

# Выпадения из игры: разбор полетов сезона-2013 (часть 2, практическая)

Воробейка (Воробьева Ольга)

Европейский университет

в Санкт-Петербурге

2013

# Цели игры (creative agenda)



(Kim, 1998; Pohjola, 1999; Edwards, 2001; Kim, 2003; Bøckman, 2003; Harviainen, 2003)

# Нарративизм

**Нарративизм** – сюжет в фокусе игры.

Возможные опасности:

- мастерские рельсы,
- попытки игроков их сломать или объехать, что ведет к разрушению игры,
- игроки как зрители «театра игротехов»
- мастерский персонаж с перекачанными ТТХ в центре сюжета
- выигрывание ролевой игры отчетом (if-game thinking), пост-игровое завершение сюжета.

# Геймизм

**Геймизм** – в фокусе правила, достижения, эффективное решение проблем и «выигрывание» везде, где только возможно. Возможные опасности:

- рулежка за правила среди игры
- атмосфера соревнования (game), а не ролевой игры (play), потеря многомерности РИ
- поиск дырок в правилах
- манчкинизм.

# Симуляционизм

**Симуляционизм** – в фокусе максимальная приближенность к реальности (костюмы, антураж, логика сюжета, действия, модели). Важно: реальность, к которой приближаемся – именно реальность сеттинга, а не социальной повседневности («реала»). Возможные опасности:

- расслоение игроков в духе «я лучше знаю, как надо»
- несоответствие между ожидаемым и наблюдаемым для игрока (*эльфы некрасивые, хоббиты высокие, недостоверный кросспол etc.*)
- отвлекает неподобающее данному персонажу поведение\костюм другого игрока
- недостоверные (с т.зр. сеттинга) модели

# Погружение

**Погружение** – фокус на поведение и мышление «как у персонажа». Возможные опасности:

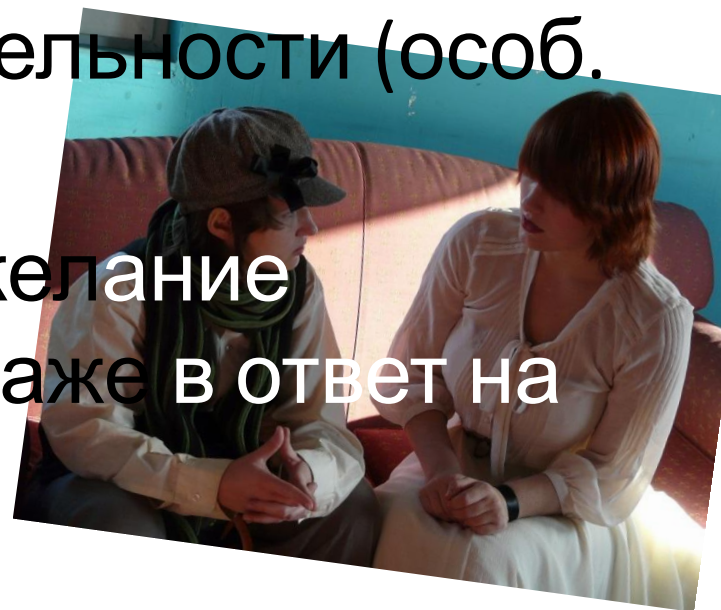
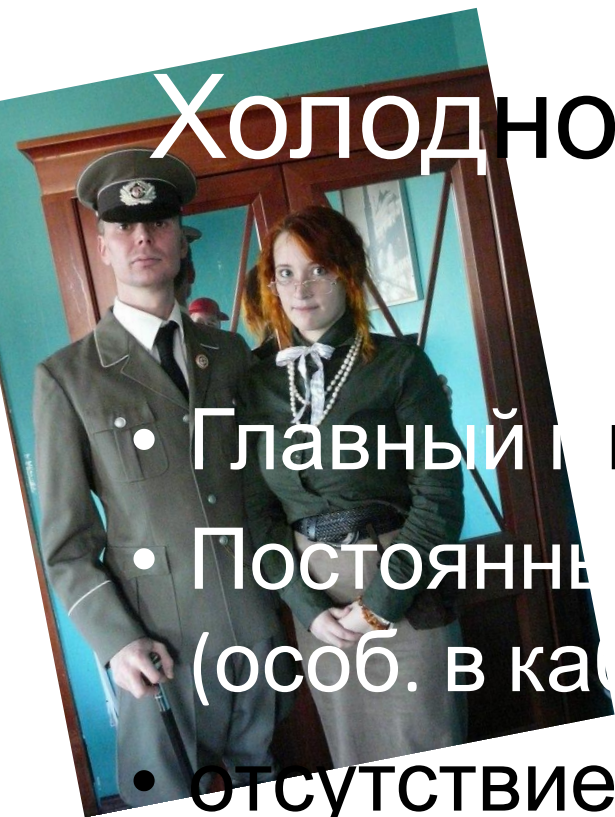
- персонажное поведение заставляет игрока отказаться от взаимодействия и\или развития сюжета
- логика персонажа противоположна игроку, и персонаж должен сделать что-то морально неприемлемое для игрока
- «это не я, а персонаж» как оправдание неприглядных действий
- сверхслияние игрока и персонажа с возможными негативными последствиями для психики (bleed-out – перенос игры в пожизневку)

# Сравнение игр по параметрам

	сюжет	выигрыш	реализм	погружение
Франция				lack
Субмарина			lack	
Дары смерти				over
Толчанка	over	☹️		😊
1924				☹️
Вестерн	lack		😊	lack
ПЭ (Дориат)	lack		неровно	☹️
Ремесло		over		
Убить Дракона		☹️	😊	

# Холодное лето: Франция-1939

- Главный минус: провис погружения.
- Постоянные «пожизненные» разговоры (особ. в кафе),
- отсутствие фоновой деятельности (особ. в замке),
- игроцкая инертность (нежелание инициировать действие даже в ответ на стимул).





# Франция-1939

- **Минусы:**
- Нехватка общего реализма (два изолированных домика, минус на улице, etc)
- модели (напр. языковая)
- недозаезд - недогруз
- **Плюсы:**
- удачная модель подделки документов (возм. перепутать в т.ч. «по жизни»)
- доступность мастеров

# Франция-1939

	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 другой РИ	Амплуа и навыки с других игр
<u>Отсылки к повседневн</u>	<b>Повседневн ое имя</b>	Вещи, внешние к РИ	Знания о реальном	Мировоззрен ие, опыт

# Последняя Субмарина

- Главный минус:
- дисбаланс между активной и подготовительной частью
- постоянно выходящая из строя техника



# Последняя Субмарина

- **Минусы:**

- общие помещения для игроков и мастеров (камбуз, курилка, туалет)
- провис фоновой деятельности (*даже не неигровуха, а тупячка и вылет из реализма игры*)
- смешение персонажей и не-персонажей (малозаметный дифф. признак + обилие мастеров в пространстве игры)

- **Плюсы:**

- англоязычное общение радистов
- подвальное помещение для ощущения «куда ты денешься с подводной лодки».

# Последняя Субмарина

	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	<b>Игрок – игровой предмет \ маркер</b>	Игрок – модели и правила игры	<b>Игрок – легенда и логика персонажа</b>
<u>Физическая реальность полигона</u>	<b>Участник – присутствую щий на полигоне</b>	Участник - предметы на полигоне	Участник – погода и окружающая среда	<b>Участник – физическое и психическое состояние</b>
<u>Отсылки к другой игре</u>	Участники другой РИ	Вещь, использовав шаяся на др. РИ	Правила 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,

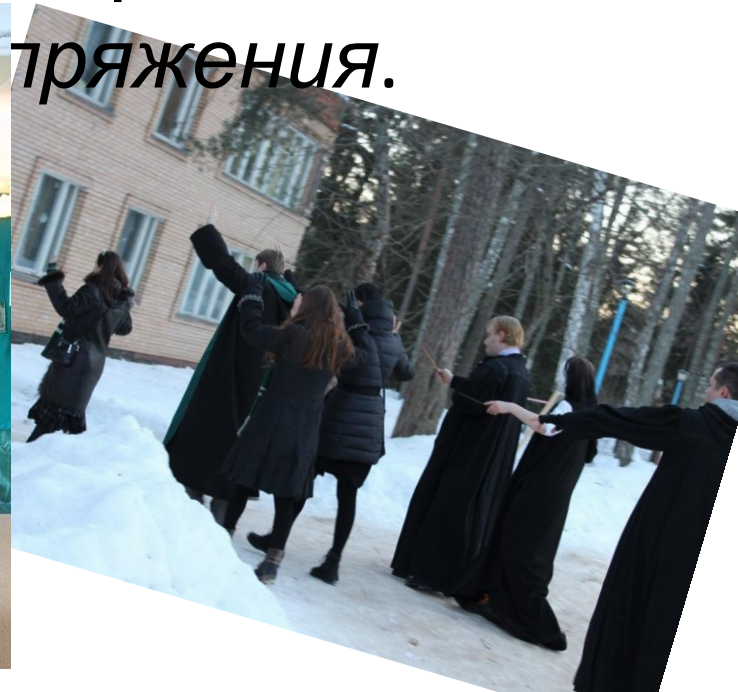
# Когда игрок идет спать

- а) ему нечего делать=скучно (**внешние причины** отсутствия фоновой и\или сюжетной деятельности либо отсутствие включенности в нее),
- б) его персонаж оказался в неразрешимом тупике или игрок разошелся во мнениях с персонажем, крепко деролился и не может войти обратно и проч. (**внутренние противоречия** внутри персонажа или чаще игрок-персонаж)
- в) он по жизни плохо себя чувствует или нетрезв (**физиологические причины**).

В остальных случаях, даже при крайней усталости (двое-трие суток без сна), игрок с большой вероятностью не пойдет спать, если его

# Дары Смерти

- Особенности: заявленная психологическая жесткость для всех (и «угнетателей», и «угнетаемых») = **намеренные выходы** из игры на «передышку» **трясения.**



# Дары Смерти

- **Минусы:**

- сложность и объемность правил - корректировка правил и моделей непосредственно в ходе игры
- - в целом – влияние всего наработанного ХС-объема (от правил до мировосприятия)
- - странность сюжета в конце игры (последние 6 ч.) – выход сюжета из-под контроля?

- **Плюсы:**

- удачная модель трансфигурации
- аккуратное присутствие мастеров в игре



# Дары Смерти

	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	<b>Участник – физическое и психическое состояние</b>
<u>Отсылки к другой игре</u>	Участники другой РИ	Вещь, использовав шаяся на др. РИ	<b>Правила другой РИ</b>	<b>Амплуа и навыки с других игр</b>
<u>Отсылки к</u>	Повседневно	Вещи,	Знания о	<b>Мировоззре</b>

# Стоп-слово

- Upkeying vs. игра vs. downkeying (Goffman)
- (перестал ощущать вовлеченность)  
(«заигрался»)
- **Break** – снизить интенсивность воздействия
- **Cut** – приостановить игру до решения проблемы (боли, эмоц. перегрузки, внезапной пожизневки)
- «Сама возможность стоп-слова позволяет переносить большие нагрузки и идти на большой риск» (Brenne 2005)
- Неигровое имя мгновенно выводит из игры

# Толчанка: весна-2006

- Общие замечания: см. статью
- Иван Перепелкин (Рингл). Об основных вопросах Хогвартских сезонов // Ролевые игры. Глядим назад, следов не видя там. М., 2012



# Толчанка

- **Минусы:**

- невозможность игроцкими силами изменить статус-кво
- использование многочисленных слоев правил, дырок в них, gap между игроком и мастером и прочего мета-гейминга
- невозможность адекватно отследить, какая часть правил и как поменялась относительно предыдущих версий
- - обширный bleed in и bleed out

- **Плюсы:**

- традиционно – антураж и общий реализм относительно сеттинга
- удачные новые правила по трансфигурации, обкатанные на Дарах Смерти
- удачный пример двойного кодирования (совершенно случайно): 9 мая победили Гриндевальда
- неброскость мастеров в игре

# Толчанка

	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 другой РИ	Амплуа и навыки с других игр
<u>Отсылки к повседневн</u>	Повседневн е имя, идентичности	Вещи, внешние к РИ (дом, днд др)	Знания о реальном мире, на	Мировоззрен ие, опыт, мораль

# Игра кровоточит

- Bleed in «происходит, когда внеигровые эмоции, отношения, физическое состояние начинает влиять на человека в игре»
- Bleed out «происходит, когда игровые эмоции, отношения, физическое состояние начинает влиять на человека вне игры».

(Bowman 2013)

# Проявления bleed

## Bleed in

- Избегание\агрессия к пожизненным врагам на игре
- Перенос в игру пожизненных проблем, эмоций или желаний
- Игровые отношения дублируют пожизненные
- Оценка действий персонажа как игроцких
- Троллинг по игре для выведения из себя по жизни
- Игра как решение пожизненных конфликтов

## Bleed out

- Длительная игра=сильная привязанность к персонажу
- Игра на выигрыш вызывает пожизненные конфликты
- Пожизненный плач по игре
- Смерть персонажа= пожизневая депрессия
- Игровые конфликты= разрушение пожизненных отношений
- Сверхидентификация себя с персонажем

# 1924

- Основной минус – **неравномерность погруженности** в игру (наличие как хорошо мотивированных на игру, так и отказывающихся играть и\или мешаю





# 1924

- **Минусы:**

- провалившаяся модель перемещений, неудачная модель роскоши и связей,
- мастера в игре, к-е сильно отличаются внешне и не стесняются этого,
- практика выхода из мертвятника беспризорниками (некоторые бородаты),
- злоупотребление белыми хайратниками, особенно к концу игры и часто беспричинно
- плохая циркуляция информации

- **Плюсы:**

- хороший уровень антуража (в т.ч. костюмов, обилия денег, плакатов и антуража и проч)
- удачные модели улик и преступлений, экономического дефицита (мыло)
- стихийно сложившийся отыгрыш языков языками

# 1924

	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	<b>Игрок – модели и правила игры</b>	<b>Игрок – легенда и логика персонажа</b>
<u>Физическая реальность полигона</u>	<b>Участник – присутству ющий на полигоне</b>	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 другой РИ	<b>Амплуа и навыки с других игр</b>
<u>Отсылки к</u>	Повседневно	Вещи,	<b>Знания о</b>	Мировоззрен

# Вестерн: Deadlands

- Главный минус: совершенное **отсутствие погруженности** в игру (при рекордном уровне реализма)



# Вестерн

- **Минусы:**

- провисы\полное отсутствие микросюжетки
- отсутствие фоновой деятельности
- отдельный пожизненный лагерь= доп фактор для непогружения в игру
- неудачная модель экономики. + Реквестуем правила по сексу!

- **Плюсы:**

- исключительно удачно подобранные модели (напр. боевки – как огнестрела, так и рукопашной, хирургии, наркотиков, виски)
- невероятно высокий уровень реализма (костюмы, декорации, антураж)
- Доступность+ неброскость мастеров внутри игры

# Вестерн

	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	<b>Игрок – легенда и логика персонажа</b>
<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 другой РИ	Амплуа и навыки с других игр
<u>Отсылки к повседневн</u>	<b>Повседневн ое имя,</b>	Вещи, внешние к РИ	Знания о реальном	Мировоззрен ие, опыт,

# Первая Эпоха (Дориат)

- Главный минус: **неравномерность погруженности игроков + отсутствие фоновой деятельности.**



# Первая Эпоха

- **Минусы:**

- частая ситуация «игрок как зритель»
- наличие массы игроков \присутствующих на полигоне, не играющих и мешающих другим; отсутствие мотивации к погружению у многих.
- дефицит микросюжетов (*выставка достижений эльфийского хозяйства*)
- объединяющий сюжет (поле битвы перед Ангбандом) почти не имеет ролевой составляющей, исключительно соревновательную

- **Плюсы:**

- удачные модели медицины (обкатанная на Второй Эпохе), мореплавания
- хороший общий уровень антуража (костюмы, строяк),
- получившаяся разница менталитетов нолдор, синдар и людей

# Первая Эпоха

	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	<b>Игрок – легенда и логика персонажа</b>
<u>Физическая реальность полигона</u>	<b>Участник – присутствую щий на полигоне</b>	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 другой РИ	Амплуа и навыки с других игр
<u>Отсылки к повседневн</u>	<b>Повседневн ое имя,</b>	Вещи, внешние к РИ	Знания о реальном	Мировоззрен ие, опыт,



# Есть такое ремесло...

- Главный минус: скатывание всего процесса в выигрывание ролевой игры и «обмеление» прочих участков и измерений.



# Ремесло

- **Минусы**

- громоздкие модели, которыми необходимо хорошо владеть по жизни + модецентричность
- оказавшаяся бесполезной «мутация силы» (из-за провиса ролевой составляющей)
- слив конфликтов, кооперация (из-за провиса ролевой составляющей)

- **Плюсы**

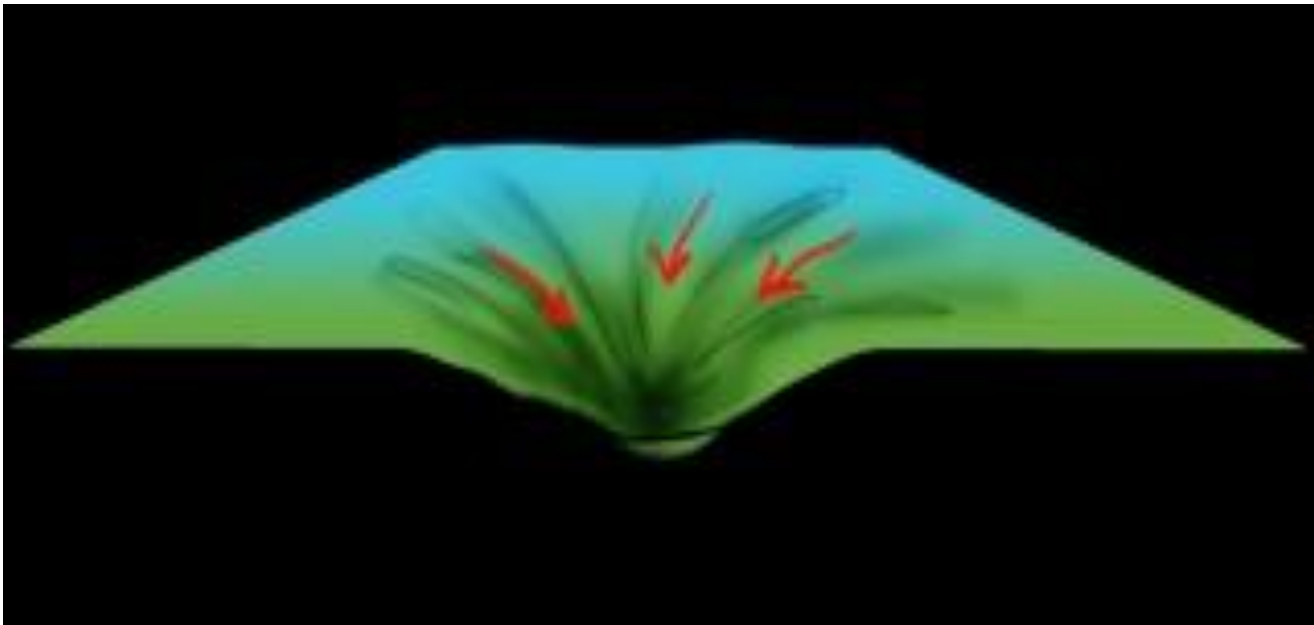
- потрясающие перчатки (!!)
- и хорошо работавшая электроника (!!!)
- - реализм в плане физических и эмоциональных ощущений
- - стихийно сложившаяся «канализация неигровухи»
- - потрясающая игротехника и бутафория + музыкальное сопровождение важных боев

# Ремесло

	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	<b>Участник – физическое и психическое состояние</b>
<u>Отсылки к другой игре</u>	Участники другой РИ	Вещь, использовав шаяся на др. РИ	<b>Правила и сюжеты другой РИ</b>	Амплуа и навыки с других игр
<u>Отсылки к</u>	Повседневно	Вещи,	Знания о	<b>Мировоззре</b>

# Чем вредит «выигрывание»

(за аналогию спасибо Джу)



# Убить Дракона

- Особенности: заявленная психологическая жесткость + внезапный катарсис



# Убить Дракона

- **Минусы:**

- кооперация и выигрывание игры, несмотря на сеттинг (все бросились убивать дракона)
- неудачная модель ремесла
- отсутствие у многих фоновой деятельности
- (?) длительный bleed-out у игроков («переехало»)

- **Плюсы:**

- потрясающая модель очистки Воды Воспоминаний, хорошая модель медицины
- удачный сеттинг, переваривающий любые анахронизмы
- рекордно малое количество переключений
- неожиданный финал

# Убить Дракона

	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,

# Дебрифинг

- **Деролинг** – выход из роли, процесс разотождествления с персонажем (он – не я)
- **Дебрифинг** – пост-игровое групповое обсуждение с анализом ситуаций (особ. конфликтных), пониманием и принятием произошедшего и пр. Рефлексия+
- *(Решетников М.: снижение вероятности возникновения посттравматического стрессового расстройства и других психологических проблем при помощи предоставления возможности выговориться, «отторжения воспоминаний путем их вербализации»)*



# Причины выпадения из игры

	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>	Толч			
<u>Метаигровая реальность</u>	Фр Суб ДС Рем	Суб (+ЦЧ)	ДС Толч НЭП УД	Фр Суб НЭП Вест ПЭ УД
<u>Физическая реальность полигона</u>	Суб НЭП ПЭ		Фр	Суб ДС Толч Рем
<u>Отсылки к другой игре</u>			ДС Толч Рем	ДС Толч НЭП
<u>Отсылки к повседневн й социальной реальности</u>	Фр Вест ПЭ		НЭП УД	ДС Рем УД

# 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 😊)