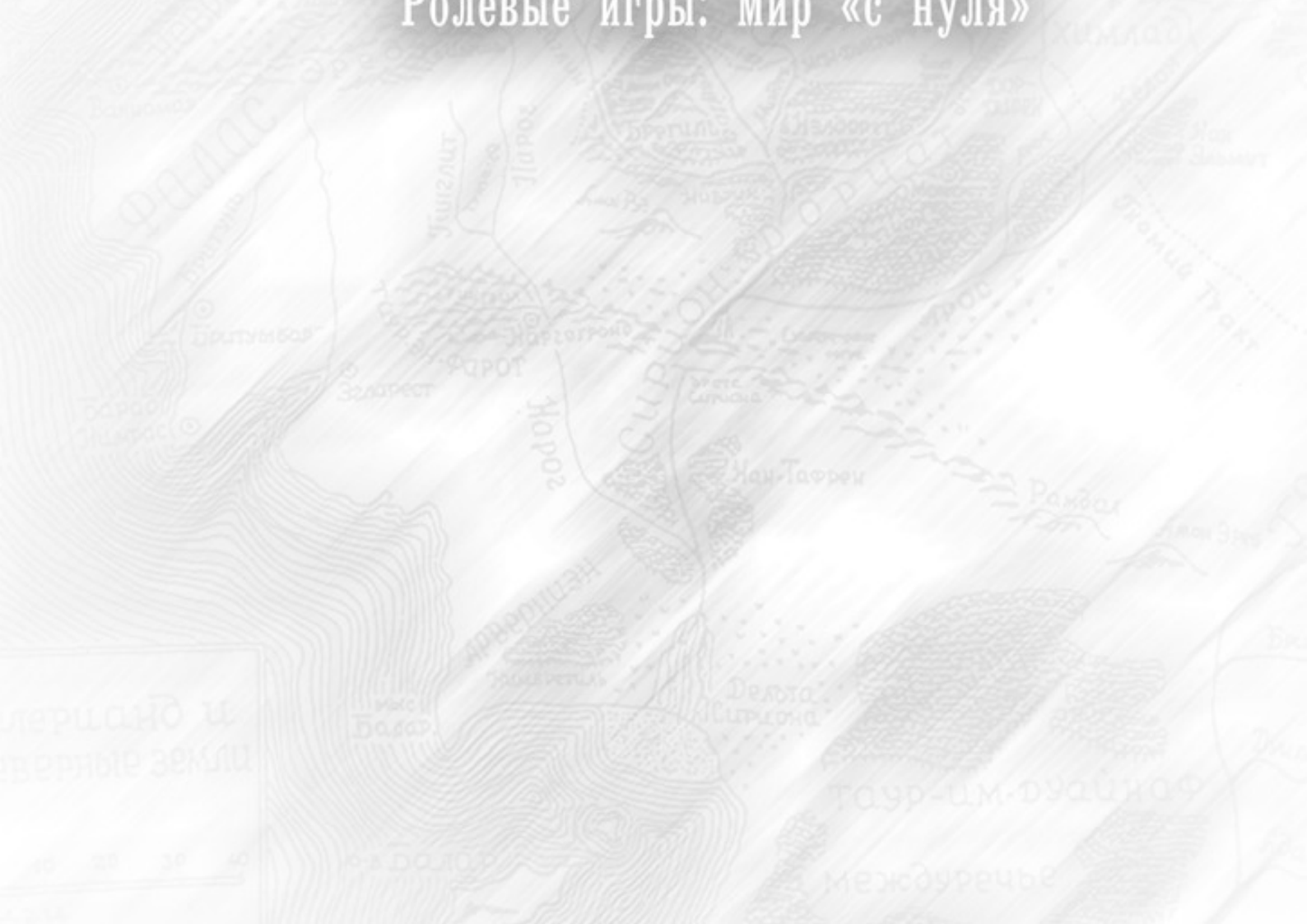


MAGISTER LUDI

Ролевые игры: мир «с нуля»



Людмила Смеркович

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

«Издательские решения»

Смеркович Л. Е.

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

ISBN 978-5-44-859798-5

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

ISBN 978-5-44-859798-5

© Смеркович Л. Е.
© Издательские решения

Содержание

От авторов	6
Интерпретация как метод работы мастера ролевой игры	7
Сюжетная мастерская на «Зиланте». Поиски будущего	13
Конец ознакомительного фрагмента.	15

Magister Ludi

Ролевые игры: мир «с нуля»

Петр Львович Шилов
Людмила Евгеньевна Смеркович
Дмитрий Дмитриевич Забиров

Редактор Людмила Евгеньевна Смеркович
Дизайнер обложки Борис Юрьевич Фетисов

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

ISBN 978-5-4485-9798-5

Создано в интеллектуальной издательской системе Ridero

От авторов

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

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

Казанский игротехнический семинар

Интерпретация как метод работы мастера ролевой игры

Л. Смеркович

Публикуется по: Magister Ludi. 2002. №1.

Теги: ролевые игры, мир, сюжет

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

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

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

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

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

<...>

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

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

Второй, не менее важный момент. Интерпретация подразумевает, что вы, во-первых, смотрите на текст из какой-то позиции (т.е. из какой-то картины мира, отличной от представления автора текста, к тому же связанной с какой-то культурной областью, иначе это не картина

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

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

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

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

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

Далее. Когда игра началась, разумеется, там происходит не то, что мастера из головы придумали, а то, что игроки разыграли («Машина делает не то, что вам хочется, а то, что вы ей велели,» – старый программистский принцип). Но ведь мастер игрой что-то сказать хотел. Ему ведь, как правило, не все равно, что там, на площадке, случится. Не с точностью до реплики, конечно, и даже не до факта чьей-то победы. Но, допустим, случилось некое событие, которое в логике мира и замысла допустимо, но мастером никак не предусмотрено. <...> Оно явлено для части игроков. Для них оно уже что-то значит. А в замысле такого и близко не лежало. Что делает мастер?

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

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

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

<...>

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

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

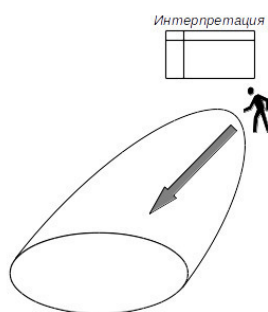


Схема 1

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

<...>

Другой вопрос, что событие может быть вызвано разными причинами, и тут появляется возможность для анализа игры: а что являлось событиями? Чем, какими средствами они вызы-

вались? Как интерпретировались игроками и какие возможности для интерпретации были им предоставлены?

<...>

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

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

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

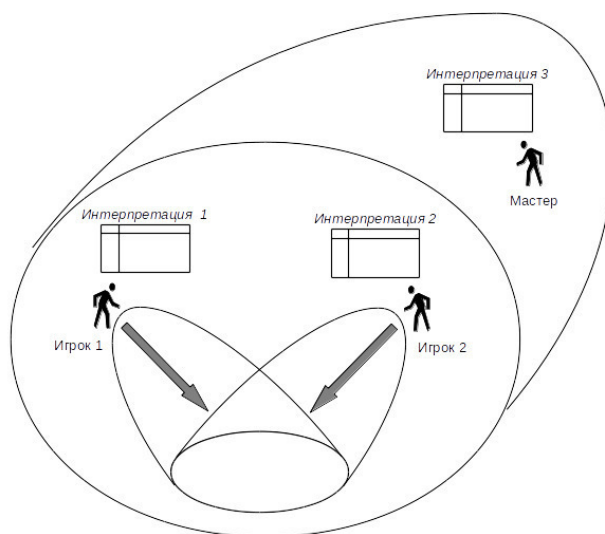


Схема 2

Является ли мастерская группа носителем самой сложной, объемлющей и культурно развернутой интерпретации или нет, на мой взгляд – дело мастерской группы. Мне одинаково интересна и та игра, в которой мастерская версия происходящего всегда на шаг впереди игроцких (это, как правило, образовательная игра, и мастерская группа выступает в качестве этакого культуртрегера – т.е. предьявляет более сложную, культурно обоснованную версию привычного текста коллективу, нуждающемуся в образовании; см. Схему 2), и другая, когда все представления изначально задаются равноположенными, т.е. мастера для себя определяют, что они ни черта не понимают в выбранном тематизме, так же, как и игроки, и пытаются построить свой текст по ходу игры наравне с игроками (Схема 3). <...>

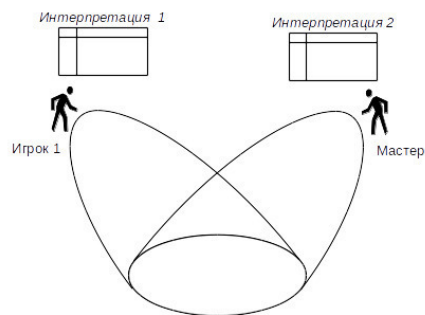


Схема 3

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

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

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

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

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

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

Следующий шаг анализа: что интерпретировалось игроками? Спрашивать их об этом в лоб вряд ли осмысленно, но по косвенным вопросам наподобие: «Что было в процессе игры непонятно?», «Какие препятствия возникали?», «Как преодолевались?» можно при-

мерно представить, кем и в каких ситуациях совершались акты интерпретации, и что являлось объектом интерпретации. Может быть, игроки всю игру напряженно следили за мастерами и мастерскими персонажами – это один тип игры. Может быть, игра была направлена на интерпретацию текстов (документов, писем, художественных зарисовок etc.), выпускаемых в игру мастерами (или игроками). Может, объектом являлись ключевые фигуры игры и их действия, а мастерские воздействия постоянно оставались за кадром? И как знать, а вдруг интерпретировалась картина мира, изменявшаяся всю игру (безумно привлекательный для нашей команды, но очень редко достигаемый вариант). Я могу назвать еще несколько возможных объектов, но предлагаю читателю список продолжать и расширять в процессе собственной работы и обсуждений с коллегами.

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

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

Петр Шилов

Публикуется по: Magister Ludi. 2002. №1.

Теги: ролевые игры, сюжет, схема

<...>

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

<...>

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

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

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

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

<...>

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

<...>

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

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

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

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «ЛитРес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на ЛитРес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.