Казанский игротехнический семинар

# Игра мечты

## новый взгляд на ролевые игры

Зиланткон - 2016

Коллектив авторов

# Игра мечты. Новый взгляд на ролевые игры

*http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=22146529*
*ISBN 9785448350269*

## Аннотация

Игра мечты: новый взгляд на ролевые игры.

В сборнике собраны итоги работы площадки «Игра мечты», проводившейся на фестивале «Зиланткон» 4—5 ноября 2016 года. Представлены как предварительные тексты, использовавшиеся при подготовке и в проведении площадки (анонсы, презентации, раздаточные материалы), так и практический результат, полученный на выходе: расшифровки конспектов на флипчартах, стенограммы, статьи, написанные участниками и организаторами по следам события.

# Содержание

От редакции 5
Сентябрьские тезисы 10
Тезис 1 10
Тезис 2 12
Тезис 3 14
Час ролевого суда 16
Анонс 16
Слово ведущего 17
Предварительные материалы 20
Конец ознакомительного фрагмента. 22

# Игра мечты
# Новый взгляд
# на ролевые игры

*Главный редактор* Дмитрий Забиров
*Выпускающий редактор* Людмила Смеркович
*Дизайнер обложки* Борис Фетисов

ISBN 978-5-4483-5026-9
Создано в интеллектуальной издательской системе Ridero

# От редакции

Когда мы придумывали название проекта «Игра мечты», нам на самом деле хотелось поискать новый фронтир ролевой игротехники. Так что это была еще не тема, логически обоснованная и жестко сформулированная, а лишь образ ее, эскиз, история поиска. И началась эта история с того, что мы собрались Казанским игротехническим семинаром и написали текст под названием «Сентябрьские тезисы». Под этот текст мы стали созывать команду, потом – все вместе набрасывать контуры мероприятий, и собирать из них единую обойму. Теперь, когда эта обойма выстрелила, мы представляем вашему вниманию отчет с испытаний, лабораторный журнал, дневник путешественников – одним словом, материалы площадки «Игра мечты», прошедшей на конвенте «Зиланткон-2016».

*«Мы все прекрасно знаем, как не надо делать игры. Мы примерно представляем, как вообще сделать игру. Но как часто нам удается приблизить к идеалу, о котором мечталось в самом начале разработки? Умеем ли мы не растерять самое важное в процессе реализации? Как исхитриться и сделать игру мечты – вот тема этого года. Иначе, право, какой смысл собираться.*

*Мы ждем и тех, кто точно знает, как делать игры*

*мечты и готов поделиться с другими, и тех, у кого есть вопросы и кому интересно с ними поразбираться. А если кто-то прямо сейчас в процессе делания игры своей мечты и хочет об этом поговорить – то вам точно сюда!»*

С таким, или примерно таким объявлением мы появились на Международном конвенте фантастики, толкинистики и ролевых игр «Зиланткон». Мы – это мастера и игротехники из Казани, Самары, Нижнего Новгорода и Йошкар-Олы – организаторы, авторы, ведущие и модераторы мероприятий, составивших костяк этой тематической площадки.

Многие из нас уже раньше делали площадки по ролевым играм и игротехнике на разных конвентах и фестивалях. И, наученные горьким опытом, мы поклялись страшной клятвой больше не делать РИ-блоков «за вообще», без определенной темы, куда сливается все, в чем есть хоть капля игры или чего-то ролевого. Решено было на этот раз сделать тематическую площадку, куда безжалостно не брали все, что не подходило под выбранную рамку. Под «сделать» мы имеем в виду «спроектировать от начала до конца», как единое целое, где каждый элемент, каждый шаг продолжал бы и развивал тему предыдущего.

На площадке прошло пять мероприятий: Народный ролевой суд, Разборочно-сборочный цех, ток-шоу «Кульминация», Опен-спейс, мастерская «Инструмент работы со смыс-

лами». Все они были про разное, но выполняли в общем замысле свои задачи.

На **Суде** мы обсуждали ценности разработчика. Разыгрывая судебный процесс над «пороками» сообщества, мы все вместе формулировали, что в игре допустимо, а что нет. Это, конечно же, была только игра, а не социологическое исследование, зато мы собравшимся коллективом договорились между собой, что для большинства из нас является совсем неприемлемым.

В **Цеху** мы решали две задачи: сначала инвентаризация лучших практик, выработанных за годы создания игр, потом попытка собрать детали этих практик в новую игру. Это имитировало жизненный цикл мастерской группы – наработанных приемов много, и под новый замысел мы начинаем рыться в старых разработках и будем их использовать, даже если они не подходят – потому что они точно работают.

**Ток-шоу** – хороший повод поделиться историями о важных моментах в разработке. Про что мы рассказываем, когда вспоминаем кульминацию в разработке? У кого на что замыкает? На работу с игроками? На обсуждение с коллегами? На чистое, одинокое размышление о замысле?

**Опен-спейс** задумывался как площадка чистого креатива, надо было подвигаться, вместе что-то поделать руками. Делали мы, конечно, игры наших мечт.

**Мастерская**, завершающее мероприятие площадки было дерзкой попыткой выйти на игротехнический инструмент

нового поколения и ответить на вопросы: бывают ли еще инструменты, кроме игроков и правил, являющиеся идеальными объектами работы мастера? Как положить в качестве объекта игровой мир?

Тематические площадки – это новый для нас формат, единая машинка, которая дает приращение содержания в теме. Без публикации результатов, их обсуждения и использования никакое продвижение по теме невозможно, поэтому мы очень рады, что сегодня вы читаете этот сборник.

Огромное спасибо всем, кто помогал нам в проведении площадки и подготовке этого сборника, а главное – тем, кто вместе с нами играл, обсуждал, спорил и проектировал. Вы – лучшие попутчики для нелегкой, но очень интересной дороги, которой идут те, кому интересно, как устроена игра мечты и способы ее делать. Отдельная благодарность Алексею «Лансу» Кулакову и коллективу Ridero за помощь в подготовке и печати сборника и Борису Фетисову и всей команде конвента «Зиланткон» – за гостеприимство.

*С уважением и надеждой на скорую встречу на новых играх*

*и обсуждениях, команда площадки «Игра мечты»*
*Александр «Кай» Городецкий*
*Дмитрий «Дятил» Забиров*
*Майя «Томка Инь» Колеганова*
*Юрий «Юрай» Майсов*
*Людмила «Скади» Смеркович*
*Сергей «Файбер» Трошков*
*Елизавета «Дафна» Трошкова*
*Петр Шилов*

# Сентябрьские тезисы

## Тезис 1

Ролевые игры, что появились четверть века назад в СССР, опирались на две фундаментальных вещи. Во-первых, это была оппозиция. Причем оппозиция гражданская, в духе Ганди и Неру, без мордобоя. Время было такое, что большинство выбрасывало советские знамена на помойку и дружно становилось под какие-то другие. У тех, кто предпочел ролевые игры, отвращение было не к каким бы то ни было знаменам, а к самой процедуре становления под знамена. (Ср. «Но под конунговы стяги встать не слишком тороплюсь») Ролевые игры стали тогда выбором, сделать который было не так уж легко, а затем – личным и собственным делом для тех, кто играми занялся всерьез. Во-вторых, ролевые игры в своем младенчестве опирались на представления писателей, стремившихся не просто потешить читателя занимательными историями, а осмыслить происходящее вокруг в форме занимательных историй. Мы имеем в виду в первую очередь Дж. Р. Р. Толкина и А. и Б. Стругацких. Можно предположить, что первые ролевые игры были попыткой развернуть размышления, дискурсы этих великих писателей в игровое пространство, в игровое действие. Эта

странное сочетание текстов отражалось даже в игровом стебе. (Ср. «Фродо миновал девятую и последнюю на этой дороге могилу Турина Туранбара…» «Дурак, сопляк», – машинально перевел Фродо»).

Но времена меняются, эпоха перемен закончилась, и вместе с ней закончилась не только жутковатая не-определенность, но некоторые важные вещи, вроде тогдашних ролевых игр. Ролевые игры в настоящий момент вполне легитимная и цивилизованная часть нынешнего общества. Хотя воспоминания о том времени вызывают приступ сожалений о несбывшемся даже у практичных и деятельных людей.

# Тезис 2

Итак, ролевые игры успешно и надолго интегрированы в общество, а в обществе, если в нем жить осмысленно, надо выделить важное для себя противоречие. Для нас важным представляется противоречие двух подходов: социального и гуманитарного.

Социальный подход предполагает первостепенную значимость обобщенных характеристик людей, вещей, событий: целевая аудитория, наши клиенты и т. п. Гуманитарный подход ставит во главу угла индивидуальные характеристики и свойства людей, вещей, событий. При этом оценки «хорошо-плохо» здесь не уместны, ибо без социального подхода нет никого воспроизводства, а без гуманитарного никакого развития. Победа одной из сторон, если бы она была возможна, привела бы либо к неуправляемому хаосу (победа гуманитарного), либо к уничтожению человеческой жизни как феномена (победа социального).

В ролевых играх это противоречие конкретизируется как противоречие уникальной метафоры и технологичной игромеханики. С одной стороны, мир, сюжет, вхождение в роль, индивидуальный загруз, с другой – боевка, экономика, магия и правила по ним. И с этим противоречием нам приходится иметь дело каждую игру. Установить, «кто на ком стоял», и что важнее – невозможно. Все вопросы типа: «Что

лучше – глубокий ОБВМ или каток быдло-пехоты?» – замечательны лишь для обсуждения в социальных сетях, как, впрочем, и поиск золотой середины. Гораздо интереснее обсудить, как создать правила, обслуживающие выбранный создателями игры сюжет, и как вплести в ткань игры ситуации, порождаемые собственной логикой механики.

# Тезис 3

Очевидно, что прекрасные 90-е уже не вернутся – год у нас 2016-й, и в мире слишком многое изменилось (от технологий до социальных отношений). Ждать, что появится новый великий и напишет про «героя нашего времени», в принципе, можно и, наверное, даже нужно, но вопрос ведь в том, а нам-то что делать, пока бессмертный текст еще не опубликован?

С нашей точки зрения, все усилия, весь креатив необходимо направить не на вопрос: во что бы еще сыграть? – а на формирование новых или вообще иных способов разработки и проведения ролевой игры, включая пересмотр или отмену таких «фундаментальных» понятий как «игрок», «мастер», «роль». Главное, что сейчас необходимо – это выделить и зафиксировать формы и средства разработки и проведения ролевой игры, а также способы и возможности изменения и создания этих форм и средств.

Практически все организационные формы создания ролевых игр являются заимствованиями из других областей деятельности, а потому представляют собой эклектику, удивительное сочетание несовместимых вещей. В этом наша слабость, и одновременно – наша возможность. Мы предлагаем ее использовать всем, кому надоело делать игры, как обычно, так же, как и нам. Для этого мы объявляем о проведении

на Зилантконе-2016 площадки на тему «Игра мечты».

*Казанский игротехнический семинар*

Презентация «Игры мечты» на открытии Зилантко-на-2016. Фото Михаила Захарова

# Час ролевого суда

## Анонс

Кто виноват? Что делать? Два важных вопроса, на которые все ищут ответ. Если второй вопрос часто раскрывают на семинарах и круглых столах, то первый – политкорректно замалчивают. Мы же все тут друзья, верно? И чем старше мы становимся, чем в бОльшее количество игр погружаемся, чем больше трэша видим – тем БОЛЬШЕ вещей нам приходится замалчивать.

У вас есть уникальная возможность больше не сдерживаться и высказать всё наболевшее, не боясь никого обидеть. Более того, вы сможете на время побыть в шкуре того, кто портил вам жизнь и игры, а затем вы можете переквалифицироваться в прокурора-бичевателя или выступить свидетелем, рассказав историю из своего опыта.

Изюминка данной игры заключается в том, что она позволяет говорить о серьёзных вещах с лёгкостью и без напряжения.

# Слово ведущего

Фото Михаила Захарова

Изначальная идея такого мероприятия появилась с полгода назад при подготовке нашего Самарского конвента. Хотелось устроить разговор, который смог бы воздействовать на ролевую среду, и предполагалось, что речь пойдет о проблематизации и присвоении общих для всего ролевого сообщества проблем. То, что я подготовил тогда, никуда не годилось. Простого обсуждения было недостаточно, чтобы каждый из участников игры хоть на секунду примерил на себя

проблемы сообщества всерьез. Тогда накануне уже заявленного мероприятия мы переговорили со Скади (Людмилой Смеркович), и она предложила переделать формат в сатирическую игру со смешинками на манер какого-нибудь телевизионного шоу. Я пришёл домой и всю ночь печатал тексты, и утром шоу «Казнить нельзя помиловать» прошло довольно задорно, а после этого оно было немного обработано напильником и привезено на Зилант. Так родилась пародия на судебные шоу: Час ролевого суда.

Суть мероприятия в том, чтобы в ненапряжной форме обсуждать серьёзные проблемы. Смех позволял обходить коммуникационные барьеры, а обобщённая форма высказывания – присущую ролевому обществу толерантность («я не буду говорить плохо про Васю-Петю, нам ещё в одном регионе играть…»). Таким образом, формат сподвигал рассуждать о серьёзных вещах, не боясь задеть ничьё эго. А благодаря тому, что все участники так или иначе примеряют на себе роли «грехов» ролевого сообщества, то можно говорить о переосмыслении своей роли в нём. Ну и не последнее по значению – это игра, и она получилась достаточно весёлая.

Второй прогон показал, что необходима дальнейшая модернизация формата. Я надеюсь, что у нас с профессиональным адвокатом/ролевиком это дело получится, и дальше по конвентам я буду ездить в роли прокурора. После каждого прогона поступают новые заявки от игроков, все предла-

гают новые типажи, которых можно было бы засудить – формат расширяется, и меня как одного из создателей это радует. На втором прогоне очень порадовали исполнители ролей прокурора и адвоката, Пётр Шилов и Сергей (Маузер) Лебедев были превосходны, а их риторика глубока и завлекательна, полна неожиданных и правдивых аналогий. Обвиняемые тоже вживались в роли, чем изрядно радовали публику. На этом прогоне использовалась музыка, это добавляло атмосферы и делало игру больше похожей на ТВ-шоу. В качестве зон роста хочется отметить антураж и интерактивность формата – и с этим мы точно поработаем.

Я хочу сказать, что подобные игровые форматы на Зиланте вполне заменили собой семинарский блок. Я считаю, что это вполне закономерное явление. Мы ролевики, мы должны играть в ролевые игры. А практический опыт лучше всего передаётся через совместную деятельность и озарения, которые во время этой деятельности происходят. Я очень рад, что мне посчастливилось поучаствовать в работе на площадке «Игра мечты».

*Александр Кай Городецкий*

# Предварительные материалы
# Час Ролевого Суда – что это такое?

Фото Людмилы Смеркович

Это сатирическая игра, пародирующая телевизионные передачи («Встать, суд идёт», «Час суда» и т.д.). В тех шоу разбирали одно запутанное дело, после чего оглашался приговор. Судили вполне конкретного человека с привлечением свидетелей и полной инсценировкой судебной процедуры. Отличие этой игры в том, что судебная процедура здесь бу-

дет моделироваться очень-очень отдалённо из-за специфики рассматриваемых дел. Обвиняться будут не конкретные люди, а карикатурные яркие образы каких-то аспектов ролевого движения. Например, судить будут не Васю Пупкина, а некоего мастера, который любит менять правила по 10 раз за игру, не предупреждая об этом заранее. То есть присяжные по игре будут выносить своё суждение не по конкретным лицам и поступкам, а по общим и абстрактным ситуациям. Доказано ли что мастер 10 раз изменяющий правила без предупреждения испортил нам игру?

# 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.