

**КОММУНИКАТИВНАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА: ЛИТЕРАТУРНЫЙ ПРОЕКТ
И СПЕЦИФИКА ЕГО РЕАЛИЗАЦИИ**
THEATRTE-STYLE LIVE ACTION ROLE-PLAYING GAME
AS A LITERARY PROJECT AND SOME ASPECTS OF ITS CREATION

Аннотация: В статье рассматривается коммуникативная ролевая игра живого действия как проект синтетического типа, уточняются некоторые ключевые понятия. Особое внимание уделяется сценарию коммуникативной ролевой игры, предлагается алгоритм его создания.

Ключевые слова: ролевые игры живого действия; коммуникативная ролевая игра; живой квест; сценарий игры.

Abstract: The article is devoted to live-action role-playing game as a synthetic project. It is spoken in detail about game script and algorithm of its creation.

Keywords: live-action role-playing games; the game script.

Ролевые игры живого действия сегодня набирают популярность. Это связано как с развитием и социализацией ролевой субкультуры, так и с тем, что игра все чаще воспринимается не как вид непродуктивной деятельности, атрибут детства или инфантильности, а как форма, позволяющая воплотить практически любое содержание в диалоге и сотворчестве автора и участника.

Ролевые игры живого действия, их классификация, отличительные черты, а также особенности текстов, лежащих в основе игры, на данный момент остаются вопросами малоизученными.

Пониманию данного феномена предшествует уточнение ряда ключевых понятий. Коммуникативная ролевая игра (другие названия: кабинетная игра, сюжетно-ролевая игра, МИГ, живой квест) – ролевая игра живого действия, которая:

- 1) рассчитана на сравнительно небольшое количество игроков,
- 2) проходит в ограниченном пространстве за небольшой промежуток времени (обычно несколько часов);
- 3) имеет установочный блок текстов, созданных разработчиком;
- 4) моделирует конфликт целей;
- 5) содержит информационный и драматический компоненты [4].

Задача разработчика игры: дать участнику мотивацию и возможность действовать в пространстве игры. Активность игрока на коммуникативной ролевой игре в основном сводится к взаимодействию с другими участниками, работе с информацией, принятию решений и взаимодействию с объектами игры.

Сценарий коммуникативной ролевой игры – сложная, многокомпонентная система с большим количеством внутренних связей.

Основные тексты, составляющие сценарий коммуникативной ролевой игры, – это общая вводная установка, легенды персонажей, внутриигровые «документы». Сценарий также может включать вспомогательные тексты: рекламные материалы, памятки и рекомендации для игроков и ведущих и др.

В сценарии игры можно условно выделить следующие структурно-смысловые компоненты:

- 1) мир игры – среда, в которой происходят действия игры,
- 2) предполагаемые обстоятельства; в игре их основная составляющая – конфликтные ситуации,
- 3) персонажи; персонаж – личность в пространстве игры, система, включающая роли в конфликтах, основы для создания игроком образа и являющаяся элементом среды,
- 4) внутриигровая информация – информация, обладающая внутриигровой ценностью,
- 5) объекты в мире игры, их свойства.

В данной статье мы предпринимаем попытку описать процесс создания сценария игры, разделив его на этапы, и предложить некоторые приемы, которые сценарист может использовать на каждом этапе. В основу нашего алгоритма положен принцип движения от общего к частному, от широких категорий к их конкретной реализации в игре. Компоненты игры можно соподчинить таким образом: мир включает предполагаемые обстоятельства, предполагаемые обстоятельства реализуются через персонажей, персонажи управляют внутриигровой информацией и объектами. Сходным образом построен метод работы над сюжетом игры, приведенный в [6]. Целесообразность такого способа разработки ролевой игры живого действия, когда отправной точкой является мир, – концепции «Мир. Игра. Игроки» – обосновывается в [1]. В процессе разработки сценария игры мы выделяем шесть этапов.

Этап первый – концептуальное создание модели.

Этап начинается с выбора темы и стилистики игры. Необходимо ответить на вопросы: о чем будет игра? На что она будет похожа?

Далее на данном этапе нужно:

– сформировать круг источников, на которые сценарист будет опираться в своей работе. Это художественные произведения, на основе которых будет строиться мир игры, и научная литература, которая поможет сценаристу в анализе;

– проанализировать каждый источник, выделить характерные черты представленной в нем модели мира. Один из возможных методов анализа – с помощью группы вопросов, позволяющих выявить принципиальные особенности источника, – приводится в [2]. Если основные особенности модели мира разных источников схожи или совпадают, их элементы, скорее всего, можно совмещать в рамках одного сценария;

– определить основную идею мира игры. Целесообразно формулировать её в виде проблемного вопроса. Создание всех других конфликтных ситуаций

как частных проявлений глобального конфликта – один из способов добиться целостности игры;

– с опорой на выбранные источники определить круг элементов мира игры. Это, во-первых, основные противоречия, конфликты и силы, между которыми возможно столкновение (в обобщенном виде), во-вторых, основные персонажи и типажи героев, в-третьих, предметы материального мира (интерес представляют, как правило, те, которые играют важную роль в сюжетах источников), в-четвертых, все другие характерные элементы, которые делают тему и стилистику легко узнаваемой. Составить их список.

В конце данного этапа у сценариста достаточно информации, чтобы сформулировать основные законы мира игры, его отличительные черты и перейти к работе с конфликтными ситуациями.

Этап второй – работа с конфликтными ситуациями.

На этом этапе необходимо:

– в рамках противоречий мира, выделенных на предыдущем этапе, придумать конфликтные ситуации, которые можно воссоздать во время игры (здесь нужно учитывать ограничения, связанные с игровой условностью);

– оценить каждую конфликтную ситуацию. Конфликтная ситуация будет органична для игры, если она является специфической для мира игры (то есть возможной в нем и невозможной в другой модели мира) и предполагает большое количество участников (больше трех);

– выбрать подходящие конфликтные ситуации (обычно не более 10) – это основные элементы сценария игры. Для удобства дать им названия;

– в каждой из выбранных ситуаций необходимо выделить роли персонажей в конфликте. Персонаж может быть как субъектом конфликта (в этом случае его роль в конфликте совпадает с его игровой целью), так и пассивным участником конфликтной ситуации. На данном этапе роли могут быть неоднозначно связаны с типажам или не связаны совсем.

Следующая задача – определить примерный круг объектов и блоков внутриигровой информации, которые имеют отношение к конфликтной ситуации.

Требуется оценить динамику конфликтной ситуации: понять, какие взаимодействия (игроков друг с другом, с внутриигровой информацией или объектами) могут совершаться в рамках данной конфликтной ситуации, как ситуация может изменяться, развиваться.

В конце данного этапа у сценариста определены основные компоненты предполагаемых обстоятельств, достаточно информации, чтоб перейти к работе с персонажами.

Этап третий – работа с персонажами.

Персонаж, каким его будет видеть игрок-исполнитель, складывается из типажа и ролей в конфликтах. На данном этапе нужно соединить выделенные ранее типажи и роли. Чтобы игрок захотел и смог действовать во время игры, персонажа целесообразно поставить в драматическую ситуацию, как её понимал А. Митта [3]. Компоненты драматической ситуации: обстоятельства, которые сильнее героя, его противники и сторонники, цель, альтернативный фактор, ясная, однозначная мотивация.

Конфликтная ситуация дает персонажу-субъекту конфликта проблему, решение которой станет игровой целью игрока-исполнителя. Персонаж всегда имеет ряд пассивных ролей в других конфликтных ситуациях. Важно помнить, что игрок сможет принимать решения как персонаж (играть свою роль) только если персонаж имеет свою систему принятия решения, в которую входят знания об окружающей действительности и система ценностей.

В конце данного этапа полностью сформированы конфликтные ситуации, сценарист заканчивает работу с драматическим компонентом игры.

Этап четвертый – работа с внутриигровой информацией.

Взаимодействия с информацией – важнейший опыт в коммуникативной ролевой игре. Некоторые общие принципы создания информационной игры:

- 1) персонаж имеет явно неполную информацию – «я не знаю»,
- 2) персонаж не может оценить имеющуюся информацию – «я не понимаю»,
- 3) информация, имеющаяся у персонажа, противоречит реалиям, с которыми игрок столкнется во время игры – «я ошибался».

Недостающие сведения игрок получает во время игры от других игроков и из внутриигровых документов.

На этом этапе создается информационный баланс игры.

Этап пятый – работа с объектами.

На данном этапе необходимо окончательно определить возможные состояния объектов в пространстве игры и правила взаимодействия игроков с ними.

Этап шестой – проверка сценария игры.

В данной работе мы не рассматриваем подробно методы и критерии проверки игры. Отметим только, что этот этап очень важен, так как проследить все связи элементов сценария без использования специальных методов сложно. Широко известный метод проверки игры – т. н. «шестеренка ролей» [5].

Тексты, составляющие сценарий, можно окончательно сформировать только по прохождении всех шести этапов.

Разработка коммуникативной ролевой игры – творческий процесс, который сложно поместить в рамки жестких рекомендаций. Приведенный нами алгоритм может помочь организовать работу сценариста и дать представление о том, как проходит процесс создания сценария игры.

Библиографический список

1. Абдульманов, С. Метамоделирование / С. Абдульманов // Мое королевство. – 2009. – № 35. – <http://lib.rpg.ru/index.php/Метамоделирование> (дата обращения: 16.12.2013).
2. Голованов, Г. Адаптация: работа с источником / Г. Голованов. – 2011. – <http://seminar-rpg.livejournal.com/9701.html#cutid1> (дата обращения: 11.01.2014).
3. Митта, А. Н. Кино между адом и раем: кино по Эйзенштейну, Чехову, Шекспиру, Курасаве, Феллини, Хичкоку, Тарковскому / А. Н. Митта. – М. : Подкова, 2000. – 471 с.
4. Муравлянский, Д. Методическое пособие по РИ для начинающих / Д. Муравлянский // Мое королевство. – 2008. – № 32. – <http://www.mykingdom.ru/mykingdom/131946> (дата обращения: 16.12.2013).

5. Скулачев, П. Шестеренка ролей / П. Скулачев. – <http://master.larp.ru/theory/gear.php> (дата обращения: 16.04.2014).
6. Шарков, Ю. Объемная игра / Ю. Шарков // Мое королевство. – 2008. – № 32. – http://lib.rpg.ru/index.php/Объемная_игра (дата обращения: 16.12.2013).