

Как устроена ролевая игра: взгляд антрополога (часть 1, теоретическая)

Воробейка (Воробьева Ольга)
Европейский университет
в Санкт-Петербурге
2013

*Я тут в силу некоторых событий
поняла, что всё-таки является основной
ценность ролевых игр (для мастеров, я
имею в виду).*

*Знаете, такие основные ценности,
которые позволяют поступиться чем
удобно: как человеческая жизнь во многих
цивилизованных обществах, например.*

*Эта ценность — нахождение игрока в
роли.*

Правила к ролевым играм (2013 г)

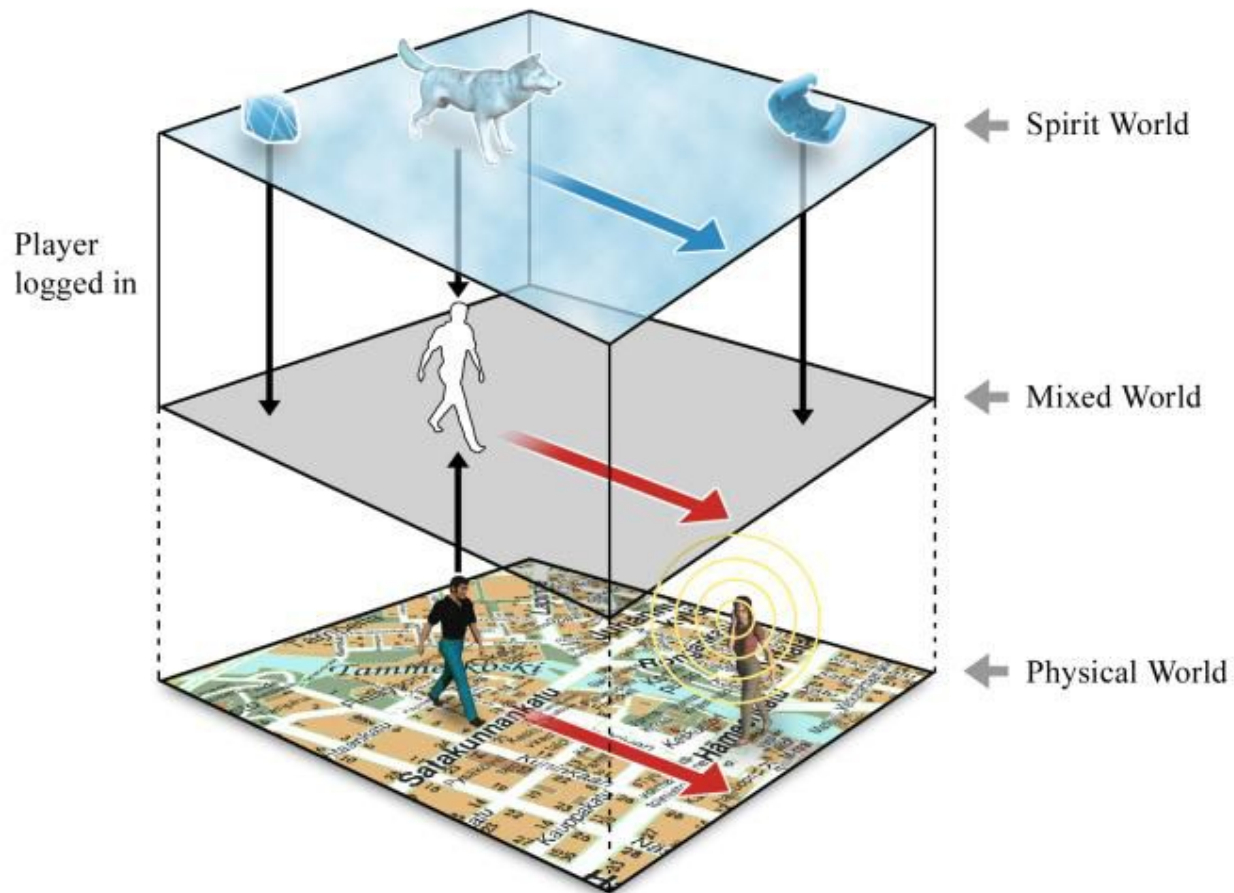
- Игровое время – круглые сутки. (1924, 17-19 мая)
- Все события 24 часа в сутки происходят по игре. (Дары Смерти, 21-24 февр)
- Следует ориентироваться на **серьезную и непрерывную игру**. В процессе игры категорически **недопустимы выходы из роли, неигровые разговоры, споры по поводу правил**, апелляция к игровой механике или игротехнике. (Есть такое ремесло, 15-18 авг)
- Все, что вы делаете в игровое время (т.е. с вечера 27 сентября до утра 2 октября) - вы делаете по игре. Еда, сон и прочие полезные процессы - являются игровыми, потому что ваши персонажи - тоже люди, которые испытывают нормальные человеческие нужды. Поэтому, будьте морально готовы играть все время. Если действие, в котором вы ощущаете немедленную пожизненную потребность, категорически противоречит ситуации, в которой вы оказались - удовлетворите потребность, используя зонт или сложенные над головой руки. К примеру, трудно пить воду, находясь в коме. (...) Мы считаем, что непрерывность игрового процесса - это одна из его ценностей. (Толчанка-2006 27.09-2.10)

Отправная точка

- Несоответствие:
- постулирование в правилах непрерывности игры, эксплицитное осуждение переключений в дискурсе сообщества (непрерывность игры как общепризнанная ценность)
- +
- Постоянно появляющиеся переключения

Западная схема устройства РИ

Схема Mäyrä & Lankoski



Уровни самоидентификации

Уровень	Самоидентификация
Игровая реальность	Я – персонаж
Метаигровая реальность	Я – игрок этой игры
Физическая реальность полигона	Я – физическое тело
Отсылки к другой игре	Я – ролевик (играл на X, Y, Z...)
Отсылки к повседневной социальной реальности	Я – (социальная роль)

С чем мы взаимодействуем?

- С другим человеком (игрок, мастер, грибник...)
- С вещью (стакан, меч, платье, спальник, деньги...)
- Со средой (помещение, лес, погода, зайчики на стенах...)
- С собой (информация, самочувствие, опьянение, мировоззрение, опыт...)

Матрица возможных причин переключений

	Взаимодейс тв с <u>человеком</u>	Взаимодейс твие с <u>вещью</u>	Взаимодейс твие со <u>средой</u>	Взаимодейс твие с <u>собой</u>
<u>Игровая реальность</u>	Персонаж- персонаж	Персонаж – его вещь	Персонаж – его среда	Персонаж – его биография
<u>Метаигровая реальность</u>	Игрок – игрок \мастер\ игротехник	Игрок – игровой предмет\ маркер	Игрок – модели и правила игры	Игрок – легенда и логика персонажа
<u>Физическая реальность полигона</u>	Участник – присутствую щий на полигоне	Участник - предметы на полигоне	Участник – погода и окружающая среда	Участник – физическое и психическое состояние
<u>Отсылки к другой игре</u>	Участники другой РИ	Вещь, использовав шаяся на др. РИ	Правила и сюжеты другой РИ	Амплуа и навыки с других игр
<u>С</u>	<u>П</u>	<u>В</u>	<u>С</u>	<u>М</u>

Метаигровой уровень + человек

	Взаимодейс тв с <u>человеком</u>	Взаимодейс твие с <u>вещью</u>	Взаимодейс твие со <u>средой</u>	Взаимодейс твие с <u>собой</u>
<u>Игровая реальность</u>	Персонаж- персонаж	Персонаж – его вещь	Персонаж – его среда	Персонаж – его биография
<u>Метаигровая реальность</u>	Игрок – игрок \мастер\ игротехник	Игрок – игровой предмет \ маркер	Игрок – модели и правила игры	Игрок – легенда и логика персонажа
<u>Физическая реальность полигона</u>	Участник – присутствую щий на полигоне	Участник - предметы на полигоне	Участник – погода и окружающая среда	Участник – физическое и психическое состояние
<u>Отсылки к другой игре</u>	Участники другой РИ	Вещь, использовав шаяся на др. РИ	Правила и сюжеты другой РИ	Амплуа и навыки с других игр
<u>Отсылки к</u>	Повседневно	Вещи,	Знания о	Мировоззрен

Причины выпадения (мета+чел)

- Любые метаигровые **реплики** игроков, игротехов и мастеров
- Ошибка **идентификации**: принял мастера за игрока и повел себя соответственно
- Взаимодействие с **игротехником** («фальшивые елочные игрушки»)
- Выражение **эмпатии** игроку из-за произошедшего с персонажем

Метаигровую реплику приняли за игровую

- **1924:**
- Наш соратник по белогвардейскому подполью выдает себя за француза, не говорящего по-русски. Поскольку стихийно сложилась ситуация «отыгрываем язык языком», а устным французским он по жизни владел плоховато – часто, не вспомнив нужного слова, говорил в духе «давайте я лучше по-русски объясню». Это было метаигровым замечанием, однако, если с нами еще такое прошло, то вот ОГПУ ему не поверило, восприняло это высказывание полностью игровым, и это породило новый игровой эпизод (в котором нам пришлось доказывать по игре, что он «точно настоящий француз и хорошо говорит по-французски»).

Метаигровой уровень + вещь

	Взаимодейс тв с <u>человеком</u>	Взаимодейс твие с <u>вещью</u>	Взаимодейс твие со <u>средой</u>	Взаимодейс твие с <u>собой</u>
<u>Игровая реальность</u>	Персонаж- персонаж	Персонаж – его вещь	Персонаж – его среда	Персонаж – его биография
<u>Метаигровая реальность</u>	Игрок – игрок \мастер\ игротехник	Игрок – игровой предмет\ маркер	Игрок – модели и правила игры	Игрок – легенда и логика персонажа
<u>Физическая реальность полигона</u>	Участник – присутствую щий на полигоне	Участник - предметы на полигоне	Участник – погода и окружающая среда	Участник – физическое и психическое состояние
<u>Отсылки к другой игре</u>	Участники другой РИ	Вещь, использовав шаяся на др. РИ	Правила и сюжеты другой РИ	Амплуа и навыки с других игр
<u>Отсылки к повседневн</u>	Повседневно е имя,	Вещи, внешние к РИ	Знания о реальном	Мировоззрен ие, опыт,

Причины выпадения (мета+вещь)

- Необходимость воспринимать **маркер** (отсутствует в мире игры, но репрезентирует какие-то изменения в нем: белый хайратник как отсутствие в игре)
- Нарушения, связанные с **игровым предметом** (должен быть, но не завезли)
- **Поломка** маркера либо игрового предмета (особ. на техногенках)

Неисправность техники

- **Последняя Субмарина:**
- В моем батискафе не работает операторский пульт мало того что не работает. Так еще и перегружается винда именно в тот момент когда мы выходим из дока. Я бьюсь в истерике я матерюсь, я ору бля!

Метаигровой уровень+среда

	Взаимодейс тв с <u>человеком</u>	Взаимодейс твие с <u>вещью</u>	Взаимодейс твие со <u>средой</u>	Взаимодейс твие с <u>собой</u>
<u>Игровая реальность</u>	Персонаж- персонаж	Персонаж – его вещь	Персонаж – его среда	Персонаж – его биография
<u>Метаигровая реальность</u>	Игрок – игрок \мастер\ игротехник	Игрок – игровой предмет\ маркер	Игрок – модели и правила игры	Игрок – легенда и логика персонажа
<u>Физическая реальность полигона</u>	Участник – присутствую щий на полигоне	Участник - предметы на полигоне	Участник – погода и окружающая среда	Участник – физическое и психическое состояние
<u>Отсылки к другой игре</u>	Участники другой РИ	Вещь, использовав шаяся на др. РИ	Правила и сюжеты другой РИ	Амплуа и навыки с других игр
<u>Отсылки к</u>	Повседневно	Вещи,	Знания о	Мировоззрен

Причины выпадения (мета+среда)

- **Неубедительная репрезентация**
(неадекватная модель, плохой кросспол, высокий хоббит...)
- **Ошибка** в оперировании моделью
(попутал правила)
- Правила прямо требуют при определенных игровых обстоятельствах **обращаться к мастеру**

Едем в обе стороны

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

Метаигровой уровень + я сам

	Взаимодейс тв с <u>человеком</u>	Взаимодейс твие с <u>вещью</u>	Взаимодейс твие со <u>средой</u>	Взаимодейс твие с <u>собой</u>
<u>Игровая реальность</u>	Персонаж- персонаж	Персонаж – его вещь	Персонаж – его среда	Персонаж – его биография
<u>Метаигровая реальность</u>	Игрок – игрок \мастер\ игротехник	Игрок – игровой предмет\ маркер	Игрок – модели и правила игры	Игрок – легенда и логика персонажа
<u>Физическая реальность полигона</u>	Участник – присутствую щий на полигоне	Участник - предметы на полигоне	Участник – погода и окружающая среда	Участник – физическое и психическое состояние
<u>Отсылки к другой игре</u>	Участники другой РИ	Вещь, использовав шаяся на др. РИ	Правила и сюжеты другой РИ	Амплуа и навыки с других игр
<u>Отсылки к</u>	Повседневно	Вещи,	Знания о	Мировоззрен

Причины выпадения (мета + я)

- Дисбаланс с **информацией** (недозагруз либо много знаю не по игре)
- Провис **фоновой** деятельности
- Логика персонажа настолько далека от меня, что приходится **конструировать** его поведение (а как он тут себя поведет?)
- Персонаж плохо соответствует окружающей среде (**неиграбелен**)

Недозагруз

- **Холодное лето: Франция-1939**
- Из-за смены игрока перед самой игрой девушка-графиня не успела запомнить всю вводную информацию и при этом не стала кооперироваться с нами:
 - Мы от мадам де Лонг.
 - Де Лонг? Впервые слышу.
 - Ну, она же вас учила! (*делая намекающее выражение лица*)
 - Эээ.. а чему?
 - Она – известнейшая пианистка! Фортепиано вы учились!
 - Эээ.. да? Не помню такого...

Физ.реальность + человек

	Взаимодейс тв с <u>человеком</u>	Взаимодейс твие с <u>вещью</u>	Взаимодейс твие со <u>средой</u>	Взаимодейс твие с <u>собой</u>
<u>Игровая реальность</u>	Персонаж- персонаж	Персонаж – его вещь	Персонаж – его среда	Персонаж – его биография
<u>Метаигровая реальность</u>	Игрок – игрок \мастер\ игротехник	Игрок – игровой предмет\ маркер	Игрок – модели и правила игры	Игрок – легенда и логика персонажа
<u>Физическая реальность полигона</u>	Участник – присутству ющий на полигоне	Участник - предметы на полигоне	Участник – погода и окружающая среда	Участник – физическое и психическое состояние
<u>Отсылки к другой игре</u>	Участники другой РИ	Вещь, использовав шаяся на др. РИ	Правила и сюжеты другой РИ	Амплуа и навыки с других игр
<u>Отсылки к</u>	Повседневно	Вещи,	Знания о	Мировоззрен

Причины выпадения (физ.мир+чел.)

- Наличие в поле зрения человека, **отсутствующего** в игре (мастер, фотограф, уборщица, грибник...)
- **Вторжение** в игровой процесс не-персонажа (приехал ОМОН 😊)
- **Общие помещения** для игроков и не-игроков (кухня, туалет, курилка...)
- Оказание пожизненной **помощи**

Пожизневые родственники на полигоне

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

Физ.реальность + вещь

	Взаимодейс тв с <u>человеком</u>	Взаимодейс твие с <u>вещью</u>	Взаимодейс твие со <u>средой</u>	Взаимодейс твие с <u>собой</u>
<u>Игровая реальность</u>	Персонаж- персонаж	Персонаж – его вещь	Персонаж – его среда	Персонаж – его биография
<u>Метаигровая реальность</u>	Игрок – игрок \мастер\ игротехник	Игрок – игровой предмет\ маркер	Игрок – модели и правила игры	Игрок – легенда и логика персонажа
<u>Физическая реальность полигона</u>	Участник – присутствую щий на полигоне	Участник - предметы на полигоне	Участник – погода и окружающая среда	Участник – физическое и психическое состояние
<u>Отсылки к другой игре</u>	Участники другой РИ	Вещь, использовав шаяся на др. РИ	Правила и сюжеты другой РИ	Амплуа и навыки с других игр
<u>Отсылки к повседневн</u>	Повседневно е имя,	Вещи, внешние к РИ	Знания о реальном	Мировоззрен ие, опыт,

Причины выпадения (физ.мир + вещь)

- Необходимость взаимодействовать с вещью, **отсутствующей** в мире игры (рюкзак, спальник, горелка...)
- **Бытовой** вопрос (ключ от домика...)

Пожизненное поселение

- **Толчанка:**
- Второй день не могу заселиться в домик.
 - Мисс Альбирео, мне бы (подмигиваю) заселиться на территории Школы...
 - Подойдите с этим вопросом к Велеславе, все ключи были у нее.

Физ.реальность + среда

	Взаимодейс тв с <u>человеком</u>	Взаимодейс твие с <u>вещью</u>	Взаимодейс твие со <u>средой</u>	Взаимодейс твие с <u>собой</u>
<u>Игровая реальность</u>	Персонаж- персонаж	Персонаж – его вещь	Персонаж – его среда	Персонаж – его биография
<u>Метаигровая реальность</u>	Игрок – игрок \мастер\ игротехник	Игрок – игровой предмет\ маркер	Игрок – модели и правила игры	Игрок – легенда и логика персонажа
<u>Физическая реальность полигона</u>	Участник – присутствую щий на полигоне	Участник - предметы на полигоне	Участник – погода и окружающая среда	Участник – физическое и психическое состояние
<u>Отсылки к другой игре</u>	Участники другой РИ	Вещь, использовав шаяся на др. РИ	Правила и сюжеты другой РИ	Амплуа и навыки с других игр
<u>Отсылки к повседневн</u>	Повседневно е имя,	Вещи, внешние к РИ	Знания о реальном	Мировоззрен ие, опыт,

Причины выпадения (физ. мир+среда)

- Неадекватное помещение (розовые зайчики на стенах тюрьмы)
- Неадекватная погода (-15 в коридоре дома, проливной дождь в Аризоне...)

Дождь в Аризоне

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

Физ.реальность + я сам

	Взаимодейс тв с <u>человеком</u>	Взаимодейс твие с <u>вещью</u>	Взаимодейс твие со <u>средой</u>	Взаимодейс твие с <u>собой</u>
<u>Игровая реальность</u>	Персонаж- персонаж	Персонаж – его вещь	Персонаж – его среда	Персонаж – его биография
<u>Метаигровая реальность</u>	Игрок – игрок \мастер\ игротехник	Игрок – игровой предмет\ маркер	Игрок – модели и правила игры	Игрок – легенда и логика персонажа
<u>Физическая реальность полигона</u>	Участник – присутствую щий на полигоне	Участник - предметы на полигоне	Участник – погода и окружающая среда	Участник – физическое и психическое состояние
<u>Отсылки к другой игре</u>	Участники другой РИ	Вещь, использовав шаяся на др. РИ	Правила и сюжеты другой РИ	Амплуа и навыки с других игр
<u>Отсылки к</u>	Повседневно	Вещи,	Знания о	Мировоззрен

Причины выпадения (физ.мир + я): психофизические состояния

- **Эмоциональный срыв** в игровом пространстве вследствие долго копившегося напряжения
- Переключение с целью эмоциональной **разгрузки** («попуститься»)
- **Сон** и состояние сразу после сна
- Физическая **боль** (простыл, поранился...)
- Алкогольное **опьянение**

Травма и ее реинтерпретация

- **Есть такое ремесло:**
- Я повреждаю ногу. Падаю, мне очень больно. Полминуты окружающие не понимают, что происходит, потом подбегают, уточняют "по жизни?" и кричат "Медика!". Через минуту, когда боль немного отпускает - беру из запаса игровой маркер перелома - и навязываю на эту ногу. Раз уж травма есть - пусть и игровая тоже будет, чтобы было меньше вопросов.

Другая РИ + человек

	Взаимодейс тв с <u>человеком</u>	Взаимодейс твие с <u>вещью</u>	Взаимодейс твие со <u>средой</u>	Взаимодейс твие с <u>собой</u>
<u>Игровая реальность</u>	Персонаж- персонаж	Персонаж – его вещь	Персонаж – его среда	Персонаж – его биография
<u>Метаигровая реальность</u>	Игрок – игрок \мастер\ игротехник	Игрок – игровой предмет\ маркер	Игрок – модели и правила игры	Игрок – легенда и логика персонажа
<u>Физическая реальность полигона</u>	Участник – присутствую щий на полигоне	Участник - предметы на полигоне	Участник – погода и окружающая среда	Участник – физическое и психическое состояние
<u>Отсылки к другой игре</u>	Участники другой РИ	Вещь, использовав шаяся на др. РИ	Правила и сюжеты другой РИ	Амплуа и навыки с других игр
<u>Отсылки к</u>	Повседневно	Вещи,	Знания о	Мировоззрен

Причины переключения (др. РИ + чел)

- **Эксплицитные** отсылки к другим играм
- **Имплицитные** отсылки к другим играм (переглянулись с выражением «*ну мы же понимаем, что уже играли в это*», не произнеся ни слова) или двойное кодирование
- Просчитывание действий другого персонажа исходя из **амплуа** его игрока
- Просчитывание действий другого персонажа исходя из знания его ролевых **навыков** (тактик; умеет фехтовать; знает чары...)

Неудавшийся намек

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

Другая РИ + вещь

	Взаимодейс тв с <u>человеком</u>	Взаимодейс твие с <u>вещью</u>	Взаимодейс твие со <u>средой</u>	Взаимодейс твие с <u>собой</u>
<u>Игровая реальность</u>	Персонаж- персонаж	Персонаж – его вещь	Персонаж – его среда	Персонаж – его биография
<u>Метаигровая реальность</u>	Игрок – игрок \мастер\ игротехник	Игрок – игровой предмет\ маркер	Игрок – модели и правила игры	Игрок – легенда и логика персонажа
<u>Физическая реальность полигона</u>	Участник – присутствую щий на полигоне	Участник - предметы на полигоне	Участник – погода и окружающая среда	Участник – физическое и психическое состояние
<u>Отсылки к другой игре</u>	Участники другой РИ	Вещь, использова вшаяся на др. РИ	Правила и сюжеты другой РИ	Амплуа и навыки с других игр
<u>Отсылки к повседневн</u>	Повседневно е имя,	Вещи, внешние к РИ	Знания о реальном	Мировоззрен ие, опыт,

Причины выпадения (др. РИ + вещь)

- Использование **предмета**, употреблявшегося на предыдущих играх (что добавляет излишние коннотации «из другого мира»)

Вещь с предыдущей игры

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

Другая РИ + среда

	Взаимодейс тв с <u>человеком</u>	Взаимодейс твие с <u>вещью</u>	Взаимодейс твие со <u>средой</u>	Взаимодейс твие с <u>собой</u>
<u>Игровая реальность</u>	Персонаж- персонаж	Персонаж – его вещь	Персонаж – его среда	Персонаж – его биография
<u>Метаигровая реальность</u>	Игрок – игрок \мастер\ игротехник	Игрок – игровой предмет\ маркер	Игрок – модели и правила игры	Игрок – легенда и логика персонажа
<u>Физическая реальность полигона</u>	Участник – присутствую щий на полигоне	Участник - предметы на полигоне	Участник – погода и окружающая среда	Участник – физическое и психическое состояние
<u>Отсылки к другой игре</u>	Участники другой РИ	Вещь, использовав шаяся на др. РИ	Правила и сюжеты другой РИ	Амплуа и навыки с других игр
<u>Отсылки к</u>	Повседневно	Вещи,	Знания о	Мировоззрен

Причины выпадения (др. РИ + среда)

- **Правила** или логика мира данной РИ напоминают предыдущие (что может повлечь их смешение и перепутывание)
- Развитие **сюжета** напоминает сюжет какой-либо предыдущей РИ (что может повлечь потерю интереса и ощущение *«этот пирожок мы уже ели»*)

Сюжет похож на предыдущий

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

Другая РИ + я сам

	Взаимодейс тв с <u>человеком</u>	Взаимодейс твие с <u>вещью</u>	Взаимодейс твие со <u>средой</u>	Взаимодейс твие с <u>собой</u>
<u>Игровая реальность</u>	Персонаж- персонаж	Персонаж – его вещь	Персонаж – его среда	Персонаж – его биография
<u>Метаигровая реальность</u>	Игрок – игрок \мастер\ игротехник	Игрок – игровой предмет\ маркер	Игрок – модели и правила игры	Игрок – легенда и логика персонажа
<u>Физическая реальность полигона</u>	Участник – присутствую щий на полигоне	Участник - предметы на полигоне	Участник – погода и окружающая среда	Участник – физическое и психическое состояние
<u>Отсылки к другой игре</u>	Участники другой РИ	Вещь, использовав шаяся на др. РИ	Правила и сюжеты другой РИ	Амплуа и навыки с других игр
<u>Отсылки к</u>	Повседневно	Вещи,	Знания о	Мировоззрен

Причины переключения (др.РИ + я)

- Мой текущий персонаж сильно отличается от моих обычных, и предыдущее **амплуа** сильно влияет на меня
- Мой текущий персонаж обладает \ не обладает рядом **навыков**, полученных мной во время игр предыдущими персонажами («отключить» либо «включить» игровой скилл)

Не отключился ролевой навык

- **Первая Эпоха:**

- Когда наш небольшой отряд выходит за пределы безопасной локации на опасную дорогу, постоянно срываюсь на советы по военной тактике во время перехода, наработанной на разных предыдущих играх, когда все начинают уж слишком разбредаться и считать ворон, хотя мой текущий персонаж – абсолютный антимилиарист и об этом знать не может совсем-совсем ничего.

Реал + человек

	Взаимодейс тв с <u>человеком</u>	Взаимодейс твие с <u>вещью</u>	Взаимодейс твие со <u>средой</u>	Взаимодейс твие с <u>собой</u>
<u>Игровая реальность</u>	Персонаж- персонаж	Персонаж – его вещь	Персонаж – его среда	Персонаж – его биография
<u>Метаигровая реальность</u>	Игрок – игрок \мастер\ игротехник	Игрок – игровой предмет\ маркер	Игрок – модели и правила игры	Игрок – легенда и логика персонажа
<u>Физическая реальность полигона</u>	Участник – присутствую щий на полигоне	Участник - предметы на полигоне	Участник – погода и окружающая среда	Участник – физическое и психическое состояние
<u>Отсылки к другой игре</u>	Участники другой РИ	Вещь, использовав шаяся на др. РИ	Правила и сюжеты другой РИ	Амплуа и навыки с других игр
<u>Отсылки к повседневн</u>	Повседневн ое имя,	Вещи, внешние к РИ	Знания о реальном	Мировоззрен ие, опыт,

Причины выпадения (реал+чел)

- Использование пожизненного **имени** или ролевого ника человека
- Влияние пожизненных **отношений** (симпатии или вражды) на отношения персонажей
- Пожизненная **идентичность** (национальная, религиозная, профессиональная...) и ее обсуждение
- Пожизненные **навыки** и их обсуждение

Назвали по имени

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

Реал + вещь

	Взаимодейс тв с <u>человеком</u>	Взаимодейс твие с <u>вещью</u>	Взаимодейс твие со <u>средой</u>	Взаимодейс твие с <u>собой</u>
<u>Игровая реальность</u>	Персонаж- персонаж	Персонаж – его вещь	Персонаж – его среда	Персонаж – его биография
<u>Метаигровая реальность</u>	Игрок – игрок \мастер\ игротехник	Игрок – игровой предмет\ маркер	Игрок – модели и правила игры	Игрок – легенда и логика персонажа
<u>Физическая реальность полигона</u>	Участник – присутствую щий на полигоне	Участник - предметы на полигоне	Участник – погода и окружающая среда	Участник – физическое и психическое состояние
<u>Отсылки к другой игре</u>	Участники другой РИ	Вещь, использовав шаяся на др. РИ	Правила и сюжеты другой РИ	Амплуа и навыки с других игр
<u>Отсылки к</u>	Повседневно	Вещи,	Знания о	Мировоззрен

Причины переключения (реал+вещь)

- Оперирование на полигоне **предметами**, не имеющими отношения к самому полигону (передать вещи с оказией, отдать денег...)

Сдайте денег!

- **Дары Смерти:**
- Один из игроков закупил нашивки на весь факультет. После начала игры в гостиной:
 - Кто еще не забрал у меня нашивки? Я хочу денег!
 - Галеонов? (*игровые деньги: перевод пожизненного вопроса в игровую плоскость*)

Реал + среда

	Взаимодейс тв с <u>человеком</u>	Взаимодейс твие с <u>вещью</u>	Взаимодейс твие со <u>средой</u>	Взаимодейс твие с <u>собой</u>
<u>Игровая реальность</u>	Персонаж- персонаж	Персонаж – его вещь	Персонаж – его среда	Персонаж – его биография
<u>Метаигровая реальность</u>	Игрок – игрок \мастер\ игротехник	Игрок – игровой предмет\ маркер	Игрок – модели и правила игры	Игрок – легенда и логика персонажа
<u>Физическая реальность полигона</u>	Участник – присутствую щий на полигоне	Участник - предметы на полигоне	Участник – погода и окружающая среда	Участник – физическое и психическое состояние
<u>Отсылки к другой игре</u>	Участники другой РИ	Вещь, использовав шаяся на др. РИ	Правила и сюжеты другой РИ	Амплуа и навыки с других игр
<u>Отсылки к повседневн</u>	Повседневно е имя,	Вещи, внешние к РИ	Знания о реальном	Мировоззрен ие, опыт,

Причины выпадения (реал+среда)

- **Актуализация знаний о внешнем мире, не имеющих отношения лично к игрокам**

Умер ли поэт?

- **1924:**
- В клубе читают стихи. Слышим обрывок «До свиданья, друг мой, до свиданья». Возникает спор, а жив ли еще Есенин – и, как следствие, Маяковский.

Реал + я сам

	Взаимодейс тв с <u>человеком</u>	Взаимодейс твие с <u>вещью</u>	Взаимодейс твие со <u>средой</u>	Взаимодейс твие с <u>собой</u>
<u>Игровая реальность</u>	Персонаж- персонаж	Персонаж – его вещь	Персонаж – его среда	Персонаж – его биография
<u>Метаигровая реальность</u>	Игрок – игрок \мастер\ игротехник	Игрок – игровой предмет\ маркер	Игрок – модели и правила игры	Игрок – легенда и логика персонажа
<u>Физическая реальность полигона</u>	Участник – присутствую щий на полигоне	Участник - предметы на полигоне	Участник – погода и окружающая среда	Участник – физическое и психическое состояние
<u>Отсылки к другой игре</u>	Участники другой РИ	Вещь, использовав шаяся на др. РИ	Правила и сюжеты другой РИ	Амплуа и навыки с других игр
<u>Отсылки к</u>	Повседневно	Вещи,	Знания о	Мировоззре

Причины выпадения (реал + я)

- Влияние на игру собственных **навыков** или **идентичности**, не относящихся к персонажу
- Расхождение в **мировоззрении** игрока и персонажа
- Ощущение **деролинга** – полной исключенности из происходящего (*что я делаю в лесу в свой выходной в этой странной шмотке?!*)

Мировоззрения разошлись

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

Повышение шизофрении: персонаж+

1' – игровой мир	Я, персонаж X, выдаю себя за персонажа У
1 – игровой мир	Я – персонаж X
2 – метаигровой	Я – игрок персонажа X
3 – физическое окружение	Я – человек
4 – другая РИ	Я – ролевик
5 – пожизневка	Я – (соц.роль)

Повышение шизофрении: мастер в игре

1 – игровой мир	Я – персонаж X
2 – метаигровой	Я – игрок персонажа X
2' – игротехнический\ мастерский	Мастерские предписания\ функции
3 – физическое окружение	Я – человек
4 – другая РИ	Я – ролевик
5 – пожизневка	Я – (соц.роль)

Повышение шизофрении: метаигра+, персонаж+

1' – игровой мир	Я, персонаж X, выдаю себя за персонажа У
1 – игровой мир	Я – персонаж X
2 – метаигровой	Я – игрок персонажа X
2' – игротехнический\мастерский	Мастерские предписания\функции
3 – физическое окружение	Я – человек
4 – другая РИ	Я – ролевик
5 – пожизневка	Я – (соц.роль)

Спасибо за внимание!

И еще спасибо:

- И.В. Утехину
- Факультету антропологии
- Дрозду
- Макдуфу
- J.T. Harvianen (Tampere)
- S.L. Bowman (Dallas)
- Сфаю
- Марыське Верунаглой
- Жене Бухтину
- Рандиру
- Ранме
- Хьиуду
- Идену
- Салиму
- Нуси
- Ярославу Коту (Минск)
- Йолафу
- Аскольдду
- Гансу
- Бухгалтерии ЕУ СПб
- И всем мастерским группам!
- (и конечно всем игрокам 😊)