаимодействиям армий.
- Превзойти семью-оппонента богатством и могуществом в несколько раз, а еще лучше разорить противника. Механизм – экономические отношения и правила по экономике.
- Написать в инквизицию донос на представителей семьи противника, чтобы их сожгли на костре.
- Провести роскошный бал, городской карнавал и серию других знаковых мероприятий, завоевать с их помощью поддержку горожан и сделать семью противника изгоями в общественном сознании.
- И так далее...

Задавать механизмы можно через правила, вводные игроков, атмосферные тексты и тексты, описывающие мир игры, а также через игротехнические воздействия.

Механизмы могут возникать самостоятельно в процессе игры. Например, на начало игры все государственные решения принимает король, но затем на игре происходит революция, и у руля становится парламент. Иными словами, конфликт народа и короля породил новый механизм, связанный с принятием решений государственной властью.

Соответственно, как конфликты могут порождать механизмы, так и механизмы могут порождать конфликты. Например, если у вас есть такой механизм, как правила по боевым взаимодействиям, и множество игроков привезли на игру по 30 кг доспехов, то можно не сомневаться – какой-то конфликт появится. И лучше заранее заложить возможность возникновения правильного для мира игры и целей мастеров конфликта, либо же рекомендовать игрокам не везти доспехи.

**Движок игры** Совокупность существующих и потенциальных механизмов, а также все способы их запуска (правила, игротехника, информация о мире, стартовые условия в заявках игроков и т.д.).

**Контекст игры** Совокупность обстоятельств, архетипов, символов, жанровых ожиданий, формирующих восприятие игроком игровых событий и позволяющая игроку трактовать их тем или иным образом.

Так, например, человек, находящийся на месте проведения полевой игры, но вне контекста игры, увидев бумажку на земле, скорее всего, подумает, что участники неаккуратны и замусорили лес. Человек, находящийся на игре-детективе, может увидеть в ней важную улику, а игрок, приехавший на игру по фэнтези-произведению – ключ к древнему шифру или кусочек важного пророчества. На экономической игре игрок может ожидать, что на этой бумажке написана полезная информация, которая поможет скорректировать его поведение на торгах.

Птица, пролетевшая с громким криком над игроками, ведущими беседу, может быть воспринята ими как знамение от богов, если игра повествует о событиях в Древней Греции, или как хорошая возможность для дополнительного аргумента в споре об экологических налогах, если на игре моделируется конфликт между современными правительствами и корпорациями.

Одно и то же событие будет трактоваться игроком по-разному в зависимости от того, в каком контексте он находится. Бывают и курьезные случаи, когда игроки ошибаются в трактовке. Например, участники игры по произведениям Дж. Р. Р. Толкина «Вторая Эпоха» (2010) случайно нашли на полигоне описание ритуала по созданию зомби, оставшееся там с предыдущей игры, восприняли его как полноценный игровой документ и начали готовить соответствующий ритуал, однако до крайности удивленные мастера не дали его провести.

**Эстетика игры** Совокупность художественных форм, которые используются мастером и игроками в процессе подготовки и проведения игры, участия в ней. Работа над эстетикой игры включает в себя работу над языковыми нормами и речевыми оборотами, костюмами и элементами антуража, визуальными образами и другими средствами воздействия на все органы чувств игрока (запахи, звуки, картинки, тактильные ощущения и т.п.).

Конфликты, механизмы, контекст и эстетика нужны мастеру для того, чтобы создавать игровые ситуации, в которых возникнут прецеденты, раскрывающие мастерскую идею.

Любой прецедент реализуется в рамках какого-то конфликта. Ещё раз отметим, что конфликт – это не только столкновение нескольких игроков. Конфликт может происходить даже в голове у одного игрока. Игрок может просто сидеть на лавочке посреди города, но, если он сопереживает чему-то происходящему в городе, мысленно обдумывает и выбирает, какая трактовка происходящего для него более этически приемлема и т.п., то он вовлечен в какой-то конфликт. Если нет конфликта, то не будет прецедента и не будет реализована идея игры. Соответственно, мастер должен создавать и поддерживать такие конфликты, в рамках которых возможны прецеденты, которые реализуют его идею.

Любой конфликт не существует для игры, если он не может быть реализован, а конфликт реализуется посредством механизмов. Соответственно, мастер должен создавать и поддерживать механизмы, которые приведут к такому развитию конфликтов, что возникнут именно те прецеденты, которые реализуют его идею.

Иными словами, то, что хочет воплотить мастер – это идея игры. То, что должно случиться с каждым конкретным игроком для выполнения целей мастера – это прецеденты. Важно, чтобы мастер хорошо понимал, какие именно прецеденты ему нужны, заложил в игру как раз те конфликты, которые смогут их породить, и задал игровые механизмы, описывающие, каким образом происходят эти конфликты.

При этом сила отклика на эти прецеденты зависит от того, будет ли игрок в нужном контексте, и от того, насколько эстетически сильно будет воспринят прецедент. То, что для находящегося в игровом контексте игрока является сильным прецедентом, может оказаться незаметным и проходным событием для игрока вне контекста. Так, например, для игрока, который не читал Толкина, совершенно несущественным будет игровое событие, в ходе которого забавный коротышка бросит золотое кольцо в какой-то вулкан. А для того, кто плохо знаком с римской историей, убийство Юлия Цезаря будет просто очередной политической «кулуаркой».<sup>5</sup>

## Примеры и пояснения

В некоторых случаях вся игра может быть «заточена» под один прецедент, происходящий со всеми игроками одновременно и меняющий их взгляд на предыдущие события. В качестве примера можно привести ролевую игру «Дорога» (2012) мастерской группы «Годные Гриффиндорцы». Это была маленькая игра, всего на 36 человек, но на ее примере хорошо видно, как можно работать с прецедентом. На «Дороге» группа персонажей, живущих в первобытном обществе, путешествует, преодолевая различные препятствия и выстраивая свои сложные отношения со своим богом. Игра заканчивается, когда к персонажам выходит в конце маршрута игротехник в роли эльфа.

Ради этого прецедента и делалась вся игра. Момент встречи с эльфом – это успешное завершение задачи по прохождению маршрута с препятствиями, т.е. у этого прецедента высокое значение по оси действия. Одновременно это момент смены контекста, когда абстрактный первобытный мир сменяется на мир Толкина, а абстрактный первобытный бог – на Мелькора (в основе игры лежит текст Дж.Р.Р. Толкина «Легенда Аданель»). Также этот эпизод является точкой, в которой одновременно переоценивается поведение персонажей в течение игры и становится понятной суть явлений, с которыми встречались игроки по дороге, т.е. у данного прецедента высокое значение по осям понимания и ценности. Встреча оборванных путешественников с эльфом в сияющих одеяниях происходит в темном лесу ночью, причем персонажи игроков эмоционально раскрыты и ищут объяснений происходящим событиям – соответственно, у этого прецедента с высокой вероятностью для игрока будет и высокое значение по оси красоты.

Итого, в этом примере все управление игрой было выстроено таким образом, чтобы единственный прецедент сработал для всех игроков максимально сильно и раскрыл мастерскую идею. Идеей игры был путь от рабства к свободе, когда вокруг неизвестность, и рабство ещё не осознается как таковое.

Основной конфликт игры – это конфликт между путешественниками и богом. Механизмы игры – механизм пути и механизм взаимодействия игроков с богом, реализуемый через игротехника в роли бога, – успешно моделировали бегство первых людей на Запад в мире Толкина и взаимоотношения людей и бога, когда бог нередко оказывается полезен и спасителен, но часто требует взамен странного, жестокого и плохого, при этом не называя вещи своими именами.

<sup>5</sup>Кулуарное убийство (кулуарка) – моментальное неожиданное убийство одним персонажем другого.

Сам прецедент был эстетически оформлен и целиком сменял игровой контекст. Таким образом, мастера эффективно воспользовались всеми возможными инструментами для раскрытия идеи игры через всего один прецедент одновременно для всех игроков.

Однако, несмотря на всю свою красоту, в большинстве случаев такой подход с одним финальным прецедентом оказывается слабо применим, особенно на больших играх. На крупной игре мастер за счет управления конфликтами, механизмами, контекстом и эстетикой создает поле для возникновения различных прецедентов, рассчитывая, что каждый игрок попадет в несколько из них, и они по совокупности раскроют для него идею игры.

Так, например, на ролевой игре «Стоимость Жизни» (2011), об идее которой было сказано ранее, мастерская группа стремилась создать гротескное общество постмодерна, помочь игрокам сформировать свою этическую позицию относительно этого общества и попробовать изменить его, исходя из этой этической позиции.

Однако предварительно расскажем вкратце о сеттинге этой игры. 2030 год. Город Новая Венеция стал площадкой для проведения самого крупного и популярного в истории телевизионного проекта – реалити-шоу «Стоимость жизни». Параллельные трансляции различных его программ<sup>6</sup> идут по лицензии на сотнях телеканалов всего мира, и миллиарды зрителей ежедневно следят за жизнью участников шоу – обитателей города. По правилам шоу участникам начисляется рейтинг, зависящий от их поступков (и от того, насколько их поступки нравятся зрителям по всему миру). Именно рейтинг является основной ценностью в Новой Венеции.

Соответственно, механизмы игры, в первую очередь связанные с потреблением и шоу, были настроены таким образом, чтобы сталкивающиеся с ними игроки все глубже затягивались в игру в потребление и шоу. Более того, благодаря этим механизмам даже протестные поступки в итоге становились элементами этого гротеска. Так человек, протестующий против шоу, быстро, пусть и против своей воли, становился участником шоу: его показывали по всем каналам (и другие игроки видели эти трансляции), ему начисляли рейтинг и т.д.

Игрок, включенный в различные игровые конфликты, все больше и больше затягивался в игру в шоу и потребление. Он находился в контексте шоу, но всегда рядом с ним был также и другой контекст: например, контекст, в котором жили предки, победившие во Второй мировой войне; контекст социалистов-шестидесятников; религиозный контекст и т.п. И игрок, сталкиваясь с символами, характерными для этих контекстов (например, с могилой Неизвестного солдата), мог начать трактовать происходящее исходя не из контекста шоу, а из другого, более глубокого, контекста. Этому же способствовала и гротескная эстетика. Распиливание людей бензопилами в прямом эфире, групповой секс под прицепами телекамер и другие решения, формировавшие мир игры, по нашему замыслу, должны были в какой-то момент на игре или после неё заставить игрока остановиться, взглянуть на происходящее и роли, свою и других людей, в нем и дать этому ценностную оценку.

Таким образом, специально подготовленные правила шоу, модели потребления, основной контекст общества постмодерна, все более усиливающаяся эстетика антиутопии и дополнительные контексты, на которые игрок мог переключиться – все это создавало поле для возникновения у игроков разнообразных прецедентов, каждый из которых мог способствовать реализации идеи игры.

## **Заключение: за что мы любим большие игры**

В заключение хотим сказать несколько слов о том, почему мы любим большие игры и делаем именно их.

Большие игры позволяют с достаточно высоким уровнем детализации моделировать социум и процессы в нем. На них можно поднять такие объемные темы, как конфликты больших групп и даже цивилизаций или столкновение разных культурных ценностей. За счет большой детализации крупная игра создает возможность для глубокого погружения в проигрываемую реальность.

Размер действительно имеет значение. Можно чувствовать себя частью большого христианского мира и на игре на сто человек, где примерно поровну крестоносцев и сарацин, но на игре-тысячнике это чувство принадлежности заиграет новыми красками. Ты уже не простоходишь в одну группу с условными

<sup>6</sup>Ради создания подобной иллюзии на полигоне были установлены десятки видеокамер.



пятьюдесятью персонажами, большую часть которых ты знаешь если не по имени, то хотя бы в лицо. Ты становишься частью единого целого с несколькими сотнями людей, объединенных не личным знакомством и не микросюжетами из вводных, а общей религией и общей культурой.

Иными словами, большая игра позволяет иначе настроить восприятие, перейти от уровня отдельных личностей к уровню больших социальных групп, то есть увидеть за деревьями лес. За счет этого многие события на большой игре воспринимаются более остро, чем на маленькой. Например, на игре «Воронье Гнездо» (2007) мастерской группы «JNM» был эпизод, когда князь Валахии Дракула собирался казнить ни в чем не виноватого парня. Вокруг стояло несколько сотен человек, большая часть – при оружии. У Дракулы было всего несколько охранников, и в случае боевого столкновения его шансы практически равнялись нулю. Все знали, что происходит несправедливый суд, и что Дракула – вампир, однако никто не вмешался. Только одна девушка ходила и кричала о том, что творится зло, но ее никто не слушал. На маленькой игре это ощущение покорно молчащей толпы часто разбивается на составные части: ты знаком со многими персонажами и знаешь, почему промолчал этот, вот этот, вот этот и еще этот. На большой игре все эти кусочки складываются в единую и очень впечатляющую картину: «Творится несправедливость, народ безмолвствует».

При помощи большой игры можно воссоздать целый исторический период и на языке метафор поговорить о проблемах, которые остро стояли в то время и не потеряли актуальности до сих пор. Так, в 2015 году мы делаем большой культурно-исторический проект «1905», посвященный Первой русской революции. Этот проект отличается от привычного нам формата ролевой игры, поскольку ею не ограничивается, а включает в себя множество разных мероприятий: лекции, выставки, танцевальные и поэтические вечера, интерактивные постановки и соревнования по городскому ориентированию. Ключевое событие проекта – большая ролевая игра-поэма «1905» с несколькими сотнями участников – пройдет в конце июля 2015 года.

Начало XX века – крайне важное время в истории: время взлета культуры и науки, время потрясений, время надвигающейся катастрофы и новой надежды. Российское общество стояло на перепутье: старый мир рушился, возникал новый порядок, но еще было не ясно, каким он будет. Проблематика 1905 года во многом похожа на современную, когда во всем мире, в том числе в России, вновь происходит осмысление своей судьбы и своего пути.

Революционные события года затронули не только территорию нынешней России, но и Финляндию. В 1905 году в морской крепости Свеаборг, расположенной близ Хельсинки, начались волнения, которые меньше чем через год привели к вооруженному восстанию. Но это лишь одна из множества причин, по которым мы будем рады видеть на нашей игре гостей из Финляндии и других скандинавских стран.

Приезжайте на нашу игру, и давайте вместе постараемся воссоздать, прожить и почувствовать на себе выбор человека, любящего свою страну и пытающегося разобраться, как ему поступить.

## Резюме

Подведем итоги всего вышесказанного. Мы считаем, что игра начинается с идеи игры. Эту идею важно выделить и зафиксировать в одном-двух предложениях – то есть в гейм-фокусе.

Для игроков идея игры реализуется через моменты, приводящие к сильному эмоциональному и/или интеллектуальному отклику – прецеденты. Соответственно, мастерам необходимо создавать условия для возникновения таких прецедентов, благодаря которым игроки смогут понять и прочувствовать идею игры.

У мастеров есть следующие инструменты, позволяющие им управлять прецедентами: конфликты, механизмы, контекст и эстетика.

Крайне важно всегда помнить, что, прописывая конфликты и механизмы, задавая контекст и эстетику, следует держать в голове идею игры, то есть использовать эти инструменты именно для того, чтобы они помогали создать как раз те прецеденты, которые будут реализовывать идею игры.

## Литература

- Bowman S. L. Social Conflict in Role-Playing Communities: An Exploratory Qualitative Study // International Journal of Role-Playing, no. 4, 2013.

- Montola M. The positive negative experience in extreme role-playing // Proceedings of DiGRA Nordic 2010: Experiencing Games: Games, Play, and Players, 2010.
- Vorobyeva O. Entering and Leaving the “Magic Circle” as Symbolic Acts: the Case of Russian Field Larp // The Wyrd Con Companion Book, 2014.
- Молодых В. (Нуси). Реализация сверхидеи игры // Ролевые игры. Глядим назад, следов не видя там. Сборник статей. – М.: МАКС Пресс, 2013.
- Трубецкая Д. (Айка), Федосеев А. (Флоран). Во что играть после смерти // Ролевые игры. Глядим назад, следов не видя там. Сборник статей. – М.: МАКС Пресс, 2013.

## Игры

- **Ведьмак: Нечто большее.** 2005. Центральный регион. МГ «Лестница в небо».
- **Воронье гнездо.** 2007. Центральный регион. МГ «JNM».
- **Константинополь: Еще одна весна.** 2007. Центральный регион. МГ «Лестница в небо».
- **XVI: Шаг в Бессмертие.** 2009. Центральный регион. МГ «Лестница в небо».
- **Вторая Эпоха.** 2010. Центральный регион. МГ «Второй эпохи».
- **Стоимость жизни.** 2011. Центральный регион. МГ «Лестница в небо».
- **Дорога.** 2012. Центральный регион. МГ «Годные Гриффиндорцы».
- **Умереть в Иерусалиме.** 2013. Центральный регион. МГ «Лестница в небо».
- **Игра-поэма 1905.** 2015, предстоит. Центральный регион. МГ «Лестница в небо».

## Комментарий Эммы Висландер (Emma Wieslander)

Вопрос о том, как передать свое видение при создании игры, возможно, является одним из основных вопросов для любого, кто, подобно мне, занимается разработкой политических ролевых игр. Тем не менее, согласно данной статье, совершенно очевидно, что кому угодно, занимающемуся созданием ролевых игр, следует уделить указанной проблеме пристальное внимание.

Владимир Молодых и Александра Рыбалко декларируют три равно интересных идеи:

1. ролевые игры, построенные на основе четкой идеи, цели или проработанной темы, оказывают на участников большее влияние;
2. фокусировка на создании определенных типов катализаторов, называемых в данной статье «прецедентами», является хорошим способом реализации идей;
3. наконец, третья мысль состоит в том, что большему числу людей стоит мастерить ролевые игры крупного формата (500+ участников).

Зачем вообще что-то делать, если вы не собираетесь делать это хорошо? Представленные в данной статье инструменты, предназначенные для того, чтобы «делать хорошо», были созданы по необходимости. Авторы утверждают следующее: при мастерении ролевых игр более крупного формата приходится организовываться на большем количестве уровней, и уже нельзя полагаться на то, чтобы «просто» придумать персонажей. При учете того, что упомянутые инструменты специально созданы для более широкого контекста, многие основные мысли могут быть с тем же успехом применимы и в рамках других сеттингов. Тем не менее, первая из высказанных авторами идей, которую я хотела бы подчеркнуть, состоит в следующем: неважно, насколько хорош ваш инструмент – чтобы чего-то достигнуть, вам обязательно нужно знать, для чего его применить.

Несмотря на кажущуюся банальность, идея, высказанная авторами, является, на мой взгляд, отнюдь не бесполезной. Чтобы передать некую идею, следует знать, что именно вы хотите сказать. На мой взгляд, большинство «драматических» скандинавских ролевых игр очень хороши в этом вопросе. Однако данная статья предлагает более масштабную мысль: идея любой ролевой игры должна уместиться в одно предложение, в лозунг. Я вовсе не имею в виду, что авторы говорят, будто каждый мастер должен выставлять свою идею напоказ; скорее, мастерам следует четко осознавать свои собственные цели, работать в синхронизированной группе и, что еще более важно, понимать причины, по которым они вообще взялись мастерить эту игру. Конечно же, для создания ролевых игр может быть множество причин; я считаю, что одной из привлекательных черт данной статьи является фактическое отсутствие оценочного суждения о том, какая идея была бы «лучше» остальных. Статья говорит нам лишь о том, что у *любой* ролевой игры должна быть одна центральная идея – гейм-фокус.

Далее в статье подробно рассматривается теория прецедентов. Я считаю, что в качестве одной из концепций эта теория может быть очень полезна! Однако сам термин я нахожу спорным и неясным. Идея состоит в том, что мастер может направлять игру и достигать целей создания игры, сосредоточившись на подготовке поворотных моментов, глубоко трогающих ситуаций – катализаторов, если вам будет угодно. Невзирая на то, что не найти двух одинаковых ролевых игр, и триггерами для реакции со стороны игроков могут выступить очень многие обстоятельства, В. Молодых и А. Рыбалко, проделав кропотливую работу (в основном, с помощью интервью), сумели определить основную схему.

Сначала результаты исследований были классифицированы по пяти категориям. После того, как эти пять категорий прошли проверку на практике, авторы выделили четыре показателя, представленных в виде осей на трехмерной диаграмме. Четыре главных прецедента – это действие, познание/понимание, ценность и эстетика/красота. Я нахожу обоснование данной концепции очень четким, а примеры, приведенные для каждой оси диаграммы, яркими и полезными.

Несмотря на привлекательность изложенных идей, я не думаю, что основная польза, которую следует искать в данной статье – это точные сведения о том, как работает система и как ею управлять. На мой взгляд, теории, подобные «теории микшерного пульта игры» и описанной здесь «теории прецедентов», могли бы плодотворно дополнить друг друга; вполне возможно, есть и другие теории, в точности обосновывающие выбор нарративных мастерских решений. При этом действительно свежей идеей я считаю

подход к выбору того, какую именно часть опыта следует конструировать. Вопрос не в том, делаем ли мы ролевые игры ради взаимопроникновения игрока и персонажа (bleed) или ради развлечения. Все сводится к четкому осознанию причин и гейм-фокуса. В статье высказаны более детальные предположения.

Если мы приводим людей к озарениям, к настоящим глубоким переживаниям, ко всепоглощающему чувству причастности, к созданию убедительной иллюзии или к необходимости совершить мучительный, наизнанку выворачивающий выбор, мы увеличиваем вероятность того, что они, кроме прочего, извлекут из нашей игры больше опыта. Есть надежда, что выбирая, какой именно опыт продуцировать, мы изменим ситуацию в лучшую сторону. Слишком часто мастера теряют нить в погоне за зрелищностью – нам хочется всего и сразу. Если мы будем придерживаться гейм-фокуса, это отразится на том, насколько четко будет донесена до игроков наша идея. Сдвиг акцента с упомянутых выше ярких моментов на прецеденты (то, благодаря чему яркие моменты наступают, что им *предшествует*) может быть гениальным решением, особенно в том случае, когда на более масштабной игре приходится управлять скорее группами игроков, чем отдельными игроками.

На самом деле, я не резко не согласна лишь с одной позицией, изложенной в данной статье: с тем, что конфликт как таковой критически необходим для реализации любой идеи. Однако по этому вопросу я подробно высказалась в своих собственных статьях, а здесь это заняло бы чересчур много места. Кроме того, интересно, что проблема здесь может быть языковой. Нигде в данной статье явно не сказано, что термин «конфликт» используется для обозначения активного противостояния; то есть с тем же успехом может оказаться, что «конфликт» стоит толковать как «драму», «проблему» или даже «выбор». В свою очередь, это открывает нам поле для дальнейшей долгой и увлекательной дискуссии о том, что именно движет игру и сюжет.

В заключение авторы аргументированно заявляют, что размер имеет значение! Статья знакомит нас с несколькими примерами крупных игр. Одно их краткое описание стоит того, чтобы статья была прочитана скандинавской аудиторией, где игры такого формата экзотичны и редки. И хотя я не согласилась бы, что «больше» всегда значит «лучше», я была и вправду впечатлена некоторыми доводами в пользу проведения более крупных игр. Мое особое внимание привлек аргумент о том, каким образом переживается опыт своего рода сдвига восприятия, когда человек действительно чувствует себя частью чего-то большего, а также как работает крупномасштабное общественное воздействие и, конечно же, то, что большая игра дает возможность реконструировать некий исторический период и лучше понять его. Авторы действительно добились того, что их приглашение приехать и поиграть с ними звучит очень заманчиво!

# Модели в русских ролевых играх

Ольга Прудковская (Хэлка Ровенион), Москва

## Введение. Зачем нужны модели

«Российские ролевые игры вышли из “Хоббитских игрищ”. Это распространённая в сообществе и, надо сказать, вполне правдивая точка зрения (подробнее см. Хохлова 2013, Semenov 2010).

Ролевые игры живого действия на русском языке существовали и раньше, но сейчас они известны в основном только специалистам: педагогические игры 1910–1920-х годов (см. Кот 2013, Кот 2013), пионерские военные игры – «зарницы», игры в Клубах Любителей Фантастики.

Однако именно «Хоббитские игрища» 1990-го года, на которые приехало около 130 человек со всего СССР, сразу задали два очень важных свойства живых ролевых игр на русском языке:

1. На российских ролевых играх происходят *очень масштабные события*. Полигон в несколько километров в диаметре может легко вмещать в себя географию целого материка; сто человек отыгрывают целые народы; за неделю игры могут смениться поколения.
2. Российским ролевикам интересны *события вне повседневной реальности*. Бывшее постсоветское пространство девяностых годов было неудобным. Огромные массы взрослых людей ностальгировали по прошлому (СССР или императорской России). Жить настоящим хотели единицы. На этом фоне легендарium Толкина, мифы, сказки и фантастика воспринимались молодежью как уютное место, куда можно убежать: место, не связанное напрямую ни с реальностью за окном, ни с ностальгией старшего поколения (эскапизм ролевиков, а впоследствии попытка преодолеть этот эскапизм – тема отдельного исследования).

Именно эти два факта повлияли на формирование моделей на российских играх. *Российским ролевикам сразу потребовалось изображать огромные массы людей, длительные промежутки времени, долгие странствия, и, конечно, магические взаимодействия и сражения на средневековом оружии.*

При этом материальная составляющая первых российских ролевых игр была крайне скудной. У ролевиков – студентов и школьников нескольких очень бедных стран – просто не было ресурсов, чтобы шить роскошные костюмы и делать оружие, подобное тому, которое мы видим сейчас. При этом в СССР были весьма распространены разные виды походов, молодой человек (и его родители) имел опыт жизни в лесу, мог снять с антресоли или одолжить у друзей палатку, брезентовый тент, байдарку для моделирования водных путешествий и так далее. Если проводить кабинетные ролевые игры было зачастую просто негде, то леса были бесплатной и вполне привычной средой. Первые модели разрабатывались для «полигонок», игр на свежем воздухе, где воин беспрепятственно может размахивать мечом, не опасаясь задеть люстру (так что решать итог боя броском кубика довольно нелепо), а длинное путешествие можно инициировать, просто расположив локации подальше друг от друга.

С годами тематика российских игр стала гораздо разнообразнее. Однако сообщество по-прежнему тяготеет к историческим и фэнтезийным сюжетам. Именно игра по условному средневековью видится как «игра по умолчанию», ролевик воспринимается как человек, который приезжает в лес, чтобы в средневековом костюме и с мечом что-то там делать. Российские ролевики хорошо знают европейское средневековье и зачастую могут прочесть «Отче наш» на латыни, но не помнят его на церковнославянском.

Также весьма популярны истории о далёком будущем, равно как и сеттинги с «параллельными мирами», которые удобно использовать для городских игр, населяя привычное пространство мегаполиса существами со сверхчеловеческими способностями – например, «Дозоры», «Тайный Город» и т.д. При этом игра по современности без магического компонента – редкое исключение, как правило, это осмысление некоего мифологизированного микрокосма (американская или японская школа, необитаемый остров). Ещё недавно игры по двадцатому веку были редки, многие ролевики воспринимают тему истории двадцатого века как болезненную, травмирующую. В последние годы в России пытаются переосмыслить новейшую историю через игры, но тенденция эта относительно новая.

Реальность игры (игровой мир) российских ролевых игр радикально отличается от физического мира повседневности.

Именно это потребовало создания моделей и разработки правил. *Модель* понимается как способ реализации в игре некоторого явления игрового мира или его части, которое невозможно непосредственно воспроизвести в игре<sup>1</sup>.

Модели являются частью метаигровой реальности, то есть посредником между физической реальностью и игровым миром (подробнее см. Воробьёва 2014).

Модели могут быть похожи на реальность (игровое фехтование, в общем-то, вполне похоже на реальное), но они не обязаны её копировать. «Модели игры не копируют реальность и не изображают её. Они работают только на игру и на её задачи» (Белоконов 2013).

Очевидно, что важнейшее свойство моделей (и описывающих модели правил) – *обязательность* для исполнения и мастерами, и игроками. Персонажи не могут ходить под ленточками, моделирующими горы, а мечом без чипа нельзя нанести рану. Если каждый час на возделанном поле появляется чип еды, мастер обязан его туда класть. Огромное количество споров и скандалов в российском ролевом движении связано с обсуждением моделей и с тем, что кто-то нарушил правила игры или нашёл в них лазейку.

Минусом огромного количества моделей является их *ресурсоёмкость*. Мастерской группе приходится находить огромное количество человеко-часов, чтобы резать бумажки с «чипами» и доставлять их в разные углы полигона, наклеивать чипы и навязывать ленточки на оружие.

При этом наравне с очень жёсткими, формализованными моделями могут существовать модели, львиную часть решений отставляющие игрокам: «это случилось, если вы поверили», «мастер не нужен, любой спор может рассудить первый встречный» и так далее.

## Оборачиваем модель в правила

Правила моделирования – совокупность текстов, определяющих однозначное соответствие между действиями игроков в реальном мире и событиями в игровом мире. Далеко не каждая модель до игры известна игрокам. Модель может описываться открытыми правилами (известными всем), закрытыми правилами (известными части игроков, либо только мастерам и игротехникам), компьютерной программой (например, симулятором полёта на игре по научной фантастике). Функционированию модели может быть посвящён игровой текст: в древнем манускрипте сказано, сколько раз нужно ударить дракона, чтобы тот умер). Наконец, полная картина может оставаться только в голове мастера.

### Какие бывают модели

На российских ролевых играх правила наследуются и заимствуются (для большинства мастеров распространение их правил по сообществу почётно и лестно, конфликты из-за авторских прав практически не существуют), но для огромного количества игр они пишутся с нуля. Охватить их все совершенно невозможно – придётся очень кратко описывать основные явления и тенденции.

Уже для первых ролевых игр были разработаны правила по боёвке, экономике, медицине, демографии, предпринимались попытки создать систему магии. Темы и, что немаловажно, жанры игр со временем стали разнообразнее. Очевидно, что игре-детективу не нужны правила по штурму крепостей,

<sup>1</sup> Определение из энциклопедии «Ролевики» – <http://wiki.rpg.ru>

зато жизненно необходимы правила по криминалистике, сбору улик, раскрытию преступлений. Значительно расширились границы того, чем можно заниматься на игре. Можно открывать новое лекарство, исследовать чужие планеты, сочинять заклинания – границы задаются только сеттингом.

Сейчас, в 2010-х годах, есть несколько важных тенденций при создании правил и моделей:

1. МГ стремится к тому, чтобы через правила реализовалась идея игры. Для современных российских мастеров важен вопрос о том, для чего и о чём делается игра. Чёткое осознание того, зачем делается игра, позволяет сформировать систему моделей, которая будет наилучшим образом подчёркивать эту идею. Хрестоматийный пример – игра «Стоимость жизни»<sup>2</sup>, на которой игроки должны были осмыслить современность, общество потребления, роль медийных технологий. Естественно, что правила игры требовали, чтобы традиционные модели (боёвка и убийство, секс) снимались на камеру и выкладывались в сеть, а благосостояние персонажей зависело не столько от заработка и накоплений, сколько от рейтинга (подробнее см: Молодых 2013).

Полностью копировать правила другой игры считается дурным тоном, и не столько из-за вопроса авторских прав (за их соблюдением в ролевом движении России следят мало), сколько потому, что скопировавший правила мастер, видимо, не слишком понимает уникальность своей игры.

2. Модель стремятся сделать максимально закрытой от игроков: «как это работает», способны понять немногочисленные энтузиасты (например, профессиональные программисты), игроки же сталкиваются с её частными проявлениями.
3. Модель стремятся сделать «безмастерской». Если на играх прежних лет мастера лично выдавали игрокам заработанные чипы ресурса или назначали болезни за скверное поведение игрока (сквернословие награждалось зубной болью, несоблюдение правил – чумой), то теперь модель должна вызывать у игрока ощущение «безличности», данности, «закона мира». Не мастер говорит о течении болезни или успешности обряда – игрок узнаёт о результатах своих действий от программы, бумажной карточки, загоревшегося или погасшего фонарика.
4. Тесная интеграция моделей друг в друга, подчинённость единой стилистике. Например, в играх с так называемым «музыкальным движком»<sup>3</sup> эмоции и поступки персонажа задаются музыкой, которая играет вокруг него и в его плеере. При этом драки, приём наркотиков, секс и смерть также отыгрываются при помощи аудиофайлов – это особая музыка или инструкции, начитанные диктором.
5. Считается, что хорошая модель не требует специальных знаний, так что модель науки, к примеру, делают такой, чтобы в неё мог играть далёкий от науки человек. При этом модель может быть такой, что ей придётся долго овладевать до игры или на игре (например, на игре по космосу пилотирование отыгрывается игрой в симуляторе, пилотам нужно много тренироваться перед игрой; а новое заклинание вполне можно выучить на соответствующем уроке в Хогвартсе).
6. Модели обычно стремятся к красоте и эффектности, об этом будет подробно рассказано ниже. При этом многие модели крайне условны, требуют большого воображения, и это тоже будет показано.

## Какими должны быть модели

Хорошая модель должна соответствовать каждой из 6 характеристик (Дельядо, Кантор 1999):

1. **Связность:** модель должна быть включена в общий контекст игры;
2. **Корректность:** модель не должна выдавать невозможные в игровом мире результаты;

<sup>2</sup>Подробнее об этой игре также см. в статье В. Молодых и А. Рыбалко «Раскрытие идеи игры» в данном сборнике. – *Прим. ред.*

<sup>3</sup>Подробнее об играх с «музыкальным движком» см. (Shovman & Shovman 2014) и (Vechorek & Zakharov 2014).

3. **Устойчивость:** модель должна быть устойчива к стрессовым факторам – например, недозаезду игроков или жульничеству;
4. **Играемость:** модель должна быть воплотима на игре в принципе, играть должно быть удобно, для использования модели игрок не должен надолго выходить из игры – например, для общения с мастером;
5. **Этичность:** модель должна быть этически приемлема для игроков – например, не требовать порчи пожизнёвых вещей;
6. **Эффективность:** модель не должна требовать огромных затрат.

## Но какие всё-таки бывают модели?

### 1. Пространство и время

Для российского игрока интуитивно понятно, что игра идёт на всём пространстве полигона и непрерывно, однако он готов воспринимать и более сложные правила по пространству-времени.

Обычный лес может моделировать несколько разных планет, полёты между которыми идут по особым правилам, несколько городов, попасть в которые можно только по «дорогам» или через особую «почтовую станцию», на игре могут быть локации с особыми правилами («денжены», «подземный лабиринт монастыря Шаолинь» или волшебный лес).

Стены игровых домов могут моделироваться стенами домиков на турбазе, могут – натянутой тканью, деревянной стенкой, верёвочкой – или никак, в соответствии с принципами «бедных игр» (Шаров и Лустберг 2013).

### 2. Боевые правила. Нельзя так просто уйти от D&D

«Правила по боёвке» – зачастую самые обширные в толстой папке правил. Именно они вызывают самое большое количество споров и скандалов, и именно в этой области ролевая мысль развивается сильнее всего.

Ролевая игра в России без правил по боёвке или с условными правилами («два джентльмена всегда сумеют договориться, чем завершился их конфликт») – довольно большая редкость. Российская ролевая игра предполагает драму на фоне войны и смерти, и эта тема ищет ещё своего исследователя.

В основе всего лежит вполне очевидная идея того, что удар, нанесённый хоккейной клюшкой, изобращающей меч (как и удар, нанесённый моделью этого меча из алюминия или пластика), наносит некий вред персонажу. На первых XII у каждого персонажа была «жизнь», при ударе игровым оружием по корпусу и плечам персонаж её терял и должен был отправиться в «Страну Мёртвых».

Довольно скоро в боевые правила из D&D проникло понятие «хита». У персонажа есть некое количество хитов, оружие снимает некое количество хитов. За двадцать лет появилось бесчётное количество вариаций этой модели.

В целях безопасности удар в голову или кисть руки может не снимать хитов. Могут существовать многохитовые монстры и особое оружие, снимающее много хитов (нужно сказать, что это очень непростая и требующая серьёзных усилий мозга вариация).

Хитовая модель боёвки до сих пор воспринимается как модель по умолчанию. Более жёсткие модели, пошедшие от исторических фехтовальщиков (упавший на землю тяжело ранен или убит – модель, провоцирующая более опасный стиль боя) не прижились. Вообще тема взаимодействия российских ролевиков и исторических реконструкторов очень интересна: общение с представителями этих движений сделало антураж российских ролевых игр, изначально крайне условный, более проработанным и красивым, а фехтование – более зрелищным.

Основная проблема моделей боёвки на ролевых играх такова:

- либо её исход предreshён изначально (один персонаж дерётся на уровне 4, второй на уровне 7, второй неминуемо побеждает),



- либо он зависит от навыков и физических кондиций игрока (фехтование, стрельба, навык обращения с симулятором полёта на фантастической игре).

**2а. Смерть и посмертие** На первых ролевых играх 10-часовая отсидка в «Стране Мёртвых» была своего рода наказанием за проигрыш: гибель на войне или от болезни. После этой отсидки игрок возвращался, как правило – в свою же команду, но новым персонажем. Эта простая модель породила огромное разнообразие вариантов игры для игроков, чьи персонажи мертвы. О вариантах мертвятников см. (Федосеев, Трубецкая 2013), (Fedoseev, Trubetskaya 2013).

**2б. Рождение после смерти** Так называемые «правила по демографии» появились очень рано и были следствием масштабов игр: за недельную игру менялось несколько поколений на целом континенте. Возвращение погибших в свою команду становилось наградой за хорошую игру; существует масса анекдотов о воинах, которые «из чрева матери вышли в кольчуге и с копьём».

**Небольшое отступление.** Ещё недавно российские ролевики в массе своей были молодыми и довольно застенчивыми людьми, так что модели секса сочинялись и прописывались с большой любовью, их существует множество. Секс по обоюдному согласию отыгрывался массажем и причёсыванием, совместным поеданием сладостей, поиском друг на друге булавок, посасыванием леденца, прослушиванием музыки и так далее. Большой популярностью пользовались модели изнасилования (на современных играх изнасилования могут не моделироваться – чтобы не запускать негативные триггеры у игроков-женщин). Так что модели секса можно найти в правилах по боёвке (когда речь идёт об изнасилованиях), демографии (когда секс мыслится как необходимый для деторождения акт), и сами по себе (когда секс рассматривается в первую очередь как часть человеческих отношений).

Однако вернёмся к теме боёвки.

**2в. Массовая боёвка, штурмы и крепости** На российских ролевых играх, особенно крупных, распространены массовые сражения; могут моделироваться длительные походы армий, сражения в поле, штурмы и осады (для которых наработана огромная практика строительства крепостей и осадных орудий). Небольшой отряд – 3–5 воинов – может изображать целую армию.

Как правило, создание армии требует большого вложения внутриигровых экономических ресурсов; армия может быть неповоротлива – перемещаться только по дорогам, но не по лесу, солдаты должны держаться все вместе, не уходить далеко от специального флажка. Это ограничения, налагаемые на армию.

А вот возможные бонусы:

- при встрече с армией одиночный воин неминуемо гибнет;
- только армия может осаждать и штурмовать крепости;
- нахождение в армии даёт воину несколько жизней. К примеру, существует довольно удачная модель «ленточной боёвки», когда на экономические ресурсы военачальник покупает определённое количество ленточек и навязывает их на знамя. Вместо воина гибнет некий абстрактный персонаж. «погибнув» в бою один раз, воин возвращается к знамени, снимает с него ленту и снова идёт сражаться, и так до победы или конца лент.

**2г. Оглушения, связывание, пытки, драки, «тихие» убийства** Всё это может моделироваться на российской ролевой игре – как очень условно, так и очень натуралистично. Чтобы уменьшить смертность персонажей на играх, некоторые правила предполагают усложнённое добивание.

**2д. Минималистичная боёвка** Многие современные мастера стараются упростить правила по боёвке, стараются увести её на задний план: например, в игре есть всего один пистолет, выстрел из которого у человека (даже просто обозначенный голосом: «Пиф-паф, Джон») с гарантией его убивает.

**2е. Моделирование огнестрельного оружия. Страйкбол. Артиллерия** Первоначально огнестрельное оружие моделировалось пистонными пистолетами, бросанием шарика из фольги левой рукой (игрушечный пистолет был в правой), детскими пневматическими пистолетиками и так далее. Однако в России к рубежу веков сложилось довольно многочисленное airsoft-сообщество, частично пересекающееся с ролевым, айрсофтное оружие стало доступным, что позволило делать игры по двадцатому веку и будущему с большой долей боевых взаимодействий.

У айрсофта есть весомый минус – все участники игры должны носить защитные очки, что не для всех привычно и портит фотографии. Тренд последних лет – нерф-оружие. Однако российские ролевики могут похвастаться своим ноу-хау. Это инфракрасное оружие, созданное мастером под ником Ксотар. Все участники игры должны носить на голове обруч с датчиками – они загораются, когда участник убит или ранен. Возможности инфракрасного оружия огромны: оно может моделировать автоматы и дробовики, силовую броню или аномальные зоны. К сожалению, «ксотаропушки» – штучный продукт.

То же самое можно сказать про артиллерию и модели оружия XV–XIX веков, которые разрабатываются для игр. Они очень многообразны (одни стреляют теннисными мячиками, другие рулонами туалетной бумаги), технологии их создания напрямую к ролевым играм не относятся.

**2ж. Игры на бумаге. Штабная карта** Масштабная война необязательно разворачивается на местности – ролевики могут сопровождать живую игру передвижением фигурок по карте по правилам D&D или любым другим. Такие модели хорошо работают на павильонных играх о политиках или генералах.

### 3. Правила по экономике

В книгах Толкина экономические отношения упоминаются редко, однако уже на XII-91 были правила по экономике. Персонажи должны были трудиться на полях или в шахтах (либо брать пленников и заставлять работать их), получая за это еду и ценности (например, куски свинца, из которого могли выплавлять монеты и выкупать у мастеров привезённое оружие).

Так называемый «модельный подход», когда в основу игры кладётся некая игротехническая модель, схема взаимодействия сил друг с другом, берёт начало в ранних 90-х. Мастерам важно было дать игрокам осязаемые цели. У одной команды ресурс есть, у другой – нет, а нужен он и тем, и другим. Например, у команды есть поля. Игровой год – экономический цикл – обычно был равен 6 часам. Игроки обязаны были показать экономическую деятельность («выпас рогоулек»), за что получали определённое количество чипов, которые обязаны были отдать мастеру. Несдача чипов грозила неприятностями для персонажа: не сдал чипы одежды – простужается, надо играть больного, еды – умирает от голода, металла – ломается оружие.

Игровые «поля» можно было отвоёвывать, чипы – отбирать (чипы обычно представляли собой бумажки с надписями, которые легко унести в кармане, что приводило к забавнейшим ситуациям. Однако часто по правилам один игрок мог держать в руках только два чипа, а большее их количество требовало переноски в носилках; чипы могли наклеиваться на мешки с травой или другие крупные предметы).

На Урале и в Сибири существовала «натуральная (или «голодная») экономика», когда команда всю привезённую еду отдавала мастеру, а тот выдавал её по частям, исходя из экономической игры. Еду можно было отвоёвывать. В европейской части России эта модель не прижилась, но изредка однако иногда используется на играх для создания атмосферы войны, революции или постапокалипсиса.

**3а. Существование предмета в игровом мире** Одна и та же палатка на ролевой игре может иметь очень разный статус. На игре про хиппи она вполне существует (и может быть уничтожена или конфискована полицией), на игре по средневековью – считаться несуществующей, ещё где-то изображать личные покои персонажей. Предметы на игре имеют статусы игровых и неигровых (игровой поварёшкой из пенки можно снять с врага 1 хит, настоящей делать это нельзя). Чтобы обозначить, что предмет в мире игры сильно отличается от предмета в реальном мире, на него может быть наклеен чип.

Чип обозначает, что стеклопластиковая модель меча – стальной клинок с соответствующими свойствами (может использоваться как оружие, причём, как вариант, не только снимает хиты, но и может использоваться для оглушения). Чип может сигнализировать, что ворота падут не ранее, чем через 80

ударов тараном. Чип с картинкой может означать собой мешок пшеницы или бочонок вина (и по правилам обычно игровое оружие и ценности помечены лентой или наклейкой).

**3б. Макро- и микроэкономика** Чтобы избежать абсурдных ситуаций, когда кабатчик на свой доход легко может купить королевство, на многих играх экономика разделяется на предназначенную для «маленьких людей» и для государств, корпораций, крупных банков.

**3в. Биллинг** Для игры «Стоимость жизни» (по антиутопическому будущему) была разработана собственная система электронных платежей. (Подробнее: Молодых 2013).

#### 4. Медицина

Медицина и война идут рука об руку. Фактически, изначально модели медицины были способом наказать проигравшего в битве либо как-то провинившегося перед мастером игрока.

Популярны были болезни-наказания (зубная боль за сквернословие или дизентерия за беспорядок в лагере). Надо сказать, что сейчас отношения между мастерами и игроками изменились, и сегодня мастер старается не ставить себя в позицию строгого воспитателя при неразумных детях.

Ранние модели лечения болезней могли выглядеть так: мастер приходит к игроку и говорит ему, что персонаж заболел с такими-то симптомами. Затем мастеру приходилось сопровождать игрока, объясняя, что симптомы усугубились, затем наблюдать, как игрок отыгрывает эти симптомы, смотреть, правильное ли лечение назначил лекарь, а затем выносить вердикт: исцелился ли персонаж, умер ли, или продолжает болеть.

Всё это требовало огромного количества мастерского (следовать за игроком, наблюдать за процессом лечения) и игроцкого времени (дождаться очень занятого другими делами мастера). Кроме того, когда решение зависело от мастера, часты были случаи уговоров и других способов давления.

На смену этой системе пришла «бездушная» карточка – один из первых вариантов безмастерской технологии – разработанная московским мастером Аскольдом. Технология сильно менялась на разных играх, но общий принцип таков: Перед нами заламинированный кусочек бумаги (обычно  $\frac{1}{4}$  или  $\frac{1}{6}$  листа А4). Текст на нём заклеен чёрной изолентой. Сверху написано условие, по которому игрок должен отклеивать полосы изоленты. Под полосами описываются ощущения персонажа, которые игрок должен отыгрывать. Персонаж не знает, что с ним происходит. Персонажу-медику тоже может быть неясно с первого взгляда, чем болеет его пациент. Однако он может дать ему лекарство, к которому приложена похожая карточка.

«Медицина-на-карточках» даёт возможность играть в увлекательные медицинские детективы в стиле доктора Хауса, однако она лучше подходит для игр по фантастике. Для исторических игр разработаны кровавые и натуралистичные модели: игрока обматывают пищевой плёнкой, сверху кладут свиные органы, сверху – ещё слой плёнки. Врачи могут проводить операции на этих органах. Более простой способ – на кожу игрока приклеивается кусочек ткани, который нужно зашивать хирургическими инструментами.

#### 5. Как играть в культуру

Мироощущение и воззрения игрока (современного человека) и персонажа (ковбоя, хоббита, древнеегипетского раба) – очень сильно расходятся. Игрок временами хочет вести себя как игрок, а не персонаж, и перед мастерами зачастую встаёт задача загнать негодяя в жёсткие рамки.

Ранние правила по культуре ставили задачей занять игроков не только войной, заставить их изображать красивые ритуалы, предлагая взамен простые бонусы (например, красиво отыгранные похороны сокращали срок отсидки в мертвятнике).

Сейчас правила по культуре – корпус текстов, которые должны объяснить игрокам, каковы ценности их персонажей. За эти ценности персонажи и будут убивать и умирать на игре.

Однако для некоторых игр продумываются особые модели, провоцирующие игрока играть особенно ярко. Это может быть, например, модель языка, благодаря которой речь персонажа отличается от обычного русского языка игрока.

Для игры «Умереть в Иерусалиме» (2013) была продумана модель *паломничества*, провоцирующая игрока размышлять о духовных категориях, много странствовать по игровому миру, встречаться с новыми персонажами и вести с ними разговоры о смысле жизни и вере.

Для игры «¡No pasarán! ¡Nemos pasado!» (2012) о гражданской войне в Испании была создана модель «*идеологии-на-бобах*», которая заставляла современных ролевиков – очень толерантных, не склонных к идеологическим спорам – страстно, с оружием в руках отстаивать свою точку зрения. Каждый игрок носил с собой мешочек бобов. Когда рядом с ним кто-то начинал проводить митинг или молиться, агитировать за Республику или за традиционную монархическую Испанию, он должен был громко возразить либо отдать один боб в поддержку заявившей о себе идеологии. Бобы моделировали «народную поддержку» той или иной идеологии и позволяли лидерам политических движений выигрывать игру на макроуровне.

## 6. Наука и магия. Игры разума

Моделирование магии представляло огромную проблему для самых ранних игр. История магии на играх прошла огромный путь от файерболов в виде шишек с привязанными к ним красными ленточками до волшебных говорящих портретов на стенах Хогвартса (к портрету было прикреплен плеер с датчиком движения – когда мимо проходил игрок, портрет изрекал какую-то мудрость).

На ранних играх моделирование магии требовало вмешательства мастера. Например, распространены были красивые *ритуалы* со множеством участников, по итогам которых мастер одобрял или не одобрял то или иное изменение игрового мира магическим путем.

Для серии игр по миру Гарри Поттера «Хогвартские сезоны» было разработано несколько магических дисциплин – настолько сложных, что их следовало изучать и тренировать прямо на игре в течение нескольких лет. Наиболее оригинальны «чары Банцеса», представляющие собой красивые танцевальные движения разной сложности с разным эффектом. В магической поединке один волшебник мог бросить в противника атакующую чару или серию чар, а тот – отразить каждую чару особым щитом и в свою очередь атаковать.

**6а. Магия и визуальные эффекты на электронике** Московский ролевик Геннадий Круглов (Крейл) многие годы создаёт устройства специально для ролевых игр. Среди них:

- вещи, дающие прочувствовать технологии прошлого (телефонная станция, требующая работы телефонисток);
- волшебные вещи (светящиеся при приближении орков кинжалы);
- Кольца Власти, которые реагируют на приближение другого кольценосца вибрацией, сходной со стуком сердца;
- портреты на стенах Хогвартса, разговаривающие с персонажами;
- освещающиеся при приближении игрока арки и тропинки в лесу;
- устройства, влияющие на эмоции, следящие за перемещениями, отображающие физическое состояние персонажа;
- научно-фантастический антураж (ошейники для сеттинга «Королевская битва», отслеживающие перемещения школьников по полигону, считыватели паспортов, кодовые замки, которые можно взламывать).

Как мы видим, примерно одни и те же технологии используются и для моделирования магических эффектов, и для имитации технологий будущего. Подробнее см. (Круглов 2013).

**66. Наука** Для российских ролевых игр было создано много моделей научного и технического поиска. Науки не обязательно моделируют настоящую науку – игровые модели могут описывать законы, по которым функционируют вымышленные или магические миры. Надо заметить, что наука и магия близки в сознании современного человека, учёный воспринимается как могучий эксцентричный волшебник.

Часть моделей в первую очередь направлены на создание красивой картинки. Часть представляют собой головоломку – решение задач, складывание паззла и так далее. На исторических играх могут предприниматься попытки реконструировать научные методы прошлого. На многих играх моделируется технический прогресс (в первую очередь, совершенствование военных технологий). Наконец, можно создать масштабную модель, используя реальные данные и добавив некоторые важные для игры закономерности, написать программу и загрузить её в компьютер. К сожалению, создать такую модель, не погрешив против научной истины, очень сложно, да и обслуживание её требует огромного ресурса.

На играх по фантастике могут быть выстроены целые биосистемы, в которых каждое животное действует и развивается по своим собственным правилам. Игроки-учёные могут быть практиками и отправляться в опасные джунгли за образцами, а могут – теоретиками и анализировать данные, полученные из образцов.

Один и тот же процесс могут описывать разные теории игровой науки, так появляется научный конфликт.

Специально для игр могут создаваться и гуманитарные науки (например, игровая лингвистика – изучение особого языка инопланетян, в котором огромное значение придаётся не столько словам, сколько жестам).

Подробнее см. (Федосеев 2013).

## Вывод

Почти любое действие – от написания писем до рождения детей – уже было смоделировано в российских ролевых играх. В этой статье не упомянута и десятая часть моделей, придуманных для них. Попытки создать единую базу правил и моделей предпринимались не раз, но, к сожалению, все они проваливались. В России ролевое знание передаётся по большей части изустно.

Для российских мастеров модель – весомая часть их предыгрового творчества, часто не менее важная, чем создание сюжетов, подбор игроков, обеспечение материальной части игры, и они всегда рады делиться своими наработками.

## Литература

- Kot Y. The Larp Legacy of Innocent Zhukov // Wyrd Con Companion Book, 2013.
- Fedoseev A., Trubetskaya D. Life after Death: The Importance of Being Dead in Russian Larps // Crossing physical borders. – Knutpunkt book, 2013.
- Semenov A. Russian Larp History. A view from St. Petersburg // Playing Reality. – Knutpunkt book, 2010.
- Shovman O., Shovman M. Saint Summer – A 60's tale of music and hope // Nordic Larp Yearbook, 2015.
- Vechorek N., Zakharov V. Ticket to Atlantis – Fear, Love, Death, Life. . . // Nordic Larp Yearbook, 2015.
- Vitkevich L. Memento mori // Playground Magazine, issue 4, 2010.
- Vorobyeva O. Entering and Leaving the «Magic Circle» as Symbolic Acts: the Case of Russian Field Larps // The Wyrd Con Companion Book, 2014.
- Белоконов О. (Азрафэль). Игра через призму художественного стиля // Ролевые игры. Глядим назад, следов не видя там. Сборник статей. – М.: МАКС Пресс, 2013.
- Воробьева О. Устройство ролевой игры: взгляд антрополога // Сумма игр. Сборник статей. М.: 2014.
- Дельгадо Ф., Кантор Г. Э Экономика как инструмент моделирования на полевых ролевых играх. – [http://www.igstab.ru/materials/black/Del\\_gameEcon.htm](http://www.igstab.ru/materials/black/Del_gameEcon.htm)

- Кот Я. Длительная ролевая игра Иннокентия Жукова // Ролевые игры. Глядим назад, следов не видя там. Сборник статей. – М.: МАКС Пресс, 2013.
- Круглов Г. (Крейл). Электроника на играх. Ролевые игры // Ролевые игры. Глядим назад, следов не видя там. Сборник статей. – М.: МАКС Пресс, 2013.
- Молодых В. (Нуси). Реализация идеи игры // Ролевые игры. Глядим назад, следов не видя там. Сборник статей. – М.: МАКС Пресс, 2013.
- Молодых Ю. (Элраен). Программные решения как средство художественной выразительности // Ролевые игры. Глядим назад, следов не видя там. Сборник статей. – М.: МАКС Пресс, 2013.
- Трубецкая Д. (Айка), Федосеев А. (Флоран). Во что играть после смерти // Ролевые игры. Глядим назад, следов не видя там. Сборник статей. – М.: МАКС Пресс, 2013.
- Федосеев А. (Флоран). Как играть в науку. Опыт игр по произведениям А. и Б. Стругацких и не только // Ролевые игры. Глядим назад, следов не видя там. Сборник статей. – М.: МАКС Пресс, 2013.
- Хохлова А. (Стрела). О развитии ролевых игр в России // Ролевые игры. Глядим назад, следов не видя там. Сборник статей. – М.: МАКС Пресс, 2013.
- Шаров В. (Раймон), Лустберг А. Бедные РИ // Ролевые игры. Глядим назад, следов не видя там. Сборник статей. – М.: МАКС Пресс, 2013.

## Игры

- **Хоббитские игры.** (1990). Красноярск. КЛФ Красноярска.
- **Хоббитские игры.** 1991. Центральный регион. МГ «Город мастеров»
- **Хоббитские игры.** 1994. Центральный регион.
- **Хогвартские сезоны.** 2005-2011. Ленинградская область. Бочарова Л., Перепелкин И. (Рингл) и др.
- **Стоимость жизни.** 2011. Центральный регион. МГ «Лестница в небо».
- **¡No pasarán! ¡Nemos pasado!** 2012. Центральный регион. Белоконь О. (Азрафель), Прудковская О. (Хэлка Ровенион) и др.
- **Умереть в Иерусалиме.** 2013. Центральный регион. МГ «Лестница в небо».

## Отказ от единства времени и места. Комментарий Мике Похьёлы (Mike Pohjola)

Прочитав одну статью о российских ролевых играх живого действия, можно с легкостью предположить, что она описывает все российские ролевые игры в целом. То же самое верно и для многих «скандинавских» статей в этом сборнике, и для комментариев на них с российской стороны. Но Фэтленд (Fatland), Кольйонен (Koljonen) или Стенрос (Stenros) описывают свое понимание скандинавских ролевых игр, а не всеобъемлющую истину о них.

Прочитав только данную статью, можно подумать, что в России существуют исключительно геймистские ролевые игры, где с помощью внешних моделей игроков приходится заставлять погрузиться в своих персонажей. А также можно предположить, что российские ролевые игры очень абстрактны, единство времени и места на них не соблюдается, или же они стремятся к созданию иллюзии на 360°.

На мой взгляд, как и в случае со скандинавскими ролевыми играми, иногда все обстоит именно так, а иногда и нет. Принимая все это во внимание, я нахожу данную тему очень интересной, и считаю, что в статье описаны многие приемы, которые могли бы быть с успехом применены и за пределами России.

В своем комментарии к статье Йоханны Кольйонен (Johanna Koljonen) А. Сапожников называет ролевые игры с «иллюзией на 360°» моделированием в масштабе 1:1, и заявляет, что они ничем не превосходят прочие формы моделирования. Такие взгляды в скандинавском сообществе являются маргинальными и, в основном, находят применение на маленьких играх с «черным ящиком» («black box» larps), где нет необходимости в соблюдении единства времени и места, и где эстетическое оформление является почти полностью абстрактным.

Аристотель использовал концепцию единства времени и места при описании греческой трагедии 2500 лет назад. Единство времени означает, что если пьеса длится два часа, то, рассуждая логически, она может изобразить только два часа из жизни персонажей. (Это приводит к возникновению многочисленных вариаций на тему «Всем привет! Я только что вернулся с Троянской войны, позвольте рассказать вам, что там было...») Единство места значит, что все действие должно происходить в одной локации, например, в тронном зале, а персонажи – приходить и уходить. Согласно Аристотелю, без соблюдения этих условий театра быть не может! Конечно же, в скором времени в театре придумали скачки по времени, ретроспективные сцены, сцены снов, множественные локации в одной постановке и т.д.

Ролевые игры живого действия находятся на подобной стадии развития. Норвежцы изобрели «игру с судьбами» (fateplay), имея в виду, что кто-то может заранее заложить в игру конкретные события! Шведы изобрели монолог! Датчане усовершенствовали ролевые игры с «black box» с помощью совершенно абстрактной сценографии! Мы, финны, говорим о погружении в своих персонажей. А теперь эти русские заявляют, что можно делать игры, где время и место не едины!

Лет через пятьдесят или около того все эти изобретения будут казаться самоочевидными, но прямо сейчас они дарят нам глоток свежего воздуха в самодовольной, наполненной ссылками участников на самих себя атмосфере скандинавских ролевых дискуссий.

### Модели

Понятие «модели» включает в себя как «механизмы правил», например, хиты, так и «мета-техники» в духе идеологии-на-бобах, и «абстракции» наподобие натуральной экономики.

В скандинавских ролевых играх живого действия механизмы правил обычно очень слабо прописаны, а то и полностью отсутствуют. Сложные боевые правила с описанием оружия, наносящего различные виды ущерба, воспринимаются неодобрительно. Считается, что все это вклинивается между игроком и его переживаниями. Чаще всего правила заменяют на метатехники вида «кто выхватил оружие последним, тот и управляет ситуацией» или театральные рекомендации в стиле «в первом акте никто не умирает».

Театральная рекомендация не включена в данную статью как подвид модели. Ее не учли, она неприемлема в России или не считается моделью? Типичные театральные рекомендации могут указывать игрокам «Играйте на проигрыш» («Play to lose»), «Играйте так, чтобы давать остальным возможность действовать», «Не убивайте никого в течение первого часа игры», «Не пытайтесь реализовать все ваши

сюжеты до конца игры», «В ходе игры есть три перерыва» или «Когда вы готовы завершить игру, отправляйтесь в кабак». Подробные театральные рекомендации также очень редки в моей родной стране, в Финляндии, так как очень много внимания уделяется погружению в персонажа.

В большинстве ролевых игр живого действия боевые взаимодействия неважны – если вообще присутствуют. В таких случаях результаты возможных схваток оставлены на откуп игрокам: «Делайте все, что покажется правдоподобным».

Как мне кажется, статья отделяет механизмы правил от других моделей по признаку отношения к ним со стороны игроков. Модели не следует копировать из одной игры в другую, это говорит о лени мастеров. Но «все ролевые игры» должны придерживаться хитовой модели боевых взаимодействий. Можно предположить, что такая модель хороша для одной игры, но не подходит для другой.

Метатехники популярны в скандинавских ролевых играх, и в статье есть несколько интересных замечаний по этому вопросу. Механизм с лентами (метатехника «ленточная боевка»), применяемый для армий (в качестве абстракции), показался мне весьма интересным для игр со значительным боевым компонентом.

Идеология-на-бобах выглядит интересным методом заставить ролевую культуру сильной геймистской направленности реконструировать другие культуры. Как можно «выиграть» ролевую игру, если взгляды твоего персонажа этому мешают? Чтобы избежать геймизма и стремления к выигрышу, другие ролевые культуры развили отыгрыш с погружением в персонажа, театрализованный (драматический) отыгрыш и симуляционистский стиль, но идеология-на-бобах – это еще один интересный подход.

## Абстракции

Абстрактные модели, подобные описанным в данной статье, на скандинавских ролевых играх довольно редки, а на крупных играх практически полностью отсутствуют. Кое-что можно увидеть на т.н. «играх с черным ящиком» («black-box»), которые стоят на границе между словесными ролевыми играми и мини-играми живого действия. Безусловно, скандинавские абстрактные модели далеко не так развиты, как российские.

Многие из этих моделей имеют дело с нарушением единства времени, либо с нарушением единства места, либо с нарушением принципа «что видишь, то и есть», также довольно распространенным в ролевых играх живого действия. Если нарушать все эти принципы одновременно и постоянно, возможно, ролевая игра перестает существовать. Но некоторыми из них можно пренебречь так и тогда, когда это идет игре на пользу.

Я вижу огромный сюжетный потенциал в концепции «мертвятника», но в данной статье она не раскрыта. Мертвятники показаны только в том виде, в каком они существовали на ранних играх, а не такими, какими они, возможно, стали сейчас. Тем не менее, идея мертвятника сама по себе выглядит значительным вкладом в инструментарий больших фэнтэзийных ролевых игр живого действия.

Выход игроков, чьи персонажи умерли, обратно в игру путем рождения в виде новых персонажей и создание, таким образом, новых поколений – это отличная идея. Я могу лишь вообразить, какой эффект это оказывает на ощущение хода времени в игре. В статье говорится, что на «Хоббитских игрищах» один игровой год укладывался в шесть часов; таким образом, новые поколения в Шире должны были появляться довольно быстро. Тем не менее, ситуация, где в рамках одной игры семейная история может насчитывать несколько поколений, выглядит весьма привлекательно.

В большинстве известных мне ролевых игр живого действия время обычно считается в пропорции 1:1, т.е. один неигровой день равен одному игровому дню. Таково единство времени по Аристотелю. Как следствие, на играх обычно изображаются дни необычайной важности, когда королевы-воительницы коронуются в великом шуме и смятении, а боги-драконы умирают, повергая в хаос целые культуры. Все съехались отовсюду, чтобы оказаться на месте событий, а ежедневная суета их жизней не имеет значения. То есть, экономика и экономические модели редко вступают в игру, кроме, разве что, случаев обмена товарами.

Концепция ролевой игры живого действия с несколькими экономическими циклами, включающими посадку и уборку сельскохозяйственных культур, охоту, торговлю, и т.д., мне совершенно незнакома (для



справки, я играл в ролевые игры в Финляндии, Норвегии, Дании, Польше, Германии и США, а также делал игры в Италии и Чехии).

Эту идею стоит немедленно опробовать на всех фэнтезийных и исторических ролевых играх живого действия за пределами России.

Любопытно, но сибирская/уральская «натуральная экономика» напоминает мне стереотипную сталинскую экономику, в рамках которой государство забирает у населения продовольствие и распределяет его в соответствии со своими взглядами на потребности. Но, конечно же, мастера игры гораздо лучше понимают непосредственные нужды игроков, чем далекие от народа бюрократы. Я рукоплещу усилиям сибирских мастеров, направленным на поддержание реалистичности их игрового мира: отчего у бедного крестьянина может быть лучшая еда только потому, что игрок, исполняющий эту роль, богат?

Разница между микро- и макроэкономикой имеет смысл для поддержания стабильности игрового мира (хозяин кабака не может купить все армии на свете). Однако если в рамках игры проходят десятилетия, это может сделать мир игры даже слишком стабильным: в реальном мире влиятельные промышленники могут купить – и покупают – правительства и армии. А революции совершаются от голода.

Если мир скандинавских ролевых игр живого действия готов отказаться от единства времени и места, то эта статья – отличная возможность сделать первый шаг!



# Ролевая игра, построенная на проблеме выбора

Алексей Семенов (Маждуф), Санкт-Петербург

## Позиционирование игры о выборе. Проблема классификации

В настоящее время не представляется возможным дать сколько-нибудь удовлетворительную с точки зрения онтологии – и, пожалуй, любой другой отрасли знания – классификацию ролевых игр живого действия (для простоты далее будем использовать термин ролевые игры, полагая, что речь идет именно о таких).

Удовлетворительной здесь следовало бы признать классификацию, которая была бы функциональной, то есть не просто разносила бы игры на некоторые группы по некоторым отвлеченным признакам (масштаб, метод организации, особенности сюжета, жанр и стиль, структура игрового пространства и т.д.), но и позволяла бы согласно этим выделенным признакам типировать вновь создаваемые игры и, в соответствии с типизацией, иметь некий заранее известный алгоритм или хотя бы самые общие принципы создания и анализа таких игр.

Независимо от того, признаем ли мы учение Линнея, но, благодаря его классификации живых организмов, мы можем воссоздать облик вымершего животного по фрагментам костей или отпечаткам конечностей. Соответственно, можем понять и особенности его поведения, и установить еще много полезных фактов, связанных уже с обратным влиянием этого животного на окружающую среду.

То же самое мы можем сказать о химии и периодической системе Менделеева, предсказавшей наличие многих не известных на момент ее создания и полезных своими свойствами элементов, которые впоследствии были обнаружены в природе.

К сожалению, на данный момент такая систематическая классификация для ролевых игр отсутствует. Мы располагаем некоторой очень плохо формализованной совокупностью эмпирического опыта и теоретических построений, назвать которые систематическим знанием или хотя бы базой данных было бы слишком смело. Я имею в виду общую ситуацию вокруг ролевых игр в России, Украине и Белоруссии (назовем их в общем российскими, так как большой разницы между ними нет), поскольку достоверно знаю только о них.

Это отступление было необходимо в начале, чтобы дать понимание того, что позиционирование тех ролевых игр, о которых я скажу ниже, представляется весьма относительным, и любые прилагаемые признаки могут быть поняты и истолкованы весьма произвольно в зависимости от привычной читателю системы координат.

Для того чтобы конкретизировать ответ на вопрос, о каких именно играх идет речь, надо будет дать на этот вопрос максимально полный ответ, то есть, рассказать об игре все, что о ней вообще можно рассказать. Вот в чем, пожалуй, особенность многих и многих российских ролевых игр. Никакая из привычных шкал сравнения, даже сколь угодно описательная, не даст сколько-нибудь адекватного представления о том, какую игру мы описываем.

## Впечатление как отличительный признак. Статус впечатления

Однако, на мой взгляд, вопрос здесь надо ставить еще шире и глубже. Допустим, у нас имеется полный протокол всех игровых событий вместе с видеозаписями, снятыми с камер видеонаблюдения, расставленных так, что ни одна точка полигона не осталась без внимания объектива. Получим ли мы тогда адекватное представление об игре? Ответ будет отрицательный. Мы не будем располагать никакими сведениями о самом, наверное, важном для игры: о переживаниях и впечатлениях играющих. Если в художественном фильме или спектакле актер всей своей ролью стремится выразить персонажа вовне, представить его зрителю, максимально эксплицировать внутренний строй героя, чтобы тот стал понятен снаружи, то у участника ролевой игры такой цели в общем случае нет. Ролевая игра – это не только и не столько игра на зрителя, сколько на самого себя как зрителя же, где многое можно и нужно оставлять скрытым от окружающих.

Здесь затрагивается интересное диалектическое противоречие. С одной стороны, персонаж должен быть ярким и выражен вовне, чтобы был виден образ. С другой стороны, игрок проявляется в мире игры персонажем: здесь мы не видим самого игрока как личность, и чем ярче образ, тем сложнее разделить образ и его создателя. Но именно внутренняя жизнь игрока нам важна, и именно она остается в тени. Театр и кино, в общем, не имеют определяющим интересом внутренний мир актера, а заботятся о впечатлениях зрителя. Поэтому любые параллели между ролевыми играми и кино или театром (и, в конечном счете, литературой) нужно строить очень осторожно, учитывая это противоречие. В этой же области лежит и коренное отличие ролевых игр и психодрамы.

С точки зрения мастеров ролевая игра скорее похожа на срежиссированный документальный фильм, но при этом снятый за один дубль и без монтажа. Режиссер такого фильма может расставить камеры заранее, задать операторам маршрут, проинструктировать интервьюеров, но не предскажет спонтанную реакцию участников фильма и не сможет повлиять на результат процесса монтажом. Мало того, сам результат никогда не будет известен окончательно по следующей причине.

Если говорить о постыгровых отчетах игроков, фотографиях, видеосъемке, отчетах мастерской группы, других материалах и документах, то здесь деконструкция игры до конца невозможна. Ни один отчет участника об игре не исчерпает всех впечатлений, которые будут еще и противоречивыми, что в порядке вещей: мнения людей об одних и тех же фактах повседневности и произведениях искусства могут быть различны до крайности. Здесь мы сталкиваемся с задачей как *деконструкции*, так и *реконструкции*, которую приходится решать историкам, археологам, переводчикам, детективам, психологам и пр. Пожалуй, только герменевтическое толкование может дать общую картину игры, но герменевтика ролевых игр – это крайне редко затрагивавшийся в России вопрос.

Имея в виду главным все же впечатление, которое ролевая игра должна произвести на участника, примем за классификационный признак то, как позиционирует игру мастерская группа. Игра может не сложиться такой, как задумано, но определенные усилия мастеров и акцент в их работе с игроками все же будет качественно отражать особенность игры ярче, чем иные более отвлеченные параметры, как то масштаб игры или ее сюжет. В мире постмодерна нет заранее предписанных рубрикой сюжета принципов, и один и тот же сюжет может быть наполнен совершенно по-разному: трагедия легко становится комедией, комедия – драмой, детектив – эпосом и т.д., поэтому в сфере современного искусства жанровые и стилевые критерии становятся плохо применимыми.

## О каком выборе речь. Экзистенциальный выбор

Я буду говорить о тех играх, которые призваны поставить перед персонажем – и перед игроком в лице персонажа – некоторый неразрешимый вопрос. Вопрос, неразрешимый как с точки зрения формальной логики (классической аристотелевой), так и даже диалектической (гегелевской). Это вопрос о выборе, и не простом выборе, а именно выборе перед лицом экзистенциальной проблемы.

Такие ситуации характеризуются Мартином Хайдеггером в его основополагающем трактате «Бытие и время» тем, что: 1) выбор совершается из ситуации ощущения и осознания себя в состоянии необходимости изменить что-либо, в долгу перед самим собой, в дефиците состоятельности собственного бытия (§13, 16, 21, 26, 30, 40), 2) любой выбор кажется неоптимальным, и даже ухудшающим положение дел (§60, 62,

63), 3) этот выбор не переложить ни на кого: ни на авторитет, ни на логику, опыт или иное предзаданное знание – этот выбор личный от начала до конца (то есть, это выбор совести), безосновательный, открывающий ужас этой принципиальной безосновательности (§40), 4) выбор обязателен, его нельзя избежать, он не может не задеть лично как совершающего выбор, так и других, которые уже безразличны либо становятся безразличны в результате выбора (§29, 30, 62, 63).

Необходимо заметить, что перечисленные признаки характеризуют не только ситуации негативные (горе, потеря, отчаяние, фрустрация всякого рода и т.п.), но и позитивные (радость, восторг, восхищение и т.п.) В ситуациях позитивного настроения необходимо выразить, распространить испытываемую радость, но средства выражения недостаточны и несовершенны.

Почему речь идет именно о таком выборе? Дело в том, что место встречи игрока и персонажа находится именно в области таких проблем и выборов. Мы можем вполне отделить мир игры от настоящего мира и считать его полностью условным и вымышленным, но не можем (и даже намеренно не будем) изымать из игрового мира то, что задевает игроков, делает игровой мир интересным и близким. Единение с персонажем игры у игрока (или у зрителя с персонажем произведения искусства) происходит именно в таких ситуациях. «...Для нас сейчас важно так рассматривать художественный опыт, чтобы он мог пониматься именно как опыт» (имеется в виду опыт самопонимания, Гадамер 1988: 143). Через опыт экзистенциальной ситуации в истории персонажа игра получает бытийную (жизненную) валентность для биографии игрока. Такие ситуации могут возникнуть спонтанно, но можно спровоцировать их намеренно. Происходящее с персонажем в игровом мире не исключается из исторического времени игрока, но интегрируется в него через подобные ситуации встречи с самим собой.

То есть, мы имеем дело не просто с ситуацией выбора, но ситуацией изменения видения мира, с его наиболее основательным познанием, не просто только интеллектуальным, но также эмоциональным, интуитивным, не отделяющим мир от себя, а включающим, с открытием новой целостности.

Разумеется, напряженность ситуации снимается игровой условностью, тем не менее, сила и глубина впечатления, которую можно получить от такой симитированной ситуации, сравнимы со статусом впечатления от произведения искусства в силу одинакового механизма сопереживания. Здесь игрок сопереживает прежде всего своему, а также другим персонажам, как зритель или читатель сопереживает (испытывает «пафос» по Аристотелю) персонажам авторским (Аристотель 2000).

Сюжетная оболочка для таких ситуаций может быть любая, но, каким бы сложным ни было взятое за основу сюжета произведение искусства или период истории, гораздо проще какой-либо моделью отобразить сложность произведения, чем придать произведению некий необычный смысл извне (хотя последнее вполне присуще ситуации постмодерна).

Чтобы не пускаться в пространные рассуждения об имманентных смыслах, сошлюсь на классика литературоведения М. Бахтина. «Всякое творчество связано как своими собственными законами, так и законами того материала, на котором оно работает. Всякое творчество определяется своим предметом и его структурой и потому не допускает произвола и, в сущности, ничего не выдумывает, а лишь раскрывает то, что дано в самом предмете. Можно прийти к верной мысли, но у этой мысли своя логика, и потому ее нельзя выдумать, то есть сделать с начала и до конца. Также не выдумывается и художественный образ, каков бы он ни был, так как и у него есть своя художественная логика, своя закономерность. Поставив себе определенное задание, приходится подчиниться его закономерности» (Бахтин 1972).

Для примера: классический латиноамериканский роман в стиле «магический реализм» или фильмы Федерико Феллини или Ларса фон Триера гораздо провокативнее по контексту для ситуаций экзистенциального выбора, чем фильмы о похождениях мушкетеров по мотивам Дюма или мультфильмы о Микки-Маусе.

Соответственно, класс игр, о котором здесь в основном говорится – игры по источникам (литература, кино, исторические ситуации или жизненные перипетии), содержащим в себе экзистенциальный выбор.

Тем не менее, любой материал при определенном подходе можно и упростить, и усложнить как угодно. Впрочем, работа с источником для ролевой игры – это тема для отдельного большого исследования.

## Выбор как идея игры. Четыре причины идеи в структуре игры

### Четыре причины и примат формы

Если, исходя из сказанного выше, рассматривать ролевые игры как некую идею, которая доносится до участника, то у идеи есть материальная, движущая, формальная и целевая причины (согласно идеям Аристотеля же, развиваемым им в трактате «Метафизика» и других сочинениях).

Поэтому, отвлекаясь от материала и уже сказав два слова о движущей причине игры – экзистенциальном выборе, можно высказать некие тезисы о цели действий мастеров и формальных шагах.

Цель здесь – даже не изменение человека, играющего в игры (хотя экзистенциальный выбор и ведет к изменениям). Здесь целью является собственно выбор как поступок, но это выбор уже от лица игрока: за счет ситуации непростого выбора на игре, столкновения с реальностями смерти, реальностью другого как субъекта, реальностью потери (поражения), заброшенности, реальностью решимости, реальностью ужаса, реальностью власти, реальности сверхъестественного (божественного), неизбежностью ответственности, реальностью прекрасного, реальностью ненависти, недоверия, отказа, стыда, устремления, желания и т.п. игрок открывает произвольно или спонтанно перед собой новые жизненные горизонты, в которых радикально по-новому осмысливается мир. Игрок может увидеть жизнь в этих горизонтах или отказаться от такого видения. Этот ответ о цели дан с точки зрения философии жизни и экзистенциальной философии, положения которых можно не разделять, но этот подход, по крайней мере, ограничивает круг разговора и не дает ему уйти от темы и затеряться в незначимых мелочах.

Самым важным вопросом здесь будут формальные шаги, поскольку ролевые игры во многом сродни искусству (в трактовке искусства Аристотелем, раскрытой с современных позиций историчности бытия Х. Г. Гадамером), для которого ответ на вопрос «как это сделано?» дает ответ на вопрос «о чем это сделано?» Живо ощущаемый ответ на вопрос «о чем игра?» дает игрокам лучше чувствовать игровой мир и роль. Искусство, во-первых, приоткрывает истину; во-вторых, делает это в форме игры и через игру формы, и здесь решающим аргументом выступает исследование Гадамера и его тезис об игровой природе искусства (см. «Истина и метод», часть I, II, 2, а ).

Надо отметить, что все перечисленные ниже формальные приемы не являются независимыми друг от друга (не являются т.н. ортогональным базисом), но связаны друг с другом, и это не ошибка. Дело в том, что все они призваны раскрыть одну и ту же идею, поэтому, будучи разными по внешнему выражению, по сущности представляют одно.

Несмотря на то, что, говоря о приемах, следует подходить к ним наиболее формально, то есть говорить прежде о структуре, а не о конкретных воплощениях, необходимо все же привести и примеры их использования.

Иллюстрировать рассматриваемые приемы мне придется играми, разработанными мной и моими коллегами, или играми других мастеров, в которых я принимал участие и имею сведения о том, что задумывалось мастерами и как это воплощалось. Это, разумеется, исключит из рассматриваемых примеров огромное количество интересных и своеобразных игр.

### Многослойность игры

Игра не ограничивается стратегиями «прямого действия». Реалии игрового мира, имеющие метафизическое измерение (например, понятия и стереотипы, свойственные обитателям игрового мира) должны иметь реальное воплощение в модели (а не в неких рекомендациях по культуре, которые нередко игнорируются или забываются, поскольку не отражены в механике игры, быте и действии). При этом полезнее не отрывать нарочито реальность прямого действия от места, где действуют метафизические законы мира. Две этих реальности должны быть связаны между собой органически, даже осмотически, а не механически. Как и в нашем мире, традиция и представление незаметно должны перетекать в живое действие и, напротив, живое действие должно входить в традицию.

Механизм действия здесь раскрывается через свернутую метафору, то есть довольно простая модель иносказательно объясняет сложные отношения, вошедшие в традицию и норму. Наиболее ясно иллюстрирует такой механизм работа Снорри Стурлуссона «Язык поэзии». Раскрывая смысл кеннингов и хейти в мифологических сюжетах, Стурлуссон разъясняет смысл скальдической поэзии. То же самое делают

модельные отношения на игре, скрывая за собой одновременно исторический прецедент, традицию и норму, часто имея в качестве прецедента миф или религиозную установку. «В *историографических науках о духе* порыв к самой исторической действительности напрямую через предание с его представлением и традицию усилился: история литературы должна стать историей проблем. *Теология* ищет более исходного, предначертанного смыслом самой веры и остающегося внутри нее толкования бытия человека к Богу» (Хайдеггер 1997: §3). Иными словами, требуется не слепо скопировать некие традиции, а выявить в них те отношения к миру, божеству, другим людям и обществу, которые конструктивно существенны для игровой реальности, и ввести их в модель.

Например, на игре «Балканский сонник» по мотивам произведений Милорада Павича (2003-й год, материалы игры доступны по запросу), доминантные для творчества Павича мотивы (в смысле создания ситуаций экзистенциального выбора) – любовь, сон и смерть – моделировались, соответственно, изображением, фрагментом текста и предметом, на который нанесена цитата из одной из священных книг (Библии, Корана или Торы), розданными случайным образом. Встреча с персонажем, у которого на руках оказывались эти значимые символы, провоцировала взаимодействие игроков и выбор типа этого взаимодействия: например, свою любовь можно было выкупить, отобрать, обменять, завести о ней разговор и т.д. Сам выбор модуса взаимодействия закладывал статус любви для персонажа – этот статус надо было выбрать.

На игре «Умереть в Иерусалиме» (2013-й год, игра о крестовых походах) ситуация актуальной для того времени борьбы с грехом и вообще понимания сути греха отображалась «духовной бранью», то есть, у каждого был набор максим (технически этот набор реализовывался как часть вводной: максимы были следствием биографии персонажа, его истинных убеждений), отступление от которых являлось послаблением греху, уступкой ему. Если не бороться с грехом путем дисциплины и покаяния, то грех одолевал, можно было совершать еще более страшные с позиции максимы отступления. Если же противиться греху, то соблазн становился сильнее, то есть, дисциплина должна была становиться строже, покаяние – глубже. Духовник дополнительно следил за тем, как происходит духовная борьба и давал советы.

## Символизация

Следует использовать двуликую природу символа (символ – вещь, имеющая как прямой, утилитарный, профанный смысл, так и метафизический, сакральный, отсылающая к комплексу переживаний своего бытия в мире и духовной традиции (Гадамер 1988: I, I, 2)), чтобы скрепить реальность причинно-следственных связей «прямого действия» и «невидимых» культурных. Только тогда традиции игрового мира включатся в игру. Ничто из законов мира, кроме изложенных где-то в историко-культурной справке фактов, не мешает лидерам сообществ заключать союзы или затевать распри там, где этого не может быть (это самые грубые и показательные примеры), потому что не может быть в этом мире, исходя из материала, не говоря о более тонких межличностных связях, нарушениях сословных границ или иных стереотипах поведения. Введение символов в простую причинно-следственную связь усложняет ее, делает многоуровневой. Символами активно пользуется настоящая реальность: военный с сорванными нашивками имеет другой статус, церковь без креста не церковь, девушка с букетом цветов воспринимается как получившая знак внимания с чьей-то стороны, это усложняет ситуацию. Того же самого требует игровой мир.

Ключ здесь лежит в объективации человеческих отношений через условливание определенных вещей. Вещь отсылает к определенным связям в социуме, не называя их буквально. Так, замок и названный выше ключ в мире цивилизации отсылают к отношениям собственности, в то время как в некоторых первобытных культурах таких предметов нет в силу принципиально иных взглядов на собственность.

Но поскольку сила привычки такова, что нам трудно счесть за символ, допустим, какие-то атрибуты далеких стран, прошлых или вымышленных миров (они остаются некими молчаливыми диковинами), легче и действеннее выделить некоторые значимые для игры культурные реалии и переобозначить их чем-то привычным, но отсылающим к ним по смыслу.

Здесь мы имеем дело со своеобразным переводом с одного языка на другой. Часто такой перевод невероятно труден и требует специальных знаний. Можно привести аналогию с переводом индийских священных текстов с санскрита на европейские языки. До тех пор, пока не появилась философия жизни и соответствующий понятийный аппарат Бергсона, понятийный аппарат категорий Канта не мог дать

адекватного перевода. Было бы полбеда, если бы дело касалось только религиозно-философских текстов, но речь шла о переводе и понимании также эпоса, сказок, художественной литературы, исторических документов, словом, о переводе целой культуры. Данный пример говорит о том, что здесь мы сталкиваемся не просто с перекодированием, но с переводом системы понятий, системы этических и эстетических координат.

Например, на игре «Ultima Esperanza» (более известна как «Латимерия» – игра, в основе которой лежал латиноамериканский магический реализм, материалы доступны по запросу) такая значимая для жизни Латинской Америки реалья, как политическая ориентация (которая в латиноамериканской жизни и выражается, и обозначается, и понимается иначе, чем в европейской и американской традиции) символизировалась бантом соответствующего партийности цвета. Бант обязательно нужно было носить напоказ (это было предписано правилами игры, но данное правило было основано на реалиях латиноамериканской культуры), если он был выбран. Бант означал предзаданную позицию вашего визави, и, соответственно, провоцировал определенную согласно цвету вашего банта к нему предвзятость. Можно было не носить бант, но это значило бы вашу незрелость и непринадлежность к обществу, ставило бы в положение человека без позиции, без убеждений, даже хуже, чем изгоя из греческого полиса или аутсайдера.

### Фактор времени

Время должно быть активным игроком, влиять на события. Для этого нужно сделать его нелинейным и неравномерным. Привычное течение времени, незаметное, или даже введение неких циклов или масштабов допустимо как прием, но не должно быть само собой разумеющимся. Пренебрежение временем как местом для поступка или для возможности поступка, ведет к обесцениванию этой возможности и обесцениванию истории вообще. Здесь уместно вспомнить психологическую трактовку времени Августина («Исповедь», глава XI), где настоящее – наши поступки и решения, будущее – наши надежды и чаяния, прошлое – наши воспоминания (ясно, что при таком восприятии все три компонента взаимно и активно влияют друг на друга, в том числе и будущее на прошлое и настоящее, ибо в свете надежд прошлое и настоящее оцениваются иначе), или же более сложную экзистенциалистскую трактовку времени.

Если исходить из последней, время не существует для человека как внешняя объективная данность, довлеющая над ним. Всякая трактовка некоего всеобщего времени основана на личном времени человека, укорененном в его понимании себя в мире. Для этого понимания в игровом мире и требуются игры со временем, где прежде всего воссоздается и имитируется не внешняя заданность времени, а его глубоко личностная природа.

«Провалы» в прошлое и будущее, иные временные планы (параллельные временные потоки, вечность, инобытие, жизнь сознания и т.п.), ускорение и замедление течения времени – это вещи, которые просто реализовать без изощренного моделирования. Это могут быть сигналы, символы-триггеры (музыка, афиши с текущей датой, часы, сказанные кодовые слова и пр. явные обозначения) или более скрытно и плавно заданные переходы. Важно, чтобы изменения поступательного течения времени влияли на игровую реальность не только как смена задника на сцене, но создавали напряженность за счет взаимовлияния друг на друга или тем, что в одном временном плане героя может ждать успешный исход, а в другом временном плане исход будет вовсе не счастливым или, что еще интереснее, если игрок при этом в разных временных пластах играет разных персонажей.

На игре «Дневник эмигранта» 2009-го года (суть игры – эмиграция в XX веке как самоидентификация) течение времени в Париже задавалось газетами и афишами, расклеиваемыми на игре, а также радио – время текло плавно от конца 1920-х к 1968 году, в Буэнос-Айресе время задавали выборы президента, можно было выбрать Перрона, Пригойена либо монтоньерос (и генерала Веладо). Сам фон времени задавался сменой социального статуса тех ролей, которые были у игроков. Эмигранты с течением времени не меняли возраст, местные жители, соответственно, меняли.

На игре «Ирландия 1901» 2006-го года по мотивам произведений Шеймаса О'Келли жители города Килбэга могли вставить в разговор кодовую фразу «а было это так...», после чего рассказчик становился режиссером истории из прошлого, а все слушатели – ее активными участниками, действие перемещалось в иной временной план, и каждый мог добавить от себя то, как он или тот, кого он изображает, видел эту историю. Таким образом прошлое городка, его местные легенды и связь с прошлым оживали и становились



значимыми здесь и сегодня.

Насколько мне известно, в скандинавских ролевых играх такие приемы традиционны (например, «blackbox» и т.п.) В российских играх, к сожалению, работа с временным фактором является слабым местом и происходит от случая к случаю. Создание иных временных потоков популярно, но по сути они являются только пространственными элементами, никак не затрагивая проблему исторического времени в ее психологической трактовке Августином, раскрытой в современности Хайдеггером.

### **Связь с сегодняшним днем (актуальность)**

Игровой мир может быть сколь угодно далек от нашего в пространстве и времени и как угодно фантастичен. Тем не менее, задать его реалии иначе, чем сравнениями с нашим и аллюзиями на наш, невозможно (об этом говорит про Средиземье в письмах Дж. Р. Р. Толкин). Если эти аллюзии и ассоциации будут выстроены как продуманная система, это наполнит игровой мир реализмом. Здесь важна органичность связи. Прямая калька или очевидная аллегория слишком уплощают и обедняют игру, лишают игровой мир обаяния достоверности, в то время как использование скрытых аллюзий и мотивов, открывающихся неожиданно, разнообразит игровой мир и придает ему глубину. Игрок может таким образом соизмерять себя в нашем мире со своим персонажем и игровым миром в целом.

Освоение мира – важный процесс для становления, и игровой мир может помочь становлению личности игрока, особенно если он связан с реальным миром через понимание сущности явления посредством аллюзий, а не простым копированием внешнего. Механизм этого явления также основан на сопереживании и присвоении опыта персонажа в игровом мире как своего – через сопереживание и подобие, доходящее в некоторые моменты до тождественности. Экзистенциальные ситуации – общие для всех времен, и именно через их схожесть можно показывать экзистенциалы (то есть, свернутые до метафоры структурированные описания экзистенциального опыта) нашего настоящего через экзистенциалы других времен и наоборот.

На игре «Бубен среднего мира» 2004-го года по мотивам творчества Виктора Пелевина (материалы игры доступны по запросу), где изображались реалии Москвы 1990-х и Гражданской войны, связь между которыми осуществлялась через психиатрическую лечебницу (как в романе «Чапаев и Пустота»), реальная фарсовость и надуманность «проблем», навязанных идеологической машиной и масскультурой современной России, отображалась и разоблачалась фарсовостью революционного города и фронта в 1920-х. Два исторических времени отражались в друг друге как поставленные друг напротив друга зеркала, что позволяло выявить фарсовость и истинность в обоих.

На игре «Игры патриотов» 2007-го года (события войны между Афинами и Спартой в V в. до н.э.) вопросы о подлинном патриотизме, власти (автократия, монархия, демократия, статус в обществе и т.д. и их природа), войне и мире, актуальные для современности, показывались через жизнь греческих полисов и их отношения.

### **Глубина мира**

Богатство возможностей для осуществления действий должно присутствовать в игровом мире. Выбор должен быть выбором, а не объявлением возможности выбора. Свобода человека выбирать тот мир, который он себе проектирует, и одновременно неизбежность такой свободы повышают как достоверность, так и свойскость игрового мира, его раскрытость для освоения (это свойство часто обозначают такой плохо подходящей русскому языку конструкцией как «играбельность», созвучной слову «грабли» со всем возникающим отсюда контекстом).

Иными словами, игровые модели и закладываемые мастерами сущности должны обладать некоторой избыточностью. Если заложена именно избыточность, то даже если не сыграла какая-то из имеющихся для выбора возможностей реализации, проявления игрового мира, она на самом деле сыграла за счет того, что выбор на тот момент был. Когда выбора нет, и модель безызыточна, непроявленность какой-то реалии обусловлена скорее тем, что где-то причинно-следственная связь оборвалась, либо игроки отказались или затруднились реализовывать одну возможность, а другой не было.

Для игры «Ultima Esperanza» было придумано посмертие (имеется в виду бытие персонажа в мире игры после его смерти) в виде съемок ушедшим из жизни документального или художественного ролика о себе, о самом ярком моменте жизни (по образцу фильма After Life японского режиссера Хирокадзу

Корээда). В силу того, что игровая смерть постигла лишь одного персонажа (и то ближе к окончанию игры), эта возможность осталась нереализованной. Тем не менее, все знали, что со смертью жизнь не заканчивается, и на игре были игроки, играющие киногруппу. Им было чем заняться и без съемок такого ролика, но осталась общая идея важности кино в жизни Латинской Америки 1950-х годов и того, что кино может сохранить яркость жизни даже ушедшей, преобразить реальность. Смерть благодаря этой глубине не превращалась в безнадежность. Последняя надежда (*ultima esperanza*) проявлялась и в этом – реальность не оставалась удушающе механистичной и одномерной.

### Движок (game engine)

Термин *game engine* заимствован из индустрии компьютерных игр, но именно в таком виде он лучше отражает суть русского термина «движок». Именно *engine*, то есть машина, машина воспроизведения игровой реальности, работающий без вмешательства персонажей механизм оформляет течение жизни игрового мира в русле его традиции заданном, а не случайном.

В данном случае движок игры относится не к движущим, но к формальным причинам игры, поскольку согласно ему, его закономерностям, происходит движение (восхождение, если угодно) персонажей к освоению игрового мира, возможностям влиять на него, к открытию новых горизонтов видения и оценки мира и своего места в нем, то есть, к все той же экзистенциальной ситуации выбора, соединяющей персонажа с игроком.

Поэтому движок должен быть максимально приближен к какой-либо жизненной проблеме: безопасность, жизнеобеспечение, экономика, воспроизведение потомства (по сути, все это виды выживания), карьера, престиж, власть, знание (карьера, знание и престиж – также формы властвования) – это биологически и социально обусловленные механизмы. Иными словами, движок часто связан с конкуренцией. Обратная конкуренции форма движка – свобода. Но это означает движение от чьей-то власти (даже от власти желания властвовать) к самовластию (не в смысле самодисциплины, а в смысле понимания своих бытийных, экзистенциальных возможностей, самопониманию).

По-настоящему альтернативный движок – это вера, то есть вертикаль духа, восхождение к божественному. Через отрешенность от мирского персонаж восходит к приятию мирского, через уход от профанного – к пониманию глубокой его сакральности.

На игре Лоры Бочаровой «Завоевание Рая» 1997-го года (игра о крестовых походах) подлинным двигателем игры была как раз вера, а не борьба за власть и ресурсы или поиск приключений, поскольку поступки не радикальные (а максимы и символы веры подвигают только на радикальные поступки) просто не привели бы к развитию сюжета – такова была сетка ролей. Радикальный поступок, то есть, затрагивающий вопросы веры, вызывал резонанс, а иной, пусть даже и вполне мотивированный обстоятельствами, затухал, не вызывая последствий.

На игре «Испания 1937» (2007-й год) роль движка исполняла ненависть (классовая, по убеждениям, по фактам войны, разжигаемая пропагандой). Дилемма между ненавистью и порядочностью (и сама очевидно слабая экзистенциальная позиция «порядочности» как моральной установки перед этической и экзистенциальной реальностью ненависти) и поиск антитезы ненависти толкали вперед игровые события как раскачивает и толкает историю маховик гражданских войн.

Можно привести еще много примеров.

### Итог

Обеспечивает ли выполнение описанных формальных шагов целевую причину игры на мотивах ситуации экзистенциального выбора? Рискну предположить, что да. По крайней мере, интуитивно или путем логических построений изобретая и формализуя вышеописанные шаги, автор статьи вместе с товарищами старались отразить все критерии ситуации экзистенциального выбора (драматической ситуации), как они описаны у основоположников феноменологии и экзистенциальной философии, а также некоторые положения философской герменевтики.

Полон ли приведенный список, исчерпывает ли он все формальные возможности? Уверен, что нет.

Выше описана определенная практика мастерского подхода к ролевой игре. Надеюсь, что такая систематизация данного подхода к созданию игр поможет общей систематизации знания об играх или откроет при обсуждении новые важные вопросы, подлежащие решению и оформлению.

## Литература

- Аристотель. Поэтика. Риторика: пер. с греч.: В. Г. Апфельрот, Н. Платонова; вступ. ст. и коммент.: С. Ю. Трохачев. – СПб.: Азбука, 2000.
- Бахтин М. Проблемы поэтики Достоевского. – М.: Художественная литература, 1972.
- Гадамер Х.-Г. Истина и метод: основы философской герменевтики: пер. с нем. Общ. ред. и вступ. ст. Б. Н. Бессонова. – М.: Прогресс, 1988.
- Хайдеггер М. Бытие и время: пер. с нем. В.В. Бибихина. М.: Ad Marginem, 1997.

## Игры

- **Завоевание Рая.** 1997. Екатеринбург. МГ «Завоевание Рая».
- **Балканский сонник.** 2003. Ленинградская область. МГ «Ирра-на-циональность».
- **Бубен среднего мира.** 2004. Ленинградская область. МГ «Ирра-на-циональность».
- **Ultima Esperanza.** 2005. Ленинградская область, МГ «Ирра-на-циональность».
- **Ирландия 1901.** 2006. Ленинградская область. МГ «Заповедник»
- **Игры патриотов.** 2007. Ленинградская область. Алексей Семенов (МакДуф) + МТГ «Бастилия» + МГ «Ромул и Рэм».
- **Испания 1937.** 2007. Ленинградская область. МГ «Ирра-на-циональность» + МГ «Заповедник».
- **Дневник эмигранта.** 2009. Ленинградская область. МГ «Ирра-на-циональность».
- **Умереть в Иерусалиме.** 2013. Центральный регион. МГ «Лестница в небо».

## Комментарий Сары Линн Боуман (Sarah Lynne Bowman)

Эта увлекательная статья посвящена способу мастерения российских ролевых игр живого действия, основанному на создании сложных экзистенциальных ситуаций, в которых персонажам приходится совершать нелегкий выбор. Автор описывает применяемую им и его коллегами теорию мастерения, а потом приводит несколько наглядных примеров того, как выглядит экзистенциальный выбор на ролевой игре. В отличие от игр с четким критерием «выигрыша» – например, сделанных в стиле «квест» – Алексей Семенов описывает ситуации, в которых персонажам приходится принимать неоптимальные решения при отсутствии однозначных ответов и при малой возможности избежать выбора. Далее автор предлагает формальные методы для достижения подобных эффектов, такие как использование символов, управление временем, а также структурированный движок игры.

Что касается «движка игры», я думаю, что автор имеет в виду игровые механизмы, вызывающие срабатывание причинно-следственных связей; он настаивает, что такие связи должны быть сгруппированы вокруг вышеупомянутых ситуаций сложного выбора. Другими словами, действие или бездействие вне выбора не окажет никакого эффекта в мире игры. Таким образом, движок игры заставляет игроков сталкиваться со специально встроенной в игру экзистенциальной дилеммой. Алексей Семенов настаивает на том, что, вне зависимости от степени фэнтезийности игры, движок игры должен быть как можно более сходным с реальными жизненными проблемами, включая вопросы, касающиеся статусов, выживания и прочих форм социальной конкуренции. Что интересно, статья также описывает в качестве возможного движка игры веру. Например, на игре «Умереть в Иерусалиме» (2013) каждый игрок в какой-либо форме осуществлял «духовную брань», где его религиозные максимы проверялись на прочность его же стремлением к греху; отслеживанием такого конфликта занимался духовник, роль которого исполнял мастер или игротехник. В рамках еще одного примера – «Завоевание рая» (1997) – только радикальные поступки, основанные на вере, вызывали отклик в мире игры, в то время как нерадикальные или несущественные поступки производили слабый эффект. Автор статьи поясняет, что, несмотря на то, что эти игры основаны в основном на литературных источниках и кино и поэтому, вероятно, относятся скорее к традиции «артхаусных игр», такие экзистенциальные моменты могут возникнуть на любой качественно сделанной игре, вне зависимости от степени ее фэнтезийности.

Я считаю, что последний комментарий является наиболее показательным относительно актуальных дискуссий по поводу столкновения концепций «игры на проигрыш» и «игры на выигрыш». Игровые механизмы, поощряющие игроков «выигрывать» с помощью квестов, системы уровней, социального положения или других мотиваций, часто противопоставляют столь многочисленным в скандинавском ролевом сообществе играм, делающим упор на игру ради богатства переживаний – включая ситуации, где персонаж переносит разного рода тяжкие потери (например, социальное унижение, смерть, потерю любимого человека, утрату свободы и т.д.). Однако, как показывает мой опыт, некоторые игроки «играют на проигрыш» даже на фэнтезийных играх, где активно работают условия выигрыша. В то же время игроки могут избежать значительных игровых последствий на играх с реалистичным устройством общества, созданных для того, чтобы гарантированно к таким последствиям приводить. Кроме того, многие игры разрабатываются с целью дать и тот, и другой тип опыта. Например, продвижение по системе уровней возможно в американской ролевой игре живого действия «Dystopia Rising» («Возвышение антиутопии»), основанной на боевых взаимодействиях, – но все персонажи там обязательно умрут, со временем станут жуткими зомби, глумливыми пародиями на самих себя, какими они были прежде, и будут преследовать своих любимых. Игроки часто вспоминают сцены своей игровой смерти как самые яркие моменты личной игры, а некоторые даже стремятся оказаться в подобной ситуации.

В подходе Алексея Семенова и его коллег особенно примечательным является отсутствие акцента на «выигрыш» или «проигрыш» как важного компонента игры. Вместо этого целью является стимулировать персонажей вставать перед сложным выбором, не имеющим однозначного решения, и таким образом приближать игроков к экзистенциальной реальности их собственной жизни. Такие экзистенциальные моменты можно было бы интерпретировать как «проигрыш», хотя выбор не обязательно приводит к негативным последствиям как таковым, кроме разве что чувства неудовлетворенности, вызванного сложностью самого выбора. Между тем, упор здесь делается на психологический эффект совершения поступков в мире, где совершить выбор непросто. Автор статьи поясняет, что этот процесс ведет к большему сопереживанию

у игроков как в случае их собственных персонажей, так и в случае других участников сюжета, которые сталкиваются со сходной дилеммой или испытывают на себе влияние этих сложных выборов.

В целом, такая форма создания игр применяет весьма глубокий, интеллектуальный подход к конфликтам – а не чисто эмоциональный и примитивный, или, скажем, не логическую форму, основанную на решении головоломок. Идея состоит в том, чтобы проблематизировать саму природу действия и бытия в мире. На мой взгляд, в ролевых играх есть место для всех форм мастерения и, конечно же, разных игроков будут привлекать различные подходы; в то же время я нахожу весьма плодотворной и многообещающей идею исследовать социальные и философские пласты конкретного сюжета через проблему выбора.

## Комментарий Элже Ларссона (Elge Larsson)

Согласно словам Алексея Семенова в самом начале статьи, нам следует принимать во внимание следующий парадокс ролевых игр живого действия: персонаж должен быть заметным и активным, но переживания игрока важнее. Именно напряжение между этими полюсами делает работу мастеров интересной: как мастера могут гарантировать, что поступки в рамках игры основаны не только на том, что могли бы сделать персонажи, но и на том, что игрок получит в результате таких поступков?

В связи с этим автор вводит концепцию выбора – а именно, экзистенциального выбора. Экзистенциальный выбор можно описать как включающий в себя необходимость перемен, неоптимальный и неизбежный, а также ведущий к последствиям для персонажа и окружающих.

Все это вызывает в памяти старую, но еще вполне актуальную работу Грег Костикиана (Greg Costikyan) «У меня нет слов, но я должен разрабатывать игру» («I Have No Words & I Must Design») (1994), в которой он предпринимает попытку дать определение играм и создать терминологическую базу для анализа игр. В конце он говорит, что все игры «полагаются на принятие решений и управление ресурсами для достижения цели»<sup>1</sup>, что приближается к концепции выбора. Алексей Семенов здесь продвигается еще на шаг вперед: нам нужны не только базовые термины, мы также должны взглянуть на ролевые игры с философской точки зрения.

Таким образом, ролевые игры, в которых данная идея выбора является ведущей, должны рассматривать форму игры с несколько иной точки зрения, чем те, что мы обычно используем для классификации ролевых игр. По словам Семенова, важное требование к мастерам заключается в умении встроить в игру, с позиции формы, многослойность, символизацию и временные факторы (ход времени, перерывы, и т.д.), а также связи с реально существующим современным миром. Выполняя эти требования, мы сможем создавать игры, движимые экзистенциальным выбором.

Интересным моментом здесь является то, что далеко не все выборы необходимо совершать; чтобы придать игре предполагаемую степень глубины, достаточно, чтобы возможность выбора существовала реально, а не в виде «объявления возможности выбора».

Движок игры (т.е. актуализация вышеупомянутых формальных требований), должен, таким образом, быть близок к проблемам реального мира, таким как безопасность, экономика, власть, свобода и даже вера.

Поскольку данная работа предназначена для того чтобы обеспечить возможность классифицировать ролевые игры, скорее, онтологически, чем по таким параметрам, как размер, организация, сюжет и т.д., мы могли бы задаться вопросом, достигнута ли заявленная высокая цель. Я бы сказал, что это действительно важный шаг в верном направлении. В заключительной части статьи автор недвусмысленно заявляет: результаты его работы стоит рассматривать как предварительные, и он надеется, что они «откроют при обсуждении новые важные вопросы, подлежащие решению и оформлению».

При этом концепция созданного выбора также выдвигает в центр внимания такие вопросы, как взаимосвязь игрока и персонажа, возможность изменений в реальной жизни игроков (в их взглядах или непосредственно в поведении), а также намерения мастеров и их степень ответственности. Саму же концепцию как таковую следует рассматривать как необходимое расширение нашего понимания того, чем на самом деле являются ролевые игры живого действия.

<sup>1</sup>Цитата дана в переводе компании NewGame Software: <http://ns.crys.ras.ru/gx/texts/nowords.html>. – Прим. перев.

# Ролевая игра как история, рассказанная малознакомым людям, которые все время перебивают и не смеются над ТВОИМИ шутками

*Дарья Кургузова (Рута) и Владимир Серветник (Змейс), Москва*

*Необходимое предисловие: все делают свои ролевые игры так, как им хочется, здесь же мы будем говорить только о тех играх, которые делаются по принципам истории, и не станем затрагивать все остальные возможные виды ролевых игр (подразумеваемая любая игра, которую сделали неприятные нам люди) с тем, чтобы можно было впоследствии унижить их данной статьей. Примеры, которые могут напомнить какие-то игры, сделанные не по принципам истории, следует воспринимать, как если бы эти игры делались по этим принципам.*

## Введение

Игра как история означает, что мы средствами ролевой игры делаем то же самое, что делали бы после нее: рассказываем историю о произошедших событиях («А я иду такой по улице, мне навстречу четыре человека, я одного раз, другому кинжалом, они все и убежали»), но только делаем это не после, а в момент этих событий. Мы представляем игру как набор повествовательных высказываний, который схож с литературой больше, чем не с литературой, но идет, на самом деле, из устного творчества.

История, на наш взгляд, формируется приблизительно так: некая идея дискурсивно задает пространство истории и движение сюжета рассказчикам, которые и воплощают ее в меру своих сил и переживаний. Подробнее обо всем этом читайте далее.

## Дискурс

Мы многое делаем, не задумываясь толком – просто потому, что так принято. Когда мы делаем ролевую игру (под «делаем» мы подразумеваем участие в процессе создания игры как мастеров, так и игроков), мы не формулируем свои желания, то есть не ставим перед собой конкретных целей, подразумевающих, зачем и почему делается то или иное. При этом структура ролевой игры неизбежно состоит из некоторых частей, о которых мы можем подумать заранее и сделать их так, как хотим, или не думать, и они получаются так, как бог на душу положит. Эти части – все, что приходит нам в голову, когда мы представляем себе весь процесс создания ролевой игры от первоначальной задумки до разгребания мусора после.

Дискурс игры – это метод воздействия идеи на пространство. Дискурс задает то, какими терминами мы пользуемся при рассказе и о чем именно рассказываем. Дискурс зависит от рассказчика, то есть повествование идет от лица того, кто говорит, и затрагивает только то, что рассказчик хочет поведать. То

есть дискурс определяет, что видит рассказчик, когда смотрит на игровое пространство, и не затрагивает то, чего рассказчик не видит или не хочет видеть.

Рассказчиком в нашей терминологии выступает любой из создателей игры – тот, кто активно участвует в процессе, эмоционально вовлечен в него. Каждый человек – герой, центр повествования, его сотворчество есть его вклад, он подчиняется только заданному дискурсу, а не фактам или чужим желаниям. Факты не существуют в пространстве истории, в нём существуют интерпретации. То есть факты не обязаны происходить для того, чтобы история состоялась.

Пока или если идея игры не определена, всякая деятельность на игре не имеет смысла. Здесь мы исходим из того простого предположения, что ни с чем аморфным иметь дело нельзя; все, чему не было дано имя, не существует.

Для того, чтобы история состоялась, должны соблюдаться условия: социальный договор (на метаигровом уровне все согласны, что мы делаем историю), игра на проигрыш (сам процесс ролеплея приносит нам радость, а печаль приносит отсутствие ролеплея, а не игровые неудачи), рефлексивное пространство (мы понимаем, что происходит и чего мы хотим от мира).

Процесс игры при таких условиях – это, фактически, обмен информацией между людьми, каждый из которых готов допустить, что ему говорят правду. Игра появляется тогда, когда этот обмен информацией становится интересен, значим. Задача всей предыгровой подготовки, по большому счету, – это сделать так, чтобы игрок и мастер говорили на одном языке, то есть использовали похожие слова, описывая одну и ту же картинку.

Иногда ролевая игра делается не как история, а как глоссология, то есть в воздух произносятся некие слова и фразы, которые, при определенном таланте, можно связать некоторым надуманным смыслом, но при этом они, на самом деле, так и остаются бессвязными выкриками.

Да и саму историю должен рассказывать человек с хорошим вкусом, широким кругозором и талантом к рассказыванию, причем это касается всех авторов проекта (и мастеров, и игроков).

История существует не тогда, когда ее рассказывают, а тогда, когда ее интерпретируют. История не объективна, это субъективный рассказ о некоторых событиях, в котором многие вещи будут попросту опущены. События могут быть значимы объективно, но малозначимы эмоционально, а потому несущественны для истории, и т.д.

Историю рассказывают двое: мастер и игрок. Мастер знает, что произойдет, а игрок знает, кто это сделает. Оба они должны знать, зачем в истории все идет так, как идет. Работа с игроками нужна для того, чтобы игрок и мастер рассказывали одну и ту же историю. У Булгакова в «Театральном романе» главный герой пишет книгу, представляя себе светлую комнату, в которую персонажи его книги заходят по очереди и рассказывают о себе. Примерно так взаимодействуют мастер и игрок. Один определяет пространство, другой изменяет его.

Взаимодействие игрока и мастера проходит по принципу, схожему с принципом герменевтического круга: во взаимодействии происходит постоянное уточнение мира через глаза игрока и уточнение персонажа через призму мира. Понимая большее, мы лучше понимаем меньшее, и наоборот. Две эти вещи связаны неразрывно. Всякая отдельная часть ролевой игры должна быть адекватна всем остальным и уточнять общее, равно как и общее уточняет частное.

Игроки должны быть тем или иным образом инкорпорированы в культуру, заданную мастером, и связаны с миром: между игроком и историей должна быть обратная связь, поддержка адекватных высказываний друг друга, игроки должны быть полноценными носителями смыслов, соавторами.

Общение с соавторами мы строим как предложение с подлежащим (кто?), сказуемым (что делает?) и обстоятельствами (как? – это правила игры и прочее).

Понимание содержания игры начинается с определения подлежащего и сказуемого, потому что игрок ориентируется на то, что видит первым. Если первыми показать правила, то это будет выглядеть так: неизвестно кто неизвестно что делает по правилам трех хитов. Игрок может и сам подставить недостающее, но тогда не надо удивляться, что ваша игра о братской любви и высоком долге превращается в игру о том, как эльфы и орки убивают друг друга.

У игрока есть слот памяти о вашей игре – пустая структура, которую необходимо заполнить. То, что говорится ему первым, занимает самое важное место в этой структуре. Многие игры пошли не по тому пути из-за того, что их начали не с нужного места.



Суть истории в удивлении: мы хотим играть, как дети, получать приключения тела и приключения духа, бояться и наслаждаться страхом, переживать любовь и радоваться подвигам. Главный враг истории – скука.

## Пространство игры

Пространство игры – это гиперболизированная реальность. В нем каждый действует на грани между нормой и безумием, где норма – отсутствие истории, то есть обыденная жизнь, а безумие – история, нашедшая выход вовне мира.

В пространство игры входит не только происходящее на полигоне – игра начинается с анонсов на сайте и разговоров с игроками. Пространство игры – это язык, на котором рассказывается история. Фактически, подготовка к игре – это изучение языка и углубление его выразительности.

Язык есть форма мысли в том смысле, в каком ваза есть форма глины. Невозможно мыслить вне своего языка, поэтому не бывает игры, построенной на выдумках одного человека или небольшой группы. Картинка, которая существует у них в голове, не может быть адекватно перенесена языковыми средствами. Поэтому необходимо наполнять пространство сторонними источниками. Однако их нужно интерпретировать так, чтобы они соотносились с игровым дискурсом: когда мы просто говорим, что делаем игру по Мартину, то у каждого из нас в голове свой отдельный Мартин.

Пример из жизни: предположим, мы хотим сделать игру по Мартину. Коль скоро идея игры у нас не сформирована четко, то под «игрой по Мартину» мы подразумеваем одновременно все, что может быть понято нами как мир Мартина: войны, предательства, любовь, смерть, гордые Ланнистеры, благородные Старки, симпатяжка Джейме, смешные меховые накидки северян, сиськи Деенерис Таргариен. В результате может оказаться так, что игра «по Мартину» делается как игра про сиськи Деенерис.

Пространство игры задается контекстуально и интертекстуально (иногда это одно и то же).

Контекст – это знаковое поле нашей ролевой игры, состоящее из объектов, которые возможно интерпретировать в условиях дискурса (т.е. дискурс – метод отбора этих объектов). Контекст определяется идеей игры и задает направление движения. Если наша игра про надежду, то и контекст наш должен задавать чувство надежды и т. п.

Контекст мы задаем через три внешних закона и три внутренних. Внешние: время, пространство и действие (представим, что это то, как общество взаимодействует с физическими законами внутри повествования). Внутренние: предание (то, на чем основывается представление о себе и обществе как о таковых), традиция (то, что формирует длительность такого представления) и мирозерцание (то, во что конкретно это представление выливается).

В рамках контекста существуют бинарные оппозиции, которые и ограничивают пространство: норма и безумие, время и вечность и прочие, какие автор сочтет нужным задать.

Контекст бывает широкий и глубокий. Глубокий контекст означает, что в пространстве существуют такие связи между объектами, что одно следует из другого. Широкий контекст означает, что в мире существуют объекты, не имеющие друг к другу отношения. Широкий контекст подразумевает, что эти связи можно додумать, и порою это додумывание выходит за рамки приличий (так появляются сумасшедшие с тамплиерами). Игры с излишне широким контекстом превращаются в интернет. То есть игрок может существовать вблизи одного из объектов, не затрагивая другие, просто потому, что он прикольный (представим, что два человека одновременно находятся в интернете: один во «ВКонтакте», другой в «Одноклассниках». Можем ли мы считать их соучастниками одного пространства?).

И так же, как и интернет, такие игры страдают от простой проблемы: пространство становится настолько широко и всеобъемлюще, что единственное, что в нем может делать нормальный человек – это смотреть порно.

Игра не инженерная конструкция, а словесная, она в большинстве своем требует широких мазков, а не устойчивости.

Интертекстуально история задается сторонними источниками. То есть наше пространство включает в себя некоторую интерпретированную часть других пространств (книг, фильмов или снов), которые трактуются таким образом, что становятся адекватны пространству, но привносят в него новые коннотации (то, что подразумевается).

## Сюжет

После определения дискурса игры мы создаем сюжет. Сюжет – это не то, что происходит с персонажем, это то, как они изменяются, какие решения принимают. Сюжет не описывает их действия, а заставляет их действовать.

Удобнее всего строить сюжет по классической схеме: завязка, когда персонажи осознают себя теми, кто они есть, в данных обстоятельствах; кульминация, когда обстоятельства меняются и заставляют меняться персонажей; развязка, когда персонажи реагируют на изменение обстоятельств и сами изменяют реальность игры каким-то образом.

Параллельно точкам кульминации существуют точки напряжения пространства, которые не обязательно соответствуют точкам напряжения действия.

Не имеет значения, что именно происходит. Важно только, кто, как и зачем делает то, что делает. Возьмем историю из «Властелина Колец»: полурослик с друзьями идет к вулкану и швыряет в него кольцо. Это еще не сюжет. История обретает смысл тогда, когда мы рассказываем, зачем он туда идет и почему именно он должен бросить кольцо в вулкан.

Общий сюжет игры состоит из множества конкретных игроцких сюжетов и не только задается ими как феноменами, но и сам их задает дискурсивно: можно сказать, что общий сюжет – это расставленные заранее предполагаемые точки эмоционального напряжения; эмоциональный вопрос, на который частные сюжеты будут ответами.

Интересность действия определяется значимостью в рамках дискурса. Как правило, сложную структуру нельзя построить на том, что тысяча менестрелей ходит по полигону и поет песни (если только это не игра про песни), или на том, что команда Старков проходит катком по трем крепостям по очереди.

Игровое действие – это совокупность значимых высказываний, адекватных заранее определенному контексту. Мастер и игрок используют для высказывания разные инструменты, однако равноправны в рамках контекста.

Игра не одноактна, она не подчиняется правилу триединства и строится как последовательность высказываний, ответов на ответы, диалог, который начинается до игры и заканчивается после: каждый одновременно и рассказчик, и слушатель. При этом конкретная история человека на игре заканчивается, а сам человек (персонаж) нет.

## Персонаж

Персонажа не существует, это слова в вашей голове. Мы на играх отделяем себя от персонажа, чтобы ни у кого не возникало обид, если вдруг я убью кого-то на ролевой игре пластиковым ножом: типа это сделал не я, а мой персонаж, ничего личного. Персонаж – это не тот, кто рассказывает историю; это тот, о ком ее рассказывают, то, посредством чего вы говорите языком ролевой игры. Плохо сыгранный персонаж – это признак недостаточного владения языком. Персонаж формируется на основе непосредственного опыта и предположений о том, как он мог бы действовать. Персонаж – это интенция, то есть представление, направленное на преодоление. Персонаж характеризуется реакцией: все слова, которыми он описывается, будут глаголами и отглагольными, вне действия он не интересен.

Персонаж говорит на языке ролевой игры, то есть адекватен пространству. Происходящее в мире должно его интересовать, в мире должны быть другие люди со схожими интересами и пути для движения.

Если у персонажа есть цель, пусть эта цель будет адекватна пространству, то есть не замыкается сама на себе. Если он хочет разбогатеть, то пусть придумывает новое выгодное дело, или находит способ украсть казну ордена масонов, или что-нибудь еще. Важно, чтобы эта цель влекла за собой следующую, не давая остановиться.

Вообще сюжет хорош тогда, когда он балансирует между эффективностью и неполноценностью. То есть цель персонажем может быть достигнута, но не так, как он бы хотел, и это делает достижение цели не концом истории, а знаковой точкой в ней.

Персонаж на ролевой игре всегда действует в пространстве выбора, этот выбор бывает трех типов: простой, упрощенный и усложненный. Простой выбор соотносится с искренними стремлениями персонажа: он рационально действует в данной ситуации. Усложненный выбор совершает игрок, когда он считает,

что персонаж должен поступать не так, как было бы правильно, а так, как, по игроцкому мнению, он должен был бы поступить. Это означает, что игрок сам не понимает, кого он играет. Упрощенный выбор совершает игрок, когда ленится или не хочет играть в ролевую игру: он предпочитает шелкнуть пальцами и отказаться от решения проблемы, а не решать проблему. Совершая такой выбор, игрок, в общем, выпадает из пространства игры: он не понимает, какая история рассказывается, и не хочет ее рассказывать. Это тот самый случай, когда люди едут играть не в игру, а «в экономику» или «повонзацца».

## Все остальное

Правила игры – всегда самое последнее, что нужно делать при создании истории. Это просто моделька того, как персонажи взаимодействуют между собой. Правила строятся на основе идеи игры и направляют игроков к ее обсуждению.

Значимость игры для нас определяется тремя вещами: зрелищностью и литературностью действия (его пафосом), созданием пространства рефлексии, соответствием рассказанного поставленным задачам.

Эти три вещи есть в ролевой игре всегда: всякое действие может быть более или менее зрелищным; игроки всегда в той или иной степени анализируют свой опыт (например, «никогда больше не поеду на игру к этим толчкам»); пространство каким-то образом соответствует идее: от «совсем никак» до «полностью». Мы можем обратить на них внимание заранее и попытаться управлять этим, или не пытаться и не управлять.

Квест – это костыль для игрока, который не знает, что ему делать в пространстве игры. Квест – это история без обстоятельств, набор существительных. Индиана Джонс пошел за граалем, столкнулся с мумией, прополз по веревке, переступил через змей и скорпионов. Квест ничего не теряет, если убрать из него какие-то существительные или все глаголы. Индиана Джонс, мумия, веревка, змеи, скорпионы, Грааль. Мы по-прежнему понимаем, о чем это, хотя никакой истории нет. Индиана Джонс, Грааль. То же самое.

В ролевой игре, построенной на квесте, пропадает значимость персонажа: не имеет значения, кто выполняет квест. Такой персонаж оказывается не нужен ни игре, ни игроку. Естественно, что это превращает чувственное переживание, основанное на внутренней необходимости, в «ну мы просто идем с пацанами за граалем».

Такая история скучна, повторяема и интересна разве что фактом своего существования.

## Кому мы рассказываем историю

Ролевики приезжают на игру для реализации своих творческих интенций. Это означает, что они любят высказываться и не любят слушать. Игра оценивается ими не как целое произведение, а только в том аспекте, в котором им удалось или не удалось рассказать о себе (и как удалось).

Отличие истории от маркетинга в том, что у истории нет целевой аудитории, она рассказывается всем, кто слушает, даже если это незнакомцы. Когда мы считаем, что мы делаем игру для определенной группы толкинистов, например, для игроков нашей игры, то есть впариваем им наш продукт, мы нарушаем правило равноправия участников игры и тем уничтожаем историю.

При этом подходе игроки не будут полноценными сорассказчиками, они будут ходячими взносами. Это просто люди, которые приехали оплатить мне мою сказку.

Когда свою историю пыгается впарить игрок, выходит еще смешнее, поскольку он, по большому счету, впаривает ее сам себе.

Для того, чтобы поддерживать качество произведения на должном уровне, видимо, необходимо четко осознавать, что игра в целом – и мастером, и игроком – делается интересной и захватывающей не сама по себе и не для кого-то из рассказчиков, а для некоего стороннего человека, который сможет посмотреть на игру со стороны – например, археолог через тысячу лет или какой-нибудь ангел – и сказать: «Господи, да это же офигенно!»

## Комментарий Эйрика Фатланда (Eirik Fatland)

В эпической греческой поэме «Аргонавты» легендарный герой Язон вместе с командой соратников-аргонавтов отправляется в плавание, чтобы вернуть Золотое руно. Столетиями ученые удивлялись тому, что среди аргонавтов присутствует гораздо более популярный герой – Геракл, а также тому, как Геракла под самым надуманным предлогом из всех возможных оставляют позади после первой четверти путешествия. Из множества теорий, предложенных по этому поводу, моя любимая состоит в следующем: представьте себе древнегреческого сказителя, предлагающего рассказать историю о Золотом руно – не самое известное сказание о не самом известном герое. «Там про Геракла есть что-нибудь?» – спрашивают слушатели. «Нет», – отвечает сказитель. «Ну, тогда нам не интересно, – говорят слушатели, – мы любим Геракла! Мы хотим только про Геракла!» «Хорошо! Ладно! – сдает назад сказитель. – Там есть про Геракла!» «Ура! – вопит обрадованная аудитория. – Расскажи нам про Геракла и аргонавтов!» А потом, как только слушатели становятся достаточно увлечены повествованием, рассказчик избавляется от набившего оскомину супергероя, чтобы сосредоточиться на главном протагонисте, Язоне. После того как подобное случается несколько раз, версию истории с упоминанием Геракла записывают. Остальное, как вы понимаете, сделает ход истории.

Существует множество текстов, уподобляющих ролевые игры живого действия какой-нибудь другой форме человеческой культуры: ритуалу, театру, игре, терапии. Такие теоретические построения очень заманчивы: если мы с уверенностью говорим, что ролевые игры живого действия являются формой «ритуала» или подвидом «игры», мы одновременно утверждаем, что все, известное нам о ритуалах или играх, теперь относится и к играм – и, таким образом, мы значительно увеличиваем наш запас знаний по данному вопросу. Однако, начиная смотреть на ролевые игры под определенным углом зрения, мы также будем стремиться к усилению выделенного аспекта игрового процесса в нашем собственном отыгрыше и мастерской работе. Подобные утверждения могут послужить основанием для того, чтобы сделать игру более ритуалистичной, более театрализованной, соревновательной или интроспективной.

Дарья Кургузова и Владимир Серветник говорят – выразительно и настойчиво – что ролевая игра является одной из форм истории – а это утверждение весьма небесспорное. В рамках любой теории ролевых игр мы обнаружим споры об «истории». Могут ли ролевые игры живого действия рассказывать истории? Должны ли они это делать? Каким образом они могли бы это делать? И, если мы пойдем немного дальше, что конкретно мы подразумеваем под словами «рассказывать» и «история»? В скандинавском и англо-американском контекстах такие споры бывали подчас весьма ожесточенными. Вполне возможно, что в русском контексте сложилась такая же ситуация, на что указывает нам наличие «необходимого предисловия» (или «ограничительной оговорки») к данной статье.

В скандинавском контексте наиболее значительные разногласия связаны с идеей нарратива, создаваемого путем мастерского контроля, при условии, что мастер подталкивает упирающихся игроков к тому, чтобы те реализовали Историю его мечты. Но Д. Кургузова и В. Серветник отстаивают совершенно другую позицию. Они не говорят, что Историю должен рассказывать мастер; суть в том, что игровой процесс представляет собой Повествование. А это совершенно другой тезис, который (насколько мне известно) ни разу не был как следует обозначен в скандинавских дискуссиях.

Те, кто считает, что для возникновения повествования История должна быть определена заранее, похоже, не осознают, до какой степени сказители меняют и додумывают информацию в процессе устного рассказа, и какая часть повествования рождается непосредственно в процессе общения рассказчика и аудитории – что проиллюстрировано примером о Геракле и аргонавтах. В этом смысле история тождественна процессу повествования, а не какой-то заранее заложенной и предопределенной структуре, которую следует воспроизвести. Таким образом, игровой процесс представляет собой особый вид повествования: рассказчик непрерывно производит те действия, которые выполняют персонажи его истории, при этом действия рассказчика синхронизированы относительно действий персонажей в процессе непрерывного и внимательного диалога с другими рассказчиками истории.

Быть повествованием, историей – что это значит для ролевой игры? Кто здесь рассказчик? Кто слушатели? Что создатель добавляет к повествованию? Как они соотносятся между собой? По большей части, статья посвящена именно этим вопросам, освещая их мудро и с юмором, а также с неожиданными последствиями для мастерения, игрового процесса, опыта и нашего понимания таких терминов, как «персонаж»

и «сюжет». Притом что ни одна статья не может замахнуться на то, чтобы положить конец научным дебатам или ожесточенным, с переходом на личности, онлайн-дискуссиям о ролевых играх и повествовании, я смею сказать, что каждому стоит внимательно и вдумчиво прочесть данную статью – и лишь потом попробовать продолжить отвергать тот факт, что сравнение ролевой игры живого действия и истории является, как минимум, полезным.

## Комментарий Габриэля Вайдинга (Gabriel Widing)

Я думаю, что принадлежу к целевой аудитории данной статьи, поскольку я малоизвестен (и, следовательно, отношусь к категории «малознакомых»); при прочтении статьи я многократно порывался перебить авторов, и да, я не смялся над их шутками. Всегда интересно посмотреть, как ролевики пытаются разобраться в таком сложном явлении, как ролевая игра живого действия. Данный текст предлагает нарративистский подход, которым мне не чужд. Я думаю, что вполне допустимо и естественно делать процесс повествования и историю как таковую фокусом игры, поскольку это помогает нам понять, как происходит импровизация, и как ролевая игра продуцирует смыслы. Осмысление игры через язык, знаки, символы, повествования (нарративы), сюжет, дискурс и персонажей вполне обосновано, это все кусочки одной и той же головоломки.

На мой взгляд, концепция несколько неполна, поскольку она оставляет за кадром много моментов, касающихся опыта и мастерения: например, социальный, телесный и игровой аспекты. Авторы стремятся спасти историю от угрозы глоссолалии, но кто знает – возможно, нам иногда необходим неясный гул на неизвестном языке, чтобы призвать и, возможно, включить в процесс «ангелов», которые проживают нашу ролевую игру с подходящей дистанции.

# «Талисманы»: рождение сибирских экзистенциальных ролевых игр

*Федор Слюсарчук (Теодор), Красноярск-Екатеринбург*

Культура – это условность. Появившись в абсолютном мире животных инстинктов и физических законов, культура дала пространство для существования зарождающемуся человеческому духу и интеллекту. Восприняв эту условность, мы обрели новую меру свободы – свободы от собственного биологического естества. Совмещая в себе эти два макро-мира (естественный и культурный), сталкивая их, пытаясь с помощью одного обуздать другой – человек обрел небольшое пространство для себя, для свободы воли, для своего собственного Я.

Мне кажется, что игра – это бунт против культуры, это новый виток борьбы за метафизическую свободу, новая мера возможного. Игра – это искусство, а искусство освобождает.

Эти философские построения, конечно, не сознаются самим играющим и имеют для него весьма невеликую цену. Человеку, который вступает в игру, действительно важно то, что игра расширяет возможности, дает недоступные в обыденной жизни переживания, размышления, ресурсы; игрок перешагивает границы своего жизненного сценария и получает совершенно неведомый для себя опыт, невозможный в колее привычной социальной жизни.

Но это и есть бунт: против обыденной и раз и навсегда определенной жизни; против культуры, в которой раз и навсегда отделено добро от зла; против исторической эпохи, диктующей правила жизни и смерти; против языка, сковавшего мышление в своих железных рамках; против гендера, пола, физиологических процессов, определяющих жизнь твоего тела; и даже против времени, приближающего твой неизбежный конец. Попытка выйти за рамки этих «определенностей» в любой культуре и любой исторической эпохе прошлого приводила к тому, что смельчак обретал статус сумасшедшего, выброшенного за границу общества. И только сейчас, в игре, мы находим форму, позволяющую жить в обществе и при этом сознательно и постоянно переступать его основные законы и принципы. Игра – это компромисс, это уступка культуры взбунтовавшемуся человеческому духу.

## Игра и границы

С помощью игры человек обретает новые возможности, раздвигает свои границы, завоевывает право испытать недоступный ранее экзистенциальный опыт. Расширение этих границ происходит по трем направлениям, по трем векторам:

1. Внешний вектор: за пределы обыденного мира.
2. Внутренний вектор : за пределы обыденного Я.
3. Экзистенциальный вектор: за пределы обыденности как таковой.

Первое направление – самое понятное и эксплуатируемое играми наиболее часто. Усталость от нашего мира – привычного, скучного, слишком сложного в своей целостности и слишком предсказуемого в рамках

жизни конкретного человека – так велика, что вырваться за его пределы становится потребностью. Попробовать себя в иных обстоятельствах, в иной социальной роли, в ином окружении, в иной деятельности – понятный путь к новому опыту. Будет это игра по средневековой Испании, «Властелину Колец» или выдуманному мастерами миру – имеет значение только с точки зрения пристрастий конкретных игроков. Основой переживаний игроков независимо от мира игры служит одно и то же впечатление: «Я был в совершенно иных обстоятельствах и делал не доступное мне в обыденном мире: убивал врагов, командовал армиями, спасал экономику огромной империи. Я был за границами привычного мира, и это дало мне возможность реализовать Себя».

Второе направление удара игры по жесткой конструкции реальности – внутрь человека. Каким бы свободным ни был человек, он все равно крайне ограничен своим Я, формой своей индивидуальности – характером, образом поведения, темпераментом, интересами, самоидентификацией, культурой и ценностями, с которыми он себя ассоциирует. Но потенциал в человеке значительно больше, чем он может реализовать, не подвергая опасности целостность своей личности. Играть другого – это такой же компромисс с собой, какой игра достигает с обществом: «Можно быть другим, можно отрицать то, во что веришь, можно чувствовать и думать по-другому, можно выходить за свои собственные границы – но только в пространстве игры. Узнай возможного себя, в иной реальности, узнай, каким бы ты мог быть, если бы не был собой».

И, наконец, третье направление, в котором игра стремится переступить границы реальности – сами законы обыденности. У обычной человеческой жизни своя логика: трагедии – как правило, не невероятные испытания, а чудовищные банальности; конфликты – растянуты во времени на месяцы и годы, и редко разрешаются однозначно; судьбоносные, напряженные, опасные ситуации – крайне редки, зато типична другая угроза – монотонность повседневной работы. Жить не в эпоху великих потрясений, как правило, означает плыть в киселе размеренных дней, устоявшихся норм, привычных страстей и бытовых драм. Обычная жизнь не гарантирует смысла, а для того, чтобы этот смысл породить и поддерживать, требуется невероятная сила духа. Игра же по природе своей смыслом порождена. Темп жизни, драматическое сгущение происходящего, накал, надрыв, напряжение – вот в чем игра стремится «презойти» реальность. Игра стремится раздвинуть границы интенсивности человеческого бытия, повысить скорость внутренней жизни, чтобы по поверхности кисельной реки жизни можно было уверенно бегать.

В сущности, все игры пытаются раздвигать рамки привычного – предлагая иные обстоятельства, иные личные свойства, иную динамику существования. Чем серьезнее рамки раздвинуты, тем сильнее эмоциональный эффект, ощущение «открытого космоса», отсутствия пределов. Чем дальше «в космос» – тем серьезнее открытия, тем существеннее обретенный опыт.

Игра становится неотъемлемой частью нашей жизни, она пересекает границы эпизода и превращается для многих из нас в настоящую среду обитания, в жизненный путь. Мы научились сплести нашу естественную судьбу с судьбами наших персонажей, объединять истории разных миров и героев в нашей единой душе. Мы строим наши жизненные планы, наши карьеры, наши судьбы, зная, что рядом с нами будет мир игры, что время от времени мы будем осуществлять наш прорыв «за границы». Впустив игру так глубоко в наши жизни, мы очутились в несколько иной вселенной – по крайней мере, во вселенной с другими законами нашего индивидуального бытия.

Пытаясь разобраться в мире игр, мы очень часто стремимся предложить определенную типологию, которая поможет нам говорить о конкретной игре, относя ее к тому или иному классу, и тем самым указывать на ее определенные свойства. С помощью такого инструмента мы в состоянии описать игру через ее тематику, жанр, численность игроков, преимущественное игровое взаимодействие (боевое, вербальное, экономическое и т.д.) и ещё десяток-другой таких же формальных свойств. Но место игры в подобной классификации ничего не скажет нам ни о содержании игры, ни о мастерском методе, благодаря которому это содержание возникло. А именно это и есть, в общем-то, наиболее сущностные вопросы.

Каждый мастер, который делает игры достаточно долго, обретает свой уникальный стиль, уникальный почерк, вырабатывает внутри себя свой собственный метод. Этот метод – не в схожести тем или сюжетов, излюбленных мастером и повторяющихся от игры к игре; не в стандартных моделях и технологиях, использующихся от раза к разу. Всё это меняется в зависимости от художественных и прагматических целей, которые мастер имеет. Неизменность метода – в сходстве того опыта, который разные игры одного мастера предлагают игроку. Особый мастерский метод – это специфическая и устойчивая цель и специ-



фический и устойчивый путь, которым мастер ведет игрока «за границы». Именно тут, в этом аспекте, мы можем надеяться на обнаружение универсалий игровой вселенной.

Чтобы взглянуть на игры в целом, нам стоит изучать не столько сами игры, сколько разнообразие мастерских методов. А метод, когда мы говорим об игре, – это не только ответ на вопрос «как», но и ответ на вопрос «что». «Что» ждет нас в конце пути, если мы пойдем за мастером?

## Игра и Метод

Моя гипотеза состоит в том, что, как бы ни разнились между собой мастерские методы, их можно сравнивать по тому опыту преодоления границ обыденности, который игра дарит игроку. Во всем остальном подходы к созданию игры могут быть различны, но каждая мастерская группа вынуждена решить вопрос: как отправить игрока за «границы обыденности» и каким будет то бытие, в которое игрок погрузится там, за пределами. Это же является и устойчивой чертой игр одной мастерской группы, благодаря которой мы можем выделять серию игр как традицию, как метод: независимо от темы, жанра, темпа, игрового антуража и т.д. игрок погружается в типологически сходное состояние, встречается с типологически идентичными вопросами и вызовами.

Как мне кажется, если оставаться на том же уровне абстракций, опыт преодоления границ, погружения в игровую вселенную складывается из двух ключевых универсальных понятий – «Фокус» и «Вызов».

Фокус – это то, на чем концентрирует внимание мастер, предлагая игроку принять условность игры как реальность. Создавая пространство игры, мы не имеем возможности сделать его столь же сложным и многоаспектным, как естественная вселенная и социальный мир. Создавая игры, мы всегда упрощаем, выделяем главное и отказываемся от вторичного – создаем не реальность, а символ реальности. И тут игра смыкается с искусством, потому что ощущение, опыт игрока рождается не из непосредственного знакового значения игрового мира (текстов, вводных, моделей и т.п.), а из интерпретации играющего, способного реконструировать целостность игровой вселенной и своего внутриигрового бытия по фрагментам реальности, сложенным в символ.

Фокус – это специфическая конфигурация векторов прорыва за границы обыденности, благодаря которой игрок в состоянии «разархивировать», реконструировать ощущения бытия в игровом мире. Это символ, это капля воды, по которой можно реконструировать существование океанов.

Грубо говоря, ни один мастер не прорабатывает своей игры с той же степенью детализации, с какой устроен естественный мир. Мало того, мастер не стремится закинуть игрока как можно дальше за пределы обыденности, по всем трем «векторам прорыва» – в абсолютно чуждый мир, в абсолютно иную личность, с совсем другими правилами существования. Чаще всего такой эксперимент приводит к тому, что единая ткань игры рвется, потому что игрок не может принять всех тех условностей и смены принципов существования, которые предлагает мастер. Мне представляется, что задача мастера в том, чтобы найти такое гармоничное сочетание этих векторов, благодаря которому игрок бы погружался в инобытие, начинал бы воспринимать условность игры как пространство для реального мышления, переживания, действия. И эта конфигурация векторов мне и кажется той постоянной характеристикой, которая объединяет разные игры одной мастерской группы, одной традиции, одного метода. *Игровой фокус* – это некая устойчивая конфигурация инобытия (композиция иного мира / иного я / иных принципов существования), в которое попадает игрок на играх, сделанных в рамках одного мастерского метода.

Другой важнейшей универсальной характеристикой Метода является *вызов*.

Специфика игры (а может быть, и всего искусства вообще) такова, что «волшебство», «путешествие за границы» может случиться, только если игрок прикладывает к этому определенное душевное усилие, прорывает предел обыденности и входит в реальность игры. Это усилие – своего рода ритуал, жертвоприношение, в котором игрок своей энергией, своим вниманием, своим волевым усилием обеспечивает реальность игры: «Я трачу на игру силы, я трачу на игру себя. А значит тот игровой мир, в котором я живу и действую – реален. Его реальность – обеспечена реальностью моих вложений в него». *Вызов* – это своего рода деятельное причастие, присяга на верность миру игры.

Мне представляется, что ещё одной константой, благодаря которой мы можем определить мастерскую работу как Метод, как традицию, является как раз форма этого причастия, этого ритуального *вызова*, с которым игрок должен справиться: «что я должен сделать, какую важнейшую игровую условность

принять, чтобы оказаться в пространстве игры». Если игровой фокус – это зерно инобытия, символ, из которого разворачивается реальность, то *вызов* – это работа, которую нужно проделать, чтобы отделить зерна от плевел и придать зерну ценность и смысл.

Вызов в контексте Метода – это неизменное мастерское требование к игроку, выполнение которого общает того к игре, вводит его в диегезис. Это тот необходимый минимум усилий, который обеспечивает саму возможность играть, раскрыть игровую реальность.

Очевидно, что описание любого конкретного способа создания игры не исчерпывается описанием этих двух характеристик. Предлагая их, я попытался найти те универсальные свойства, которые бы, с одной стороны, были присущи всякому игровому методу, а с другой стороны, отвечали бы на оба сущностных вопроса ролевого знания: «на что игры, черт возьми, способны?» (какой специфический экзистенциальный опыт переживает игрок при таком игровом фокусе) и «как, черт возьми, у них на игре это получилось?» (какое усилие должен предпринять игрок, чтобы пережить тот самый специфический экзистенциальный опыт).

*Фокус* и вызов не описывают Метод во всей полноте его свойств, но это *признаки*, благодаря которым в хаосе игрового творчества Метод можно распознать и определить. Это те универсальные характеристики игровой культуры, которые отражают саму суть нашего выхода «за предел» и благодаря которым мы можем приступить к исследованию нового мира, нового пространства нашего бытия.

## Традиция «Талисманов»: от функциональной школы к экзистенциальному методу

Думаю, логично любую теорию испытывать на себе. Поэтому вполне оправдана попытка отыскать Метод в том, что делал я сам, вместе с моими друзьями экспериментируя с играми вот уже 16 лет в рамках серии игр «Талисман». Отчасти противореча самому себе, я возьмусь рассказать не только о методе, но и о самих играх, которые мы делали – я надеюсь, что так будет понятнее, в чем наш Метод и благодаря чему он возник.

В конце девяностых – начале двухтысячных годов связность между городами и регионами России была не так велика, как сейчас. До всеобщей интернетизации было далеко, число иногородних игроков на большом региональном проекте измерялась в лучшем случае десятками. Москва, Урал, Сибирь и Дальний Восток были отдельными ролевыми мирами, почти не влияющими друг на друга и создающими свою специфическую ролевою культуру. Генераторами этой культуры, как правило, выступали конвенты, клубы, устойчивые мастерские группы (т.е. не распадающиеся после первой своей игры) и серии игр – в Сибири тут можно вспомнить иркутский «Миф», новосибирскую «Макарену», томские «Домены», и наконец, красноярский «Талисман».

Серии игр занимают в этом списке особое место, потому что именно благодаря им утверждалась та или иная привычка играть, стиль, манера, способ «быть» на ролевой игре, что собственно я и называю Методом. Через такие проекты транслировались воззрения мастерской группы на игру – и игрок принимал решение, куда поехать, опираясь не только на внешние факторы – проблематики/сюжета/хорошей компании – но и на то, интересно ли ему играть «так», «об этом», в соответствии с такими принципами. Так формировались – вторя Тойнби – локальные цивилизации ролевого движения России и ролевые методы, благодаря которым возникала та или иная специфика игры.

Заглянем вглубь одной из таких ролевых традиций и узнаем, под влиянием чего, в ответ на какие вызовы она формировалась, какие ценности и принципы манифестировала. Собственно, это рассказ о вызревании Метода в рамках одной локальной игровой цивилизации.

## Красноярская функциональная школа

Серия «Талисман» зародилась в Красноярске ещё в начале 90-х, на заре ролевого движения. Но о первых четырех играх этой серии в данной статье речь не пойдет. Не потому, что они не заслуживают внимания, а просто потому, что у меня недостаточно материала для содержательно разговора про них. Могу только отметить, что хотя делались эти игры разными мастерами, но развивали одну и ту же сильную, вышедшую за пределы Красноярска ролевою традицию – так называемую «красноярскую

функциональную школу». Но к концу 90-х эта традиция во многом себя исчерпала, достигла своего пика, перестала рождать новые мысли, эмоции, переживания. Она превратилась в «ролевую рутину», тем не менее требуя соблюдения определенных норм и «правил приличия», как того требует любая культура. Упрощая (а любое описание – это упрощение), канон этой традиции можно описать так:

1. Игра – это «шахматы на местности». Цель мастера – создать интересные модели и написать интересные правила, по которым можно будет интересно соревноваться друг с другом – решая загадки, побеждая монстров, интерпретируя правила, ловко и эффективно используя всё то, что не запрещено напрямую.
2. Сюжет, мир, роль – условности, которые не должны отвлекать от главного – Победы.
3. Не можешь победить честно – просто победи.

То есть, описывая красноярскую функциональную школу как Метод, получаем: *фокус* был на ощущении напряженного, бескомпромиссного соревнования по жестким правилам, с приблизительно равными возможностями для всех – чего (правил и равных возможностей), в российской социальной реальности 90-х годов очень недоставало. Вызов же был в освоении достаточно сложных правил, и главное, в готовности бороться и побеждать в любых обстоятельствах любых соперников.

Думаю, во многом из противопоставления себя этой игровой традиции, этим установкам на абсолютную и безоговорочную победу и родилась серия «новых» «Талисманов» – «Талисманов 5–9,5».

«Талисман-5» был сделан в 1998 году командой мастеров, относящихся скорее к «старой школе», но во многом «по-новому». Во-первых, у этой игры был мир – со своей историей, религией, правовой системой, бюрократией и всем прочим. Очень важно, что этот мир не остался в головах мастеров и даже не просто был пересказан мастерами игрокам, но был представлен и закреплён в десятках документов – исторических трудах, священных текстах, дневниках и записках. Таким образом, мир обрел «вещность», устойчивость, «объективность» – о нем стало можно спорить с материалами в руках. Спорить о нем и ради него, а не ради поиска информации, ведущей к скорой победе.

Во-вторых, у этой игры был сюжет. Сюжет – не просто как декорация борьбы за власть и величие, а самоценная история, в рамках которой имеет смысл выбирать личное поражение ради торжества идеи, принципа, ценности. Он переносил игроков из плоскости надыгрового соревнования в рамках игровых условностей в плоскость борьбы за игровые ценности, в пространство красоты развивающейся истории.

В-третьих, эта была игра хотя и командная, но с большим количеством индивидуальных ролей. Это вывело проект на небывалый по тем временам уровень глубины и сложности. Были сплетены десятки личных историй, которые поддерживали глобальные сюжетные линии, вступали в противоречие с ними, заставляли сомневаться и делать выбор. Внутри команд и локаций сюжетными механизмами были спровоцированы конфликты, что породило небывалый всплеск плотности и напряженности игры: если раньше игра возникала во многом тогда, когда команда сталкивалась с «чужаком», представителем другой команды, то на «Талисмане-5» противоречия толкали к постоянной игре внутри, со своими и против своих.

Таким образом, уже первая игра серии «новых Талисманов» значительно трансформировала Метод. Фокус постепенно стал смещаться с желания полной и безоговорочной победы к ощущению мира и переживанию сюжета. «Прорыв за границы» уже не сводился к введению правил в ожесточенной схватке за успех. Но *вызов* в большой степени остался тем же самым: достаточно было изучить правила, узнать кое-что о мире и быть готовым сражаться за власть и величие, и ты мог с легкостью шагнуть в игровое пространство, приобщиться к игре и быть в ее русле.

В общем, это было «новое слово», нечто, что ещё не бросало перчатку «официальной идеологии», но уже превосходило её. И всё же во многом «Талисман-5» оставался традиционной игрой. Команды, стремление к победе, игра в модели – всё это ещё цвело пышным цветом. Просто внутри этой традиции были созданы заповедники «сюжетной игры», в которых требовалось от игроков другое. Перемены стали очевидны на следующей игре серии.

## От империи – к городу, от модели – к сюжету

Взяв всё лучшее от своего предшественника, сохранив тот же мир, историю и многих действующих лиц, «Талисман-6» сделал следующий качественный скачок и перешел к новому формату – «Игра-город», который стал во многом визитной карточкой серии.

Не стоит недооценивать случившуюся перемену. Она дала игре новое качество. Для моделирования больших социальных образований – народов, государств, цивилизаций – на ролевой игре, как правило, не хватает ни адекватных моделей, ни людей, ни должного уровня организации. Поэтому большие «империи» на самом деле зачастую предстают как очень простые, поверхностные социальные организмы, без всей той сложности, на которую они претендуют. Другое дело – город (тем более город условно средневековый). Это локальный социальный организм, все основные функции которого могут быть смоделированы достаточно адекватно, а значит – породить присущие городу противоречия и динамику. С переходом к новому формату «Талисманы» обрели социальное измерение: конфликты, связанные с сословным расслоением, собственностью, противостоянием локального правительства и глобального государства и т.п.

Кроме этого, новый формат дал серии ещё один несомненный плюс: концентрацию игры. Если раньше игровые локации были разнесены по разным концам полигона, то сейчас вся игра происходила в очень небольшом «замкнутом» пространстве: любое игровое событие стало доступным всей игре, а значит, вся игра могла на него реагировать, порождая действия; темп игры возрос многократно, а вместе с ним и напряжение; плотность игры увеличилась благодаря тому, что хорошим игрокам было проще «цепляться» друг за друга, создавая надежные островки непрерывной игры.

«Талисман-6», сделанный в 1999-м, стал поворотной игрой для Красноярска. Игроки, пресыщенные бескомпромиссной игрой на выигрыш, уставшие играть с мастером и решать уравнения, чтобы получить новый уровень магии, видящие бессмысленность сбора чипов и «выпаса снупиков», получили новый опыт: главное в игре – не поверженный враг, а интересный сюжет. Теперь для того, чтобы полноценно играть, было мало знать, как одолеть врага, каковы правила. Теперь вызов, стоящий перед игроком, был в том, чтобы принять ценности своего персонажа и прожить его жизнь так, чтобы не было мучительно больно за бесцельно прожитые мгновения игры, чтобы понять и реализовать интересную историю.

## Так о чем игра?

Следующая игра серии была сделана в 2003 году обновленной мастерской командой. От старой команды остались только автор мира и главный мастер прошлых игр – Данил Коган, а также автор текстов Еля Карева. К команде, кроме меня, присоединилась еще пара мастеров. Также, естественно, были сохранены мир, история и персонажи предыдущих двух игр.

Большая часть из того, что о «Талисманах-5-6» написано выше, к 2003 году было совершенно не осознано. Игра 2003 года помогла превратить интуитивный мастерский метод в позицию, в идеологию, в Метод. Из отдельных мастерских решений и приемов складывалась культура.

«Талисман-7», получивший собственное имя – «Эпоха Возрождения», – был игрой, значимой в трех отношениях. Во-первых, мы в первый раз задали себе вопрос «о чем игра»: в чем главный предмет игрового взаимодействия, о чем стоит думать, играя в нее? И ответив себе на него, мы стали делать игру – выбрасывая из нее всё лишнее и конструируя пространство игры только из тех элементов, которые концентрировали внимание игроков на интересующем нас предмете.

Во-вторых, наша игра была про исторический процесс, про обусловленность социальных перемен культурой, религией, заведенным порядком вещей. Сюжетно это была игра про преддверие и начало революции, разрушающей устойчивую социальную пирамиду. Нам нужно было максимально обострить социальное неравенство, противоречие сословий внутри общества – и мы создавали ситуацию вопиющего правового, статусного, материального дисбаланса живущих в нашем городе людей.

Правда, на тот момент многие видели в этом неравенство не персонажей, а игроков, разделение на первый и второй сорт, на «друзей мастеров» и «всех остальных». Это во многом было определено традицией «функциональной школы», которая предполагала некоторое равенство возможностей на старте игры, требовала дать каждому возможность победить. Но мы тогда уже понимали, что для нас игра – это реализация сюжета, раскрытие интересного противоречия в игровом действии, и справедливость видели в

доступности сюжета для игроков, а не в доступности вина и апельсинов. Таким образом, эта была первая игра, которая так однозначно отрицала «красноярскую функциональную школу».

В-третьих, игра оформила своего рода «кредо», набор базовых игротехнических принципов, которыми мы пользовались во всех остальных играх серии. В общем, эти принципы практически оформили *фокус* нашего Метода:

1. Главное в игре – сюжет. Сюжет на игре может быть построен только на конфликте, на значимом, неоднозначном, мировоззренческом противоречии персонажей.
2. У каждого игрока должен быть свой собственный, *придуманный мастером*, персонаж. Никаких команд и командных загрузов. Никаких автоводных. Только в этом случае включенность игроков в сюжет будет достаточной.
3. На игре важны взаимодействия «игрок-игрок» и губительны «игрок-мастер». Поэтому на игре должно быть минимум моделей, требующих участия мастера, и все мастера, по возможности, на игре выступают как мастера-модераторы, т.е. находятся в технических ролях.
4. Локализация действия игры. Сюжет разворачивается в поместье, усадьбе, городском квартале, максимум – в небольшом городке.
5. Игре нужно только то, что ей действительно нужно для раскрытия сюжета. Не нужна экономика – выбросить экономику, не нужно насилие – не будет «боевки».

### Пространство свободы в жестких рамках

В 2005 году должна была состояться следующая игра серии, «Талисман-8», но ее замысел был так сложен для нас самих, что мы честно признались себе, что время для нее ещё не настало, а задумали провести микро-проект «Талисман 7,5: Пролог», который, впрочем, постепенно вырос в полноценную самостоятельную игру. Главные игротехнические принципы сформировались ещё на предыдущих играх, погружать читателей в сюжет игры – дело слишком длинное, а потому просто познакомлю читателя с некоторыми яркими отличительными особенностями проекта:

1. Локализация сделала ещё один шаг вперед, и теперь действие игры происходило в поместье, где гостил Император со своим двором. Концентрация игрового действия на единицу времени достигла своего апогея.
2. Мы сделали игру, трагический финал которой был известен игрокам ещё до начала. Мы предлагали поиграть не в то, чтобы его изменить, а в то, чтобы его понять, осознать, из чего он вырос. И найти возможности для важных поступков и решений, даже в ситуации глобальной предопределенности. Ощутить беспомощность, но найти место для проявления силы, для короткого, но важного слова.
3. Мы сделали игру с предельно жестким расписанием. Все важные «официальные» события были расписаны заранее в соответствующем регламенте, и действие игры катилось между этими точками: обедом, судом, государственным советом, казнью иностранных послов. Именно в этой определенности игрокам предлагалось искать пространство свободы.

Пожалуй, можно сказать, что на этой игре мы сделали важный шаг в осмыслении *вызова*, который мы предлагаем игроку. Для того, чтобы играть, чтобы найти смысл происходящего в пространстве игры, было необходимо погрузиться в ощущение трагической и неизменной реальности, предопределенного финала. И отыскать ценность противостояния личности этой предопределенности. Только если игрок делал этот первый шаг, он начинал чувствовать смысл происходящего и видел пространство для поступка и действия там, где раньше была стена. Как только игрок принимал как данность невозможность изменить финал, изменить мир вокруг себя, он открывал возможность изменять себя в этом мире. Персонаж – его судьба, его сюжет, его личный рост или падение – становились предметом игры.

## Роль как боль

«Талисман 8: Новый завет» мы всё-таки сделали в августе 2007 года. Эта была самая сложная наша игра с точки зрения проблематики и сюжета. Она была о культурной природе реальности, о соотношении реальности и воли, о том, что происходит, если люди теряют все свои духовные заботы или отдают их в управление «профессионалам». О том, что душа важнее спасения (в метафорическом, а не религиозном смысле). Сюжет игры развивался в маленьком провинциальном городке, в котором все духовные вопросы рачительные горожане перепоручили тем, кто в это лучше всего разбирается – духовным лицам, которые веле свою паству прямоком к страшному и чудовищному «спасению» их душ.

Не углубляясь в сюжет, расскажу о главной принципиальной находке, которая оформилась в наших головах в процессе подготовки этой игры и стала, пожалуй, закономерной финальной точкой в развитии нашей идеологии игр, нашего Метода. Это концепция «Роль как боль». Суть этой концепции состоит в том, что ядром персонажа должна быть боль, явная и неизбежная неудовлетворенность чем-то в мире. Персонаж должен максимально остро переживать проблему, но не знать ее решения на начало игры. Вызов, перед которым мастер ставит игрока, – в том, чтобы тот ощутил боль персонажа в полной мере. Предметом игры в таком случае является выяснение, определение, формулировка «желаемого» состояния, которое может избавить от боли. То есть, основное содержание игры перемещается с достижения цели на осознание цели, на поиск приемлемого порядка вещей. И только после этого, пользуясь инструментами, ресурсами и обстановкой, сложившейся в игре, персонаж пытается достичь своей цели, решая какие-то конкретные задачи: убедить, подкупить, украсть, убить, победить – и тому подобный арсенал традиционных игровых действий. Боль нужна как отправная точка такой игры, потому что только боль заставляет действовать, искать образ желаемого будущего.

Пожалуй, эта концепция окончательно оформила наш мастерский Метод, который я называю для себя «экзистенциальным». Его суть, его амбиция в том, чтобы «открыть бытие» персонажа в игровом мире, обнаружить его смысл. Чтобы через персонажа, через его боль игрок ощутил и осознал Бытие и свою личную экзистенцию, свой личный способ «быть» в этом мире. Именно к этому – напряженному и драматичному ощущению инобытия – мы и стремились в своих играх.

«Талисман-8» был самой амбициозной, но не самой лучшей нашей игрой. Игра показала многие недостатки нашего метода. Мы взяли за очень сложную и интересную тему, но придумали слишком хрупкий социокультурный мир, в котором эта тема должна была быть раскрыта. Этот мир быстро ломается от действий игроков, недостаточно погруженных в культурный контекст или провоцируемых на радикальное действие болью, которую мы заложили в их персонажей. Или же просто не принявших наш Вызов. На игре мы экспериментально доказали тезис: если «загруз» игроков на сюжетной игре недостаточно хорош по сравнению со сложностью темы игры – игра не обязательно провалится, но обязательно упростится. «Талисман-8» не провалился, но упростился до уровня своего предшественника, что, конечно, сложно считать победой мастеров.

## Ночь меняет день

Предпоследней игрой серии стал «Талисман-9: Императорский театр» 2011 года. Эта игра в идеологическом смысле не принесла ничего нового, но позволила нам реализовать часть наших ранних задумок. Игра была про «связь времен», про то, как события давно минувших эпох определяют современность, определяют нашу действительность. Композиционно мы разбили игру на две части: днем – современность, ночью – отдаленный, но ключевой момент истории. В зависимости от того, что происходило ночью, менялись и обстоятельства дня, игра происходила совсем в другом историческом контексте, заставляя игроков переосмысливать реальность мира, понимать, какими давними событиями какое явление современности определено, и каким стал бы мир, если бы какого-то исторического события не произошло. Это была игра в историю, в исторические развилки и альтернативы.

Долгое время я полагал, что «Талисман-9» так и останется последней игрой в серии. Я чувствовал, что, как и любая «локальная» цивилизация, эта пережила свой рассвет, достигла своего апогея, и, исчерпав свои внутренние возможности, неизбежно пошла на спад, впадая в самоповтор и догматизм. Какие-то части этой культуры были восприняты другими «цивилизациями», другими мастерскими группами, и до

сих пор живут в играх и игроках – и это уже можно было считать удачной жизнью «Метода».

И все же, видимо, не все, что мы хотели сказать, было сказано, а потому после трех бесплодных лет мы сделали последнюю игру серии – «Реквием» – летом 2014 года.

## Конец мира

Наша последняя игра была сюжетным продолжением всех предыдущих частей серии и финалом сериала длиной в шестнадцать лет.

В каком-то смысле это было прощание с миром игры, с сюжетом, с нашими друзьями, с которыми мы прожили долгие годы, объединенные этой игрой. И на этот раз нам было важно поставить игроков перед предельным *вызовом*, перед лицом смерти и небытия.

Это была история последнего города Вселенной, уничтожаемого Богом, и людей, его населяющих, оказавшихся лицом к лицу с божественным воплощением жесткой культуры этого мира, воюющей не только со своими порождениями, но и с собой, пожирающей саму себя.

Это была игра про конец мира, конец Вселенной. Про смерть – культуры и цивилизации, с одной стороны, и про смерть личную, частную, свою. Это была игра про то, как люди поглощаются Левиафаном культуры и про их способность этого Левиафана переродить, перешагнуть за рамки культурного ядра своей цивилизации и сотворить новый мир, с другими законами, с другими нормами отношения людей друг с другом и с Богом.

Перед началом игры мы старались создать ощущение неотвратимости смерти каждого, что и было апофеозом Вызова, как мы его понимаем в рамках нашего Метода: принять и осознать неизбежность смерти и при этом отыскать смысл в своем существовании, в своем непосредственном бытии. Только погрузившись в это состояние, было возможно полноценно играть – ощутить боль этого мира, распознать его суть, его душу, и пытаться отыскать в нем возможности для преодоления его законов (если это возможно) или для реализации себя самого (что возможно наверняка).

Мы как мастера не знали ответов на вопросы, которые ставили. Мы не знали (не знаем и теперь), как принимать смерть, как перерождать культуру, как отыскать смысл в неизбежном крушении своей цивилизации, как проживать свои последние дни и как искусство может порождать миры. Мы лишь создавали ситуацию, когда эти ответы были предельно нужны и потенциально могли возникнуть – в столкновении разных ценностей, позиций, убеждений и вер. В спорах, действиях и простом человеческом достоинстве, которое обнаруживали в себе люди.

И все же финалом всему была смерть.

Закончить статью я бы хотел цитатой из нашего Манифеста. Может быть, так станет понятнее, кем мы были и что пытались делать:

Мы полагаем, что игра не должна решать проблемы людей. Игра – не тренинг, не психотерапия и не путь к Богу. Мы не беремся судить о том, каким человеку надлежит быть и куда следует развиваться. Наши личные убеждения, оценки и понятия о добре и зле для игры не имеют значения, мы не пытаемся кого-либо чему-либо научить. Игрой мы пытаемся создать проблему, вернее систему проблем, сложное хитросплетение идеологий, позиций, ценностей. Если на время игры игрок принимает нечто в реальности игры как Вызов, ощущает боль своего персонажа как свою, осознает невозможность стоять в стороне – значит, с самой существенной частью работы мастера справились.

## Игры

- **Талисман-5.** 1998. Красноярск. МГ «Талисман».
- **Талисман-6.** 1999. Красноярск. МГ «Талисман».
- **Талисман-7: Эпоха Возрождения.** 2003. Красноярск. МГ «Талисман».
- **Талисман-7,5: Пролог.** 2005. Красноярск. МГ «Талисман».
- **Талисман-8: Новый завет.** 2007. Красноярск. МГ «Талисман».

- **Талисман-9: Императорский театр.** 2011. Красноярск. МГ «Талисман».
- **Талисман-9.5: Реквием.** 2014. Красноярск. МГ «Талисман».



## Комментарий Ниины Нисканен (Niina Niskanen)

В своей статье Федор Слюсарчук представляет сибирский взгляд на создание ролевых игр живого действия и конкретизирует его, описывая историю развития серии ролевых игр под названием «Талисман». Данный взгляд является экзистенциальным: автор задается вопросом, какой вид экзистенциального опыта создается для игроков, и куда ведет их ролевая игра.

Основой планирования игры для автора служит выход за границы повседневной жизни, совершаемый внешне, внутренне или экзистенциально. В этом я выражаю автору горячую поддержку. Согласно нескольким неофициальным опросам и обсуждениям, одной из основных причин для того, чтобы заниматься ролевыми играми, является возможность испытать что-то новое, прожить кусочек чужой жизни. Особенно интересным является вектор прорыва за границы, так как его можно считать одним из основных составных элементов мастерения ролевых игр. Я бы назвала это временной и пространственной концентрацией. Внезапно все на свете происходит в одно и то же время в одном и том же месте: сходятся закадычные друзья и заклятые враги, становятся неизбежны судьбоносные решения, а конфликты обостряются, чтобы получить свое разрешение сейчас или никогда. «Монотонность повседневной работы», как ее описывает Федор, не создает наполненной смыслами игры (исключая случай исторической реконструкции, который, с другой стороны, использует иные векторы прорыва за границы). Таким образом, чтобы получить подходящую для игры платформу, мы должны выйти за пределы повседневной логики. Это требование работает в тесной связи с введенными в статью понятиями фокуса и вызова.

Федор Слюсарчук считает данные понятия определяющими особенностями индивидуального мастерского стиля. *Фокус* тесно связан с тремя векторами прорыва за границы: будучи мастерами игры, мы обязаны отыскать для нашей игры место на карте. Ответы на данные вопросы следует дать в самом начале мастерской работы. О чем игра? Что имеет отношение к делу? Какие средства и инструменты используются, чтобы обеспечить возможность движения игрока к цели? Для понимания всего этого требуется некое общее видение. Слюсарчук верит в важность мастерского видения, и в этом я с ним солидарна. Неважно, выражено ли это видение как ощущение, сцена или ключевая пара слов – оно должно существовать, его необходимо сообщить игрокам и разделить его с ними.

Это подводит нас к *вызову*. По мнению Федора, «игрок прикладывает к этому [к игре] определенное душевное усилие, прорывает предел обыденности и входит в реальность игры». Я хотела бы расширить этот взгляд на вызов, чтобы применить его ко всему, от верности игровому миру до своевременного появления на месте проведения игры. Надо сказать, что в наших недавних проектах совместная работа показала высокую эффективность и значительно повлияла на качество игры. Если говорить красиво, семя заложено в видении, а из этого семени мы, мастера и игроки, выращиваем растение. Будучи мастерами, мы также сталкиваемся с *вызовом*. Как можем мы создать мир и модели действий в нем, при которых игроки были бы в мире игры желанными гостями и смогли бы участвовать в сотворчестве, внести свой вклад?

Из опыта Федора Слюсарчука в создании и последующей разработке серии ролевых игр рождается третье ключевое понятие: *боль*. Он пишет: «Суть этой концепции состоит в том, что ядром персонажа должна быть боль, явная и неизбывная неудовлетворенность чем-то в мире». Данную концепцию можно интерпретировать более или менее конкретно. Как мастер я признаю необходимость *боли*. Боль можно рассматривать в разных масштабах и аспектах. Это может быть потребность восстановить справедливость или личные трагедии в жизни персонажей, толкающие персонажей на отчаянные поступки. Поскольку *боль* – это, по сути, неудовлетворенность, она по природе своей зачастую печальна, травматична или мрачна. И здесь, на мой взгляд, возникает вопрос. Как мастер (и как игрок) я заметила, что, имея такую возможность, игроки стремятся создавать персонажей, имеющих в своей жизни трагедии или болезненные ситуации. Кроме того, самые сильные и наиболее памятные переживания зачастую состоят из мрачных элементов: катастроф, опасности, насилия, потерь, слез. Здесь я несколько теряюсь. Где пролегает граница между достаточным количеством *боли* и ее избытком? Что остается в случае пересечения границы? Может ли игра быть наполненной смыслами или приносящей удовольствие в отсутствие *боли*? Должна ли игра быть таковой? И, какова бы ни была боль персонажа, как мы придаем ей конкретный смысл в рамках игры, как даем возможность игроку влиять на внутриигровую реальность?

Мои знания о российской ролевой культуре имеют относительно узкую направленность. Очень ин-

тересно, а также в чем-то знакомо читать рассказ о более чем пятнадцати годах непрерывной работы и таким образом наблюдать процесс развития от функциональной школы в сторону экзистенциального метода. Стремление к победе, сражения, решение головоломок и применение подробных правил напоминает настольные игры в духе «D&D». Слюсарчук метко описывает все это как «шахматы на местности». Чтобы достичь высокого уровня в таких играх, необходимо играть на выигрыш. Указание, которое мы гораздо чаще слышим сейчас – как минимум, в финской игровой культуре – состоит в том, чтобы играть на проигрыш (и здесь перед нами снова мелькает *боль*). Насколько универсальна такая эволюция? Может ли быть так, что группы ролевиков по всему миру проходят одними и теми же путями по мере эволюционного развития данной формы культуры? Возможно, дело в возрасте игроков, и смена взглядов происходит именно в этой связи? Как бы то ни было, через *боль* и поиск смысла своего существования мы можем создать многогранную и поистине значимую культуру игры.

Разработка и создание серии ролевых игр «Талисман» привела к тому, что в начале своей статьи Федор анализирует ролевые игры в довольно философском ключе. Его размышления о человеческом духе и ролевых играх как одновременно бунтарской и компромиссной форме культуры весьма впечатляют. Однако я прихожу к мысли о практической стороне вопроса и об определенной проверке теории реальной жизнью. Как отмечает автор, амбициозный экзистенциальный мир «Талисмана» не достиг полного расцвета из-за проблем с созданием общего видения, или из-за нежелания или неспособности игроков погрузиться в мир игры.

Сама будучи мастером ролевых игр, я признаю потребность творить и полностью поддерживаю неотъемлемую ценность ролевых игр как искусства. Тем не менее, тщательно спланированный мастером вызов может уступить место более развлекательным и сиюминутным аспектам игрового процесса. Мы должны принять это, и даже более того – сплавлять в единое целое искусство и развлечение. Они не должны исключать друг друга. Как сказано в Манифесте экзистенциальной ролевой игры живого действия, «Игра – не тренинг, не психотерапия и не путь к Богу. [–] Игрой мы пытаемся создать проблему». Под этими словами я готова подписаться. Ролевая игра – это уникальная форма искусства и культуры, применимая для обсуждения вопросов бытия и творчества.