
Кожаринов М. г. Москва

Введение. Зачем этот альманах?

Читатель. Ты открываешь этот альманах и углубляешься в его изучение, и, естественно, перед тобой возникает вопрос: «А зачем это мне?». А действительно, может, и незачем. Дело в том, что этот альманах рассчитан не на очень широкий круг, он писался для мастеров, т. е. для тех, кто(уж почему-то так получается) чаще мастерит, чем играет сам, хотя играть также очень любит.

Движение ролевых игр (как самостоятельное движение, не считая периода зарождения и созревания) существует уже около 5 лет. Это, конечно, не так много для движения — наше движение еще очень молодо, но и не так уж мало. И за этот срок многие многие команды из различных городов от состояния первичной эйфории и кайфа от ИГРЫ перешли к серьезной работе над игровой проблематикой, встали на путь профессионализации. Среди таких клубов, а также некоторых отдельных мастеров, возникла острая необходимость контакта. Хочется поговорить, поделиться проблемами и идеями, причем в том кругу, где тебя поймут. Масса вопросов встает пред нами: «Почему одна игра пошла, а другая нет?», «Как лучше работать с игроками?», «Как сделать умную игру, а не просто войнушку» и т. д. и т. п. Но часто эти вопросы, возникающие у каждого серьезного мастера, наталкиваются на стену непонимания игроков. Нашим игрокам в черных и алых плащах вовсе не интересны эти вопросы. Им интересно другое — рассказать, каким он был крутым на прошлой игре, как ловко обманул врага, как благородно поступил там-то и там-то. И это понятно. И мы, мастера, сыграв в игру на позиции игрока, начинаем обсуждать то же — ведь это тот жизненный опыт, который мы получили благодаря игре.

Позиция игрока неизбежно ведет к подобного рода видению игры. Только что при этом делать бедному мастеру? Нередко мастера чувствуют себя одинокими (не так уж чтоб глобально, а немножко и как-то по-своему): игроков вон сколько, а мастеров — раз-два и обчелся. С кем обсудить волнующие тебя проблемы? Да и хочется учиться, совершенствоваться, выходить на новый уровень! А где научиться новым подходам, приемам, методикам; да и чтобы начать методически оформлять игры, чаще всего нужен какой-то толчок.

И вот, подумали мы, может, таким толчком послужит выпуск методического альманаха. Именно методического, мастерам необходим серьезный разговор, а не разлив эмоций по поводу

очередной игры, и именно альманах, так как вести такой серьезный разговор в рамках газетной статьи весьма затруднительно.

И вот появился этот альманах, где и начинается разговор, разговор Мастеров.

А потому ты, читатель, подумай, стоит ли тебе читать дальше, или для тебя это будет слишком занудно и скучно, а потому лучше передать альманах знакомому мастеру. А если ты все-таки начал читать и — о чудо! — дочитаешь альманах до конца, то знай, что в тебе есть что-то от мастера, и если ты еще не попробовал себя на этом поприще — попробуй и иди к нам, мы будем рады тебе.

Итак, разговор начался. И начался он даже не сейчас, а намного раньше, потому что мастера вот уже два года как созывают свои особые мастерские тусовки-съезды, отличные от обычных конов (это во всесоюзном плане, а в региональном, наверное, еще раньше). Но в разговор этот, где уже существует свой язык, свои понятия и терминология, и активно бурлит работа по созданию методики проведения ролевых игр, «въехать с ходу» не так-то просто. Поэтому, читатель, чтобы тебе было легче, мы будем регулярно пояснять, о чем идет речь.

Для начала надо сказать, что среди мастеров существуют различные «школы», которые подходят к игре, ее созданию и управлению ею совершенно по-своему. Многие города утверждают, что у них совершенно особая, своя школа, но в чем ее суть, разобраться весьма сложно. Для того, чтобы оценить, что такая необычная школа действительно есть, надо познакомиться с ее методикой, а вот таковую многие регионы и не в состоянии предъявить. А ведь нам нужны, очень нужны именно методики, ведь как иначе мы будем учить друг друга, транслировать свой богатый опыт. Поэтому, если вы действительно чувствуете, что ваша школа Ролевых Игр владеет своим особым подходом, постарайтесь доступно изложить суть этого подхода, свою структуру, периодизацию и, главное, методические рекомендации, которыми мог бы воспользоваться каждый начинающий мастер, а начав их использовать, научился бы вашему подходу. Только тогда вы приобретете имидж серьезной обучающей школы. Со своей стороны, мы можем помочь в пропаганде вашего подхода и начать с вами лично и здесь, на страницах этого альманаха, если вы не против, конечно, плодотворную дискуссию о сочетаниях различных методов и приемов. Пока же мы можем выделить только три серьезные школы мастеров в проведении Ролевых Игр:

1. Условно назовем ее театральной школой.

2. Также условно назовем ее школой психологического погружения.

3. Школа ролевого моделирования.

Суть первой школы состоит в том, что мастер при подготовке игры уповает в основном на «загрузку игроков», вхождение их в роль еще до начала игры. Различными методами (но какими?) игрок еще до игры включается в систему ценностей своей роли, ее характер, атрибуты и т. д., и, наконец, сливается со своей ролью (так называемый «эффект дивности»), да так, что порой после игры человека довольно трудно вывести из взятой им на себя роли. В таком состоянии игроки съезжаются на игру и начинают попросту жить в этом поле действия. Функции мастера на этом этапе, этапе самой игры, почти полностью атрофируются и сводятся только к роли судьи, уточняющего правила при конфликте игроков.

Суть второй школы обратна и состоит в том, что мастер, продумывая атмосферу, ментальность игры, не проводит никакой супермасштабной «накачки» ⇒ «загрузки» игроков. Ставка делается на создание некоей атмосферы различными приемами (темнота, тесное помещение, определенные звуки, пища, постановка театралкок мастерскими игроками, определенные отношения игроков друг к другу и себе). Эта же атмосфера должна создать определенную ментальность участников, которая и начнет двигать их поступками. Часто подобный тип игры использует полустрессовые ситуации. Ходят слухи об одной из уфимских вариаций подобных игр. Тема: бунт бортового компьютера одного из пассажирских планетолетов.

Достаточно много народу, в тесной комнате (игра проходит в квартире), в полной темноте (компьютер отключил свет) ведут словесные разборки с бытовым компьютером, который отказывается (имея собственное самосознание) везти пассажиров на Землю и требует разные несуразности. Как выкрутиться, как разобраться в психологии компьютера — проблема, стоящая перед игроками.

Как и полагается в таком типе игр, игроки и не подозревают, что с ними случится этакая оказия. Вводные, в отличие от первой школы, минимальные: летите с Марса после отпуска — и все. Подобный тип игр пробовал провести и московский ЦРМ. Тема — немецкая подводная лодка в конце войны.

Наконец, суть третьей школы состоит в моделировании через определенные правила и стандарты неких закономерностей различных миров (фантастических или реальной исторической действительности Земли), которые, будучи построены на различных экономических, политических, социальных, экологических, а иногда даже на физических противоречиях,

ставят игроков в определенные «объективные» противоречивые отношения друг с другом, которые, в свою очередь, являются мотором, раскручивающим динамику игры. Работа мастера в этом случае разбивается на три этапа:

1. Выработка моделей, создание определенной картины моделируемых противоречий.

2. Некоторая работа по подготовке игроков (1. и 2. проводятся до игры)

3. Уже в процессе игры отслеживание заложенных закономерностей и обеспечение их реализации(Мастер как законы природы).

Пояснив основные подходы этих школ, необходимо сделать замечание. Это деление не всегда корректно использовать по отношению к игре, хотя, конечно, иногда чистые модели определенной школы имеют место. В достойной игре, как правило, всегда есть сильные игроки, включившиеся в свою роль и задающие определенный тон (можно говорить о присутствии характеристики первой школы), эти игроки создают атмосферу, некий дух игры, массу ситуаций, в которых более слабые игроки заражаются этой атмосферой и начинают играть под воздействием этой ментальности(характеристика второй школы), они же создают разнообразные сюжетные линии, закручивающие в политические коалиции, толкающие к действию оставшуюся часть народа (характеристика третьей школы).

Именно в силу присутствия всех этих явлений в хорошей игре, явлений, объективно возникающих из природы игры (кстати, множество объективных явлений присуще игре и их необходимо вычленять, изучать, описывать, о чем далее), такое деление игр, как мы уже сказали, не всегда корректно.

Мы говорим здесь не о различии игр, а о различиях в методах, используемых мастером для их(игр) создания. А вот они различаются. Одни мастера предпочитают «загружать» игроков до игры, а на самой игре теряются, другие как раз наоборот, отслеживают закономерности до игры и действуют на строительство игры через них. В любом случае, как бы мастер ни действовал, если он профессионал — игра идет успешно. Но если мастер умеет «играть на всей клавиатуре», владеет всеми методами, он суперпрофессионал. Поэтому мы и стремимся создать методики всех этих направлений, хотя, возможно, кто-то захочет развивать свою школу «в чистом виде». В любом случае создание методики игры каждой из школ является необходимой задачей, как путем развития в чистом виде, так и интеграция методик. Создание и пропаганда этих методик и является задачей нашего альманаха. К сожалению, пока мы располагаем материалами, в основном, по методике 3-ей школы. Поэтому в этом номере материалы этой школы доминируют.

Борисов С., Кожаринов М.

ШКОЛА РОЛЕВОГО МОДЕЛИРОВАНИЯ

Историческая справка: методическое оформление школы началось в 90-91 годах, когда при обобщении своего мастерского опыта, достаточно большого к этому времени — БРИГи, начиная с 1986 года, некая группа мастеров (Ампиров А. В., Кожаринов М. Ю., Куликов Г. Н. и др) сформулировали понятие алгоритма, моделирования и фоновой деятельности, отделив их друг от друга, и приступили к их описанию. Тогда было создано и оформлено большинство алгоритмов, началась разработка различных направлений (моделирования науки, социологии, культуры). С 1991 года начались прокатные игры на финансовой основе (заказчики — частные школы; первый заказ — театральный БРИГ “Лесная сказка”). В конце 1992 года был создан Центр Ролевого Моделирования на базе Товариществ “Бриз”, “Берег”, который начал разрабатывать методику ролевых игр на профессиональной основе. С 1993 года Центр проводил (получая за это зарплату) обучающие семинары, в том числе на методистов Наробраза, вожатых пионерлагерей и других работников структур, заинтересованных в методике. В сентябре 1993 года Центр открыл в порядке эксперимента общеобразовательную школу, начав с 8 класса программу, которая строится на использовании методики ролевых игр. Тогда же, с лета 1993 года другие команды в различных городах начали себя осознавать как подобные Центры Ролевого Моделирования (Калуга, Владимир...), и занялись подобной деятельностью у себя в городах (естественно, в рамках своей местной специфики).

С конца 1993 года начались проводиться семинары — съезды мастеров подобных центров + приглашенные команды других городов. На сегодняшний момент таких мастерских семинаров по обмену опытом прошло уже 3: в октябре 1993 года, в октябре 1994 года и в феврале 1995 года. В работе таких семинаров принимали участие мастерские группы Красноярска, Петербурга, Харькова, Свердловска, Иванова и др. городов.

В марте — апреле 1995 года Центры Ролевого Моделирования соответствующих городов выступили с инициативой создания данного методического альманаха.

Структура обучения Школы ролевого моделирования.

Обучение в рамках данной школы строится на осмыслении и освоении мастерами шести базовых предметов:

1. Ролевое моделирование
2. Алгоритм Ролевой игры
3. Деятельностный фон ролевой игры

4. Этика мастера игры
5. Домиговые формы
6. Стандарты правил и их использование в игре.

Если обучающиеся не имеют собственного мастерского опыта, то обучение предпочтительнее начинать с домиговых форм, как наиболее простых, лишь постепенно наращивая сложность. Если же такой опыт имеется (тем более, если он большой), то эффективно сразу же начинать с осмысления и “оттачивания” первых трех компонентов курса. Для того, чтобы получить представление, о чем идет речь, раскроем суть этих предметов.

1. Ролевое моделирование.

Данное понятие принято употреблять в двух случаях : в более широком и более узком. Ролевое моделирование в широком смысле раскрывается следующим образом (описание составил Борисов С.):

Ролевое моделирование.

Эмоциональный эффект ролевой игры строится на своего рода открытиях, которые совершает человек, участвуя в игре. Для объяснения этого понятия представим себе ситуацию: человек приезжает на Р. И с определенным чувственным опытом, то есть помнит какие-то свои чувства и ощущения, которые он испытал в своей жизни. В процессе игры человек попадает в нестандартную ситуацию, которая не запечатлена в его чувственном опыте, и так как она для него нова, она является своего рода открытием для него. Открытия могут быть самыми разнообразными. Например: ощущение тяжести доспехов, и переживания в момент использования магического предмета и восхищение стоящим на холме замком и т. д. Через некоторое время, когда участник пройдет 2-3 игры, его чувственный опыт расширится на столько, что многие ощущения, которые вначале казались для него новыми теперь уже таковыми не являются, поэтому, если мастера не будут вкладывать новые идеи, а именно на них строятся открытия, интерес к Р. И, как к погружению в другой мир, упадет. (Правда возможен вариант, когда игра не несущая ничего нового, но проводимая с достаточной периодичностью, превращается в своего рода спортивное состязание, с известными правилами, которые необходимо соблюдать для того, чтобы победить).

Разные люди приходят в Ролевой Мир, у них разные характеры, разные мировоззрения, и поэтому проблемы у них разные. Для одного новыми будут те ощущения, которые он испытал будучи кабатчиком, для другого новыми будут ощущения воина и т. д. Возможен вариант, когда для человека новыми являются средства, которыми достигаются не новые цели. Например: благосостояния можно достичь с помощью работы, как это делает человек в своей привычной жизни, а

можно выйти на большую дорогу и ограбить, если хватит здоровья, несколько караванов. Причем попытка так использовать свою энергию в Ролевой Игре вряд ли будет так сильно наказана, как если бы это произошло в реальной жизни. В общем, ролевое моделирование, это моделирование новых для человека “открытий и ситуаций”.

Но, кроме чувственной стороны дела, существует еще и интеллектуальная. Ведь кроме ощущений в Ролевой Игре может быть заложены еще и мысли, и определенное мировоззрение. Осознание идей или осознание последствий применения этих идей для человека тоже является своего рода открытием.

Базовые понятия, введенные в этом описании: “открытие”, “чувственный опыт”, “осознание идей, мыслей”. Их нередко можно встретить в следующих статьях и рассуждениях.

Надо отметить, что такое понимание ролевого моделирования (в широком смысле) не позволит нам четко охарактеризовать особенности данной школы. И действительно, подобным моделированием занимаются все школы. И театральные, и школа психологического погружения также базируется на моделировании подобных “открытий” для игроков: это и понятно: не будь их, не будь нового чувственного опыта, эмоциональный эффект от игры крайне низок. Здесь мы говорим о понятиях, имеющих отношение к любой игре, о явлениях, присущих игре как таковой. Вопрос же отличия школ остается открытым, ведь сыгранная новая роль (театральная школа) или новая психологическая ситуация, в которой оказались игроки, (школа психологического погружения) также могут стать ошеломляющими открытиями для игрока.

Чтобы хоть как-то раскрыть этот вопрос, обратимся к пониманию ролевого моделирования в узком смысле. В узком смысле оно понимается как моделирование различных закономерностей и моделей, осознанных мастером. В отличие от двух иных школ, мастеру важно осознать еще до игры какую-то закономерность или особенность какой-либо модели, выделить ее движущую силу (буквально: закон) с помощью определенных стандартов заложить возможность реализации данной закономерности — особенности в игре, выработав и замоделировав механизмы ее проявления. Игра строится на отслеживании этих механизмов, проявлении закономерностей на их основе, осознании или прочувствовании их на собственной шкуре игроками. Это доигровое осознание закономерностей и служит отличием данной школы. В двух других школах это условие выполнять необязательно.

В театральной важно погружение человека в образ и отыгрывание роли (установочный характер игры). Понимание и моделирование закономерностей, создавших данный характер не обязательно.

В школе психологического погружения важно задать атмосферу (ментальность) ситуации, каковы же закономерности ее дальнейшего развития мастеру часто и неизвестно — в том то весь интерес!

Если Вам так и осталось непонятна суть подхода Школы Ролевого Моделирования, что это “за зверь такой” — моделирование закономерностей, обратитесь к примерам ниже публикуемых в нашем альманахе (здесь вы можете проштудировать примеры моделирования социологии и науки).

2. Алгоритмы.

Давно было замечено, что и в литературе, и в кинематографе есть ряд (говорят около 15) стандартных сюжетных форм (любовный треугольник, типаж боевика, и т. д.). Вроде бы они повторяются из книги в книгу, из фильма в фильм, но раскрываются благодаря различному внутреннему содержанию(в хороших произведениях, конечно) совершенно по-разному. Та же навязшая тема любовного треугольника открывается порой совершенно с неожиданной стороны и раскручивается в невероятных заворотах — на то оно и искусство.

Идея носилась в воздухе: в играх тоже есть стандартные, из раза в раз повторяющиеся формы существования (интрига, заговор, разделение, объединение и др.), но содержание в них различно (если игру делает настоящий мастер, то игра также сродни искусству), а потому и формы проявления их часто уникальны и неожиданны.

Этим внутренним содержанием занимается моделирование, поэтому оно и является самым главным предметом игры. Но в формы, в которые объективно(в силу существования определенных психотипов и психосценариев поведения людей человеческого рода) оборачивается это содержание мастеру, если он хочет создать настоящие отточенные, “без изъянов” произведения, понимать необходимо. Выделение таких форм, понимание методов их закладывания в игру — вот предметная область изучения алгоритмов.

Как объективная реальность алгоритмы зарождаются и проявляются в любой игре(независимо от того, создает их или не создает мастер): в талантливой — четко и ярко, в не очень — с некоторыми серьезными “зависаниями”.

Но школа ролевого моделирования отличается от других школ именно тем, что наряду с моделированием (в узком смысле) время от времени отслеживают ход алгоритмов, страхуя их специально наработанными приемами, стараясь избегать подобных “зависаний”.

Это и есть исследование и разработки предмета “Алгоритмы”. В порядке замечания отметим, что до сих пор четкого определения “Алгоритма”, устраивающего всех, нет.

Интуитивно все понимают, о чем идет речь, поэтому понятие “Алгоритма” часто можно услышать среди мастеров Школы ролевого моделирования, но часто конкретное понимание каждого, из-за отсутствия окончательной договоренности о понятии, достаточно разнится между собой, создавая некоторое неудобство в общении.

Соответственно, понятие “алгоритма” можно встретить в следующих контекстах (читателю необходимо самому научиться разбираться, в каком контексте употребляет понятие тот или иной автор).

1. Алгоритм как фон распределения напряжения на игре. Имеется в виду то обстоятельство, что на игре пики психологической напряженности игроков(жуткие волнения, темповой характер действия игроков) сменяются спадами, переходами к “расслабке”. Динамик распределения этих состояний изучается алгоритмами.

2. Алгоритм, как серия приемов мастера, влияющих на ход игры.

3. Алгоритм, как стандартные сюжеты, накладываемые мастером на “ткань игрового процесса”. Наиболее спорная и популярная на сегодняшний момент тема в разговорах мастеров(спор о сужении игровых рамок и стандартизации игры).

4. Алгоритм как форма оформления оригинального игрового содержания(моделирование).

К сожалению, тема алгоритмов стала настолько популярной и доминирующей в общении мастеров этой школы, что вытеснила куда более важную тему моделирования. Хотелось бы, чтобы этот дисбаланс перешел в норму, и чересчур раздутая, с моей точки зрения, тема алгоритмов, нахально “корчащая из себя” чуть или не самую главную, для ничего не понимающего “молодого” мастера заняла бы более скромное, полагающееся ей положение.

3. Деятельностные фоны. Служат в игре следующим целям:

а) заполнение игрового времени игроками, пока они еще не включились в активные позиции, в сюжетную линию(иногда игрок не решается стать на чью-то сторону в течение чуть ли не всей игры. Что же ему, стоять истуканом и мучиться, надо же чем-то заполнить игровое время, пока нравственный выбор не сделан). Или же наоборот, заполнение времени провисших, выпавших игроков.

По научному, эта функция называется структурирование времени игрока(берновское понятие).

б) создание активных игровых ниш, самодостаточных для игроков определенного типа, увлекающихся самим процессом деятельности. К таким относятся, например, военные схватки, лазанье по зоне и т. д., когда для ряда игроков совершенно не

важен сюжет, на который завязаны эти события, их увлекает сам процесс

в) создание ограниченного фона для развертывания сюжета — коль мы говорили об игре как об искусстве. К примеру, бежишь выполнять поручение барона, а вокруг крестьяне копошатся в земле, у церкви идет молитва, у замка — турнир, забежишь в кабак — там жизнь просто кипит, никому до тебя вроде нет дела, а обстановка захватывает. Как будто провалился в настоящую жизнь этой эпохи.

К сожалению, обсуждение деятельности фонов и наработок, связанных с этой темой, сейчас непопулярно. А жаль, так как нередко игры “валятся” из-за слишком узкого набора подобных фонов, вводящих в тоску игроков на нескольких существенно важных для схематики игры кусках.

4. Этика мастера игры изучает правила, которыми должен руководствоваться мастер для избежания некорректности в собственных приемах, рушащих игру и вызывающих конфликты с игроками. “Мастер всегда прав” — формула, конечно, очень удобная для мастеров, но не всегда верная и вызывающая законный бунт у игроков, особенно когда произвол мастера переходит всякие границы. Иногда игра разваливается исключительно из-за неудачно сложившихся отношений игроков и мастера. Если для вас важны не только собственные амбиции и самоутверждение “на головах игроков”, а удачное проведение самой игры для самих игроков, то этот раздел является для вас таким же важным, как и предыдущие.

5. Домиговые формы. Раздел изучает разного рода ситуативки, деловые игры, дискуссии и т. д., которые можно удачно вписать в контекст игры, и которые часто и составляют те первичные элементы, из которых строится игра. Как подсказывает практика, для прокатной деятельности в школах этот раздел приобретает чуть ли не самое важное значение.

6. Стандарты правил. Ну это как раз все знают, что это такое. Единственно, что стоит отметить — что “селекция” удачных стандартов — дело, в котором заинтересованы все.

Вот мы и окончили ознакомительный рассказ по школе ролевого моделирования.

Теперь же, если вам интересно, подключайтесь к спорам, разработкам, созданиям методик. Интересно? Тогда читайте дальше.

Кожаринов М., г. Москва

Моделирование социологии, Первобытнообщинный строй и его переход к государству.

Под моделированием социологии подразумевается моделирование классовых столкновений, конфликтов социальных слоев, различных закономерностей развития общества, как переходы от одного социально-экономического строя к другому, так и переходы от фазы к фазе внутри одного строя. Также моделируются различные модели государственных образований, в том числе фантастических и “фэнтэзюшные”, осуществляются попытки рассмотреть динамику развития социальном плане таких образований, на основе каких-либо исторических параллелей, хотя такие модели и не имеют, как правило, прямых аналогов в истории.

В моделировании подобного рода проблематики можно выделить несколько уровней сложности.

1 уровень: Мастера увлекает идея смоделировать социальную структуру, определенную модель общества. Он выделяет в обществе определенные слои и пытается смоделировать их, а также их взаимоотношения. Если мастер на этом успокаивается, он с удивлением может обнаружить, что игра виснет, хотя он, вроде бы, замоделировал все слои правильно (если конечно, игру не вытянут сильные игроки, что, кстати, бывает вовсе не редко). Это происходит от того, что подразумевает некоторую динамику, внутреннее движение. Движение это надо подразумевать, уметь смоделировать. Интуитивно это понимают все и стремятся замоделировать такое движение, взяв за аналог действие какой-либо книги (исторической или фэнтэзи). Недостатком такого подхода является тот факт, что в книгах часто отражено действие(движение) одного-двух-трех героев, как же происходит динамика остальных, в чем сущность этого движения остальных, обычно остается за кадром. Увлечшись такой книгой, мастер и моделирует движение только тех героев, которые описаны в книге. Игра в полном смысле этого слова происходит лишь у игроков, играющих эти роли, остальные служат лишь своеобразным фоном для этой сравнительно небольшой группы игроков. В итоге большая часть игроков либо зависает и грустит, не зная, куда ей податься и к чему стремиться, либо начинает маньячить и хорохориться, образы, которые они играют, нарушаются, рвется, как принято сейчас говорить, “живая ткань игры”, пуская игру “вразнос”. Проведя пару таких полувиснувших игр, мастера, как люди неглупые,

делают соответствующие выводы и стремятся подстраховаться, наделяя слои(точнее, игроков в разных слоях) хоть какими-то целями. Но, как правило, цели эти оказываются либо весьма мелкими (типа: получить наследство, выйти замуж и т. д.) и выполняются игроками очень быстро, либо чересчур сложными (типа: найти магический меч. Как искать — непонятно, никаких улик, на игре 200 играющих и т. д.), так что игрок в конце концов плюет на эту цель. Таким образом, подобный прием стабилизирует игру лишь на очень небольшое начальное время. Он прекрасно оправдывает себя на МИГах, более-менее на маленьких (с одной ночью) БРИГах, когда первая часть идет по описанной схеме малых целей, а вторая (ночью или после ночи) выливается в войнушку между сформировавшимися к этому времени военными полюсами(чего и желал мастер), а все зависшие с радостью вливаются в соответствующие военные лагеря, предвкушая, наконец, возможность “оттаться”. В общем-то, игры подобного рода, хотя и выглядят достаточно одинаково (должно быть уже понятно, почему), проходят достаточно успешно. Поэтому начинающим мастерам мы с воодушевлением советуем реализовать эту схему перед тем, как перейти к более сложной.

В ситуации же больших БРИГов (четырёхдневных) прием страховки “малыми делами” не спасает и игра начинает зависеть уже на второй день, так и не успев толком раскрутиться, или же превращается в типаж “волна на волну”, когда, отсидев в стране мертвых, одна сторона “идет вырезать” другую, а та, в свою очередь, “отсидев”, идет вырезать первую. Тем не менее широко используется и в больших БРИГах сильными мастерами, способными моделировать динамику социологии, так как с его(приема) помощью легче закрутить игру, пройти начальный этап, а отмирание “малых дел” не страшно, так как к этому времени начинают проявляться замоделированные социальные закономерности, толкающие дальнейшую динамику игры.

На чем же надо концентрировать свое внимание мастеру, чтобы социальная модель зажила “полноценной жизнью”? Первое правило, которое нужно усвоить — движение должно охватывать все социальные слои(в оптимале) или хотя бы большинство из них.

Второе правило говорит о том, что мастеру(постоянно держа в голове первое правило) необходимо четко расписать характер моделируемого движения, остановившись на одном из следующих вариантов или некоем их сочетании.

Вариант I. Проигрывается характер стабильности данной модели общества. Дело в том, что любое общество представляет собой определенную равновесную систему, этаким большой организм, который на попытки разрушить

реагирует определенным образом, выдвигая на первый план определенный слой, выполняющий некую функцию, подобно, органам организма (при военном давлении общество защищают воины, при прорыве плотины чиновники мобилизуют крестьян, какие-то супернеожиданности — обращаются за помощью к жрецам, и те копаются в своих свитках). В этом варианте динамика игры строится на демонстрации “крутости общества как целого” (эмоция типа: “Если нас так, то мы — так. Вот здорово!”). Динамика состоит в работе всех частей общественного механизма с постоянной перестройкой внутренних структур (при выдвигании определенного слоя на первый план) при определенном рода “вызове”. Если мастер пошел по этому пути, ему необходимо осознать функции каждого из слоев, характер вызовов, управляющих этими слоями. При постройке игры надо помнить, что вызовы, возникающие на игре, должны вызывать к реакции не один и тот же слой или группу слоев, а различные их комбинации, покрывающие в итоге всю социальную палитру общества. Такими вызовами могут являться соседние общества, имеющие свой корыстный интерес на месте проживания данного (наиболее корректный вариант), или же “сюрпризы” мастера (менее красивый, но вполне допустимый, если мастер не злоупотребляет этим)

Вариант II. Проигрывается динамика взаимоотношений слоев в обществе. К примеру:

Крестьяне изобретают способ повышения урожайности, но, получив этот урожай, теряют его из-за придинок и произвола своего феодала, продавшего его для расширения своего войска. Крестьянин ищет справедливости в суде, суд на стороне феодала. Но на суде крестьяне знакомятся с купцом или промышленником, который заинтересован в их товаре; они заключают соглашение. Узнав об этом, феодал... и т. д. и и. т. п.

Теоретически такого рода проигрыш взаимоотношений можно растянуть на всю игру. Для этого мастеру надо продумать сеть локальных предметов конфликтов и способы их появления на игре (типа увеличения урожая и потребности феодала в войске). По сути, эта сеть должна постоянно порождать те самые “малые дела”, о которых мы говорили выше, а в процессе их развертывания — вскрываться взаимоотношения между слоями, обеспечивая динамику игры. Продумывать эту сеть легче “волнами”: каждая волна примерно раз в полдня (на таком-то этапе игры открываются рудники, на таком-то появляется огнестрельное оружие и т. д.)

Надо отметить, что развертывание подобного рода взаимоотношений может привести к сменам фаз внутри строя или смене самих общественно-экономических строев — в этом

случае моделирование переходит на другие уровни сложности. Но, в общем-то, это не обязательно, так как конфликты взаимоотношений могут проигрываться и в рамках одной модели общества.

Вариант III. общество само по себе есть динамичная система. Оно состоит из отдельных индивидов которые часто стремятся к личному доминированию (в виде прямой власти или экономического, религиозного влияния), не задевая при этом существенно интересов слоев и не меняя общественной структуры. Мастер может пойти по пути моделирования подобных партий вокруг некоторых личностей, борющихся между собой в различных сферах. При моделировании подобной борьбы необходимо помнить, что мастеру надо обеспечить включение в нее всей игры, всех социальных слоев, и продумать соответствующие завязки партий на эти слои, некий очевидный интерес, который просто необходим каждой из сторон. Эти интересы должны вынудить партии бороться за влияние именно среди слоев населения, за поддержку этих слоев. Только при продумывании и моделировании этих завязок игра в этом варианте будет динамична во всех кусках, иначе же игра будет только у партий, остальные же превратятся, как мы уже отмечали, в слоняющийся фон, рискующий “взорваться и разнести игру”.

2 уровень сложности возникает тогда, когда мастера не удовлетворяет идея проиграть просто некую модель общества. Ему хочется проиграть модель изменения общества, поэтому в игру закладываются противоречия, разваливающие общество и создающие предпосылки нового. Итак, второй уровень сложности предполагает отыгрывание модели некоторого общества, а затем развала его. Но развал этот должен качественно отличаться от развала, наступившего в результате “зависа” или “разноса” игры. Моделируемый на этом уровне сложности развал должен быть объективен и позитивен. Как правило, он происходит из-за изменения историко-географической среды, окружения, в котором существует общество, и оно не способно реагировать на те “вызовы”, которые порождает новая обстановка, общество не имеет соответствующих функций — социальных слоев и потому гибнет; либо развал происходит благодаря развитию самого общества, когда прогресс технологий порождает новые профессии, новые слои, а им нет места в старом обществе. Часто также бывает, что новые слои способны выполнять функции некоторых старых слоев более эффективно, это приводит к отмиранию необходимости в старых слоях и они превращаются в паразитов, без толку высасывающих ресурсы общества. Отсутствие реальных прав и места у новых необходимых слоев и наличие таких прав и места у отживших ненужных слоев

приводит к невозможности устойчивого состояния такого общества, и оно разваливается. Позитив же заключается в том, что новые слои самоосознают себя и начинают строительство основ нового общества. Иногда новые слои не разрушают все общество, а лишь перестраивают его. Тогда мы имеем дело с переходом от одной фазы к другой внутри общества.

3 уровень сложности заключается в создании того самого нового общества, во всей его сложности, многообразии, в появлении всех исправно функционирующих и взаимодействующих частей общества (социальные слои + технологии и орудия труда). Такие переходы от одного общества к другому, от одной яркой модели к другой не менее яркой в рамках одной игры способны делать единицы мастеров по всему бывшему Союзу. Это действительно высший уровень сложности, и приемы, используемые при этом мастерами, до конца еще не осознаны.

Настоящий мастер постоянно стремится к своему профессиональному росту и поэтому освоение всех трех уровней является для него (сознательно или бессознательно) задачей его внутреннего развития.

Итак, моделирование социологии — есть моделирование структуры общества и динамики изменений общества. В принципе, оно не всегда обязательно для игры, например, для войнушки. Но сложные игры, как правило, подразумевают моделирование социологии, так как оно сильно обогащает игру, делает ее динамичной, противоречивой, вскрывает различные закономерности, порой неожиданные для игроков, обогащая их чувственный опыт, предоставляя материал для работы головой; во всяком случае игра уходит от образца серого примитива.

Как правило, социологию можно наложить на любую игру, любой темы, так как любая игра подразумевает какие-то группы людей со своими интересами, конфликтами между собой, а отсюда до социологии остается всего один шаг (правда, для многих весьма нелегкий, ведь надо иметь неплохой уровень образованности).

Кроме того, моделирование социологии открывает гигантский простор для глубокого уровня мастерского творчества. Насколько интересно попробовать промоделировать некоторые исторические альтернативы в истории, так и не имевшие места в реальности, попробовать своего рода социальные эксперименты, открывающие в игре роль определенных факторов и закономерностей (ведущую или не очень) в историческом процессе. Насколько интересно попробовать фантастические модели, различные варианты будущего, попробовать хотя бы наметить проблемы, способные встать перед нами в плане социальных противоречий.

Интересно также просто несколько деформировать обычные исторические модели, вставив фантастические вызовы и фантастические социальные слои, реагирующие на них (говоруны, подчиняющие жутких чудовищ, люди-амфибии, способные глубоко в море добывать необходимое обществу сырье и т. д.) и создающие новые миры ФЭНТЭЗИ. Интересно представить, как тогда пойдет развитие общества, какие иерархии и общественные структуры сложатся.

Наоборот, реконструировать, какие противоречия и вызовы могли породить тот или иной Мир Фэнтэзи, также достаточно увлекательное дело.

Так что, если вы действительно решили освоить мастерскую профессию, то освоение социологического моделирования было бы очень полезным.

Основное в моделировании социологии — это моделирование взаимодействий социальных слоев, их борьбы и противоречий, связанных с их положением. Эта особенность отличает моделирование социологии от моделирования культуры, религии, хотя вещи эти очень связаны между собой.

Культура всегда накладывается на уже имеющуюся хоть какую-то социальную структуру общества, как правило, если представлена в более-менее цельном, а не обрывочном виде, предполагает некую стабилизацию общества, как определенной равновесной системы. Поскольку моделирование культуры апеллирует к той же основе, что и социология, то их часто путают. Чтобы пояснить их отличие между собой, сделаем пояснение.

Если на один и тот же “вызов” одна часть общества (и сеньоры, и крестьяне, и какие-то там “бамбурики”) считают, что реформировать общество надо так-то и так-то, в итоге создав определенный тип взаимоотношений и местонахождения в обществе социальных слоев, а другая часть общества (также и сеньоры, и крестьяне, и те самые “бамбурики”) считают, что реформировать надо совершенно по-другому, создав совершенно иной тип взаимоотношений между теми же слоями (мол, нам так больше нравится), то мы имеем дело с культурно-этническими столкновениями. Нет конфликта между слоями, есть конфликт между культурными типами. В этом и заключается разница между социальными конфликтами и конфликтами культур, между моделированием социологии и моделированием культуры.

Моделирование культуры мы пока оставим и вернемся к нашей теме — моделированию социологии. Пора уже закончить общие рассуждения и перейти к какому-либо примеру. Выберем в качестве такого примера модель социологии первобытнообщинного общества и его переход (через соседскую общину) к государству.

Почему так? По двум причинам.

Во-первых, лучше начать сначала.

Во-вторых, большинство игр фэнтэзи, проводимых в стране, моделируют первобытные общины и феодальные общества. Поэтому этот материал для многих может оказаться очень полезен.

Начнем. Сначала займемся 1-ым уровнем сложности.

Если анализировать период догосударственных образований с точки зрения социальных слоев и институтов, функции, выполняемые ими, то наиболее четко можно выделить следующее:

1. Совет старейшин
2. Шаман и его ученик (и)
3. Вождь и его ближайшее окружение.

Стоит также поговорить об институте военной демократии, инициациях и инициантских обществах внутри общей массы группы №4: о рядовых членах общины — охотниках, собирателей, примитивных земледельцах.

Первые три слоя, выделенные в племени, имеют прямое отношение к власти.

Вообще, историки нередко вводят по отношению к власти понятие «властного треугольника» (например, Смирнов в своем известном задачнике: князь, бояре, вече), утверждая, что такое состояние общества очень устойчиво. Дело в том, что, по их мнению, «взорвавшуюся» власть одной стороны всегда перевешивают и ограничивают временно объединившись для этого, две другие. Так, к примеру, князю трудно противостоять, когда объединились бояре и вече. Боярам же, когда им противостоят князь и вече. Вечу же трудно добиться своего,

если князь и бояре стоят заодно. Не будем вдаваться в споры, так это или не так в отношении Руси, но по отношению к описанию социологии родового строя такая модель весьма удобна. Такую ситуацию мы будем отражать в виде треугольника, в каждом углу которого — соответствующий строй. В нашем случае получится так: см. рис. 1



Вверху (ближе к верхней стороне листа) мы будем писать слой, который в данных условиях имеет чуть более власти, что чаще всего имеет место в действительности. Ситуация же полного равновесия чересчур идеалистична и крайне редка.

Чтобы легче понять функции слоев и их моделирование, составим таблицу.

исторические параллели	моделирование	техника или некоторые детали
<p>1</p> <p>В первобытном обществе при отсутствии письменности основным хранилищем знаний, наработанных и осознанных племенем, являлась память стариков. В основном, старики не освобождались от производительной деятельности, за исключением опасной охоты на крупного зверя, где необходима физическая сила, и потому занимались силковой охотой, изготовлением орудий труда, обучением молодежи и т.д. Но с появлением первого производного продукта, началось подкармливание наиболее мудрых из стариков. Обычно это проходило в виде дара тех, кто обращается за советом. Этой объективной ролью стариков в племени и объясняется сильное влияние Совета старейшин. В некоторых племенах вождь — глава этого совета, самый старый и мудрый старик. Они помогают друг другу вспоминать по принципу «а помнишь?»</p>	<p>1</p> <p>Основная трудность в моделировании преимущественных знаний стариков заключается в том, что они должны быть таковы, что их нельзя быстро рассказать. Обычно же Бриговские знания (будь то как лечить или как что-нибудь найти) очень быстро пересказываются и мы теряем модель информационного расслоения. Взаимоотношение игроков «со стариками» в этом случае сводится к тому, что первые стремятся выудить у вторых все, что те знают, а потом, как говорится. «они уже даром никому не нужны» (так как не являются уже единственными хранителями информации). Модель влияния Совета старейшин моментально распадается. Поэтому данное моделирование памяти основано не на конкретных изначальных знаниях, а регулярных завуалированных подсказках мастеров игры. На Совете старейшин каждый из членов сбрасывает кубик воспоминаний. В зависимости от удачи броска, «вспоминают» или нет. Если «вспоминают», то лично он получает в разговоре с мастером (мастер рассказывает случай, который он вспомнил) подсказку. Далее он излагает воспоминания на Совете, при этом может как сознательно, так и несознательно исказить рассказ, введя всех в заблуждение. Именно поэтому «вспоминания» надо рассказывать строго ему. Это дает игре большой маневр для интриг и вынашиваний «личных корыстных замыслов». Вероятность воспоминания старейшины 1/6, но если ведется разговор старейшин, то 2/6. Перед Советом старейшин необходимо обильно накормить (иначе голова не варит). В случае повторного кормления можно скинуть кубик еще раз. При участии старика в опасной охоте или сражении он легко гибнет (в случае спорного момента вопрос решается не в пользу старика)</p>	<p>1</p> <p>На хоббитском прокате (имеется в виду московские хоббитские — 91 г.) модель Совета старейшин прекрасно себя оправдала и в целом может считаться удачной. Недостатком ее служит то обстоятельство, что Совет вспоминаний невозможно проводить без мастеров. Поэтому мастер должен регулярно забегать в племя и уточнять, ну же ли Совет. Если же старейшинам приспичило, они должны сами найти мастера либо в Долине духов — мастерской точке, либо поймав его на бегу, «помолившись». В общем-то, Совет старейшин является ильмым преимуществом племени по отношению к другим народам. Мастера должны это учитывать, и, возможно, ослаблять его.</p>

<p>2</p> <p>Историческая роль культуры в обществе многообразна. Одна из сторон этой роли – ассоциативное отображение опыта. Так, наскальные рисунки, рассказы – вающие о каких – то событиях (пиктограммы) могут напомнить старику какую – либо историю и подсказать ответ. Также определенные песни и танцы. Другая сторона роли культуры – это поддержание определенного психологического состояния. Потеря смысла жизни часто ведет к депрессии. наоборот. понимание его, даже ассоциативное, опора на какие – то образы (романтику) ведет к большей активности, живучести. Часто религия, философские установки, песни играют роль такой подпорки</p>	<p>2</p> <p>Просмотр пиктограмм похожего на вопрос содержания, песен или танцев увеличивает вероятность «воспоминания» стариков еще на 1/6. Обычно воспоминания мастера связаны с вопросом старейшин, но если старейшины находятся или живут в районе пиктограмм, они могут что – то вспомнить и неожиданно для себя, без вопроса (мастер скажет: тебе вспоминается...), но это в случае, если пиктограммы на похожую тему. Если человек погибает по песню, или может после смерти четко нарисовать смысл и логику своей жизни, опираясь на некоторую религию или философию, причем логика эта подкреплена либо религиозными обрядами, либо философскими диспутами, то вероятность его выхода в случае спорной смерти резко возрастает. Если человек при жизни занимался философским и религиозным просвещением, он имеет приемушество после смерти и при выходе в новой роли в виде ценной информации или доступа к ней (библиотека)</p>	<p>2</p> <p>Пиктограммы (рисунки) накальваются на ветках деревьев в тех местах, где проводился Совет. Снимать их запрещено (как наскальная живопись). Вероятность гибели или не гибели при пении песен определяется при помощи кубика. на хоббитских игрищах пиктограммы зарекомендовали себя хорошо. Песни не пошли, так как их не знают. Вообще, насчет песен, после серии игр, особенно после «чинского цикла» (в том числе и знаменитой Иеру – 2), сложилось следующее представление: песни идут неплохо, если сочиняются на особом языке (специально разработанном к Игре) игрового народа. Общеупотребительные же песни (типа про Винни – Пуха, когда надо петь про медведя), идут плохо, неорганично, нарушают «живую ткань игры», так как выводят игроков из образа, превращая весь ритуал в хохму.</p>
<p>3</p> <p>Рост прибавочного продукта в племени приводит к возможности содержать на иждивении сначала одного, а потом группу относительно молодых, зрелых людей. Они расспрашивают стариков и становятся «мудрыми» еще в зрелом возрасте. Выгода для племени в их меньшей вероятности гибели (в том числе во время голода).</p>	<p>3</p> <p>Жрецы не гибнут «автоматом» в спорных случаях, в отличие от стариков. Можно моделировать рост информированности жрецов. Изначально относительно низкий уровень моделируется игнорированием мастером время от времени способности вспомнить, то есть не разрешать выбрасывать кубик. Если же жрец занимается расспросами стариков, отправляется в путешествие к мудрым отшельникам (их может играть и мастер), он сравнивается в возможностях со старейшиной, например, если шаман десять раз побывал на совете старейшин,</p>	<p>3</p> <p>Танцы идут неплохо. если разрабатывается определенная символика танца, подобно тому, как это имеет место в Индии, где определенные движения танцоров обозначают слово или выражение, а танец, таким образом, представляет собой настоящий рассказ.</p>

<p>Они начинают создавать первые религиозные философские системы, создавать танцы... То есть все, что служит психологической подпоркой, как правило, предстают на исторической арене в форме шаманов и первых жрецов.</p>	<p>он вспоминает наравне со стариками. Кстати, наиболее корректно распространять это правило не только на шамана, но и на любого.</p>	
<p>4 Культура пиктограмм и появление специальных людей – накопителей информации (шаманов и жрецов) приводит к появлению первой иероглифической письменности. Она резко увеличивает информативность племени, позволяя более надежно, чем в памяти, сохранять и передавать знания. Но писать и читать иероглифами очень сложно. Овладение этими навыками требует много времени, поэтому распространение письменности ограничивается лишь классом жрецов, ведет к их монополии на знания и к усилению их власти. Жречество начинает конкурировать в борьбе за влияние. Советом старейшин, постепенно вытесняя его.</p>	<p>4 Если племя пользуется пиктограммами, то мастер предлагает жрецу составить иероглифический алфавит. Далее, если жрец описывает на своем шифре происходящее, то мастер в обмен присылает ему также зашифрованную его письмом важную информацию – подсказку, как переписка с другим храмом. Чем больше зашифровывает сам жрец, тем больше он и получает, правда, зашифровка и расшифровка требуют много времени. Используя эти дополнительные знания, жрец получает возможность дополнить толького усиления по сравнению с советом старейшин. Еще более усиливает жреца (мы будем называть так усилившегося шамана, создавшего свой храм – библиотеку, в отличие от обычного не очень влиятельного шамана в прошлых этапах) стандарт библиотеки. Стандарт этот выглядит следующим образом. До игры создаются от пяти до десяти (внешне как большие фотоальбомы) книг, где нарисованы разные рисунки и «каракули». Почти на каждой страничке есть также пустой кармашек. В процессе игры мастер, приходя в библиотеку, может вставить в некоторые кармашки полезный для играющих текст. Жрец регулярно «прочесывая» – перелистывая книги, может наткнуться на них, то есть для игры буквально: «нашел в книге, в библиотеке». Так как мастер вставляет тексты на протяжении всей игры, а не только в начале, то в книгах необходимо копаться регулярно, что создает хороший образ жреца, нотариуса, мага. (Кстати, этот прием дает хорошую возможность мастеру регулировать</p>	<p>4 Для жрецов, вождей и старейшин лучше ставить не друзей, а людей, способных конкурировать, остриться за власть. Это стимулирует развитие письменности, иначе оно может не пойти, как очень трудоемкое. Хоббитские подтверждают это замечание. Как только шаманом стал не друг вождя, сразу был составлен алфавит. К стандарту библиотеки: естественно, появляться в книгах должна информация общего плана (научные или магические знания, знания об определенных явлениях, существах, предметах, типа «как убить тролля».) Конкретные же знания о том, какой игрок где и что в игре совершает, (за исключением кусков предыстории игры) выкидывать некорректно с точки зрения этики мастера.</p>

	<p>ход игры). Такая книга представляет собой слишком большое усиление, поэтому (а также и потому, что так более реально), книги обладают таким качеством только тогда, когда собраны в библиотеку, то есть в одном месте находится не менее пяти, и лежат они под реальной крышей и в стенах (дом, храм). Если же такого храма нет, или книги расхищены, то считается, что библиотеки не существует, или она гибнет (книги гниют, рвутся и т.д.) и тогда новая информация там не появляется, и можно довольствоваться только той, которая уже есть. (Такая модель неплохо показала себя уже на нескольких играх). Естественно, что раз созданные книги используются из игры в игру.</p>	
<p>5 Первоначально вождь племени выступает в функции организатора, исполняющего «советы» старейшин и имеющий не очень много собственной воли над племенем (лишь в рамках организации дела). Поэтому чаще всего он вынужден пожизненно (или пока не покалечится). Смена может произойти поединком, где как раз и можно покалечиться, и последующим признанием племени. Выбирается же человек на основе своих личных качеств.</p>	<p>5 Племеню дается право переизбрать вождя, поэтому реальным вождем становится реальный лидер игроков. Если мастеру необходимо сразу сильное племя, резонно вождем сразу поставит потенциального лидера, если же мастер нуждается в проигрывании смены вождей, то первоначально вождем ставится не очень сильный игрок. То, что он вождь, а сейчас как-то не очень «вождит», оправдывается травмой, болезнью и т.д. Мастеру надо помнить, что хорошо позиция вождя, отличная от старейшин, проигрывается только в случае замодерирования необходимости совместных действий: загонной охоты, строительства барьера от разрастающейся биомассы, вооруженное сопротивление давлению и т.д. Только в этом случае племеню объективно нужен организатор, и усиливается позиция вождя. Иначе же, когда каждый охотится все время сам, давления нет... — вождю делать нечего, и он постепенно превращается в одного из старейшин. Конфликтная динамика игры упрощается, и игра сильно проигрывает.</p>	

Пояснив функционал социальных слоев и его моделирование в игре, перейдем теперь к обсуждению различной игровой динамики, вытекающей из этого.

Игра может развиваться:

1 вариант: отыгрыш функций и разыгрывание взаимоотношений.

а) 1 этап: пуск функций. Мастер подкидывает природные проблемы — засуха, уход дичи, появление жуткой хищной твари, болезнь, нашествие жучков, поедающих урожай, и т. д. В любом случае. что делать, не особенно понятно, но тут «пускается» Совет старейшин, и старики «вспоминают» красивые и элегантные решения. Их авторитет в племени растет.

2 этап: военные столкновения с кем-то. Обычно племя (игроки) не сразу просекают, что стариков надо беречь, особенно, если их поначалу достаточно много, в итоге, старики быстро гибнут.

3 этап: новые природные катаклизмы. Стариков мало, воспоминаний мало. Племя испытывает лишения и рефлексировать на необходимости беречь стариков.

4 этап: племя (вождь) создает систему охраны стариков, начинается их «выращивание» через стандарт десяти Советов. (Подобная ситуация проигрывалась на XI-91 у гоблинов, когда князь гоблинов сначала не берег стариков в столкновениях с Белыми силами (ставил на охрану моста. где их и «сняли» и т. д.), а потом, осознав последствия, устроил жуткую охрану, где стариков держали чуть ли не в загоне (если преувеличиваю, то чуть-чуть)).

б) Игра шамана или шаманской семьи

1 этап: шаман не имеет письменности, функции его сводятся к лечению и некоторым обрядам. Если шамана играет игрок, рвущийся быть в центре, он остро ощущает свое нелидерство.

2 этап. Шаман изобретает алфавит и учит ему учеников. Обычно о возможности изобрести алфавит шаман знает еще до игры (а то это ему может просто не прийти в голову). Шаману надо писать много текстов, описывающих игру, только тогда он получит ответную информацию. Поэтому ему необходимы ученики. Для красоты игры шаману необходимо разыграть встречу с другим (мастерским), как бы из другого племени, которое «за кадром» игры. От этого шамана он и будет условно получать мастерскую информацию. Учеников должно быть несколько, это страхует гибель шамана, чтобы линия развития игры не угасла из-за случайной смерти. И, кроме того, просто выгодно мастеру, так как включает больший круг людей в приобретение чувственного опыта, связанного с проигрыванием этой истории.

3 этап. Усиление авторитета шамана. Появляются проблемы,

которые не способны решить старики, но подсказывает решение шаман. Вождь и племя начинают больше заботиться о шамане. Если существует вождь, стремящийся и для шамана создать «загон», он сталкивается с противоречием, так как он вынужден оставить за шаманом определенную свободу действий для переписки.

2 вариант. политическая борьба внутри племени.

а) Существует слабый вождь, которого, очевидно, скоро переизберут. Существуют несколько претендентов (два или даже три) на роль нового вождя. Каждый из них профессионал в своем роде организационной деятельности: один охотник, другой воин, третий ловец диких мустангов и мастер «объезжать» их. Понимая, что каждый из них выделится, если племя в основном займется его родом деятельности, будущие вожди, кроме обычных интриг, стремятся увлечь племя жить в основном контексте своей деятельности. Кто победит мастеру все равно. Главное — обеспечить динамику.

Возможен и раскол племени.

б) Конфликт проходит между старейшинами и вождем. Вождь стремится реализовать схематику «загон для старейшин, а власть у меня», старейшины, в свою очередь, свести роль вождя к исполнителю. В обоих лагерях должны быть сильные, властолюбивые лидеры, желательно, недолголюбивающие друг друга. старейшины могут провоцировать вождя на ошибки и поражения, зная, куда его можно «подставить» из своих воспоминаний. Тем самым, приводя ситуацию к падению личного авторитета вождя. Вождь же из поля замоделированных мастером возможных деятельностей племени, должен повести племя туда, где плотность необходимости организации наиболее высока, и ему потому легче победить в борьбе за влияние.

На этом обзор моделирования столкновений данных слоев на первом уровне сложности закончен. Для того, чтобы перейти к моделированию на втором и третьем уровне, необходимо рассмотреть альтернативы развития племени. Сначала рассмотрим обычные фазы развития родовых отношений, а потом нарисуем веер различных альтернатив.

<p>Историческая этапность</p> <p>1 Первоначально обычно власть принадлежит почти исключительно совету старейшин, часто формально вождем является самый старый из них. Это положение естественно вытекает из монопольного положения старейшин как информаториев и более примитивного характера производственной деятельности, основанной на собирательстве и незагонной индивидуальной охоте.</p>	<p>моделирование</p>
<p>2 Постепенно Совет старейшин теряет свое монопольное положение из-за деятельности шамана</p>	<p>2 На этом этапе логично проигрывать историю шамана.</p>
<p>3 На этом этапе власть шамана постепенно усиливается с появлением письменности и почти сравнивается со старейшинами. Это усиливает также положение вождя, даже если он был просто исполнителем, так как дает ему лазейку для маневра: если старейшины и шаман советуют противоположное, он вправе выбрать, куда пойдет племя. Подчиняться придется лишь тогда, когда старейшины и шаман говорят одно (уж слишком тогда рискованно, ведь они знают, что говорят)</p>	<p>3 Такое положение обычно складывается, когда у шамана появляется несколько учеников, возрастает поток информации и уже произошло несколько прецедентов, когда шаманы оказались в плане советов на «большей высоте», чем старейшины. Если вождь был в подчиненном положении, он часто здесь кооперируется со жрецами против старейшин, но чуть позже, осознавая, что из-под власти старейшин попадает под власть жрецов, начинает маневрировать, и здесь мастеру иногда надо помочь отрефлексировать это положение вождю (обычно это делается через мастерские роли: союзников, купцов и т.д. на этом этапе хорошо усилить вождя наличием организаторской деятельности. если это уже не произошло само собой.</p>
<p>4 Постепенно шаманы превращаются в жрецов со своими храмами, хранилища</p>	<p>4 Вообще видно, что изменения становятся возможными благодаря развитию производительных сил и роста прибавочного продукта. На БРИГе это происходит само собой, даже относительно «голое» племя постепенно накапливает продукты (багет, тушенка не гниет), оружие, и начинает выбегать из своего замкнутого пространства в походы – экспедиции, усиливается роль военного организатора и вождя. Тем не менее, этот процесс можно и подхлестнуть, если мастер моделирует, с одной стороны, возможность уве</p>

ми тайн. Их значение как информаториев значительно превышает Совет старейшин. Вожди тоже усиливаются засчет появления института военной демократии — Совета всех мужчин племени, носящих оружие. Это становится возможным засчет увеличения прибавочного продукта племени, который позволяет теперь отпустить вождя с частью соплеменников в далекие экспедиции, иногда очень длительные, (а племя пока может прокормиться само), где вождь сплачивается со своими сподвижниками, устраняются, в то же время от бдительного ока как шамана, так и старейшин. Власть вождя с такой опорой возрастает настолько, что он уже позволяет себе иногда идти против мнения шамана и старейшин даже, когда они совпадают, спекулируя тем фактом, что спросит о волеизъявлении народа.

личения урожайности в самом племени, с другой — неюоходимое племени сырье (например, удобрениа, руда для изготолв — ления оружиаи т.д.) где — то далеко от места жительства племени , или вставляют в игру врага, постоянно набегающего на племя и вынуждающего поэтому племя к ответ — ным контрударам на его территории. Мо — делирование усиления шаманов происходит значительно сложнее. Надо не толькочисто провести стандарт библиотек, подкиды — вать ситуации, при которых этими зна — ниями необходимо воспользоваться, но и часто еще усилить жрецов засчет науки(об этом ниже) и моделирования религий (а это вообще будем рассматривать не сейчас, а в последующих номерах альманаха).

Дальнейшее развитие племени распадается на альтернативы.

Альтернатива 1. (аналог — города Шумера. Земледельческие общества в дельтах Тигра и Евфрата на основе частичных ирригационных строений с ведущей ролью жрецов в социальной жизни) В этом варианте диаграмма треугольника выглядит следующим образом: рис. 2

Если племя выбирает путь интенсивного земледелия, а урожайность зависит от учета сложных природных условий, хитрого многополья, когда различные культуры высаживаются в различных последовательностях (одни после других), подвержено нашествию различных кошмаров и т. д., тогда объективно усиливаются жрецы, способные населению подсказать нужные выходы из затруднительных ситуаций. Кто не подчиняется жрецам — лишаются их покровительства, а как следствие этого, и своего урожая. Поэтому жрецы становятся доминирующем слоем. Особенно ярко это выражено, когда оборона поселения от врагов облегчена относительной нетрудностью в организации обороны (за стенами города обороняться легче, чем в незащищенном поселке), и роль вождя как военного руководителя незначительна, а экономика не завязана на него и вовсе. В древности храмы были сосредоточением науки, что еще более усиливало жрецов.

На игре все это моделируется следующим образом: мастер составляет таблицу, характеризующую урожайность полей. Стандарт поля: распаханый участок, состоящий на принесенном дерне высокой травы определенного вида.

Такая таблица продолжается до двадцати, а иногда до сорока



ХАРАКТЕР ПОРАЖЕНИЯ	МЕТОД ПРЕДСКАЗАНИЯ – ПРИМЕТА	МЕТОД УСТРАНИЕНИЯ ДОБЕДСТВИЯ	ШТРАФ – НЫЕ ОЧКИ ПЕРВОГО ПОРЯДКА	МЕТОД УСТРАНИЕНИЯ ПОСЛЕ ПОРАЖЕНИЯ	ШТРАФ – НЫЕ ОЧКИ ВТОРОГО ПОРЯДКА
1 Урожай выклевы – вают птицы	1 Появление в лесу голу – бых птиц (бумажные птицы раз – вешиваются по лесу игротехни – ком)	1 Отстрел этих птиц; игроки их снимают	1 30% урожая	1 Разорение гнезд (воз – можно, со снятием яиц) : тра – в я н ы е гнезда так – же вешает игротехник	1 70% урожая
2 Появление на полях больших разноцвет – ных жуков, съедающих урожай	2 Появление на поле одного их жуков (бу – тафорный жук кла – дется на поле)	2 Сбор этого жука	2 10% урожая	2 Жуки ос – тавляют личинки (разбро – с а н н ы е раскра – ш е н н ы е	2 90% урожая
3 Неполное опыление	3 На полях появились другие жуки (п о д о б н о предыду – щему)	3 Их не надо собирать, а наоборот, сидеть и караулить, чтобы никто не ута – щил (ка – кой – нибудь иг –	3 Если ута – щили, то гибнет 40% урожая	ластики). Их надо со – брать. 3 Притащить жуков с иного поля	3 а то погиб – нет 80% урожая

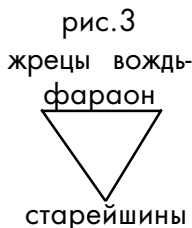
позиций (естественно, что мастер составляет до игры список реквизита, упаковывает в одну коробку с надписью «поля», — а иначе все растеряет, — и везет на игру). Часть подобных коллизий и методов борьбы с ними сообщается крестьянам еще до игры (все-таки, какой-то опыт у них есть). Кстати, это делает экономику земледельцев намного интереснее, а жизнь крестьян намного напряженнее (очень важно не проморгать урожай). Большинство же повреждений никому не известно, и при их появлении крестьяне вынуждены обращаться к жрецам,

		Вотное, выпущенное мастером)			
4 Жуткий ветер с одной из сторон – урожай полей	4 Лесные жуки, си- Дяди обычно на разных сторонах деревьев, перебира- ются с помощью игротехника на одну сторону ствола, значит, с противоположной минут через двадцать будет ветер)	4 Построить небольшую ветроза- щитную изгородь из чего угодно со стороны ветра	4 25% урожая	4 Ветер пол- ожил рас- тения – мастер пригибает траву в оп- ределенном направле- нии. Необходимо ее выро- внять.	4 50% урожая
5 Кроты перекопали поля	5 Появление небольших ямков вокруг поля	5 Залить их водой	5 20% урожая	5 Большее количество ямков. выход – тоже залить	5 70 % урожая

а те выясняют ответ, копаясь в своих книгах или с помощью переписки, но сообщают эти ответы крестьянам или нет- это дело игры. Жрецам также известна очередность оптимальной посадки культур (неоптимальные посадки тоже штрафуются очками). Иногда жрецам известно не все. но они имеют возможность экспериментировать в достаточно широких масштабах, так как имеют экономическую независимость — ведь все свои подсказки земледельцам они делают не просто так, а за определенный взнос, дар.

Часто деятельность жрецов вообще завязывается на науку. Это может быть: расчет необходимой ширины каналов и объемов водохранилищ, как на Египетском БРИГе (одна из Хавских игр), изучение природы болезней и эффектов соседнего фантастического Дома (как в Иеру-2), выяснение магических формул, составление заговоров говорунов. Раскрывать суть

моделирования науки мы не имеем здесь возможности, чтоб не смешивать все в кучу. Скажем только, что это очень выгодный ход, так как научная деятельность требует времени, и поэтому жрецов приходится освобождать от общинных работ, платя им в цикл определенную часть урожая. Так мы приходим к появлению первого государственного образования.



Альтернатива-2 (аналог — древний Египет. Грандиозные организационные работы, необходимые для ирригации долины Нила приводит к колоссальному усилению власти вождя-организатора — фараона. Жрецы также сохраняют огромное влияние, так как обладают необходимыми знаниями для реализации этих работ). На диаграмме треугольника это выглядит следующим образом (см. рис. 3)

К предыдущей модели надо добавить необходимость такой деятельности, стандарт которой подразумевает большой совместный труд с сильным организатором во главе. Иногда тот стандарт разрабатывают на основе одной из массовых игр (модели охоты, фантастического земледелия), иногда на основе достаточно тяжелого труда (перенос столба из одного места на другое — модель нефтяного или водяного насоса. миграция же грунтовых вод рассчитывают, конечно, жрецы). Чтобы данная модель-альтернатива была четче выражена, хорошо, когда деятельность настолько усложняется, что представляет собой несколько подобных стандартов (строительство дороги, каменоломни, починка ирригационной системы и т. д.). Так как фараон не может «разорваться», он не лично руководит работой, а посылает доверенных чиновников, слой которых сменяет в треугольнике вымирающий Совет старейшин. Такая модель более эффективна, но более трудоемка в разработке (надо разработать несколько сложных деятельностей и завязать их на науку). Хорошо, когда жрецы также распадаются на несколько храмов, специализирующихся



каждый на науке в своей деятельности, и между ними начинается вражда за влияние на фараона. Но это уже моделирование египетского общества с его динамикой. то есть другая тема.

Альтернатива-3 (аналог — не до конца реализовавшееся общество индейцев прерий, основанное на законных охотах). Для моделирования этого варианта необходимо моделирование крупных животных — объектов охоты, для загона и убийства которого необходимы чуть ли не все мужчины племени и сильный

организатор. В этом случае диаграмма треугольника выглядит следующим образом (рис.4)

Фантастической моделью такого животного может быть, например, тахорг, представленный в следующем виде: центральная масса — несколько человек внутри поваленной палатки, и от нее множество (6-7) щупалец — люди, веревками соединенные с центром. Убить тахорга, значит, физически завалить все щупальца и сердцевину одновременно. Если хотя бы одна щупальца не завалена, тахорг еще жив, и может освободить остальные щупальца. Таков стандарт. С подобным чудическим, выкатавающимся из Страны мертвых, способна справится лишь целая орда охотников, объединенных толковым руководителем. Если для шаманов нет никакой толковой деятельности, а старики хоть чего-то могут вспомнить из жизни тахорга, то складывается соотношение власти, близкое с указанным на диаграмме. Правда, жрецы могут усиливаться за счет письменности и библиотеки.

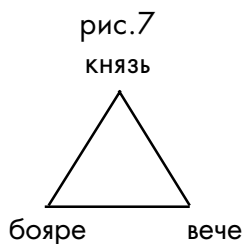
Альтернатива-4 (аналог — общество кочевников Великой степи). В этом варианте шаманы лишены даже этой последней возможности — усиления за счет библиотек, так как постоянные кочевья на дает им возможность привоза библиотек: храм с собой не потащишь (для этого размеры храма заранее оговариваются мастером). Стандарт кочевья — традиционный: обычные небольшие козлы, изображающие корову (сколько козлов — столько коров и быков) таскаются кочевником с одного пастбища — лужайки на другое через определенные циклы. Через каждый перегон каждая вторая корова «рожает» теленка (на кубик 2\6 к 4\6: бычка или телку). Каждая зарубленная корова дает тушенку, бык — еще больше тушенки и подразумевает уничтожение соответствующих козлов. Корова также дает каждый цикл молоко (обычное, сухое), а при определенной технологии из него можно получить сыр. Чтобы уравнивать кочевников с оседлыми жителями, прячущимися за своими стенами, кочевников обычно усиливают конями (правило-стандарт). В такой схематике роль организатора очень высока



: постоянный перенос лагеря, охрана поселений и стада (на которое, кстати, набегают волки, насылаемые мастером). Роль старейшин тоже высока, так как развитие письменности, как мы уже видели, существенно ограничено. Диаграмма при этом следующая (рис. 5)

Альтернатива-5 (аналог — дружинный вариант германских племен). Иногда случается, что усиление вождя происходит из-за необходимости постоянной обороны племени от внешних врагов. Так, соседство с германцами агрессивной Римской империи и постоянное давление на германские поселения

приводит к тому, что среди последних начинают быстро формироваться военные дружины, а также соответствующая культура и частные явления: культ меча и берсеркизм. Ослабление Империи только подхлестнуло развитие дружин — теперь дружина вторгаются в Империю и грабят ее. Экономика потихоньку начинает приобретать грабительскую форму. Вообще, соседство с сильной империей, а потом ослабление ее часто приводит к разворачиванию подобного рода событий у соседних народов. Примеров тому достаточно: микенская Греция и критская держава в совокупности с финикийским пиратством, или славяне и Византийская империя плюс эпоха переселения народов, или монголы и Китай вкупе с агрессией к Джурчженни. Такое резкое усиление вождя приводит к временному союзу шамана и Совета старейшин, который стремятся ограничить его. Часто это приводит к отселению вождя с дружиной в соседние поселения. благо, вождь уже привык жить отдельно в своих долгих отлучках. Тогда от отделившегося вождя вновь появляется альтернатива: либо он строит свою экономику на грабеже (подобно викингам или балтийским славянам с острова Рюгена), тогда он вскоре «достает» всех своими набегами, и весь «Мир» (а на полигоне — «вся игра» объединяется для уничтожения этого разбойного центра, либо он обкладывает данью соседние земледельческие поселения, а вокруг его отделившегося поселка растет поселение ремесленников, обслуживающих дружину и ведущих торговлю. Тогда в этом месте поселения складывается уже новый треугольник равновесия (вариант Руси) рис. 7



Моделируется этот вариант достаточно легко. Соседями с племенем располагаются сильные державы, ведущие агрессивную политику (захват рабов, как на Римском БРИГе-89, крестовые походы — Алмазинская игра-92 и т. д.), у которых в середине игры моделируется крупные внутренние социальные конфликты, ослабляющие Империю.

Замечание 1: в первый период подобной игры мастеру надо обеспечить, чтобы империя полностью не разнесла наши первобытные поселки. Для того поселки надо усилить либо крепкими с точки зрения обороны сооружениями, либо берсеркизмом (о нем рассказ будет позже), либо сильным союзником, правда, немного чуть запаздывающем, и т. д.

Замечание 2: подобный вариант идет только в ситуации потерь жрецами монополии на знания, когда происходит значительное упрощение письменности. Это очень важный фактор в земледельческих обществах (греки, германцы, славяне), исклечение может быть (а может быть, и нет) составляют монго-

лы, но у них жрецы в принципе не сильны, так как это кочевники. Вводится это в игру банально — введение простого алфавита: пусть а будет а, б будет б, в будет в и т. д., тогда письма и библиотеки становятся доступными всем, а не только жрецам, и не требуют много времени для расшифровки. Если же письменность не упрощается, и жрецы сохраняют монополию знаний, то ситуация развивается по-другому, и стремится к варианту наподобие взаимоотношений кшатрии — брахманы (Индия).

Альтернатива 6 (аналог — купеческое общество древней Греции. Власть демоса). Интересен вариант, когда часть общинников превращается в купцов. Этот путь становится возможным, если проигралось разделение племен на кочевые и земледельческие, среди земледельцев выделились рудокопы и ремесленники и т. д., т. е. в обществе произошла достаточная товарная дифференциация. Иногда возможность активизации торговли обеспечивается торговлей со стороны мертвых через введение определенных стандартов. Например, строительство переносного каркаса с мачтой и парусом, изображающего корабль. Если экономика поселения начинает специализироваться чисто на какой-нибудь культуре, к тому же технической (которую нельзя есть, но зато очень выгодной с точки зрения торговли), то в поселении резко возрастает роль купцов-мореходов, от удачной торговли которых зависит жизнь всего поселения. Если вождь не входил в купеческий клан, то в конце концов это может привести к столкновению между соответствующими слоями. Точно так же, если экономика завязывается на кузнецов, которые чинят постоянно ломающийся инвентарь, тогда объективно усилятся будут кузнецы. Мастеру надо помнить, что в новых складывающихся треугольниках (или пятиугольниках, или...) надо продумывать варианты социальных конфликтов и социального развития, накладывая на них политические роли, выпуская на разные полюсы соразмерных по силе игроков, подобно тому, как было проиллюстрировано в треугольнике: старейшины, шаманы, вождь. Описывать все вариации нет смысла, оставим эту долю на самих творящих мастеров.

Альтернатива 7 (аналог — фантастика). Приведенные выше примеры раскрывают подход к проблеме моделирования социологий в первобытном обществе. В то же время, стандартное повторение может привести к потере мастерами собственного творческого потенциала. Поэтому, слепое повторение с точки зрения как личного развития мастера, так и развития движения как творчества, крайне нежелательно. Мы хотим, чтобы мастера уяснили себе подход к моделированию социологий, начали так мыслить по отношению к игре, выделяя социальные слои, закономерности их появления и развития,

научились переносить это на динамику игры. Наибольший простор для этого дают фантастические и фэнтезийные модели моделирования. Так, интересно, к примеру, рассмотреть в классическом первобытном обществе какой-нибудь принципиально новый фэнтезийный слой, к примеру, говорунов или каких-нибудь песняров. Говоруны способны заговаривать животных и разных чудовищ, и на их основе возможно построить новую биологическую цивилизацию. Песняры же, к примеру, своим хоровым пением способны управлять стихиями, и экономика может строиться и на этом. Но для мастеров мало заложить такие фантастические возможности, чтобы игра пошла достаточно ярко, необходимо замоделировать особую жизнь этих слоев, определенные завязки на науку, чтобы слою могли совершенствовать свои способности, исследовать эти явления, подобно жрецам. Еще интереснее, когда замоделированная жизнь толкает их в иную, чем племя (или часть племени, например, окружение вождя), культуру, миропредставление, религию, но это тема другой статьи. В любом случае, первобытное общество в моделировании его развития, обогащается в результате этого новыми альтернативами.

Таким образом, мы можем сделать выводы, что, с одной стороны, мастера должны искать новые возможности в моделировании социологии, в т. ч. привлекая фантастические модели, с другой стороны, крайне полезной была бы «библиотека стандартных социологических моделей и их моделирования», так как выдумывать все детали для игры крайне тяжело, да и не хочется. Мастера тоже люди, и, увлекшись моделированием каких-то своих идей, не очень склонны дорабатывать детали, стоящие чуть в стороне, но необходимые для игры. В этом случае очень выгодно воспользоваться подобной библиотекой, и, выбрав необходимые стандарты, необходимый социальный контекст, вписать в них свои идеи. Так, например, идея говорунов:

вариант 1 — какая проблематика и социальные противоречия говорунов в первобытном обществе?

вариант 2 — говоруны в капитализме?

вариант 3 — говоруны в переходные эпохи? и т. д....

Различные социальные модели и приемы их моделирования должны стать как бы кирпичиками, из которых мастер способен выстроить свое оригинальное здание, украсив его собственными доработками, но надо помнить, что не любая груда кирпичей является зданием, и в строительстве есть свои законы. Для понимания этих законов мастер должен хорошо разбираться, в частности, и в закономерностях социологии. Но вернемся к моделированию первобытного общества. Чаще всего бывает недостаточно того, что моделируются различные альтернативы развития племени. Игроки не отлеживают, не рефлексуют этого, и напряженное переживание по этому поводу, так хорошо вписывающееся в игру, динамика борьбы сторонников разных путей куда-то улетучивается и пропадает. Для того, чтобы сконцентрировать внимание племени на этой проблеме,

используется прием выбора веры. Первоначально ставится капище всем богам-покровителям соответствующих деятельности. Перед игроками ставится задача — выбрать главного бога и поставить его впереди, тогда он, мол, приобретает особую силу и, покровительствуя племени, обеспечивает ему везучесть в своей деятельности. Такой простой прием вкуче с моделированием религий концентрирует постоянное внимание игроков на этой проблеме выбора альтернативы и обостряет борьбу группировок за выдвижение «своего бога».

Вообще, если первобытное общество замоделировано хорошо, оно является на редкость устойчивым (когда мы научились его моделировать, то с огромным удивлением обнаружили, что теперь нам не так легко «сдвинуть его с места» и толкнуть к какому-либо дальнейшему развитию). Игроки с удовольствием проигрывают свои функции и часто не желают играть в какие-либо альтернативы, приводящие к какому-либо расколу. Довести племя до конфликта, раскола, в одном из кусков которого наметится социальное расслоение, очень нелегко. Чем же мастер может подтолкнуть этот процесс? Приемы завязываются на иные типы моделирования. и, не имея возможности раскрыть их сейчас, мы лишь бегло проговорим их:

1. Экономический фактор (моделирование прогресса технологий). Конкурирующие общества развивают технику, с помощью которой явно сметут первобытное с игровой арены. Наше общество также вынуждено пойти на подобное развитие, приводящее к дифференциации слоев.

2. Культурно-религиозный фактор — теневой мир (моделирование религий). Народ вгоняется в состояние веры в то, что где-то на небе идет борьба богов. Есть какой-то злой, нехороший бог, который желает всем зла и ищет на Земле себе слуг-приверженцев. Далее различными приемами мастер добивается, что сторонники разных богов подозревают друг друга в таком приверженстве. низвержение идолов не своего бога они рассматривают как победу добра над злом (подробнее о моделировании этого пути — в дальнейших номерах альманаха).

3. Научный фактор (строится на моделировании науки). Этот путь уже описывался. Таинственные явления порождают болезни, катаклизмы, гибель урожая, причем очевидно, что явления эти поддаются изучению. В итоге объективно выделяется каста ученых-жрецов, освобожденных от иного труда.

4. Этнографический фактор. Остатки разбитого, с привычкой к своей социальной структуре, общества сливаются с остатками другого разбитого общества, привычного к иной социальной структуре. В итоге они вынуждены конструировать некий средний вариант, уже новый для обоих обществ. На этом мы пока закончим обзор моделирования первобытного общества. Некоторые нераскрытые детали (инициации, берсеркизм и т. д.) раскроем в седующем номере.

Торгашов Денис, Москва.

Моделирование науки, или Мастерские навороты.

**Воины: сдавайся, негодяй, теперь тебе не
уйти!**

**Маг: лучше уходите по-хорошему, а не то я
применю свое колдовство...**

Воины: не шути, а то умрешь!

**Маг: ДВА УМНОЖИТЬ НА ДВА РАВНЯЕТСЯ
ЧЕТЫРЕ !!!!!!!!!!!!!**

**Мастер: Все в радиусе 10 метров умерли!
Давайте, ребята, в страну мертвых...**

Ну что, корифеи ролевого моделирования и просто игроки. Пришло время поговорить о моделировании науки в Ролевых Играх и об отношении игроков к этому. Если проследить за прогрессом ролевых игр, мы увидим, как игры начинают постепенно обрывать разными “прибамбасами”. Эти “прибамбасы” очень разные: это и магия, и усложненное оружие, и наука. Конечно, моделирование науки — это прекрасно. А сколько перспектив открывает оно — множество!

1. Моделирование науки делает игру более интересной, т. е. дает игрокам в течение игры право сделать какие-нибудь открытия, которые влияют на ход игры. Например, в случае изобретения парового двигателя мастер вводит для игрока, построившего этот двигатель, стандарт парового танка. И вот результат — игрок имеет существенное военное преимущество. Или другой пример. Игроки, рассчитывая направление магического излучения (по аналогии с оптическими закономерностями), получают возможность смастерить зеркала и управлять этим излучением.

2. С помощью моделирования науки появляется возможность приблизить игру к действительности. К примеру, появляется возможность моделировать разные природные явления (атмосферные явления, процессы в организме человека).

3. Игра превращается из социально-психологического эксперимента в обучающую технологию. То есть, в ролевой игре можно овладеть какими-то реальными научными знаниями, к примеру, знаниями по генетике или физике.

Есть еще куча полезных вещей, которые возникают, когда мастера решают “запихнуть” в свою игру научный пласт. Но обратимся к обратной стороне этой медали. Наверное, очень знакома ситуация, когда вы на игре, допустим, что-то совсем долго создавали, к примеру, с помощью интриг и денег заполучили королевский трон, и вдруг, откуда ни возьмись,

появляется маг, произносит две-три математических формулы, и мастер обращает вас в раба. Или, на вашу страну, где вы были мирным бароном, вдруг падает атомная ракета (опять же в виде мастера) и говорит: “Все в радиусе КИЛОМЕТРА умерли!”. Есть и другие примеры, когда в игре нельзя ступить шагу, не решив какой-нибудь математической или физической задачи.

Ну, хватит болтовни, пора делать выводы. А выводы будут такие: взвесив все положительные и отрицательные стороны моделирования науки, можно составить некий алгоритм встраивания науки в ролевую игру.

Алгоритм встраивания науки в ролевую игру.

I этап. Осознание целей.

Зачем вы хотите ввести данный научный момент в игру? Очень важно вычленив из огромного научного материала ту часть, которую вы собираетесь использовать в игре. Ведь очевидно, что всю механику или оптику невозможно смоделировать в одной игре.

II этап. Структурирование целей игроков.

Вам, как мастеру, необходимо очень хорошо продумать, зачем эта самая наука может понадобиться игрокам в игре. Например, зачем нужно учить генетику? Конечно, лучше всего, чтобы путей использования науки было несколько. К примеру, познав законы генетики в игре, игрок получает возможность а) создавать с помощью скрещивания животных-мутантов, дающих ему(игроку) большой прибавочный продукт. Это дает большое экономическое преимущество. Эта модель возможна как при реальной, так и при чиповой экономике. б) путем того же скрещивания получать животных для военных целей, т. е. иметь сильное военное преимущество. в) распознавать людей по генетическим признакам, разделяя общество на несколько слоев — социальное преимущество. На этом этапе необходимо, чтобы игрок осознал, зачем ему надо заниматься наукой. Должен быть достаточно сильный соблазн, этакое заманчивое преимущество, которое игрок может получить в случае удачи. Причем необходимо отфиксировать этапность. Проще говоря, делая маленькое открытие, игрок разворачивает перед собой перспективы для совершения большего открытия. Необходимо также учесть и время, затрачиваемое на исследования, ведь, как известно, открытия не совершаются сразу, нужно время на опыты.

III этап. Механизмы.

Механизмы совершения открытий и изучения научных явлений должны быть хорошо продуманы как в плане алгоритмов, так и в плане моделирования.

1. Необходимо, чтобы во вводных были заложены кусочки информации, помогающие игроку совершать научные открытия. Например: — “Твой отец был магом и рассказал тебе...”; или — “Ты знаешь, что магический кристалл устроен, как простая линза, а магическая энергия — как луч света...”

2. Как уже говорилось ранее, нужны соблазны и предпосылки, подталкивающие к совершению открытия. Например: в

стране(Империи, Галактике) назревает энергетический кризис, и, если не будет найден новый источник энергии, ни один корабль не поднимется с космодрома.

3. Должны быть придуманы приборы, с помощью которых можно совершать исследования и отслеживать закономерности. То есть, нужно очень эффективное моделирование как самих явлений, так и приборов для их изучения. К примеру, плохо, когда мастер говорит “Вспышка слева”, и хорошо, когда происходит настоящий пиротехнический взрыв. С приборами то же самое. Плохо, когда каждый может посмотреть свою генную карту, и еще хуже, когда ее не может посмотреть никто. Поэтому нужен прибор для изучения генетики, который есть у кого-либо или его можно сделать (в игре есть описание или чертеж). Модели должны быть красивыми и реалистичными. Лучше ставить на науку отдельного мастера(или двух), которые будут следить за всеми моделями и приборами.

4. Теперь необходимо придумать пути, по которым пойдет игрок в освоении игровой науки. Ведь придумав одни только приборы и понатыкав их на игре, очень трудно понять, что-же в конце концов нужно делать (особенно это касается неопытных игроков или игроков ни разу не игравших в “науку”). По сути дела вам придется взять обычный научный процесс той сферы, которую вы решили замоделировать, расписать его и наложить модели. К примеру моделируется такая наука, как химия, научный процесс которой состоит из следующих этапов:

- а) Написание возможного уравнения реакции.
- б) Проведения опыта (серии опытов).
- в) Снятие показаний.
- г) Выводы (совершение открытия)

Соответственно модели можно наложить на пункты: а, б, в, г, (т. е. на все пункты). Распишем модели по пунктам:

а) мы меняем настоящие химические соединения на игровые. Магний — на какой-нибудь “Глюквиус”(Гл), а серную кислоту — на “Комяквиус”(Км). Соответственно, химическая реакция в игре будет выглядеть не $Mg+H_2SO_4$, а Гл+Км, причем законы остаются обыкновенные(химические).

б) опыт может моделироваться либо условно(воду смешивают с песком, а мастер говорит, что получилось) или простая реакция типа $Fe(OH)_2+H_2SO_4$ заменяется мастером на красивый опыт(реакцию “серебряного зеркала” или опыт со взрывчиком).

в) способы снятия показаний тоже продумывает мастер — вот тут и пригодятся приборы.

г) выводы могут быть любые. Результаты опытов могут давать и возможности магических заклинаний, и открытие природы всех игровых вещей.

Очевидно, что существуют науки, которые не замоделируешь по вышеописанной схеме. К примеру, захотели мастера замоделировать ядерную физику. Не станут же они для этого строить на игре ускоритель или реактор! Необходимо придумать еще большие условности, единственное условие для которых — они должны быть красивы и изучаемы.

5. Надо продумать пути введения информации в игру.

Информаторий: в игре существуют книги или компьютер, до которого могут добраться игроки и получить нужную информацию. Эти книги или базы данных предварительно составляются мастерами.

Флюктуации: в игре происходят явления, которые видят многие игроки (солнечные затмения, гейзер, извержение вулкана, произвольный выброс энергии в виде волны).

Ученый и ученики: в игре существует школа, институт, где игроки могут научиться проведению научных процессов.

6. Ограничивающий фактор. Понятно, что нельзя допустить, чтобы игрок, изучив что-либо, стал эдаким “монстром”, способным уничтожить всю игру. Поэтому в игре должны быть механизмы, ограничивающие масштабы научной работы. И механизмы эти должны быть не только социальными, но и оговоренными правилами. Например, ментальный уровень — не больше 200 единиц, или — сжечь город глазами нельзя.

5. Теперь необходимо продумать правила, которые создает сам игрок в течение игры. Поясняю: очевидно, что для такого открытия, как, например, придумывание танка, создается необходимость введения мастерами стандарта правил танка. То есть, мастера должны оперативно прореагировать на действия игрока не только выдумав стандарт, но и распространив его по всей игре.

IV этап. Мастерская координация.

Частично об этом уже было сказано. До игры необходимо понять механизм того, как информация о новых правилах

<p>Для игроков: I этап. Еще нет игры</p>	<p>II этап. 1. Повышение возможностей 2. Усовершенствование себя. 3. Лучше разбираться в игровом мире.</p>	<p>III этап. 1. "Кое-что известно очень заманчиво". 2. "Мне говорили, что с помощью этой штуки можно увидеть гены". 3. "Я, к сожалению, не супермонстр..." 4. "Я сам могу создавать правила игры".</p>	<p>IV этап. Игроки применяют открытия в игре.</p>
<p>Для мастеров I этап. Осознание целей</p>	<p>II этап. Структурирование целей игроков</p>	<p>III этап. Механизмы. 1. Вводные 2. Моделирование явлений и приборов 3. Ограничивающий фактор 4. Координация правил</p>	<p>IV этап. Мастерская координация.</p>

вследствие открытий игроков будет распространяться по игре (в случае БРИГов надо избегать мастерских накладок). Лучше всего, кроме мастера по науке, иметь еще и мастера-координатора “сшивающего” все игровые куски в единое полотно и представляющего себе общий ход игры.

Сокращенно представленная выше схема выглядит так:

А теперь я бы хотел рассказать о моделировании такой науки, как генетика.

Моделирование генетики.

В свое время успешно разработанная схема моделирования генетики хорошо показала себя на играх и постепенно начала расходиться по разным городам. Пришло время подробно описать этот стандарт. Сама по себе эта модель интересна не только как элемент, делающий игру обучающей, но и как направление, открывающее для игроков массу возможностей в разных планах (социальных, экономических, военных). К примеру, на основе генетической модели можно сделать целую игру: “На какой-нибудь планете люди имеют разные генетические наборы(2-3 типа). И вот те, кто имеет один набор(большинство) дискриминируют тех, кто имеет другой генный набор. Большинство может эксплуатировать меньшинство, выселять в резервации, да и просто истреблять их, как это делал, к примеру, Адольф Гитлер(вот вам и аналогия)”. Можно привести и другой пример: “На какой-нибудь планете люди соревнуются, кто из них наберет лучший генный набор и станет более крутым. ” и т. д. Спектр применения очень широк. Ну а теперь о самой модели.

1. Для начала делается допущение(очень серьезное допущение). Оно заключается в следующем: все генные изменения проявляются в первом поколении. Поясняю: если у вас по игре изменяется набор генов(признаков), это отражается на вас сразу же(зеленеют уши, вырастают крылья и т. д.).

2. Необходимо понять, сколько признаков вы будете моделировать, и разделить их на типы. Поясняю: у вас должно получиться, к примеру, следующее: признак NI отвечает за цвет ушей, признак NII — за наличие ментальных способностей, признак NIИ — за способность к магии. После этого необходимо нарисовать следующую таблицу для мастеров:

Теперь подробнее о колонке “Типы Генов”. Что же такое 1(AA), 2(aa), 0(Aa)? Не буду долго распространяться о том, что такое рецессивные и доминантные гены — об этом можно прочитать в школьном учебнике биологии за 9-10 классы. Скажу коротко, что буквой А обозначается ген, который доминирует над геном а(проявляется в сочетании с ним), а буквой а обозначается ген, который в сочетании с А не проявляется. К примеру, если встречается ген А, отвечающий за обыкновенные

Типы генов	Признак NI	Признак NII	Признак NIII
1 (AA)	уши обыкновенные	обладает ментальными способностями	способен к магии
2 (aa)	уши зеленые (мастер красит)	не обладает ментальными способностями	не способен к магии
0 (Aa)	уши обыкновенные	обладает ментальными способностями, но не может набрать ментальный уровень больше 50 единиц	способен к магии

уши, и ген *a*, отвечающий за зеленые уши, то в сочетании *Aa* проявляется признак “обыкновенные уши”.

Случается, что в сочетании генов *Aa* проявляется какой-то промежуточный признак, как в случае с признаком II из нашей таблицы(сочетание *Aa* дало ментальные способности, ограниченные 50 единицами). Обозначения 1, 2, 3 — условны. Они обозначают следующие комбинации: 1 обозначает комбинацию *AA*, 2 — комбинацию *aa*, 3 — комбинацию *Aa*.

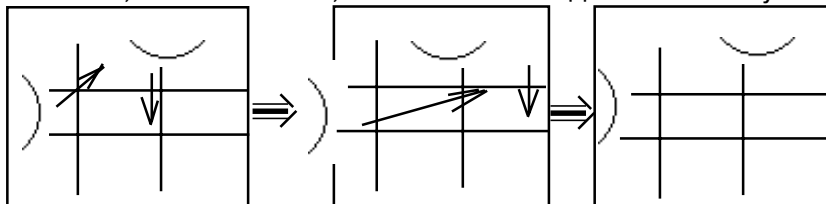
3. Для игроков генная карточка, в отличие от мастерской таблицы, должна выглядеть примерно так:

I II III IV V VI VII — типы признаков
12 0 0 1 2 0 — — — признаки,

с уществующие на данный момент

Нижний ряд меняется в течение игры, а цифры верхнего ряда остаются неизменными.

4. Теперь необходимо осознать механизм скрещивания (изменения признаков). Организмы скрещиваются, изменяя свои признаки, по законам Менделя (читай учебник биологии 9-10 класс). Игрок находит партнера(шу) по скрещиванию (человека другого пола), после чего мастер делает следующую вещь — начинает менять признаки последовательно: I признак от скрещивается с I признаком от, остальные признаки — точно так же. А скрещивают так: мы скрещиваем, к примеру, 1 и 0. Известно, что 1 — это AA, а 0 — это Aa. Тогда AA x Aa получится



Получилось два типа генов: AA(1) и Aa(0), что значит: 1-50%, 0-50%. Ну а какой признак проявится — мастер выбирает с помощью кубика (1, 2, 3 — "1", 4, 5, 6—"0"). Приведем еще примеры:

2 aa

1	Aa	Aa	- в этом случае однозначно
AA	Aa	Aa	получается ген 0

0 Aa

	1	0
0	AA	Aa
Aa	0	2
	Aa	aa

т.е. 0-50%, 1-25%, 2-25%, выбрасывают кубик, если выпадает 1..6, то пишем "0", если 7.8.9, то пишем "1", а если 10.11.12, то "2"

После того, как вы произвели все скрещивания, вы создаете и отдаете игрокам новые таблицы:

IIII	IIII	VIII		VII
22			11	02

0 — нижний ряд изменился

Можно моделировать и сцепленное наследование.

5. Теперь надо обязательно придумать механизм изучения генетики в игре и узнавание игроками того, что скрывается под цифрами I, II и т. д.:

а) опыты. Можно проводить опыты, т. е. скрещиваться с разными людьми, и смотреть, как изменяются признаки после скрещивания (зеленеют уши, вырастают крылья), а дальше методом исключения идентифицировать признаки с цифрами I, II, III.

б) найденная информация. Игрок находит в игре документ в виде свитка или письма и узнает из него что-нибудь из игровой генетики

6. Ограничивающий фактор. В данном случае им является ограниченное количество признаков.

Эту модель можно вписать в алгоритм придумывания науки, приведенный выше.

А теперь я хочу рассказать о двух моделях встраивания генетики в игру.

Модель I. На игре Иеро-2 был такой народ — чины(кочевники). Занимались они тем, что кочевали и пасли коров. И вот после открытия генетического скрещивания они стали выращивать таких коров, которые стали давать им больше молока и мяса. Это получилось после серии опытов по скрещиванию, результатом которых стало выявление признаков. В игре коровы были сделаны из досок в виде небольших треножников. Жили коровы по 10 часов и давали потомство каждые 2 часа. Такой темп появления признаков по результатам скрещивания возможен в условиях БРИГа, так как мастерами был придуман путь изучения генетики на игре. Кроме того, что племя чинов получило новых гибридных коров, была проиграна хорошая социологическая модель. В племени с начала игры научные опыты с коровами были запрещены, т. к. коровы считались священными животными, а тот, кто проводил опыты, должен был умереть. И опыты проходили подпольно, разыгрывая внутреннюю игру с включением шаманов, табу и тайных ученых. Таким образом, социологическая модель задавливала научные разработки. Вот вам и сочетание науки и социологии, и даже экономики, т. к., хоть шаманы и получали бы большой прибавочный продукт в случае разрешения скрещивания, они не решались нарушить табу, оказываясь в невыгодном экономическом положении по отношению к другим народам.

Модель II. О ней уже говорилось. В игре имеется “генная машинка”, при соприкосновении с которой два разнополюх человека сразу получают новые признаки(они могут как бы “перерождаться” много раз на игре, сохраняя свое прежнее сознание и реализуя свои цели). Результаты скрещивания узнаются тут же. Интриги могут быть тоже наложены за счет того, что игровые группировки борются за право обладания “генной машинкой” ведь та группировка, которая получит ее в пользование, станет контролировать мутации на всей игре. Вот почему на игре Саурон, получивший машинку, быстро подмял под себя эльфов, которые были обманным путем втянуты Сауроном в невыгодное скрещивание и получили плохие признаки (не могли пользоваться оружием).

Можно приводить еще примеры, а можно и придумывать новые модели встраивания науки в игру.

Савчук Илья, ЦРМ “ИСТАР”, г. Калуга.

КАПИТАЛ. Моделирование капиталистических отношений

В настоящее время с точки зрения отыгрывания социальных взаимоотношений можно разделить игры на две категории: 1) Социальная проблематика есть и 2) Даже и не замышлялась.

Подобное деление ни в коей мере не умаляет ценности игр, независимо от того, к какой категории они относятся. Игры без социального плана — множество настолок, кабинеток, всячески ВИГИ и большинство МИГов. Отсутствие специально моделируемых социальных проблем не мешает отыгрывать множество других задач, в том числе и нравственного характера.

Если же в играх моделируются социальные слои, то это как правило пышный букет различных форм феодальных взаимоотношений с примесью вариаций на первобытнообщинный и рабовладельческий строй. Факт занятный — можно назвать минимум три причины, совместно его объясняющие. Первые две — мастера народ достаточно ленивый, чтобы не морочить себе голову огромным количеством разнообразнейших факторов, стандартов и закономерностей, которые необходимо учитывать при моделировании более сложных, чем феодальные, систем взаимоотношений. Третья — наш родной, российский менталитет, который прекраснейшим образом сохранил монархическо-феодальную окраску и при быстром темпе игры проявляется подсознательно в полной мере.

До сих пор на играх максимум развития социума — ранняя стадия капитализма, на уровне формирования первых промышленников. Как и куда развивать ситуацию дальше — нам непонятно. А понимать хотелось бы, весьма вероятно ситуация, когда ЦРМ попросят сделать что-либо на предмет популяризации рыночных отношений — а там только кивнуть смогут. Те методики моделирования, которые известны у нас на сегодня, могут помочь в разработке игры не дальше, чем до упомянутого максимума. Таким образом, в этой статье я попытаюсь конкретизировать проблемы разработки социальной модели капиталистического общества вообще.

ПЕРВОЕ.

Фазы формирования:

Что возили купцы? Поначалу — деньги. Серебро на золото, шелк и пряности. Потребительских товаров в современном понимании не было, цеховая специализация не ликвидировала самодостаточности отдельных поселений (и городов тоже). Поэтому сбыт из страны в страну находили только предметы

роскоши. Соответственно, пиратство как более легкая, чем торговля, форма наживы, процветало вместе с ростом объемов поставок. Как метод защиты — военные караваны, но это было слишком дорогое удовольствие, и прибыль от такой торговли сводилась на нет.

Разумный выход из такой ситуации — оставить деньги на хранение. И для наилучшей сохранности таких мест нужно делать больше. Так зародились первые банки. Постепенно купцы пришли к выводу, что гораздо выгоднее и быстрее расплачиваться не деньгами, а расписками. Для повышения скорости и объема товарообмена это был очень важный момент. Не менее важный момент для банков — осознание возможности совершения операций с хранимыми деньгами. Банки начинают брать деньги у более широкого круга лиц, принимать вклады с выплатой процентов. Те же банки вкладывают средства в различные проекты, давать кредиты. Появляются первые ценные бумаги (векселя, расписки, акции) ценность которых может меняться. Формируется рынок ценных бумаг.

Таким образом, при сохранении феодальных отношений сложились новые держатели капитала, со своими интересами. Государство, дворянство постепенно теряет контроль над денежными потоками, а для увеличения своих средств более активно грабило колонии. Государству для этого нужны были пушки, солдаты и т. д., поэтому оно первым начинает вкладывать средства в развитие мануфактур. Это, в свою очередь, приводит к повышению уровня жизни населения метрополии (и к формированию более многочисленных, нежели ранее слоев рабочих). С ростом уровня жизни увеличиваются запросы, и теперь уже банки вкладывают средства в развитие потребительской промышленности для насыщения товарами появившегося внутреннего рынка. Сформировался еще один слой, владеющий крупными капиталами — промышленники. Также сформировались слои мелкой буржуазии.

Меняется денежная система — появляются бумажные деньги, как эквивалент денежного запаса банка. Появление бумажных денег приводит к появлению эмиссий, инфляционных процессов и т. д.

Существующий феодальный уклад не защищал интересов промышленников и торговцев, которые терпели убытки из-за неудобной для них тарифной и налоговой политики (ситуация ввоза более дешевого товара из другой страны). Банки также были в убытке, т. к. беднеющий гос. аппарат не мог возвращать кредиты. Кроме того, динамика цен и уровня жизни при вызревающих капиталистических отношениях циклична, чего не скажешь о статичном самодостаточном феодальном укладе.

Все это в совокупности привело к буржуазной революции.

После революции для формирования новой гос. системы устанавливается жесткая буржуазная диктатура, которая пытается жесткими мерами регулировать цены, останавливать монопольные вертушки цен, реформировать образовательную систему, короче, приобщить все общество к новому менталитету (об этом позже). Диктатура быстро ломает феодальную систему и формирует новые институты: правовой, информационный, налоговый, образовательный. Пока новая структура не сформируется, диктатуру терпят — иначе все разваливается. Затем она уходит, причем как с кровью, так и без, парламентскими методами.

Далее наступает период промышленных переворотов, жестокой конкурентной борьбы за рынки сбыта на разных уровнях. Государство в этот процесс как правило не вмешивается, сама структура управления принимает парламентский характер. В это же время изменяются отношения с колониями. Если ранее феодалы-самодуры обдирали колонии посредством армии и управляющих, теперь ситуация изменилась, а вместе с ней изменились и методы. Колонии превратились в рынки сбыта, клапаны, через которые сбывался избыток товара. Причем обеспечение спроса делается жестко — в период отсутствия товара (малого количества) в колонию он ввозится в очень малом количестве и по высокой цене, в случае затруднений со сбытом в метрополии или в прилегающих государствах — сплавляется в колонию. В это же время цикличность цен и уровня жизни устанавливается окончательно и далее проследить ее можно без труда. Отсюда и войны с революциями.

Следующая стадия — появление крупных монополий и либо подавление мелких производителей, либо введение антимонопольных законов и усиление государственной структуры. Колонии, как таковые, исчезают, и еще раз меняются методы воздействия. Теперь монополии, имеющие в колониях свои заводы и фактически обеспечивающие занятость, без особых проблем могут диктовать свои условия.

Как будет ситуация развиваться далее — время покажет.

Это в общем о формировании кап. отношений. Как моделировать эти процессы — сколько мастеров — столько методик. Мы перейдем ко второму этапу проблемы — менталитету кап. общества.

Стереотип поведения — вещь для игры очень важная. Это все начинают обычно осознавать, когда его не отрабатывают и игра не идет по причине несоответствия личного стереотипа игрока необходимому. С другой стороны, игра хорошо идет даже если моделирование хромает на все ноги, но менталитет игроков соответствует. Самый яркий тому пример — Хоббитские.

Какие черты капиталистического менталитета, и как их

отыгрывать? Вот что выделили мы (не по важности, а по порядку осознания):

1. Понятие финансового ценза. Твои возможности определяются не правом крови или длиной меча, а умением зарабатывать и финансовыми ресурсами.

2. Высокая динамичность изменений в жизни и гонка за новшествами. Начинается гонка от производства, которое необходимо постоянно обновлять и совершенствовать, иначе не выдержишь конкуренции, потом эта гонка плавно перетекает на потребительские товары. Причем для нашего менталитета это не очень характерно, а значит, труднее отыграть (но необходимо, иначе не видать промышленных переворотов на играх).

3. Повышение ценности образования, и заодно

4. Ценность инженеров и высококвалифицированных рабочих. Момент с ценностью образования играетя безобразно плохо. Во-первых, в России по жизни ценится в первую очередь диплом — этакий извращенный эквивалент дворянства на современный лад; во вторых, для осознания ценности рабочих, а тем более — инженерных, кадров необходима производственная модель (а еще лучше — несколько), обязательно предусматривающая жесткое разделение труда, причем гораздо более сложная, чем нарезание квадратиков и переключивание бумажек. Кстати, для закрепления осознания динамики (п. 2) в эту производственную модель нужно закладывать возможность развития.

5. Высокая и постоянно возрастающая плотность информационных потоков. Для формирования этой черты необходимо делать очень оперативную информационную службу. Для кабинетного Брига это радиоузел и газета, которая макетируется не с помощью PageMakera, а ножницами из рукописных заметок, и сразу идет под ксерокс (если таковой имеется).

6. Политическая защищенность и экономическая незащищенность. Что касается первого — для России с ее извечным законодательным произволом это не характерно (а значит, моделировать труднее). Правда, и у истоков капитализма политическая защищенность — штука очень эфемерная. Что до экономического произвола — так это в игре запросто, но тут уже переходят всякие границы. Например, если игрок не находится близко к какой-нибудь казне, то зарплату он получает примерно 1-3 цикла за игру. Что дурно.

7. Намного более высокая, чем в феодалке, степень взаимозависимости и осознание ее. При капитализме самодурство и произвол грозит гораздо более тяжелыми последствиями для всех. Причем игроки такой взаимозависимости обычно не ощущают в массе своей, о чем

свидетельствует процветающий на игре “последний довод королей”.

8. Освоение новой стадии взаимодействий — поступка. При кап. отношениях очень изрядно уступила свои позиции церковь, ранее оказывавшая очень большое влияние на все сферы деятельности. Если ранее вся деятельность человека направлялась и корректировалась “именем Божиим”, то теперь он ставит во главу угла сам поступок, ценный сам по себе. Соответственно, меняется и принцип наказания. Наказание лишением свободы, лишением возможности совершать поступки, становится самодостаточным. Для менталитета феодалки, когда человек даже не всегда осознавал себя, как личность, простое лишение свободы не воспринималось, как наказание.

Вот это, в общем, все о менталитете.

Теперь третье, какие процессы необходимо научиться моделировать (которые до сих пор возникали спонтанно, либо не возникали вообще).

Кризисы.

Товарный кризис, кризис денежный (инфляция и прочее). Вообще, как регулировать новые товарно-денежные потоки. Инфляция на игре возникает неизбежно, а вот методы ее сбивания пока непонятны. Ясно, что необходимо рассчитать цены исходя из временных затрат на производство. Соответственно, при разработке производственной модели и это нужно учесть. Кроме того, постоянно получается скопление денежной массы либо у мастеров, либо на каком-либо одном игровом участке из-за непродуманного механизма производства — торговли. Непродуманность такого характера: делается поселение самодостаточным — и сюда караваны уже не пойдут. Или например делается расчет на такую торговлю: Вы производите хлеб (неэластичный товар) — мы производим магнитофоны (эластичный товар) — вот и будем между собой торговать. Понятно, что торговля такая пойдет только при переводе магнитофонов в разряд неэластичного товара. Так и возникает кризисная ситуация. Только вот мастерски пока это не задается, и соответственно, не контролируется.

Целый букет институтов:

Образовательная система

Как уже говорилось, значение образования в игре, и сам процесс обучения поставлен безобразно плохо. На разработку школы как правило не хватает времени, а игроки просто не в состоянии формировать школу во время игры, в дыму сражений. Да и баланс игровых знаний с реальными соблюсти очень сложно.

Финансовая система — биржи, ценные бумаги, банки.

Ценные бумаги в играх — вообще очень сомнительная вещь, не успеешь потребовать дивиденды — владельца фирмы уже убили. По этой же причине не идет биржевая деятельность. Вообще, массовое бряцание оружием в этих ситуации весьма осложняет жизнь.

Пожалуй, по этой же причине тяжело обеспечивать правовую защиту. Полицию саму приходится защищать. Как один из способов ограничения — не вводить оружия в игру вообще (ну, почти вообще). Мы так уже пробовали, получилось нормально. Но при таком способе ограничения очень трудно проводить развитие. Ну какие могут быть социальные революции без хорошего залпа из всех видов оружия.

Система финансового контроля. Налоговая полиция, вообще, налоги.

Как это осуществить — вообще непонятно. Возможно, имеет смысл отыграть налоговую полицию на стабилизированном обществе, а затем переложить на развивающийся социум.

Информационное обеспечение

Очень важный институт, и практически не работающий на полевых играх. Еще на кабинетах ставили что-то озвучивающее с микрофоном, и таким образом держали игру в курсе событий.

Вот, в общем, и все. Такие проблемы есть, они нас интересуют, и мы ищем новые методики и формы реализации. Кое-что уже сделано, у нас в Калуге разработана весьма многоплановая игра на сутки “Тантор”, ее мы уже провели два раза и сделали соответствующие коррективы; в Москве провели “Основание”, на основании которого тоже делаются какие-то выводы. Разрабатываем отдельные модели производств, экономические стандарты и т. д.

Короче, звоните, если есть желание что-то узнать, рассказать, чем-то поделиться

Для того, чтобы создать ролевую игру, нужно иметь представление о 6 различных предметах, которые в комплексе представляют собой игру.

Это следующие предметы:

1. Ролевое моделирование.
2. Алгоритм ролевой игры.
3. Деятельностный фон ролевой игры.
4. Этика мастера игры.
5. Домиговые формы.
6. Стандарты правил и использование их в игре.

Первые два блока являются фундаментом игры. Они обеспечивают динамику и интерес участников.

Алгоритмы Ролевой Игры.

Алгоритм отвечает за познание новых чувств и осознание новых мыслей.

Алгоритм “Интрига”.

Из названия алгоритма можно понять, что динамика игры построена на достижении каждым игроком каких-то своих интересов или целей, как в обыкновенной “книжной” интриге, причем по законам жанра несколько игроков пытаются достичь одну и ту же цель. Динамика алгоритма строится на соперничестве игроков. Но в отличие от военного столкновения, где решающим оказывается умение бойцов прикрывать себя и своего товарища щитом и в образовавшиеся бреши в щитах противника бить мечом, здесь выигрывает тот, кто собрал наиболее полную информацию об играющих. Причем опять же по законам книжного жанра, каждый игрок помимо цели и информации, которая помогает ему эту цель достичь, имеет и личный компромат, который кому-то известен и тоже может быть использован соперником.

Каждый алгоритм разбит на факторы, которые обеспечивают динамику данного алгоритма.

Факторы Алгоритма Интрига.

1. Фактор подготовки участников.

Для интриги очень важно чтобы игрок осознал свою цель. Осознание цели игроком происходит в результате личной работы мастера с игроком, когда мастер рассказывает игроку все, что он должен знать. Очень важно, что бы потенциал игрока соответствовал поставленной цели. Кроме того, поставленная цель не должна вызывать у игрока явного неприятия.

2. Фактор проработки целей.

Это возможно определяющий фактор для алгоритма. Как уже говорилось выше, цель должна соответствовать потенциалу участника. Это значит, что мастер должен представлять возможности игрока и то, что он будет предпринимать для того, чтобы достичь поставленную задачу. Кроме того, каждый игрок должен представлять, какие ходы он будет предпринимать для достижения своей цели, возможно, что то, что он представляет не совсем верно, но это не важно так как главное, чтобы он не сидел и мучительно не раздумывал, что бы ему такого предпринять, главное — это действие. Кроме понимания игроком своих ходов, мастер должен обеспечить, постоянное напоминание игроку о тех задачах, которые перед ним поставлены. При заметной разнице в потенциалах игроков для более сильных рекомендуется вводить ограничения. Типа: низкое социальное положение, невозможность убивать соперников.

3. Фактор особенности целей.

Можно отметить следующие особенности интрижных целей:

- Цели должны быть связаны с какими-то предметами или лицами.
- Предметами или услугами лиц игроки могут воспользоваться только один раз и один человек строго.

4. Фактор поддержания цели.

Цель должна светить участнику всю игру, так как она является пружиной, толкающей человека к действию. В процессе игры, под влиянием окружающих событий, человек может на время забыть свою цель, а потом, в быстро меняющемся игровом мире, очень сложно будет найти концы, по которым можно будет узнать необходимую информацию. Например: на игрока напали бандиты, он от них убежал, потом его обвинили в чем либо, игрок начинает распутывать это обвинение, и т. д. такая ситуация очень распространена на Р. И.

Существует система, которая призвана напоминать игроку о поставленной задаче. Эта система делится на два вида: одна система пассивных напоминаний, а другая система активных.

Рассмотрим сначала систему пассивных напоминаний:

- писем, которые пишет мастер игроку от имени персонажа, который находится за кадром. В этих письмах мастер в игровой форме напоминает игроку о поставленной задаче. Это может выглядеть следующим образом: "Дорогой мой кузен! Почему ты так давно не писал своему родному дядюшке? В деревне у нас все хорошо. Передаю привет от тети Маруси. Когда наконец ты подашь весточку о том деле о котором мы с тобой говорили перед твоим отъездом?"

Естественно, что в случае с таким письмом, в вводных игроку должно быть рассказано о дяде и о том, что он может получить

и отправлять своему дяде письма.

- так же дядя может не отправлять письмо, а приехать сам. Мастер выйдет в роли этого дяди, или от него приедет гонец.

- есть очень сложный способ пассивного напоминания о цели игроку: сценка во время игры, которая бы напомнила игроку о его цели.

Система активных напоминаний состоит из:

- если цель игрока каким-то образом связана с деньгами, то возможен вариант существования в игре кредиторов, которые постоянно приходят и требуют возврата задолженностей.

- возможен вариант, когда человеку угрожает арест за невыполнение своей задачи, причем это угроза постоянно подтверждается.

- то же самое, если цель игрока связана с криминальным сюжетом и из-за ее невыполнения ему грозит убийство.

В общем, система активных напоминаний прежде всего направлена на цели других игроков, которые будут, выполняя в свою очередь свои задачи, убивать, требовать долги и т. д. Одним игрокам мастер напоминает об их задаче с помощью пассивных напоминаний, и те, “вспомнив” о своих целях, идут напоминать другим игрокам об их целях уже активными средствами. Такая система построения подсказок наиболее эффективна, так как требует меньше усилий со стороны мастера.

5. Фактор соблюдения приличий.

Под понятием “приличий” подразумеваются факторы, которые не дают игроку достичь своей цели одним махом. Вообще про алгоритмы можно сказать, что они строят динамику, создавая различные трудности и заставляя игрока преодолевать их, ролевое моделирование обеспечивает, чтобы трудности были разнообразны, как и пути их преодоления.

И так под приличиями подразумевается некий кодекс, который должен соблюдаться игроками, а трудности возникают именно из-за того, что кодекс необходимо соблюдать. В частности, игроку, которому в вводной говорится, что он должен кому-то отдать долг, гораздо проще пристрелить своего кредитора, чем долго и упорно копить деньги. Что бы такого не случилось, необходимо либо запретить убийства, либо сделать это технически очень сложным.

Существуют следующие способы способные заставить игрока соблюдать приличия:

- Наличие закона. Причем не просто его наличие как книги, а закона как института. Для начинающего мастера это сложно.

- Невозможность физического контакта сторон. Например обе стороны летят на космических кораблях и разговаривать

могут только по видеofону.

- Зависимость игрока от нравственного лица, которое определяет для игрока каким нормам он должен следовать. Это может быть и добрый волшебник и Папа Римский и т. д.

- Можно рассмотреть два варианта завязывания целей различных игроков друг на друга:

а) Вариант (Бусы). Цели игроков стоят как-бы друг за другом, т. е. задачи одного связаны с задачами другого. На пример: Один из игроков задолжал крупную сумму денег, тот, кому он задолжал, тоже обязан отдать по долговой расписке и т. д. Цели, как бусы нанизанные на одну нитку, каждая бусина должна “сделать” чего-нибудь другой и эта другая должна для выполнения задачи, сделать что-нибудь с последующей.

б) Круговой вариант. В этом варианте цели завязаны друг на друга по кругу, на первого завязан последний. Но возможно, что при простой круговой заинтересованности, игроки быстро найдут общий язык, поэтому нужно установить взаимосвязи как бы внутри круга. Так, чтобы цель первого и остальных игроков была связана не только с последующими, но еще и в хаотичном порядке так, чтобы невозможно было найти концов интриг.

Самое главное в этом факторе — это максимальное отягощение убийств.

6. Фактор хождения в игре грязных историй и наличия компромата на каждого игрока.

Под грязными историями и компроматом подразумевается информация, которую собирают игроки, о своих соперниках для достижения своих целей. Примером такой “грязной” истории может служить сюжет Дюма о подвесках, если бы Ришелье не узнал историю о подвесках, то вряд ли бы Анна стала тратить столько времени на то, чтобы устранить опасность разоблачения кардиналом. Если бы такая ситуация повторилась в ролевой игре, то Анна на время решения своей проблемы с подвесками самоустранилась с дороги других игроков, тем самым облегчив им решение задачи. Полезно алгоритм накладывать на другую ситуативную игру, например: действие основной игры происходит в королевском замке, а король ведет войну на северных границах, куда могут сослать особо провинившихся перед короной придворных. Естественно, человек которого ссылают на эту войну, выходит из игры. Тем самым соблюдается фактор соблюдения приличий, динамика интриги тоже соблюдается; человека скомпрометировали, и он проиграл т. е. его убрали из игры. Все вышеперечисленное составляет динамику алгоритма, т. е. то, что человека заставляет совершать действия в определенной логике, в данном случае такой логикой является сбор информации о всех игроках и своевременное ее использование.

Вернемся к “Трем Мушкетерам”. Этот сюжет может быть одним из классических образцов интриги. Попробуем переложить эту интригу в Алгоритм:

1. Фактор подготовки участников.

Для начала необходимо, чтобы участники для начала прочитали книгу. Вообще, если интрига сделана на историческом материале, то подготовка участников прежде всего направлена на формирование стереотипа поведения исторического времени в котором происходит игра. Стереотип поведения включает себя следующие вещи:

1. Социальные слои, их взаимоотношения и ритуалы между ними.

2. Восприятие мира различными социальными слоями, дальность и глубина интеллектуального кругозора.

3. Цели соответствующие различным социальным слоям.

Если же интрига сделана не на историческом материале, то мастер должен сам продумать все эти пункты.

2. Фактор проработки целей.

Как уже говорилось, фактор проработки целей включает прежде всего соответствие возможностей игрока поставленным целям. Кроме того, если все игроки прочитают книгу, все интриги Дюма станут известны всем, поэтому необходимо или ввести новые или продумать новое развитие ситуации, отличное от книжной.

3. Фактор особенности целей.

В варианте интриги с подвесками можно сказать, что этот фактор соблюдается, и действительно:

·Цель кардинала — сделать так, чтобы королева скомпрометировала себя перед королем, для этого он ищет компромат на королеву, и находит в виде истории с герцогом Бэкингом.

По сути в алгоритме проигрывается только поиск информации кардиналом, в случае если он находит компромат раньше, чем королева находит компромат на него, или она изыщет какие-нибудь другие способы решить проблему с подвесками, например, как в книге Анна находит д'Артаньяна, то он бесспорно выигрывает. Но цель, как кардинала, так и королевы завязана на подвески и воспользоваться ими может только один из игроков.

4. Фактор поддержания цели.

В книге для Анны напоминателем о ее задачи служит сам Ришилье, который является своеобразным кредитором (система активных напоминаний). Но вместо денег он “требует” колье, в случае если Анна не отдаст колье, то ее ждут неприятности. В случае же Ришелье, таким напоминанием будет служить его окружение, например Рошфор, который уже начал выполнять приказания касающиеся подвесок.

5. Фактор соблюдения приличий.

Иногда сама игра обеспечивает соблюдение каких-либо факторов. Например, в данном случае можно сказать, что вряд ли кардинал станет убивать королеву, и наоборот, такое с трудом можно себе представить. Но со стороны королевы неубийство кардинала гарантировано еще и ее зависимостью от нравственного лица. В данном случае от церкви. Королева, какой бы она ни была женой, в любом случае защищена властью короля.

6. Фактор хождения грязных историй.

Этот фактор у Дюма раскрыт наиболее хорошо. Практически все герои или имеют их огромное количество, например: Миледи, Атос; или по ходу повествования в них впутываются: д'Артаньян, Констанция.

Кроме знания факторов, мастер должен отслеживать некоторые моменты, связанные с протеканием этих факторов. Ход алгоритма "Интрига".

Начало игры. Для того, чтобы игроки осознали реальность игрового наказания в случае невыполнения игровой задачи (долговой ямы, тюрьмы и т. д), необходимо в начале игры эти наказания продемонстрировать. Демонстрации делаются в виде установочного сценария с игротехниками. В общем эти демонстрации имеют своей целью пробудить игроков к действию. Это часть игры длится примерно $\div 1/5$ от всего времени.

Далее необходимо, чтобы мастер обратил свое внимание на завязку интриг вокруг предметов или лиц. Необходимо, чтобы люди осознали, что есть кто-то другой, кто охотиться за тем же самым, что и они. Важно, чтобы они принялись выполнять те шаги, которые были намечены. Мастер должен способствовать тому, чтобы часть игроков пыталась организовать какие-либо союзы, направленные против кого-либо. Необходимо так же через ввод в игру новых персонажей обеспечить хождение "грязных историй" и компромата. Если игрок в интригу не втягивается, мастер может предпринять следующий игровой ход: Мастер входит в игру, как близкий друг игрока или его слуга и от его имени начинает интриговать, а потом исчезает. В результате игрок, как в сказке "Кот в сапогах", оказывается втянутым в кучу историй, из которых необходимо выпутываться. Кроме такого мастерского вмешательства, существуют еще и другие методы. Например, у игрока стоит цель продвинуться по службе. В какой-то момент человека, на место которого он метил, в результате интриг отправляют на войну, которая идет за кадром игры, и тут же проходит слух о том, что его убили. Игрок занимает освободившееся место, через некоторое время с войны возвращается якобы убитый игрок, и начинает отстаивать свои права.

Следующий этап в игре наступает после того, как большая часть игроков уже участвует в интригах.

Для осознания игроком своих достижений и упущений мастер должен проводить регулярные рефлексии, где эти промежуточные итоги подводятся. Это могут быть и собрания на площади, газета, радио — в общем, какой-либо общий информаторий, который сообщал бы открытую информацию о том, кто чего достиг.

Следующим этапом в интриге является конец игры. Конец игры должен подвести одним махом все итоги: кто чего достиг. Те, кто не отдал долг, должны в конце игры попасть в долговую яму. Те, кто нарушил закон и не нашел алиби, должны попасть в тюрьму. А те, кто выполнил свою задачу и “обынтриговал всех”, с чувством собственного достоинства должен на все это посмотреть.

Алгоритм “Ложные пути”.

Тема алгоритма: ситуация толкает людей к какой-то цели, поскольку прежняя жизнь их не устраивает, но как добиться этой цели? И тут перед людьми открываются дороги, люди устремляются по ним. Но в конце пути выясняется, что все они были ложными и привели идущих по ним к тому же, от чего они стремились уйти.

Модель алгоритма. Для того, чтобы легче уяснить суть алгоритма и приемы, используемые мастером для развития игры. Рассмотрим два небольших МИГа, построенных на этом алгоритме.

СКВОЗНЯКИ — 89 год. Игра проводилась в одном из выездных лагерей, тема смены которого была — “Равнодушие”. Преамбула сказки, проходившей в течение всей смены, такова: “Злые сквозняки захватили сказочный город и сушат на ветру души его жителей, делая всех равнодушными к беде друг друга. Как победить сквозняков — непонятно. Вероятно, попробовать не быть равнодушными. Сквозняки могут убить любого, закрутив его в вихре (по правилам, просто обежав вокруг жертвы), с ними же обычными средствами, т. е. пулями, оружием воевать бесполезно — ветер убить нельзя. В городе царит атмосфера страха, но находятся смельчаки, готовые сразиться со злом.

МАХАТМЫ — 90 год. В этом МИГе схематика игры следующая: на далеком мусульманском Востоке есть город, где правит злой халиф. Он чинит в стране жуткие несправедливости, но этого, видно, мало! И на долю несчастных жителей города сваливается новая беда — в окрестностях города появился страшный дракон, который нападает время от времени на город. В конце концов, народ восстает против халифа и свергает его, не без участия мудрых советов стариков-махатм, еще ранее в своих проповедях разоблачавших халифа. Они находят во дворце халифа странный свиток, который

рассказывает, что дракон будет жить, пока в душе кого-нибудь останется стремление к власти и деспотии. И, чем больше будет это стремление, тем более силен и страшен будет дракон. Народ просит махатм править ими, но махатмы отказываются, утверждая, что они не хотят власти и устали от суеты жизни.

Факторы алгоритмов. Чтобы объяснить суть и методы управления алгоритмом, необходимо рассмотреть его составляющие.

1. Фактор неприятия действительности. Для того, чтобы у людей возникло стремление изменить действительность, необходимо задать жизнь, которая почему-либо не устраивала бы игроков. Этого можно достичь следующими способами:

а) высокая степень антагонизма между слоями, игроков постоянно ставят в унижительное положение. В обоих примерах - Махатмы и Сквозняки — это период жуткой деспотии, действующей на начало игры. Халиф и Сквозняки (в каждой игре соответственно) унижают игроков: ставят на колени, ездят на них верхом, заставляют целовать свои туфли(кроссовки), непослушных жестоко наказывают. Понятно, что игроки не желают мириться со своим положением.

б) Очевидность опасности. Психологическое состояние, близкое, по аналогии с природой, к ситуации “гроза наступает, небо чернеет”. В Махатмах эту роль выполняет слоняющийся около города дракон.

в) игроков заставляют выполнять функции, к которым они психологически не готовы и которые даже противоречат их потребностям. Если отвлечься от примеров взятых нами МИГов, то это может быть такая ситуация: игроков решительных и достаточно опытных, настроенных воевать, ставят крестьянами, работать на полях — понятно, что вскоре они сбегут к какому-нибудь Робин Гуду, чего мастеру и надо.

2. Фактор маскировки и существования истинного пути. Понятно, что путь реализации цели должен быть. Но он должен быть не нагляден, незаметен, так чтобы игроки просмотрели его и бросились по более очевидным ложным путям.

В варианте "Сквозняки" этот путь выглядит следующим образом: весь город разделен на четыре квартала — комната рабочих, комната ученых, королевский квартал и покои “сквозняков”. Плюс еще существует комната, изображающая иные страны, она же страна мертвых. По условиям игры свет, изображающий поток энергии, может гореть одновременно только в трех комнатах из пяти. При режиме сквозняков он все время горит у них, а в остальных комнатах — попеременно. Игроки быстро догадываются, что дело завязано на энергию, и проводят операцию, при которой гасят свет у сквозняков и зажигают его во всех своих комнатах: у рабочих, у ученых, у короля. Действительно, сквозняки становятся вялыми, и

кажется, что победа не за горами. Но если все так и остается, то постепенно сквозняки становятся сильнее, и все возвращается к старому варианту. “Почему так случилось?”- недоумевают восставшие. “Да потому”, — “отвечают мастера на обсуждении, структур что вы забыли про иные страны! Им что, не нужна энергия? Что же вы их бросили! Вы проявили равнодушие, а ведь это суть сквозняков, и они воспряли вновь. Необходимо было устроить режим перемены света в трех комнатах.” А до этого додуматься не так просто.

В примере “Махатм” ситуация следующая. На самом деле дракон, тревожащий город, не настоящий, это механизм, машина, созданная Махатмами, которой управляет один из учеников. Он (дракон) никого не может убить, но все обставлено так, как будто бы он брызжет ядовитой слюной. Это обычная вода, но Махатмы, забирая лечить отравленного ядом человека, могут убить его (Надо же! Не выжил... А мы так старались!) Дракону горожане носят подарки, особенно когда хотят, чтобы дракон, отвлекшись на тушенку, пропустил их к “дереву знаний”, на котором растут свитки с информацией, как погубить дракона. Кстати, свитки эти также пишут ученики Махатм. Подарки же достаются Махатмам. Таким образом, реальная власть и доходы в городе принадлежат Махатмам, к которым к тому же все ходят за советами. Разобраться в этой ситуации тоже не так-то просто.

3. Фактор задавания ложных путей.

а) Прием “иллюзорного мира”.

Вариант “Сквозняки”. Проходит слух (через менестрелей), что в королевском квартале есть вход в долину сквозняков, где и можно сразиться с последними. Правда, попасть в квартал не так-то легко, так как туда пускают не всех, а только тех, кто выкупил на аукционе путевки. Повстанцы скидываются и засылают туда своего резидента. Действительно, в квартале стоит стол с табличкой “Долина сквозняков”. Чтобы попасть туда, надо жевать волшебную жвачку, она продается тут же, в квартале, у кабатчика. За столом сидит мастер. Жующий подходит к нему и начинает путешествие, которое проходит в виде обычной ситуативной игры. Там он даже побеждает одного из сквозняков и играет дальше, даже не подозревая, что ни один из сквозняков в действительности не умер (а это можно было бы и проверить), а все происходило в иллюзорном мире. Просто сам борец за правду превратился в обычного наркомана.

б) Прием “вечной учебы”

“Сквозняки” — продолжение. Около столика “Иллюзорного мира” стоит игровой персонаж (мастерская театралка) под названием “Знаток”. Пока игрок играет, тот дает ему очень толковые советы, складывается впечатление, что “Знаток” знает (!) долину Сквозняков, как свои пять пальцев. В конце концов

игрок просит “Знатока” научить его, как справиться со сквозняками. Сначала “Знаток” ломается, но потом соглашается, и начинается учеба. Игра идет, время бежит, а игрок занимается бесполезной учебой у “Знатока”

в) “Выстрел не туда”

В варианте “Махатмы” таким своеобразным “выстрелом” было массовое самоубийство на площади. Дело в том, что Махатмам было выгодно вводить народ в заблуждение, ведь, если народ делает ошибочные, ни к чему не приводящие трепыхания, тут же всплывают мудрецы, дающие правильные советы (и народ ориентируется на Махатм). И вот один из Махатм, переодевшись простым человеком, распространяет слух о том, что если на площади соберутся семь смельчаков и с криками “Умри, дракон!” всадят в себя мечи, то дракон погибнет. Естественно, народу это подается в виде старинной легенды, пришедшей из глубины веков. Люди, проникшись этой легендой, создают подпольную организацию смертников и начинают готовиться к этой акции. Махатмы для порядка устраивают розыск подпольщиков, и конечно, перед самой акцией появляется один из Махатм, зачитывая свиток с предсказанием о том, что это бессмысленный акт. Но его никто не слушает, и “герои” погибают. Когда все видят, что дракон не умер, Махатмы всенародно осуждают действия смертников, восстанавливая тем самым свое общественное и политическое лидерство.

Обеспечить этот путь мастер может следующим образом:

1) поставить на роль Махатм сильных игроков, а на роль потенциальных смельчаков определить импульсивных людей

2) “намекнуть” Махатмам про этот путь действия в виде приезжего Махатмы(мастерского человека), который советует: “А давайте поубавим количество вооруженных людей в городе” или “Что-то наш(ваш) авторитет в народе падает. Давайте...”.

Если этот путь сыграл, на обсуждении можно поднять вопрос: “Что же вы, сначала делаете, а потом думаете ?!”

г) путь “Гонения туда-сюда”

Этот путь немного отличается от других ложных путей. Он очень похож на “бюрократический футбол”, т. е. игроку выдают информацию настолько малыми порциями и в стольких местах, что ему нужно пол-игры на то, чтобы хоть что-нибудь понять. Причем информация может не даваться вообще. Главное, чтобы игрок все время находился в поисках ее, перемещаясь от носителя к носителю. К примеру, в “Махатмах” Махатмы говорят, что информация о том, как убить дракона, растет на дереве знаний в виде свитка. Труднейшим путем игрок достает нужный свиток, и вдруг оказывается, что информацией о том, как убить дракона, владеет мудрец, живущий на одном из далеких островов(это ясно из свитка). Начинается длительное

строительство корабля с последующим поиском нужного острова. И вот в результате всех мучений приплывший на остров игрок застаёт там одного из Махатм, а не какого-то мудреца. В принципе, мастер может увеличивать цепочку дальше. Здесь все зависит от того, сколько времени длится игра, и сколько времени надо гонять игрока туда-сюда. Обеспечить этот путь можно с помощью придумывания инстанций. Здесь главное — психологически вымотать игроков.

д) путь “пустое исследование”

Здесь игроки втягиваются в целый научный процесс, который в результате не приводит ни к чему. Цель этого ложного пути в том, чтобы доказать игрокам, что не любое исследование, проводимое в рамках игры, может привести к нужным результатам. Пример: на тех же “Махатмах” ученые-авицены выискивают по книгам куски заклинания против дракона, и на это уходит их основное время. Мастеру в этом случае надо обеспечить:

1) создание прецедента исследований(свиток с дерева знаний)

2) приборы для исследования(в данном случае — книги)

3) наличие института исследований(школа мудрецов или просто друзья-хранители книг)

е) путь “светлая мафия”

На игре “Сквозняки” был один человек, который долго пробивался в правительство, чтобы бороться со Сквозняками. Но, когда он пробился, ему поставили условие: или ты будешь мучать людей, или умрешь. Этот пример не очень хорош — человек может совершить нравственный выбор и в положительную сторону, но его втягивают в темную деятельность, постоянно проводя рефлексию, типа “надо подписать этот смертный приговор, ведь этот человек — бандит”. Таким образом, человека на сознательном уровне убеждают в правильности действий правительства. Пусть даже на подсознательном уровне человек не сломлен, зато на сознательном уровне он все равно действует как негодяй.

ж) путь “интрига как отвлечение”

Понятно, что любую интригу можно представить в виде ложного пути, например, замоделировав во вводных “дутые” конфликты между людьми. Главное только, чтобы эти интриги не проходили мимо основных ролей, и они(роли) были втянуты в них.

4. Фактор проверки.

Разыгрывая алгоритм “Ложные пути” нельзя ни на минуту забывать об этике мастера. Любой игрок, правильно додумавшись и поставив опыт, может проверить этот путь и убедиться, что он ложный. Мастера, когда вы продумываете “Ложные пути”, сразу же думайте, как можно уличить эти пути

в неверности, а то могут возникнуть недовольные возгласы игроков “А как бы мы узнали, что этот путь — ложный?! Мастера — козлы!”

5. Фактор рефлексии.

Здесь мы напишем слово “стандарт”, так как о рефлексии можно прочитать в этом альманахе.

6. Фактор отвлечения.

Этот фактор направлен в основном на опытных игроков, которые быстро просекают, в чем дело и кто главный гад. И вот, чтобы эти игроки не поломали вам всю игру, и был придуман этот фактор. По сути, это отвлечение игрока от активных действий. Таких отвлечений может быть множество. Вот некоторые из них:

а) создание цейтнота. Не очень хороший прием в плане мастерской этики, поэтому больше одного раза использовать его не рекомендуется. В игре создается ситуация “раздергивания” этого игрока: ему не дают заниматься делом, постоянно отвлекая его. Кроме того, что игрок отвлекается, он входит в психологически неуравновешенное состояние, что не дает ему возможности рассуждать “светлой головой”. Этот прием можно проводить и с группой людей, устраивая всеобщие облавы и обыски.

б) влипание игрока(игроков) в грязные истории. Это просто — на улице устраивается драка, и “нужных” игроков забирают в полицию как возможных подозреваемых и держат в КПЗ сколько надо.

в) соблазн. Появляется человек, который начинает таскать “нужного” игрока по кабакам и притонам, отвлекая от дел. Вводя отвлечение, помните о этике.

Если вам понравился этот алгоритм, переработайте его под свою игру и — вперед!

Гена Глазунов. г. Владимир.

УДОВЛЕТВОРЕНИЕ И УДОВОЛЬСТВИЯ. Методы стимуляции игроков на Игру.

ВВЕДЕНИЕ

Мастер создает Игру, но Игрой ее делает все-таки игрок. Что должен делать Мастер, чтобы удовлетворить Игроков и доставить удовольствие себе?

До сего дня существовала лишь одна методика, вразумительно и дедактично объясняющая, что и как должен делать организатор Ролевой Игры (РИ), чтобы люди в его Игре играли, то есть поддерживали игровые отношения и действовали в рамках моделируемой ситуации.

Однако теория алгоритмов московского Центра Ролевого Моделирования БРИЗ (именно ее мы и имели в виду) при всей своей величественности и оригинальности, блестяще подтвержденной на практике, обладает рядом недостатков, как то — громоздкость, трудоемкость в постижении и отслеживании на Игре. Тесные рамки конкретных ситуаций, моделируемых конкретным алгоритмом, сужают простор для выдумки, и чтоб не заикливаться, Мастеру приходится варьировать и соединять несколько алгоритмов, что снижает самооценку алгоритма как теории.

Ниже мы попытаемся предложить другой подход, который может быть более прост и нагляден, легче контролируется Мастером и более общо описывает взаимоотношения Мастер-Игрок. Путь этот, может, и не обладает самостоятельной ценностью, но в соединении с другими методами и приемами поможет сделать Игру красивей и насыщенней. Т. к. автор является сторонником и давним пользователем алгоритмов, то в этой статье он раскрывает возможности Стимулов в совокупности алгоритмированным типом РИ, однако интуитивно понимает, что Стимул, как метод может быть использован (и наверняка используется) и в других подходах. Очень хотелось бы познакомиться с таковыми подходами, а пока — СТИМУЛ.

ОСТРОКОНЕЧНАЯ ПАЛКА, КОТОРОЙ ПОГОНЯЮТ ЖИВОТНЫХ

Обработывая и обобщая свой и известный ему опыт, автор может предложить почтеннейшей публике общую схему, которой пользуются большинство известных ему Мастеров и Мастерских команд.

ПРЕДПОСЫЛКА:

Игрок, находясь в пространстве, сконструированном Мастером, должен чувствовать себя комфортно — понимать,

что происходит вокруг него (или представлять что нужно делать, чтобы понять), иметь возможность действовать и на что-то влиять, чтобы получать удовольствие от собственных действий или (что, по-моему, еще важнее) правильно оценивать причину собственных неудач и исправлять ошибки.

Но для Мастера важно, чтобы Игрок не только действовал (что уже хорошо), но и чтобы он действовал в рамках пространства Игры. В противном случае люди либо “провисают”, либо начинают играть в свои игры, а то и просто занимаются “берсеркерством”.

МИЗАНСЦЕНА

Для полноты понимания выдуманных нами конструкций, необходимо договориться о какой-никакой терминологии. Предлагаемая здесь, может, и страдает неточностью, но вполне понятна и общеупотребима.

АКТ

СТИМУЛ — единичное воздействие на Игрока с целью получить от него любой (или какой-то конкретной) реакции, дать ему возможность определить цель и осознать свое место на Игре. Обычно это делается тогда, когда Мастер знает, что требуется от Игрока, и нужно ненавязчиво заставить это сделать. Раскрыть физический смысл всех пассажей и нудных формулировок проще всего, приведя примеры с конкретных Игр, что мы и будем делать. Для наглядности.

ЧТО ТАКОЕ “КОМФОРТ”?

Сейчас можно говорить о следующих разновидностях стимулов, выдаваемых в Игру Мастером:

Отрицательный — самый простой и действенный способ заставить человека играть хоть как-то. Мастер вынуждает Игрока действовать, стимулируя его опасностью, угрожающей ему в случае бездействия. большими неприятностями или гигантскими трудностями.

“ОСТРОВ ВОСТОКА” (Владимир, Иваново, 1995)

В Индии умирает Верховный Раджа, на престоле осталась его жена, и на государственном совете решается вопрос о наследнике престола. По законам Индии жена должна следовать за мужем в Загробный Мир, к тому же есть претенденты на трон, кроме вдовы. Чтобы удержаться у власти и вообще выжить, Жене Раджи придется попотеть, найти сторонников и победить конкурентов...

Вариантом отрицательного стимула может служить некомфортность существования, вынуждающая Игроков заниматься укреплением экономического статуса, развивать науку и т. д.

“РОЖДЕНИЕ ИНКОВ” (Владимир, 1994)

Модель первобытной экономики Игры заключается в том, что люди отрабатывают физические нагрузки, испытываемые при тех или иных работах. Собираательство невыгодно, т. к. после двух “лет” от отжиманий и приседаний начинают ныть мускулы. Приходится вводить земледелие, постепенно игроки придумывают двухполье, трехполье, вводят другие передовые с\х технологии. Возникают заложенные в модель альтернативные технологии (ментальная биология, например). Проходят занимательные социальные движения: наиболее воинственное и организованное племя вводит в практику использования рабского труда — происходит смена родового строя рабовладельческим. А все почему? — не хочешь работать руками — работай головой.

Факторы функционирования отрицательного стимула

1. Опасность действительно должна довлеть над игроком, он постоянно должен ее ощущать.

2. Для этого Мастеру надо либо самому контролировать угрозу или дискомфорт, либо заинтересовать кого-то из игроков выполнять эту роль, но в этом случае того, другого, тоже нужно стимулировать (вот, когда сместишь, мол, вдову Раджи, сам сядешь на трон!).

3. Должен существовать выход из ситуации, и желательно, чтобы Игрок его понимал. Ведь издеваемся мы над Игроком не из садистских же побуждений. Мы не казлы!

Наиболее часто такой стимул используется по отношению к слабым игрокам, которым трудно ориентироваться в обстановке и их надо как-то подключить к Игре и задать им возможную цель. Обратной стороной Отрицательных стимулов является безальтернативность рамок, в которые загоняется Игрок, и это обычно очень сильно раздражает сильных Игроков. В итоге, Мастер может добиться результата противоположного желаемому. Пример — сходная с “Рождением Инков” модель сельского хозяйства на Хоббитских Игрищах-91, привела либо к загниванию с\х (Ристания), либо к выпадению из Игры с\х работников (как в Сером Отряде).

Положительный стимул в этом отношении более демократичен. Он не заставляет Игрока следовать ему, а лишь предлагает себя на “альтернативной основе”. Игрок волен сам выбирать, на какие стимулы клюнуть, а на какие плюнуть — заняться ли религиозными разборками с соседним племенем, решать ли экономические проблемы или вплотную заняться этой интересной проблемкой зеленоухих, что-то зачавших с визитами в наш город... Естественно, что воспользоваться положительным стимулом может Игрок, способный сам просчитывать и анализировать ситуацию, выделить главное в море фактов, поставить перед собой цель и запланировать

методы ее достижения. Одним словом — Сильный Игрок. На всех перечисленных этапах такой Игрок, как ступеньки использует мастерские подставки-стимулы.

Факторы функционирования положительных стимулов:

1) Действия, произведенные Игроком в разрабатывании стимула, объективно повысят его комфортность (он получит наследство, заработает кучу денег, найдет решение каких-то проблем, сделает открытие, повысит свой авторитет и т. д.)

2) Игрок понимает ценность данного стимула или существуют возможности это узнать (библиотеки, бродячие певцы, сведения у других Игроков). Лучше, если таких путей будет несколько. Обычно, это самое узкое место, и бывало, бродят по Игре толпы волшебных мечей, Колец, обрывков заклинаний. И вроде нужны они дозарезу всем, а понять их ценность совершенно невозможно — монополист информации ее не выпускает.

3) Т. к. стимулы эти рассчитаны на Сильных Игроков, жалеть, чтобы они не были излишне навязчивы.

ХОБИТСКИЕ ИГРИЩА (Москва, Иваново, Харьков, 1994)

Келебримбер и его дружина стоят лагерем в Серебристых Гаванях. Мастера, желая проиграть описанную у Толкиена историю с переселением этого народа в Остранну, пытаются стимулировать его к переселению. Для этого по К. выстреливается целый залп стимулов:

а) у Келебримбера большая концентрация первоклассных кузнецов и рудокопов, способных потенциально сделать команду сказочно богатой;

б) в районе Линдона нет неразработанных источников полезных ископаемых.

в) такие источники есть в Остранне, но там их разрабатывать некому

г) слабая команда Остранны не может отстоять суверенитет страны от Черных, и об этом с завидной регулярностью сообщают послы и сам Его Величество Король Остранны.

Этот пример хорош тем, что показывает целый спектр разношерстных стимулов. Но еще приятней, что он демонстрирует недостатки единичных стимулов, как метода воздействия на игроков. Ведь в той конкретной ситуации Келебримбер не клюнул на удочку и до конца Игры “проторчал” безвылазно в Линдоне. Почему? Противно, когда кто-то за тебя решает, что и как ты должен делать, хочется альтернативности, непредсказуемости... Келебримбер нашел другой путь развития.

Сильные Игроки часто раскусывают мастерские подставки и давление, направленное конкретно на них, могут воспринять это за мастерский произвол и просто из чувства противоречия

начнут действовать в противоположном направлении. Кроме того, предопределенность развития сюжета обедняет Игру, не дает Игрокам проявить индивидуальность и украсить своими гениальными мазками общее полотно Игры, а единичный стимул толкает ее именно в этом направлении. Поэтому лучше использовать единичный стимул для подключения Игрока в уже действующую линию (например, идет дележ наследства, и чтобы подключить “провисшего” или заведомо слабого Игрока, Вы даете ему понять, что он тоже имеет права на это наследство, например, вводите нового свидетеля или документ). Но в общем случае предпочтительней не стимул, а другая технология —

СТИМУЛЬНОЕ (или СТИМУЛЯЦИОННОЕ) ПОЛЕ —

набор первичных стимулов, объединенных в единую систему, не направленный на кого-то конкретно, но предоставляющую возможность воспользоваться ими любому, способному осознать их ценность.

Мастера раскидывают паутину стимулов, и чем больше полей стимулов подготовлено и более профессионально подготовлено и обслуживается каждое поле, тем больше вероятность, что Игроки “зацепятся” за сюжет и начнут взаимодействовать друг с другом.

ОСТРОВ ВОСТОКА (Владимир, 1995г.)

По Игре Ходят документы, опосредованно рассказывающие о тайном клане ниндзя, выполняющим заказные убийства. Клиентура складывается быстро, но настоящие действия вокруг ниндзя начинаются, когда по документам и отрывочным сведениям на ниндзя выходят люди заинтересованные в уничтожении всяких мафиозных группировок (китайская полиция и Шао-линь). И только тогда Игроки начинают играть.

Важно различать стимул от стимульного поля. Основное различие, диктующее сферу применения, можно представить по такой аналогии: если применяя стимул, Мастер уподобляется охотнику, выслеживающему конкретного зверя-Игрока, то поле стимулов представляет собой сеть “капканов” и “силков”, не рассчитанных на конкретного “зверя”, но зато в каждый может попасть по несколько “жертв”. В тот момент, когда Мастер понял, что Игрок уже не интересуется его “приманками”, а переключился на другого “собрата по несчастью”, он может считать задачу стимула или поля выполненной.

РОБИН ГУД-2 (Иваново, 1993)

Седрик Роттервуд, сакский барон владеет множеством земель, на одной из которых основывают поселение (деревню) скотты. Когда же Роттервуд встречается со скоттами с целью получения от них платы за аренду, оказалось, что те считают

уже земли своими (“мы сюда первые пришли”) и вообще платят оброк соседскому нормандскому барону Макавити (тот тоже успел опередить сэра Сэдрика). Роттервуд взбешен, идет разбираться с Макавити, пытается создать антивоенный союз, закипела, и в течении долгого времени никакого участия Мастеров, кроме контролирующего не требовалось. Процесс пошел.

ЦАРИЦА ПОЛЕЙ

Следующая глава посвящена описанию существующих стимуляционных полей, методам их конструирования и отслеживанию на Игре.

ПОЛЕ ПОЛИТИЧЕСКИХ СТИМУЛОВ — самый распространенный вид, позволяющий Игрокам определять первенство, формулировать противоречия и искать выходы из конфликтных ситуаций. В общем — выяснять социальные отношения. . Включает в себя предметы (магическое оружие, зачатые клинки, семейные реликвии, долговые расписки, карты, ключи от космических кораблей...), должности (король, наследник состояния, трактирщик, судья...) и другие объекты (подпольные базы. секретные сведения, политическое положение государства или команды...), а так же социальные взаимоотношения.

Мастер, составляя поле, должен проследить, чтобы политические стимулы давали Игрокам возможность реализоваться в четырех проявлениях, решить четыре типа своих проблем:

1) Карьера — продвижение по социальной лестнице, завоевание авторитета среди сторонников и противников

ДЕВЯТЬ ПРИНЦЕВ АМБЕРА (Где угодно, когда угодно)

Давно было известно, что Камень Правосудия является не только символом власти над Амбером, но и сильным магическим предметом, поэтому и Принцы-конкуренты пытаются овладеть им. И когда Корвин (Бранд, Блейз или любой другой братец) получает Камень и овладевает его магией, он становится королем среди братьев.

2) Постановка в зависимость других Игроков, или выход из-под такой зависимости

ИЕРО-1 (Москва, 1993 г.)

Кочевники-чины имеют монополию на боевых коней — большую боевую силу — но охраняют их спустя рукава. Мастерские купцы разносят слух об этом по всей Игре. Стремясь лишиться чинов опасной монополии, кто-то из Игроков (для Мастеров даже неважно — кто) выкрадывает коней, получает возможность вырастить конкурентный табун и (пусть даже в мыслях)

освобождается от дамоклова меча зависимости.

3) Решение конфликтных ситуаций

Практически постоянная ситуация на Играх, Мастера программируют конфликт (Черные и Белые на ХИ, Принцы Амбера, промышленники-конкуренты) и задают веер решений этих конфликтов — интриги, сговоры, договоренности, политическая борьба, война, наконец. И в зависимости от социального статуса или внутренней мотивации Игроки выбирают те или иные из таких решений.

4) Выполнение собственной социальной функции

Некоторые Игроки получают удовольствие просто от выполнения своей роли. Для одних Мастеру достаточно дать нишу для существования (воины-рубаки, крестьяне, кабатчик), другим необходимо задавать возможности специально.

ХОББИТСКИЕ ИГРИЩА (Москва, 1991 г.)

Отряд Хранителей пробирается по Средиземью к вершине Ородруина, чтобы сбросить в жерло Проклятие Исилдура. Их не интересуют корыстные цели, им не нужно побед и почестей. Вот после Игры они будут рассказывать всем, как они выполняли свой долг, как круто на них напали назгулы на переправе, здорово было там-то и там-то. Э вон, как...

ПОЛЕ ЭКОНОМИЧЕСКИХ СТИМУЛОВ — контролирует зону экономических взаимоотношений Игроков, их материальные возможности и потребности. Включает в себя экономическую систему (деньги, центры товарного производства, кабаки...), предлагаемые возможности роста (например, неразработанные залежи полезных ископаемых, копи, модели интенсификации сельского хозяйства и производства товаров...) и социально-экономические взаимоотношения персонажей Игры (монополисты, конкуренты, крепостные крестьяне, налогоплательщики..). Экономика всегда является продолжением политики и наоборот. Поэтому экономические стимулы обычно тесно связаны с политической игрой, а, например, такой распространенный алгоритм, как “Интрига”, с завидным упорством прокручивается как в политике, так и в экономике.

ИНФОРМАЦИОННОЕ ПОЛЕ — система распределения информации о разных областях, объектах и явлениях на Игре. Информационное поле является вспомогательным, по отношению ко всем другим и дает возможность узнать о политической, экономической или познавательной сфере Игры. Оно включает в себя слухи, документы, сведения, данные во вводных, информации мастерских персонажей...

TERRA INCOGNITA

Существует еще, как минимум, два типа стимульных полей. Но в раскрытии их нам хотелось бы параллельно раскрыть еще одну тему, практически до сих пор не разрабатываемую.

ТИПОЛОГИИ ИГРОКОВ.

На Игре существует несколько пластов, в которых Игрок может найти себе применение, причем каждый из них характеризуется разным психологическим состоянием Игрока, его ментальностью. Сейчас можно говорить о трех таких типологиях. Мы будем называть их Политик, Ученый и Философ. Это как бы сверхроли, которые Игрок может исполнять на Игре.

ПОЛИТИК (Генератор событий)

крутится в сфере социальных отношений. Он — организатор (или дезорганизатор), его интересуют отношения с другими участниками Игры, поэтому все его действия и помыслы лежат в плоскости социологии. Он думает, как организовать людей, или что предпринять в данной ситуации, как разобраться с тем или иным своим противником. Он заключает союзы, воюет, конфликтует, занимается экономикой... В общем, именно он и ему подобные держат Игру и являются ее двигателем. Политик — основной персонаж РИ, и Мастер просто обязан заниматься больше всего Политиком, который и рождает вокруг себя события, двигающие Игру вперед. Помогают Мастеру в этом политические, экономические и информационные стимулы, именно они дают мотивацию Игроку на политическую ментальность.

УЧЕНЫЙ (Генератор возможностей)

совсем другой типаж. Область его интересов — познание неизвестного. Он что-то открывает, постоянно изучает процессы и явления. Он получает удовольствие от совершения открытий, изобретений. Выдавая эти изобретения, Ученый усложняет Игру, дополняет ее новыми факторами, а поэтому украшает общую канву и опосредованно может влиять на политику и экономику. Интересно проследить необычно яркие взаимоотношения, которые возникают между Политиком и Ученым.

ИЕРО-2 (Калуга, Москва, 1993)

У вождя племени лемутов, сильного и властного человека есть сынок. Есть у сына страсть — он сталкер. Регулярно лазает в Зону, что-то там изучает, вместо того чтобы помогать отцу поднимать экономику племени. “Вот ведь наградил бог чадом, — мечет гром-и-молнии батя, — шляется где попало, а в поле работать некому. Ну, попадись он мне, душу вытрясу!” И ведь чуть не вытряс — пришлось чаду бежать из племени, чтоб шкуру спасти.

Зато есть в Лимутии другой человек. Он — одна из опор Вождя. И занимается наукой, шельма. Генетикой, экстрасенсорикой. Вождь его всячески спонсирует и оберегает. И что

же? К концу Игры на врагов уже наводят страх армии лемутов-крокодилов, лемутов-волков и всякой другой боевой нечисти. На фермах пасутся чудо-крокодилы, несущие яйца, доящиеся сгущенкой, безоговорочно подчиняющиеся ментальным приказам хозяина да еще и питающиеся от фотосинтеза... Есть многое на свете, друг Горацио...

Ученого Мастеру выпестовать намного сложнее, чем политика и единственным его оружием является

ПОЗНАВАТЕЛЬНОЕ ПОЛЕ СТИМУЛОВ — включает в себя научные модели, систему притягательных для изучения объектов (Зоны по варианту “Пикник на обочине”, развалины, секретные или открытые лаборатории, сооружения и т. д.), необъясненные явления или явления, грозящие опасностью (болезни, которые нужно научиться лечить...). Мастер должен осознавать, что если он хочет завести познавательный пласт Игры, то его научным стимулам придется конкурировать с политическими, а Сильные Игроки предпочитают, в основном, играть на социальном фронте, либо в процессе Игры часто скатываются в политику, т. к. она более динамична.

Разные условия функционирования познавательных стимулов:

1) объективная возможность повлиять на социальное положение, в случае использования (успехи в изучении экстрасенсорики дают сверхспособности, из Зоны можно принести харбар, изобретя двигатель, можно построить танк, изучив поведение коров, можно повисить удои...).

2) Стимулы должны привлекать к себе внимание, подчеркивая собственную таинственность (Зона постоянно клокочет и булькает, фантомы какие-то бродят туда-сюда, Маг из соседнего селения постоянно демонстрирует какие-то чудеса, ходят слухи, что...)

3) информационное поле должно быть насыщено хотя бы зачатками сведений о замоделированных объектах и явлениях, иначе не с чего будет отталкиваться и демонстрации таинственности будут только раздражать или на них вообще перестанут обращать внимание

4) до сведения Игроков нужно довести, в какой области им нужно искать решение (если отыгрывается химия и физика, то Игрок должен знать, что биологией бесполезно заниматься — она не замоделирована)

ПОЛЕ КУЛЬТУРОЛОГИЧЕСКИХ СТИМУЛОВ — это поле замоделированных реалий, толкающих Игроков к созданию религий, философских систем, законов, традиций и обрядов. Кроме Философов, оно стимулирует и Менестрелей — организаторов турниров, пиров, посвящений, коронаций и просто создающих культурный фон.

ФИЛОСОФ (Генератор мотивов)

Самая сложная типология. Игрок, войдя в ментальность Философа, строит мировоззренческие концепции, окунается в сферу религии и пытается отстоять или компилировать культурные особенности и традиции разных команд и народов, защищает старые законы и придумывает новые. Это борец за Идею. Сильный Философ на Игре — просто бриллиант бесценный для Мастера. Он не только увеличивает мотивацию действий Политиков, он заставляет окружающих задумываться о собственных действиях, заставляет их **ДУМАТЬ!**

Философ рождается на стыке политики и культуры. Обычно — это Политик, столкнувшийся с проблемой, решить которую можно, только углубившись в культурные основы общества — религию, законы, обряды и т. п.

ИЕРО-1 (Москва, 1993)

Прикрываясь законами племени, те никак не дают ему развернуть поле для деятельности, по его мнению, направленное на улучшение благосостояния племени. Им важнее собственное положение. Конфликт достигает апогея — вождь с группой соратников покидает племя, основывает новое поселение, в котором на общем собрании принимаются новые законы племени. Единодушие достигает такого апогея, что вождь причисляется к пантеону богов племени, а законы канонизируются.

ИЕРО-1 (Москва, 1993)

Брахман Индии хочет найти союзников в борьбе с конкурирующим государством — Грецией. Среди иноверцев наиболее подходящим выглядит Аббатство. Но как найти платформу для сотрудничества? Брахман встречается с главой Аббатства и предлагает объединить религии: индусы готовы признать Христа, как одну из аватар (пришествий) верховного бога Вишну (наравне с Рамой и Кришной) и креститься, объединив две культуры.

На Игре история эта не получила развития. Игроки не сумели отстоять собственную линию, не хватило напору да и повседневка заела. А жаль, мог бы родиться уникальный цветок, украсивший ход Игры, давший ей глубину и породивший новую культуру. Что же мог сделать Мастер, чтобы этот цветок зацвел?

БАЛЛАДА О ЛЕБЕДЕ РАКЕ И ЩУКЕ

Можно говорить о том, что Игроки, находящиеся в разных свехролях, раскручивают Игру каждый в своей области: Политик, главное действующее лицо, генерирует вокруг себя события Игры. Ученый предоставляет Политику возможности реализации новых событий, а Философ обеспечивает Игру новой мотивацией к действию Политиков. Толкая телегу каждый в свою сторону, эти трое все-таки умудряются продвигать ее вперед.

Частой ошибкой Мастеров является непонимание различий в ментальности Политиков с одной стороны и Ученых и Философов с другой. Для Политика важно находиться в центре событий, нужно, чтоб все вокруг него кипело, жизнь была ключом.

Но для Ученого, например, такая атмосфера смертельна — как Ученый он исчезнет, ведь ему нужно уединение, следовательно ему надо выйти из гущи активной жизни.

Философ, хотя бы на стадии формирования собственной ментальности, тоже нуждается в выходе из социальной жизни. Ему необходимо подумать, чтобы сформулировать собственные представления.

Множество Мастерских школ считают Политика единственным типажам Игрока. Наука в большинстве Игр моделируется как магия (использование уже сведенной информации — на уровне правил — “нужно всего лишь собрать восемнадцать волшебных камней и правилом магии можно пользоваться”), а Культура стимулируется обычными политическими методами (борьба религий, к примеру, ничем не отличается от конкуренции промышленных компаний за рынок сбыта). Может поэтому и страдают Игры однообразием, что мало настоящих ищущих ученых, а борьба за культуру подменяются “развешиванием лапши на уши”?

Что же Мастер может сделать для поддержания познавательных и философских побуждений Игроков? До настоящего времени такая проблема в обозримом автором пространстве вообще не стояла, если Ученые и Философы и появлялись, то это были спонтанные проявления противодействия мастерскому нажиму. Можно привести множество примеров, когда Мастер (в том числе и Ваш покорный слуга), обнаружив сильного Игрока в состоянии выпадения из политической Игры, воспринимая это как потерю, начинал долбить его политическими стимулами, тем самым возможно губив какие-то замечательные линии Игры.

Анализируя предыдущие удачи, можно сформулировать несколько принципов, которыми должен руководствоваться Мастер. Тема эта еще не разработана, поэтому простор для поисков здесь необъятен.

Обнаружив в Игроке склонность к рассмотренным состояниям, Мастер должен:

1. Постараться оградить Игрока от влияния Политических стимулов и уж, во всяком случае, не долбить его самому. Обеспечить ему, во возможности, экономическую независимость, безопасность, временно оттянуть завязки его на политическую Игру.

Вариант: Приходит в город мастерский купец и предлагает торговое соглашение на выгодных условиях, но хочет, мол, иметь

дело только вот с этим Игроком, и даже готов оставить охрану своему компаньону (из числа оживших). Деятельность эта не только выгодна, что обеспечит на некоторое время экономическую независимость Игрока. но и необременительна, и тот может посвятить свободное время размышлениям.

2. Очень желательно, чтобы Игрок мог посоветоваться с кем-нибудь или доверить свои мысли отзывчивому собеседнику. Обычно таковые находятся в его окружении. Если нет, Мастеру придется самому выполнить эти функции.

3. Более продвигаются Игроки, вдохновленные примером (“В нашем городе жил великий ученый Шмукоплюх, изобретший порох, а я смогу продолжить его работы, и изобрести огнестрельное оружие” или “Где-то по Игре уже бегают люди с бластерами, значит их можно изобрести... Ну-ка, ну-ка...”).

4. Важен момент презентации, то есть когда идея или концепция доходит до других Игроков. Философские концепции (“Нашим государствам нужно разоружаться, потому что ядерное оружие слишком опасно”) могут противной стороной восприняться как политический ход, реагировать на него они будут однозначно политически (“лапша”-за-“лапшу”) и первый же взлет сразу же сменится падением — новорожденный Философ возвратится в лоно Интриг.

Естественно, что этим возможности Мастера не ограничиваются. Понятно, так же, что важен правильный подбор Игроков на соответствующие роли. Но уже понятно, что деферинцировав подход к разным Игрокам, Мастер сумеет сделать больше для расширения рамок Игры.

ДЬЯВОЛЬСКАЯ СМЕСЬ

В заключение несколько замечаний о возможности совмещения стимуляционного подхода к РИ с другими. Какое место занимает стимул, например, в алгоритмической Игре?

Любой алгоритм — это довольно жесткий набор стандартных стимулов. И, как и любой явный стимул, он плохо применим к Сильному Игроку. Он быстро соображает, что Мастера его “пасут” (это в какой-то мере правда), и поведение его соответственно искажается. Намного выгодней предложить Игрокам окунуться в стимуляционные поля, дать ИМ возможность создать вокруг себя алгоритм, определить этот алгоритм и просто подключать к его течению остальных играющих.

Известно, что плотность событий на Игре (особенно наглядно это видно в многодневных) изменяется циклически: возрастания напряжения сменяются спадами. В периоды возрастания деятельности. Мастеру выгодней поддерживать течение алгоритма, а на спаде, когда алгоритмированная деятельность затухает, инициировать работу на стимулы и поля, чтобы дать

возможность игрокам снова зацепиться за Игру. Во время относительного штиля сам бог велел отслеживать науку и культуру, в это время игроки могут переключиться с политики на другие сферы. А когда начнется новый подъем, снова подключится к отслеживанию нового алгоритма.

Полноценной и красивой Игра будет тогда, когда существует большое количество полей и разработаны они доскональней и шире. Тогда политическая Игра идет живей, подпитывается экономическими, культурными “наворотами”, а наука еще больше обогащает общую картину. В чистом виде поля делать невозможно — они переплетены и запутаны — одно действие Игрока может быть инициировано сразу несколькими стимулами. Да и бог с ним, когда человек начинает рождать вокруг себя события, уже и не важно, чем они задавались. Для дальнейшего контроля нужно подключать другие инструменты — социологию, алгоритм..., задача же стимула — включить Игрока в круг событий.

В предыдущих статьях было дано представление о ролевом моделировании и алгоритмах.

В своей статье я хочу коснуться двух вопросов:

1. Связь алгоритмов и моделирования явлений, мыслей.
2. Подбор алгоритмов в зависимости от особенностей игроков

Итак,

1. Связь моделирования и алгоритмов (с т. з. влияния алгоритмов на включенность в моделируемые явления)

Введем определение:

игра считается успешной (с точки зрения мастеров), если мысли и явления, моделируемые мастером, осознались игроком.

Здесь следует отметить, что это определение успешности (удачности) для мастеров может е совпадать с мнением участников (игроков). Ни для кого не секрет, что иногда игроки довольны игрой, несмотря на то, что заложенные в игру мысли не проигрались и не осознались. Так бывает, когда у игроков есть “игровые открытия” другого рода (просто хорошо провели время, “была хорошая погода”, “я был героем”...), т. е. открытия, е завязанные на конкретное моделирование. Кого-то может удовлетворять (давать “открытия”) фоновая деятельность.

Все открытия, е связанные с моделируемой реальностью, мы отнесем к фоновой деятельности, т. е. мы постулируем такую вещь: игрок может быть включен в игровую деятельность 2-х родов 1) Моделируемые явления и мысли и 2) фоновая деятельность. Понятно, что в игре игрок включается в эти деятельности в разных соотношениях. Тогда на графике эту включенность можно отразить так:

где М-Моделируемые явления, мысли

Ф - ф о н о в а я деятельность

t-время.

Состояние “О” — включенность на начало

Ф игры.

Тогда, если на оси t

взять точку, близкую к концу игры, то возможно 4 варианта:

1. Высокая включенность в М, низкая- в Ф
2. Низкая включенность в М, высокая — в Ф
3. Высокая включенность в М, высокая в Ф
4. Низкая включенность в М, низкая в Ф.

Как связать успешность игры с этим графиком?

Успешности(как мы определили ее выше) отвечает поле 3 и 1, не смотря на то, что в 1 — небольшая включенность в фоновую деятельность.

Здесь присутствуют следующие условности:

поле 1: высокая включенность в М “тянет” за собой определенную включенность в Ф. Потому нет чистого варианта, где М- высокая, а Ф=0.

поле 3: сложно представить себе одновременно две высокие включенности; на это у игрока просто не хватит времени. То есть, имеет смысл говорить о некоем соотношении М и Ф.

Мы поговорили о двух деятельности(М и Ф) на игре, и ввели понятие “успешности”

Следующий вопрос, который напрашивается сам собой — а как сделать, чтобы этот переход от состояния “0” к состоянию “1”, “3” произошел достаточно быстро?

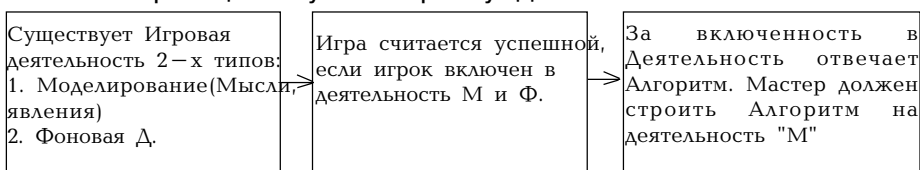
Тезис: за динамичный переход к этому состоянию отвечает алгоритм.

Алгоритм(здесь) — последовательность стандартных стимулов, приводящих к созданию проблемной ситуации некоего стандартного типа и заставляющих игрока(ов) действовать.

Как уже говорилось в других статьях, один и тот же алгоритм может протекать на разном моделировании. Алгоритм может строиться мастером сознательно, а может — интуитивно. Кроме того, алгоритм может включать игрока в фоновую деятельность, а может — в мысли и явления моделирования.

Задача мастера — сделать так, чтобы алгоритм включал именно в моделирование. Это, естественно, повышает вероятность успешности игры.

Повторим цепочку наших рассуждений:



Следующее звено рассуждений касается алгоритмов: является ли любой алгоритм универсальным средством для включения игрока в деятельность? Как мы уже говорили, алгоритм — это последовательность стимулов, , заставляющих игрока действовать.

Рассмотрим набор факторов и ход алгоритма “Равновесие”:

1. Механизмы стабильности и беды при их нарушении, наличие табу(на совершение определенных действий). Этот фактор задает описание равновесной ситуации и действия, которые должно выполнять для ее сохранения, или, наоборот,

разрушения. Это начальная ситуация алгоритма.

2. Фактор соблазна, который может осуществляться в следующих формах:

- опасность
- ореол тайны
- чувство, что запреты существуют для оправдания несправедливости

- улучшение положения игрока при нарушении табу

3. Фактор наглядного ухудшения

4. Фактор обратной связи (для мастера):

- через театральные роли
- нарушение табу завязано на мастера (например, в обществе запрещено убивать единорога, но в силу вышеперечисленных причин находится человек, который решает сделать это. Если единорога играет мастер, то это нарушение (убийство единорога) он отфиксирует)

- наглядный запрет
- автомат моделирование

5. Баланс

6. Фактор рефлексии: “Это он все придумал! Он виноват, хватай его!”

Ход алгоритма:

1. Проигрывание культуры и табу как равновесного состояния

2. Соблазн

3. Нарушение табу, фактор обратной связи

4. Баланс

5. Ухудшение ситуации в лагере реформаторов (нарушителей)

6. Рефлексия

7. Еще одна попытка реформ, или возврат к бывшим традициям.

Мы привели пример существующего описания алгоритма.

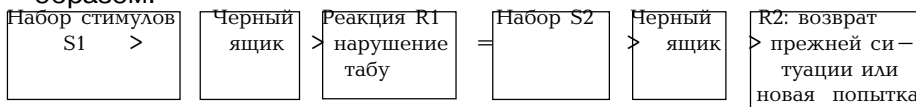
После семинара Мастеров Ролевых Игр в г. Владимире (февраль 1995 г.), где Гена Глазунов рассказывал другую (не алгоритмную) схему построения динамики игры (по нашему тексту — обеспечение включенности), его понятия стимулов напомнило мне классическую схему бихевиористов — Стимул->Реакция.

Поэтому дальше я хочу рассмотреть алгоритм как последовательность стимулов и реакций, а также в этой схеме S->R ответить на поставленный вопрос: является ли алгоритм универсальным средством для включения любого игрока. Схема Стимул->Реакция рассматривалась физиологами так: существует стимул внешней Среды на организм, а организм дает определенную реакцию, например, укол булавкой вызывает сокращение мышц, или тепловая реакция огня вызывает отдергивание руки.

Затем эта схема была расширена так:

Стимул->Черный Ящик ->Реакция. Под черным ящиком в разное время понималось разное, но его смысл — это обработка поступающей в организм информации.

На основе этой схемы алгоритм, например уже выше приведенный, “Равновесие” можно рассмотреть следующим образом:



Есть некоторое равновесие в жизни игрока = ход №1;

Есть набор стимулов (разных) = фактор №2 = ход №2;

Есть реакция игрока как нарушения табу = ход №3;

Есть ухудшение ситуации, как новые стимулы (S2) = ход №5;

Есть рефлексия (действия черного ящика);

Есть новая попытка или возврат (реакция R2) = ход №7;

То есть, этот алгоритм мы можем представить следующим образом:

Т. е. алгоритм — это набор и последовательность стимулов через Черный Ящик к реакции.

Что полезного дает нам эта схема?

1. На реакцию игроков существенную роль оказывает их Черный ящик, т. е. сознание.

2. Для достижения проблемной ситуации (набор S2) должно быть достаточно много предыдущих стимулов. Это повышает вероятность “прохождения” Черного Ящика.

3. Не всякие стимулы “проходят” Черный Ящик. Эта проходимость зависит от особенностей игрока.

4. Если какое-то из звеньев S => R не выполняется, то алгоритм “виснет” Получается так, что мастер закладывал в алгоритм набор стимулов, которые предполагают определенную реакцию (как звено алгоритма), а реакции нет, а мастер в растерянности, т. к. игроки реагируют на его стимулы вовсе не так, как он расписывал. Следовательно, мастер должен быть уверен, что хотя бы кто-то из игроков “клюнет” на предложенные стимулы, т. е. мастер должен знать:

1) особенности Черного Ящика игроков, хотя бы в приближении “являются ли эти ситуации стимулами для игроков”

2) Стандартные типы реакций игроков на определенные, чтобы мастер завязал развитие игры именно на эти типы реакции.

К пункту №4 можно привести следующую иллюстрацию: очевидно, что алгоритм “Разделение” может не пойти на “команду” — ведь факторы этого алгоритма

выгон одной из сторон

наличие полюсности

наличие делимого и его необходимость для каждой из сторон

не будут являться стимулами для игроков.
Аналогичная ситуация может получиться с алгоритмом “Наука” — он может просто не пойти на кого-то даже при наличии определенного уровня знаний.

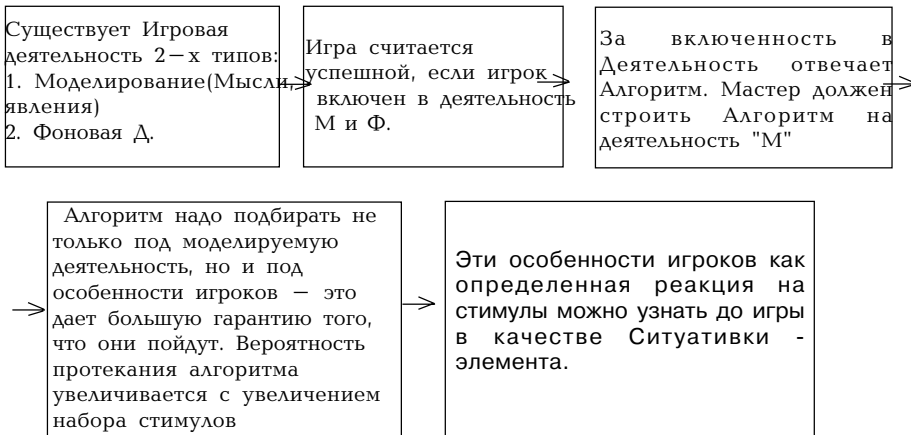
Выводы к пункту 2.

1) мастеру надо повышать количество стимулов (в этой связи интересна идея Гены Глазунова о “разбрасывании” стимулов. Имея в запасе веер стимулов, страхующих друг друга, мастер обладает большей вероятностью, что алгоритм(игра) не зависнет.

Выводы к пункту 3.

1) особенности игроков (их Черный Ящик) нужно выяснять до игры, например, в качестве ситуативки-элемента.

Обобщим вышесказанное:



Замечания:

1. Я считаю, что алгоритм — не единственное средство включения (и поддержания напряжения) на игре, но

2. они полезны в качестве страховки для мастера

3. алгоритмы хороши для включения в игру малоопытных игроков

4. алгоритмы, с моей точки зрения, опасны некой стандартностью. Особенно меня смущает частое использование “фактора цейтнота” в алгоритмах, что ведет к жесткой схеме S R (даже без Черного Ящика, а просто по стандарту), и снижает творческую ценность игры (но это тема отдельной статьи)

5. Данная статья навеяна съездом мастеров во Владимире и Самарским семинаром.

Примерим роль

Мастер создает образ игры, а игрок ее делает. Поэтому очень важно правильно подобрать роль для игрока, верно сделать расстановку сил и тогда игра будет идти красиво, азартно, интересно.

Конечно, распределение ролей очень сильно зависит от того, какие цели поставлены перед данной игрой.

Если игра проходит для досуговых целей, для самореализации игроков, то важно, чтобы роль максимально подходила игроку: по темпераменту, жизненной позиции, психологическому состоянию и т. д., тогда игроку будет легко играть и игра будет красивой, хотя и несколько предсказуемой.

Если перед игрой ставятся педагогические цели (дать человеку познакомиться с другим статусом, другим жизненным стилем, встать на позицию организатора, лидера, подчиненного и т. д.), то игроку ставятся роли, которые потребуют от него больших усилий, сложны и, может быть, даже не очень приятны.

Если проигрываются философские, исторические, экономические и т. д. мысли, то для создания модели игры необходимы некоторые установочные роли.

В любой из этих ситуаций, независимо от целей, важно соотносить, что игрок точно не сможет (не захочет) играть и какой спектр ролей ему наиболее близок, к чему он психологически готов в данный момент.

Особенно интересна ситуация, когда играть будет большое количество незнакомых людей или групп: БРИГи, игры на заказ для лагерей, школ.

Для решения этой проблемы мы в своей практике применяем следующие варианты:

1. Анкетирование

Примеры:

- предлагается список ролей и человек должен отметить, какие роли точно играть не хотел бы, затем составляются варианты распределения;

- предлагается выбрать три роли, которые он хотел бы сыграть.

2. Тестирование.

Примеры:

- решение задач Айзенка;
- рисунок неизвестного животного;
- незаконченные предложения и многое другое.

3. Игровое тестирование и подбор ролей.

Примеры:

- ситуационная игра(словески);
- ролевые игры по станциям, по комнатам

Очевидно, что любой из этих методов ограничен, т. е. дает представление лишь о некоторых характеристиках игрока, степень объективности тоже разная. Нам кажутся наиболее перспективными игровое тестирование и подбор ролей в небольших ролевых играх, когда игрок чувствует себя свободно и его поведение естественно. Игра “Аукцион ролей” является экспериментом в этой области и решает лишь часть проблемы.

Вероятно, можно разработать универсальную игру, которая могла бы делать срез по многим параметрам и объективность ее была бы высока. Это облегчило бы жизнь многим мастерам.

Предлагаю совместно подумать на эту тему на страницах альманаха, а также поделиться опытом удачных методик и приемов по подбору и распределению ролей.

Л. Дудорова

Р. С. Особенно интересна ситуация, когда играть будет большое количество незнакомых людей или групп: Большие ролевые игры(БРИГи), игры на заказ, для лагерей, школ...

Аукцион ролей (тест эмоционального состояния)

План описания:

1. Введение
2. Цели игры (для мастеров)
3. Легенда игры, цели для игроков
4. Таблица ролей и состояний
5. Ход игры
6. Количество мастеров

!. Введение

Данная игра была впервые проведена на семинаре для студентов педагогического клуба г. Самары.

Многие члены педагогического клуба работают летом в “Орленке”, поэтому, по их просьбе, в основу сюжета данного семинара были положены произведения В. Волкова.

Именно этим объясняется существование мигунов, жевунов, Страшилы и т. д. в этой игре. Хотя, как мы дальше увидим, роли и сказочный фон могут быть любыми.

Второй момент, который здесь следует отметить — желание осмыслить психологический пласт ролевой игры. В общем случае — это и психодиагностика, и психотренинг, и работа в области мышления, и многое другое. Эта игра создавалась с целью осуществить психологический подбор роли для участника.

В нашем случае игра выступает как альтернатива тестированию и анкетированию, применение которых (тестов и анкет) нежелательно по следующим причинам:

- ситуация тестирования ставит участника в положение “подопытного”, что изменяет его обычное эмоциональное состояние

- участник в ходе тестирования дает социально желаемые ответы

- в ходе тестирования участник может дать результаты своего осознания себя, в то время как многие эмоциональные состояния и поведенческие формы присутствуют в нем на неосознанном уровне.

Конечно, хорошо подобранные тесты помогают частично устранить действие этих факторов, но полностью избежать их влияния невозможно. Кроме того, существующие тесты достаточно узко направлены, а применение серии тестов весьма утомительно для участника. Создание же специальных тестов под каждую игру потребует значительных временных

затрат и отнюдь не гарантирует валидности результатов.

2. Цели игры для мастеров.

1)Подобрать участникам роли, наиболее близкие по своим эмоциональным проявлениям (характеристикам) к типичным эмоциональным проявлениям участников, а также роли, отвечающие особенностям их мировосприятия. Сразу стоит отметить, что мы не брали поведенческой(конкретно мотивационной) сферы.

2)(для психолога) Заполнение начальной эмоциональной карточки игрока (начального эмоционального состояния).

3. Легенда игры. Цели для игроков.

Как мы уже говорили сказочный фон на игре — произведения Волкова.

Игрокам говорится примерно следующее:

“Вы жители Волшебной страны. Как вы уже знаете Волшебную страну создал могучий волшебник Гурикап. Он отделил ее от внешнего мира мрачными скалами, в которых неприметно затерялись несколько Черных камней, обладающие свойством притягивать все живое, и Великой непроходимой пустыней.

Много потрясений перенесла Волшебная страна (впрочем как и любая другая) — это и ураганы Гингема, и нашествие деревянной армии Урфина Джюса, и желтый туман... Но сейчас в Волшебной стране довольно спокойно. И жителям стало даже как-то скучно жить. Предводители разных стран собрались на большой совет и стали думать, что же делать, чтоб разнообразить жизнь... Долго они думали и решили провести Ролевою игру. Пусть будут злые волшебники, пусть будут нечестные люди, но все это будет в игре понарошку, как в театре. А роли решили распределять за деньги. И это было вполне справедливо, тем более деньги в Волшебной стране тоже не простые — это эмоциональные деньги. И заработать их можно очень легко — проявляя различные чувства (обида, радость, триумф и т. д.).

Сейчас в Волшебной стране есть два театра — театр Мигунов, театр Жевунов и — “великий сценарист” Мудрый Страшила.

Ваша задача — заработать как можно больше денег к аукциону ролей. Для этого вам нужно бегать по театрам (станциям) и проявлять чувства — любые из реестра данного театра. За каждое проявленное чувство вы получаете денежку.

Но не забывайте заходить к Мудрому Страшילה, ведь он сценарист. Там он задаст Вам пару мудрых вопросов и при ответе на них или неответе (страна то Волшебная) вы тоже получаете денежку.

Все было бы очень просто, но быстро проходить по театрам вам мешает присутствие Черного камня. Как вы помните, Черный камень обладает свойством притягивать все живое. Этот камень

находится на распутье между двумя театрами и Мудрым Страшилой.

Около камня приспособились жить два болтуна. Один из них очень любит задавать вопросы, а другой отвечать. И так бы они стояли и разговаривали между собой, но им стало скучно, ведь они уже все друг про друга узнали. Поэтому они очень радуются, когда в поле действия черного камня кто-нибудь попадает. Один из них тут же просит вас задать ему вопрос, а другой просит ответить. Удовлетворив таким образом свое любопытство, они дают вам магическую карточку, которая пропускает вас в данный момент мимо Черного камня.

Эта волшебная карточка понадобится вам на аукционе, так что берегите ее.

Вот и все. Набирайте денежки к аукциону.

Каждый играет сам за себя. Меняться денежками нельзя. Список ролей вы узнаете непосредственно на аукционе.

В добрый путь друзья. ”

4. Таблица ролей и состояний.

При построение таблицы ролей и состояний использовалась терминология Берна, как оперирующая наиболее наглядными понятиями.

Расчет мастеров был на то, что в ходе игры ослабляется сознательный контроль, а принятие на себя роли позволяет проецировать на нее свои состояния как себе не принадлежащие, что дает возможность наблюдателю (в данном случае мастеру игры) получить более объективную информацию об эмоциональном типе участника.. Ошибка “настроения” снималась за счет многократного прохождения одной и той же станции.

Второй критерий, который вводился, был взят из Берна — это три эго-состояния “Я”- Родитель (Р), Взрослый (В), Ребенок (Ре). Для каждой роли, которая разыгрывалась на аукционе и потом была на игре, определялись наиболее используемые состояния “Я” (см. таблицу). За определение этого критерия отвечали “прилипалы” у Черного камня — задавая и отвечая на вопросы — они смотрели с какой позиции идет вопрос или ответ, и давали соответствующую “магическую” карточку.

Третий критерий — это отношение к миру по принципу: Я хороший — Они хорошие, Я хороший — Они плохие, Я плохой — Они хорошие, Я плохой — Они плохие. За определение этого критерия отвечал мастер — Страшила Мудрый. На этой станции игроку давались неоднозначные ситуации (из книг В. Волкова), игрока сопоставляли с героем ситуации и спрашивали анализ по типу: Кто виноват? Что делать? С чего начать?

После анализа ситуации игроком, мастер определял отношение игрока к миру по 4 вышеприведенным позициям.

Список денежных единиц (эмоц. состояний), на станциях театра мигунов и жевунов:

моя вина	
я испугался	я недоумеваю
я злюсь	я смущаюсь
я удивляюсь	я в негодовании
я обижаюсь	мне страшно
я гневаюсь	мое превосходство
мое унижение	мне скучно
я унываю	я обвиняю
я в отчаянии	я горюю
я неуверен	я торжествую
мой триумф	я прав
я радуюсь	я симпатизирую
я уверен	я благодарен
мой восторг	я возмущен
я сочувствую	я жалею
я унижаю	

Каждое чувство стоит один дублон, естественно возникает вопрос — как потом считать, кто какие состояния набрал? Мы пошли по следующему пути — все деньги были под номерами (шестизначными — как бы серийный номер дублона), причем последние две цифры отвечали за то или иное чувство. Игроки этого не знали и, следовательно, ничего не заподозрили, а у мастеров было 17 видов одних и тех же денег, которые они давали в зависимости от выбранного чувства. Вот эти 17 групп, по примерно сходным чувствам. Номер группы соответствует последней цифре или числу денежки.

1. торжество, триумф
2. недоумение, удивление
3. радость, восторг
4. правота, уверенность
5. благодарность
6. симпатия, жалость
7. превосходство, обвинение
8. страх, испуг
9. вина, смущение
10. негодование, возмущение
11. сочувствие
12. унижение
13. неуверенность
14. скука, уныние
15. горе, отчаяние
16. симпатия, жалость
17. обида

Список карточек, которые раздаются у Черного камня.

Родитель — красная

Взрослый — синяя

Ребенок — желтая

Список карточек, которые раздаются у Страшилы Мудрого.

Я хороший — Они хорошие — розовые

Я хороший — Они плохие — фиолетовые

Я плохой — Они хорошие — коричневые

Я плохой — Они плохие — черные

* Примечание: эти состояния можно фиксировать не разноцветными карточками, а тоже деньгами, например, ввести положение определенной цифры в номерном знаке.

5. Ход игры:

1) После объяснения правил необходимо еще раз подхлестнуть игровой азарт. Участникам говорится следующее:

а) “Время набора денежек ограничено (40 мин), поэтому каждую станцию надо проходить как можно быстрее”.

б) Участники делятся на три группы и начинают игру с трех станций:

- театр жевунов
- театр мигунов
- страшила мудрый

Как вы уже поняли, в театре мигунов и в театре жевунов происходит одно и то же. На начало игры (для ее динамики) важно, чтобы у входа на станцию висел реестр эмоциональных состояний. Тогда участники не все сразу ринуться изображать (что тяжело для мастера), а будут выбирать по реестру.

Оптимально, если изображение эмоционального состояния проходит очень быстро (около 30 сек). Такая быстрота позволяет “снять” эмоциональное состояние и помогает легче войти в игру за счет динамического азарта.

Следующий момент, который стоит отметить для мастера — на начало игры денежки должны быть разложены на 17 групп и мастер должен четко (но незаметно для игроков) выдавать эти денежки. Здесь стоит отметить, что мастер должен достаточно быстро определять то состояние, которое проявил участник (это совсем не обязательно то состояние, которое он назвал). Такая задача достаточно трудоемка, поэтому на станции хорошо иметь 2 мастеров.

Вход на станцию должен быть относительно ограниченным (участник + 2-3 зрителя). Пропускаемость на станции регулируется за счет игротехников у “Черного камня”.

На станции у Мудрого Страшилы происходит следующее:

Участник садится за стол к Страшילה. Страшила дает карточку участнику, на которой описана ситуация (у нас она была из произведений В. Волкова). Страшила спрашивает: “Как вы думаете, кто виноват в сложившейся ситуации?” “Что же

теперь делать?” “С чего начать?”

Проведя такую беседу Страшила оценивает отношение участника к миру по 4 вышеприведенным позициям.

Пример 1:

Страшила дает такую карточку:

“Армия Урфина Джюса в самый глухой час ночи начала новый приступ на Изумрудный город. Солдаты подкрадывались к стене, держа над головами половинки от ворот, снятых на фермах. И тут на них полетели охапки горячей соломы.

Горящая солома падала на землю, на щиты, которыми прикрывались дуболомы. Языки пламени в ночной темноте казались им удивительными яркими цветами, вырвавшимися с необычной быстротой. Дуболомы даже и не думали защищаться от огня. Напрасно Урфин Джюс кричал и приказывал, солдаты продолжали любоваться красивыми цветами.”

Страшила: “Вы Урфин Джюс. Оцените ситуацию. Кто, по вашему мнению, виноват в сложившейся ситуации?”

Варианты ответов (эти ответы реальные и взяты из проводившейся игры):

Участник 1: “Кто виноват? Они конечно. Куда они полезли? Я же не знал, что они окажутся такими глупыми.”

Участник 2: “Я же не знал, что они не знают, что такое огонь. Я не виноват. Но и они не виноваты. Никто не виноват. Ситуация виновата.”

Участник 3: “Ну, наверное, это я виноват. Мне надо было предусмотреть такую ситуацию. В следующий раз учту это. Попытайся их научить. Мои солдаты, конечно не виноваты, они ведь не знали, что такое огонь. Это только я виноват.”

Участник 4: “Кто виноват? Да все виноваты! Я виноват, что не смог этого предотвратить, а они виноваты, что не слушали меня.”

Фактически эти 4 примера — полный набор возможных оценок. Здесь следует сказать, что вопрос “Кто виноват?” является базовым, а вопросы “Что делать?” и “С чего начать?” — уточняющими.

Теперь расклассифицируем приведенные варианты ответов:

Примечание: в этой ситуации участника можно ассоциировать с двумя героями: Урфином Джюсом и Дуболомами.

Поскольку один и тот же участник бывает на станции не один раз, то таких ситуаций должно быть много. Ниже дадим описание карточек:

Карточка 2:

“В одном государстве тысячу лет назад царствовал король Наранья. Он правил так долго, что его сыну Бофаро надоело ждать смерти отца, и он задумал свергнуть его с престола. Заманчивыми обещаниями принц Бофаро привлек на свою стороны несколько тысяч сторонников, но они ничего не успели

сделать. Заговор был раскрыт из-за плохой конспирации. Приговор короля был жесток: “отправить Бофаро и его сторонников с семьями в страшную, населенную невиданными животными, пещеру на вечное поселение, и, сделать так, чтобы никто из них не вернулся к голубому небу и яркому солнцу.”

В этой ситуации участника можно ассоциировать с королем Наранья и его сыном Бофаро.

Карточка 3:

“Фред жил на фазенде с родителями и дядей. Он часто помогал взрослым, но и часто бегал и играл по ближайшим лесам и горам. Мама строго настроено запрещала Фреду заходить в пещеры, особенно в Мамонтову. Хотя Фред и не боялся, но мамино указание не нарушал.

И тут в гости к ним на фазенду приехала Элли, сестра. Рассказы ее о Волшебной стране глубоко запали в сердце Фреда. “Ну почему там был не я?” Частые воспоминания Элли о Страшиле, Фараманте и Волшебнике задевали его.

Однажды дети пошли погулять. И Фред спросил Элли: “Пойдем, покажу большую и страшную пещеру!” “Ха”, — ответила Элли — я еще не такое видела в Стране подземных Рудокопов. И они направились в пещеру. Полезли по темному ходу, свернули вправо, влево... Через некоторое время они поняли, что заблудились. Кругом был мрак и страх.”

Болтуны у Черных камней несут 2 функции:

- 1) определение позиций — Родитель, Взрослый, Ребенок.
- 2) регулирование количества людей на станциях.

Определение позиций. Как уже говорилось, позиции определяются по вопросам и ответам. Следует сказать, что как вопросы, так и ответы несут смысловую позиционную нагрузку не только в содержании вопроса, но и в его эмоциональной окраске. Поэтому привести примеры конкретных вопросов достаточно сложно. Мы приведем их смысловое содержание.

Проведение аукциона.

Все участники собираются в одном зале. Участникам говорится, что сейчас надо расклассифицировать денежки по номерам. Мастером быстро фиксируется у кого сколько каких номеров. Например, Катя:

Фактически эта карточка эмоциональных состояний. По ней можно подбирать роль для участника и смотреть за динамикой ее изменения. Далее фиксируется среднее количество денег у участника (Ncp).

Затем Ncp (например 30) делится на 5 (основные эмоциональные характеристики роли) = Ncp единичное = 6(у нас в примере). Ncp единичное это количество “+” в таблице, например, если Ncp единичное = 6, то каждый “+” в таблице умножается на 6 и аукцион идет начиная с этой цифры.

Если участники набрали меньше карточек, то из 5 можно выбрать 3 основных состояния и работать с ними.

После этого открывается таблица эмоциональных состояний (см. выше) и проходит аукцион. Выигрывает (получает желаемую роль) тот, кто предоставит больше карточек по всем 5 состояниям и подходящим роли цветам.

6. Количество мастеров.

“Театр жевунов” — 2 мастера в роли жевунов.

“Театр мигунов” — 2 мастера в роли мигунов.

Комната мудрого Страшила — 2 мастера: сам Страшила и его помощник.

“Черные камни” — 2 мастера в роли “Болтунов”.

Основной мастер, который следит за динамикой игры -1.

Итого: 9 мастеров.

Количество участников — 15-35 человек.

* Примечание:

1) перед началом игры следует провести ознакомительные лекции с мастерами.

2) игра несет в себе два смысла: а) подбор роли на игру

б) психологический тест

Для тех, кто проводит несколько игр с одним составом участников, или работает с постоянным детским коллективом “карточка эмоциональных состояний” один из моментов наблюдения за развитием личности и влиянием ролевых игр на это развитие.

Методика.

Данный метод социальной диагностики коллектива является дальнейшей разработкой психодраматического учения Я. Мореко, и, если вы решили провести ДМИГ, то автор посоветовал бы ознакомиться с первоисточником. Метод ДМИГа позволит вам оценить группу людей или социум, выявить социальные роли каждого члена коллектива, и, главное с большой долей вероятности предсказать дальнейшую судьбу как коллектива в целом, так и отдельных личностей. Также вы можете увидеть собственными глазами, что будет происходить с социумом вследствие того или иного события. Ни в коем случае не смешиваете различные цели в одной игре; не старайтесь этим же ДМИГом исправить существующие отклонения в группе. Поскольку игра диагностическая, то она лишь “снимает ситуацию” в коллективе, но не производит непосредственных личностных и социальных изменений. “Лечение” может быть выполнено потом, посредством сознания в ходе разбора игры, либо посредством последующей ДМИГу системе методов активного обучения (АМО), разработанной на основе прошедшей игры.

Сверхзадача.

Прежде чем приступить к дальнейшему описанию методики, я хочу дать понятие сверхзадачи игры. Если вы проводите игру не для того, что бы просто поиграться, то обязательно существует мастерская сверхзадача — то, ради чего вы проводите ДМИГ. Потому что для простого выяснения социальной структуры группы вовсе не обязательно проводить ДМИГ, можно ограничиться социограммой и структурным анализом. Но если вы предполагаете дальнейшие изменения в коллективе, то вам необходим ДМИГ. Вот ваше предположение дальнейших изменений и будет то, “ради чего” проводиться ДМИГ. Эта сверхзадача и определяет всю разработку вашей игры и все лишнее, не относящиеся к этой идее, должно быть из игры исключено.

Выбор темы (жанра).

Темой или жанром ДМИГа является культурное пространство, в котором проходит игра. Выбор игрового культурного пространства определяется типам человеческих отношений, который существует в выбранном коллективе. Если в группе существует ярко выделенный лидер, его окружение, тайная оппозиция, и этот лидер радикальным методом изменяет глубинные устои коллектива, а за сопротивление следует жесткая кара, то близкой темой для ДМИГа будет Россия Петра I или время Наполеона. Для более точного выбора темы ДМИГа я посоветовал определить параметры, символ той субкультуры,

которая существует в поле пересечения людей коллектива и подыскать наиболее близкий символ существующих или существовавших культур. Тогда и станет ясно, что лучше выбрать Петра или Наполеона, русский тип отношений или французский. Выявить тип человеческих отношений можно анализируя социограмму и в ходе личных бесед. Полезно знать историю возникновения группы, потрясения, происходящие с ней.

Итак, перед вами группа людей, каким-либо образом связанных между собой. Прежде чем приступать к разработке игры, необходимо узнать побольше об этих людях, а, точнее, о том, что представляет собой на данный момент коллектив и как социум. Воспользуются для этого социометрическим тестом.

Социометрический тест.

Всем участникам предлагается заполнить следующую таблицу:

	Работа		Отдых	
	+	-	+	-
1				
2				
3				
	Вариант 1		Вариант 2	

В первом варианте участник пишет справа, с кем из группы он хотел совместно работать, слева — с кем не хотел. Вариант 2- то же в совместном отдыхе. В обоих вариантах это надо делать в порядке убывания. Вы можете изменять и дополнять социометрический тест другими вопросами в зависимости от ваших начальных знаний о социуме. Например, “С кем бы вы пошли в разведку?” Обработав социометрический тест, вы можете составить социограмму:

1 3
1 1
1 2
2
2
2 1
2 1
1
1

Из данной социограммы можно много выяснить о социуме. При первом, поверхностном взгляде, ясно, что лидеров в группе три: это номера 1, 4 и 5; 1 и 4 являются центрами соответственно мужского и женского внимания соответственно. 9 находится вне социума, а 5 держится только за счет крепкой дружбы с лидером 1. При более полном рассмотрении социограммы вы можете уловить детали, которые от меня ускользнули.

Теперь, когда вы узнали кое-что о коллективе, можете приступать к разработке игры: выбору темы (жанра), подбору начальных условий, разработке цепи событий и динамики игры.

Бирюков С., г. Владимир

Как начать игру? (установочный сценарий)

Прежде чем начать осознавать нижеизложенный материал, вспомните, как начинается большинство игр. Взять хотя бы пресловутые “ХИ”. После того, как мастера думают, что великое действие началось, проходит время, возрастающее пропорционально с масштабом игры. В лучшем случае начало фиксируется общим сбором, на котором объявляется промежуток времени, в течение которого идет игра. Не подлежит сомнению, что такая практика приводит к усложнению входа игроков в игру. Крики типа “Игра началась!?” отнюдь не стимулируют игрока к вхождению в образ и включению в ход событий. А на самом деле начало игры очень часто предопределяет ее дальнейшее развитие. Очевидно, можно и нужно этим пользоваться! Один из способов воздействия мастера на игру широко применяется некоторыми клубами — это установочный сценарий.

Установочный сценарий — это сценарий, который разрабатывается для установки игроков на игру и ее запуска. Другими словами — это первый эпизод игры, который проводится мастерами по определенному театральному сценарию.

Для демонстрации можно привести простой пример. Часто создают игры, где стараются отобразить культуру феодальной Европы. Символом того времени являются турниры, и часто они проходят в ходе развития сюжета, но если его провести в начале игры, да так, чтобы участники увидели на нем, кто есть кто, одни успели подружиться, другие начали заключать союз, третьи сделки, прозвучали интрижные тайны как некие завязки, то это и будет установочный сценарий, после которого игра начала бы быстро раскручиваться.

Данный пример, если его не дорабатывать, показывает, что в данном случае установочный сценарий фиксирует начало игры: создание определенных антуража, но это больше заслуга моделирования, если есть хорошие театральные мастерские игроки, настраивающие на определенный стиль общения, поведения и т. д.; оконкречивание персонажей. Но этим не ограничивается роль установочного сценария. Для обобщения постараемся выделить те функции, которые в идеале должен выполнять установочный сценарий:

1. Фиксация начала игры.
2. Оконкречивание персонажей.
3. Запуск узла алгоритма

4. Показ возможностей игрокам.

Рассмотрим конкретный пример установочного сценария, примененного на одной из игр Владимирского клуба.

Представим племя, находящееся на первобытнообщинном уровне развития, поддерживающее нейтралитет а фоне войны двух других племен. Причем все магические эксперименты последних отражаются напрямую на рассматриваемом племени.

При создании установочного сценария учитывались 4 вышеперечисленных функции. Установочный сценарий начинается со сбора племени по поводу убийства вождя (фиксация начала игры). Собирает совет сын вождя, который, по вводной, получил от отца предупреждение о том, что в племени может находиться некий “черный адепт”(племя “сидит” на некотором источнике “божественной силы”). Новый вождь начинает допрашивать всех, вычисляя “маньяка”(оконкречивание персонажей). Тут же откровение Богов о неизбежности гибели всего доброго и светлого, если “адепт” дорвется до божественного источника. (завязка алгоритма “Маньяк”). Дальше жрица предлагает “скинуться” и воззвать к богам, спросив — “кто убийца?” И где-то в это же время приходят последствия магического эксперимента, который можно расценить как начало “конца света”, если его последствия не будут нейтрализованы. Таким образом, демонстрируются возможности игроков. Все! Установочный сценарий прошел.

Теперь представьте, что все это происходило в течение 15 минут — игра набрала высокий темп и он(сценарий), даже если его не поддерживать, некоторое время продержится.

Если говорить приблизительно, то, подготавливая установочный сценарий, мастер находит нити, по которым могут пойти игроки, и завязывают их в узлы, а также помогает игрокам найти эти нити. Вводные не имеют такого эффекта, как установочный сценарий из-за его высокой наглядности. Установочный сценарий можно даже рассматривать как продолжение вводной, и не надо бояться давать игрокам прямую наводку: “Если раб на установочном сценарии не упадет перед тобой на колени — высеки его плетьюми” — ведь в данном случае мастер просто помогает игроку лучше понять свою роль. То есть, показать ему возможности положения, а для рабов происходит оконкречивание персонажа хозяина и стиля поведения перед ним.

Эти функции наряду с “фиксацией начала” довольно просты в отличие от “запуска узла”.

Запустить узел — это значит связать воедино все факторы, чтобы послужить дальнейшему его развитию. Например, для запуска алгоритма “маньяк” необходимо два фактора: атмосфера всеобщего подозрения и необходимость вычислить

маньяка. В вышеназванном примере эти факторы задает “глас богов”, подтверждая, что убил человек из племени, и он будет убивать дальше, — если его не обезвредить. Другими словами, узел алгоритма — это начальный набор факторов, необходимых для дальнейшего его развития, что и должно закалываться в установочном сценарии.

В целостном своем варианте установочный сценарий должен представлять собой коротенькое театральное действо с лихо закрученным сюжетом, но без определенной развязки. Ведение игры со знанием дела, с учетом всех закономерностей — дело людей творческих. Так что, дерзайте, и вы узнаете настоящую радость создателя, узнавая в творении ту идею, которую вы закладывали!

Существует множество теорий игры, каждая из которых по-разному интерпретирует феномен игры, причины ее возникновения и значение для человека. Их подробный анализ был произведен Д. Б. Элькониным в работе “Психология игры”. Не ставя перед собой цели его повторения или пересказа, ограничимся замечанием, что при рассмотрении игры мы будем основываться на положениях, сформулированных в работе Элькониной, при этом оставляя за собой право давать иные интерпретации рассматриваемых им явлений и обращаться к другим авторам в поисках подтверждения выдвигаемых нами положений.

Постановка проблемы.

Термин “ролевая игра” весьма многозначен. В психотерапии рассматриваются клинические ролевые игры, в транзакционном анализе все поведение человека представляется как совокупность разыгрываемых им ролей. Но, принимая определение игры как “деятельности, мотив которой лежит в ней самой”(т. е. такую деятельность, которая осуществляется не ради результата, а ради самого процесса), мы не рассматриваем их.

В соответствии с принятыми в отечественной психологии взглядами, ролевая игра считается высшей формой развития детской игры. Она достигает своего расцвета в дошкольном возрасте, выступая в этот период в качестве ведущей деятельности, а затем уступает свою ведущую роль учебе и больше не рассматривается в качестве самостоятельной движущей силы дальнейшего развития. Но как же тогда относиться к ролевым играм детей более старшего возраста (а также играм взрослых). Наиболее легкое решение этого вопроса — не признавать их играми в принятом нами смысле, ссылаясь на отсутствие в них истинно игровой мотивации. В некоторых моментах с этим взглядом можно согласиться. Действительно, мы имеем дело не с чисто игровой мотивацией, а с целым комплексом мотивов, побуждающих человека к игре. Но скажите попожа руку на сердце: много ли есть игр, порожденных только игровой мотивацией без участия других мотивов, или, наоборот — серьезных деятельности, в которых игровой мотив не присутствует? И не является ли в таком случае отказ от рассмотрения ролевых игр в после-дошкольный период уходом от вопроса вместо ответа на него? Попытаемся рассмотреть данную проблему в более конструктивном русле.

Причины возникновения ролевой игры.

А. Н. Леонтьев в работе “Психологические основы дошкольной игры” описывает процесс возникновения детской ролевой игры следующим образом: в ходе деятельности ребенка возникает “противоречие между бурным развитием у него потребности в действии с предметами, с одной стороны, и развитием осуществляющих эти действия операций (т. е. способов действия) — с другой. Ребенок хочет сам управлять автомобилем, он сам хочет грести на лодке, но не может осуществить этого действия... потому, что он не владеет и не может овладеть теми операциями, которые требуются реальными предметными условиями данного действия... Это противоречие... может разрешиться у ребенка только в единственном типе деятельности, а именно в игровой деятельности, в игре...

Только в игровом действии требуемые операции могут быть заменены другими операциями, а его предметные условия — другими предметными условиями, причем содержание самого действия сохраняется.”

Но ведь и в более старшем возрасте возникают противоречия между потребностью в чем-либо и отсутствием способов действия для их удовлетворения. Не имея пути разрешения, эти противоречия приводят к образованию комплексов, возникновению чувства неполноценности, социальной неуспешности, невротическим проявлениям.

Можно привести множество иллюстраций этого противоречия на разных этапах развития. Так, потребность в реальном овладении действительностью в процессе учебы наталкивается на значительную отсроченность результата, происходит разрыв между целью и составом действия, что разрушает мотивацию учения. Потребность в социальном признании, признании тех черт, которым “негде проявиться” в этом мире и в этом возрасте (героизм, самоотверженность, великодушие и т. д.) также депривируется, наталкивается на непреодолимые трудности, что приводит к ощущению собственной неполноценности и ненужности, или к обесцениванию тех ценностей, достижение которых затруднено. Вот где следует искать изначальные корни цинизма и отсутствия ценностных ориентаций!

Столь же яркий пример взаимоотношений между подростками разных полов. Имея стереотип, перешедший отчасти из младшего возраста, отчасти из социальной среды, проводящий сложную преодолимую границу между полами, подростки стоят перед необходимостью построения качественно новых отношений, и, не имея для этого никакого личного опыта (а чужой опыт малопригоден в данной ситуации), они зачастую выбирают путь наименьшего сопротивления, т. е. стереотипное

поведение, которое отнюдь не соответствует представлениям о возвышенных чувствах. Но это не означает, что этих чувств (или, по крайней мере, стремления к ним) у подростка и не было. Просто он не может довериться им, не может допустить их неприятия, осмеяния, и эти едва зародившиеся чувства гибнут, не получив возможности дальнейшего развития.

Так в чем же выход, где то средство, которое поможет выйти из создавшегося положения? Да, в большинстве случаев конфликт между потребностью и способом действия приходит к благополучному завершению, т. е. не вызывает явно выраженной патологии, но его побочные эффекты иногда дают знать о себе на протяжении всей оставшейся жизни. Но почему бы и в этом случае субъекту не воспользоваться тем средством, которое так помогло дошкольнику в решении его проблемы, почему вновь не обратиться к игре? Весьма распространено мнение, что игровая мотивация уже в младшем школьном возрасте пропадает, уступая место учебной.

Но что такое мотивация? Что составляет ее по отношению к игре? Рассмотрим эти вопросы более подробно.

Мотивация ролевой игры.

Обращаясь к литературе, мы находим следующее определение мотивации: “Проблема мотивации в том широком смысле, как она стоит в психологической науке в целом, предполагает выяснение всех факторов и детерминант, побуждающих, направляющих и поддерживающих поведение живого существа.” Не ставя перед собой задачу выделения и рассмотрения всех детерминант игрового поведения, мы попытаемся заострить внимание на ключевых моментах, какими нам представляются возрастное изменение мотивов, побуждающих игру, динамика мотивов в ходе одной игры и в ходе серии игр, а также двойственный характер игровой мотивации.

Как известно, с возрастом изменяются потребности ребенка, а в соответствии с этим изменяются и мотивы его поведения, в том числе и игрового. Так, первоначально мотивом игры ребенка является привлекательный предмет, затем он играет со значением предметов, переходит к ролевой игре в которой открывает для себя мир социальных значений и отношений. Мир предстает перед ребенком во все более разнообразных формах и явлениях и равноправное участие в нем становится мотивом деятельности. Ребенок идет в школу для того, чтобы его научили действовать с этим миром, но вместо этого его сажают за парту и дают учебник. Мало того, лишают даже надежды на ближайшее будущее (т. е. на период обучения в школе). Но ребенок не смиряется с таким положением вещей, он обращается к испытанному средству — к игре. Почему же игра не получает дальнейшего развития в старшем возрасте?

На этот вопрос мы попытаемся найти ответ чуть позже, а сейчас отметим, что не пропажа мотивации становится причиной угасания ролевой игры.

Хотя, более правомерно было бы поставить вопрос по другому: почему ребенок перестает использовать игру для реализации депривированных потребностей? Леонтьев говорит: “Удовлетворение витальных потребностей ребенка фактически еще отстранено от результатов его деятельности... Поэтому ему свойствен широкий круг деятельности, отвечающий потребности, которая является безотносительной к ее предметному результату” т. е. ребенок имеет возможность играть. Может, эта возможность пропадает уже в школьном возрасте? Но можно ли считать это нормальным явлением? Ведь не находящиеся реализации потребности все равно остаются.

Но мотивы изменяются не только с возрастом, но и в ходе самой игры. Так, даже взрослый человек начиная играть, например, в карты ради выигрыша, в процессе игры входит в азарт и играет уже ради самого процесса игры. При этом включаясь в игру в следующий раз, он руководствуется уже не только желанием выиграть, но воспоминанием о приятно проведенном за игрой времени.

Хотелось бы уточнить еще один момент. Часто ссылаясь на то, что игра не должна преследовать достижение каких-либо утилитарных целей, делают обратное заключение: если деятельность приносит продуктивный результат, она не является игровой. На этом основании из области истинных игр исключают все игры, которые организуются специально для достижения определенных целей (дидактические, терапевтические и т. д.). Но даже при поверхностном анализе нетрудно заметить, что практически любая игра ребенка способствует его развитию, обогащает опыт. Мало того, сам ребенок отнюдь не считает, что он занимается бесполезной деятельностью. Правда, пользу своей игры он видит не в том, в чем ее замечают взрослые, да и сформулировать свою игровую цель ребенку достаточно сложно, но, скорее, не из-за ее отсутствия, а по причине неразвитости способности к рефлексии.

Эльконин приводит слова Плеханова: “Человек смотрит на предметы с точки зрения утилитарной, и только впоследствии становится в своем отношении к ним на эстетическую точку зрения”. Это и есть основа истинной игры. Но почему же уровень, достигаемый в процессе длительного развития (т. е. эстетическая точка зрения) приписывается ребенку как изначальный? Считая игру непродуцированной деятельностью детей, мы снова повторяем старую ошибку — приписываем ребенку наше, взрослое, восприятие. Ребенок видит и знает пользу от своей игровой деятельности, это для нас она выглядит

как бессмысленная активность. И только при дальнейшем развитии игры, при развитии осознания условности, игра, как деятельность, связанная с введением новых символов и оперированием ими, с действием в плане образа, становится игрой в полном смысле этого слова, т. е. в том значении, в котором мы рассматриваем игру как психологический феномен. Из приведенного рассуждения можно заключить, что высшее развитие игровой деятельности возможно только после развития у ребенка понятийного мышления. Напротив, в соответствии с общепринятым мнением, к этому времени игра практически исчезает из жизни ребенка, сохраняясь лишь в своих рудиментарных формах, которые лишь условно можно назвать игрой.

Да, это соответствует социальной действительности, но соответствует ли это действительности психологической? Неужели игра оставляет свои позиции без всякого сопротивления, не оставляя никаких следов? Нет, сопротивление есть, о чем свидетельствуют заявления многих педагогов и психологов, которые, при условии сохранения научной объективности, не могут игнорировать наличие феномена игры в старшем возрасте. Только вот отношение к этому у них различное. Большинство относится к этому как к проявлению инфантильности, а иногда и более резко — как к социально нежелательному и даже опасному проявлению активности. Но есть и такие педагоги, которые предпочитают борьбе использование этого “рудимента” в своих целях. И, удивительно, но он начинает успешно функционировать, развиваться и вносить существенный вклад в развитие школьников, подростков, студентов. Почему же, не смотря на положительное влияние игры на развитие, на наличие игровой мотивации, игра, как правило, все же уходит из жизни ребенка в младшем школьном возрасте?

Причины вытеснения ролевой игры.

Этот вопрос уже не раз поднимался в литературе, но ответы на него зачастую выглядят по меньшей мере неубедительно. Создается впечатление, будто авторы оправдывают существующую ситуацию, а не анализируют ее.

Посмотрим, как объясняет распад ролевой игры Эльконин. “Развитие сюжетов неминуемо будет разворачивать организационную сторону игровой деятельности, занимающей все больше места и времени, вступая в противоречие с собственно разыгрыванием сюжета. Последнее из-за этого принимает все более свернутый характер и выступает в виде сокращенных и обобщенных смысловых изобразительных действий.”

Картина, представленная Эльconiным, выглядит весьма правдоподобно и логично. И в реальной жизни мы наблюдаем

процесс свертывания действий сюжета. Но в приведенном рассуждении остается одно неясное место: что происходит с игровой мотивацией во время этого процесса?

В качестве возможной интерпретации можно предложить следующее рассуждение: расширение сферы знаний ребенка, развитие мышления, вхождение в более независимые социальные группы приводит к развитию новых, ранее не имевших значения, интересов, что в свою очередь приводит к переходу к новым сюжетам игр, более широко и глубоко представляющим действительность. Но силы и возможности ребенка при моделировании интересующей его действительности ограничены, необходимая ему модель выходит за пределы его возможностей, что приводит к разрыву между его интересами и возможностями. Но ребенок — гибкое существо. Он оставляет попытки организации ролевой игры (она сводится к играм с правилами и спортивным играм), свое же экспериментирование с моделями действительности он переносит в “комнатные” масштабы. Создаются армии, города, моделируются социальные отношения, целые игровые миры. Да, такое решение исключает возможность социальных взаимодействий со сверстниками и, с одной стороны, делает ребенка полноправным правителем в его мире, с другой — снимает ограничения, накладываемые критичностью товарищей по игре. Можно приписать этому явлению положительное значение, говоря, что это способствует развитию фантазии, воображения. Но при этом не учитывается тот факт, что столкновение с критической оценкой отнюдь не вызывает отказ ребенка от заинтересовавшей его идеи, а приводит к попыткам найти наиболее адекватный способ ее осуществления. Именно этот поиск и стимулирует развитие фантазии как творческого процесса (вопреки уходу в мир беспочвенных грез). Фантазия же, не встречающая никаких препятствий, едва ли может привести к творчеству в полном смысле этого слова.

В результате мы действительно приходим к выводу о сворачивании сюжетно-ролевой игры, но это происходит отнюдь не в связи с отказом ребенка от нее, а из-за отсутствия объективной возможности ее осуществления на новом уровне имеющимися у ребенка средствами, т. е. это вынужденный отказ, компромисс. При этом оставшийся в распоряжении ребенка путь вовсе не является наиболее эффективным для его дальнейшего развития. Почему же, в таком случае, не помочь ребенку организовать модель, соответствующую его новым интересам, сняв с него организационную сторону и оставив возможность свободного действия в роли? Можно предвидеть возражения по поводу отнесения такой игры к играм в принятом нами значении, как самостоятельной, возникающей по инициативе ребенка деятельности. Мы можем ответить, что инициатива

ребенка есть, и это подтверждается той готовностью, с которой ребенок принимает на себя роль, но она не может быть осуществлена им самостоятельно. Он нуждается в игровой среде, которую мы и создаем. И если мы действительно сможем организовать среду, отвечающую новым интересам ребенка, он включится в нее и проявление им игровой инициативы, действий по осуществлению и развитию своего представления о сюжете, будет наилучшим подтверждением предположения о необоснованности вывода о неизбежности ухода со сцены психического развития ребенка ролевой игры.

Принимая существующее социальное положение игры как данность, не предполагающую иных интерпретаций, Эльконин пишет: “На основе этнографических данных мы приходим к выводу, что в современном обществе взрослых развернутых форм игры нет, ее вытеснили и заместили, с одной стороны, различные виды искусства, а с другой — спорт.

Игра в развернутой ролевой форме продолжает жить в детстве, представляя собой одну из основных сторон жизни современного ребенка. ” И снова сложно не согласиться с конечным выводом. Но действительно ли игра была вытеснена спортом и искусством? А может, наоборот, с их помощью она смогла закрепиться в современных социальных условиях? Утилитарные отношения, уже с малых лет навязываемые ребенку, отучающие его от свободного, спонтанного творчества, проявляемого в игре, признают лишь деятельность, направленную на результат, успешность. Но ведь главная особенность игры и творчества заключается в том, что будучи направленными на сам процесс, принося непосредственное удовольствие, они приносят и необычайно высокие результаты, порой недостижимые даже кропотливым, сосредоточенным трудом. Можно ли научить ребенка жить в обществе, исключив из его жизни игру? Что осталось бы от культуры во всем ее объеме, если бы из истории исключить все результаты, принесенные путем творчества, направленного на процесс, а не результат? Не столько количественный урон понесла бы тогда культура, сколько качественный, лишившись своеобразия, став дешевым приложением к “серьезной” жизни. И лишь интуитивно чувствуя необходимость сохранения свободного творчества, общество мирится с искусством и спортом, позволяющих сохранить в обществе возможность продуктивности вопреки репродуктивности, возможность проявления творческих индивидуальностей. Но и эти феномены регулярно подвергаются нападкам со стороны социума, пытающегося то рационально объяснить их полезность, то борющегося с их иррациональными проявлениями. Таким образом, мы видим, что человек, лишенный возможности играть,

ищет лазейки в искусстве и спорте, но далеко не каждый может воспользоваться ими, т. к. и эти области все больше становятся доступными лишь профессионалам, попытки же других реализовать себя воспринимаются социумом, в лучшем случае, как чудачества.

Таким образом, мы приходим к выводу, что ролевая игра не только возможна в старшем возрасте, но ее использование открывает новые возможности развития как для ребенка, так и для взрослого. Но чтобы сделать реальностью ее широкое использование, необходимо преодолеть предубеждения в отношении ролевых игр, дать людям возможность играть, снять социальный запрет на игру, попытка чего и была предпринята в данной работе.

Борисов С., г. Москва

Примеры конкретных игр: Деловая игра. "Химическая война".

Цели игры: Дать представление школьникам о свойствах кислот и щелочей.

Каждая команда должна производить определенные химические соединения и с помощью них уничтожить месторождения элементов у других команд.

Правила игры: В игре принимает участие от 20 до 30 человек. Игроки делятся на 4 команды. У каждой команды существует поле 10*10 клеток на разных клетках которого располагаются заводы, месторождения и радарные установки. В клетках месторождений располагаются следующие элементы:

Список элементов, принимающих участие в реакциях:

Участники могут сами расставлять по клеткам представленные в таблице элементы. Как уже говорилось, кроме месторождений существуют еще и заводы. Они бывают следующих типов:

1. Завод по производству кислот. (HCl , H_2SO_4 , HNO_3 все кислоты производиться в концентрированном виде, их можно разбавлять и залить в 2 ракеты сразу, в таком случае кислоты будут неконцентрированные). Завод представляет собой комплекс железных сооружений со стеклянными резервуарами для готовой продукции. В общем можно сказать, что завод состоит из Fe (железа).

2. Завод по производству оснований (NaOH , Ca(OH)_2). Этот завод представляет собой то же самое, что и завод для производства кислот.

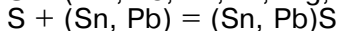
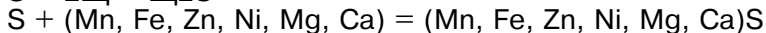
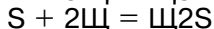
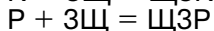
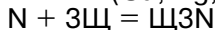
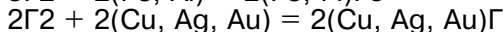
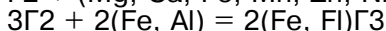
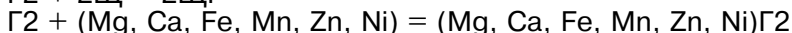
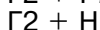
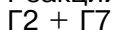
3. Завод по производству солей (3 соли на выбор). Завод представляет собой комплекс сооружений из Al (алюминий).

4. Резервный завод, производство которого определяют участники.

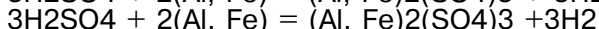
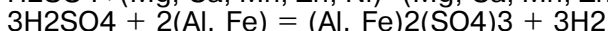
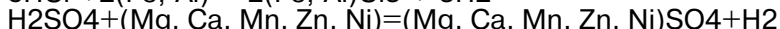
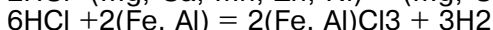
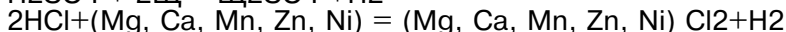
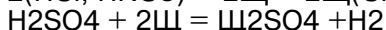
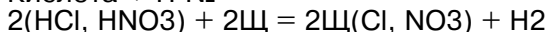
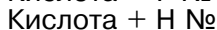
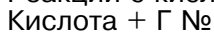
Производя определенные химические соединения на заводах команды используют те элементы, которые есть у них в месторождениях. Произведя соединение, его "вкладывают" в ракету и запускают на определенную клетку, как в морском бое. Если на этой клетке есть какое — либо месторождение и соединение в ракете может с ним прореагировать, месторождение уничтожается. Кроме заводов и месторождений существуют еще и радарные станции, которые состоят из серебра, их 4 штуки, каждая контролирует 25% процентов территории. Эти радарные станции засекают летящие на их территории ракеты и определяют химическое соединение находящиеся внутри ракеты. Игроки команды могут запустить

на перехват ракеты свою с нейтрализующим химическим составом. Если в результате реакции получится соединение, которое не будет реагировать с элементом месторождения, то можно считать перехват удавшимся. Если ракета пущена в завод или в станцию, и она может прореагировать с элементом, из которого состоят эти объекты, то при попадании она уничтожает цель.

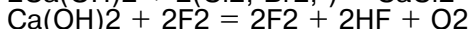
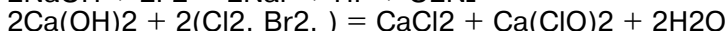
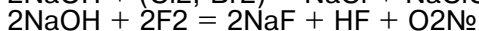
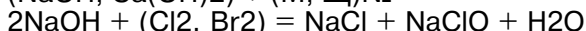
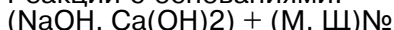
Реакции элементов между собой.



Реакции с кислотой.



Реакции с основаниями.



Реакции с солями.

Тип: $Ag + AuCl = AgCl + Au$ Ю Одни металлы, вытесняют из солей другие, в соответствии с рядом.

K, Ca, Na, Mg, Al, Mn, Zn, Fe, Ni, Sn, Pb, H, Cu, Hg, Ag, Pt, Au.

Реакции проходят в соответствии с валентностью.

Реакции нейтрализации.

Кислота + Основание = Соль + Вода

Кислота + Основная соль = Кислота + Соль нейтральная

Основание сильное + Соль кислая = Основание слабое + Соль нейтральная

Бессуднов Дмитрий, Савчук Илья г. Калуга
Оригинальный стандарт стойбищного животноводства.

(апробировано на “Иеро-93”, дополнено и переработано.)

1. Стандарт строится на основе игры “Life”, отчасти моделирующей принципы развития биологической популяции
Основные положения игры:

а. На клетчатом поле расставляются точки — особи. (рис 1)

б. В зависимости от расстановки особей их численность меняется по следующим законам:

1. Если у особи больше трех соседей, она погибает от перенаселения (рис. 2)

2. Если у особи меньше двух соседей, она умирает от одиночества (нет условий для размножения)(рис3)

3. На пустой клетке, у которой ровно три соседа, появляется новая особь (рис. 4).

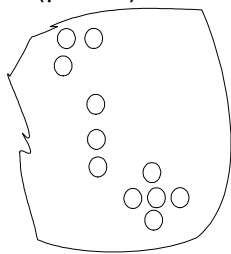


Рис. 1
Особь погибает от перенаселенности

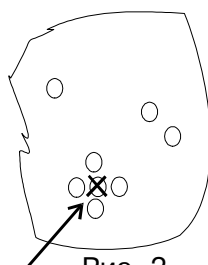


Рис. 2

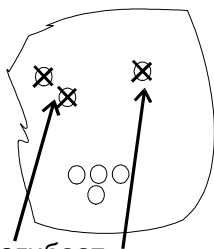


Рис. 3
Особь погибает от одиночества

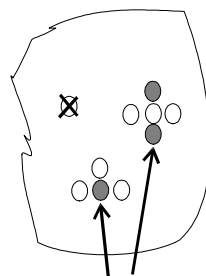


Рис. 4

Появление новой особи

Таким образом популяция либо погибает, либо стабилизируется в различных вариантах (стационарный, стационарный пульсирующий, кочевой)

Стандарт строится по аналогичным принципам с наложением факторов:

пол, возраст, генетические особенности, возможность пополнения стойбища за счет отлова диких животных.

В игре это выглядит так:

Животное — лорс, было основным животным, разводимым на “Иеро- 93” в блоке “Аббатство”

1. Охота.

Охота идет двумя способами:

Первый — гонка за игротехником, изображающим лорса, с сетями, веревками и дикими воплями.

Второй — изготовление ловушек, освящение их (обработка раствором, отбивающим запах человека и приманивающим лорсов), и расстановка по лесу. Затем туда попадают лорсы по определенной мастером зависимости. (использовали первую половину синусоиды $Lорсы = F(кол-во\ ловушек)$) Можно заниматься сбором статистической информации о диких популяциях лорсов, и таким образом выработать оптимальные принципы их отлова (биологическое обоснование охоты).

2. Загон.

Основная задача животновода: правильно расставить скотинку по загону

Загон — квадрат 5х5 метров, разделен на клетки по метру, в центре — кормушка. (Загон можно огораживать, кормушка строится по усмотрению мастера или игрока.)

Нагрузка на загон — не более семи особей. Развитие поголовья может идти двумя путями или увеличение кол-во загонных или сооружение одного большого загона и обеспечения его соответствующим количеством кормушек. Основным ограничением для развития должна стать кормовая база.

Половая дифференциация учитывается при расстановке особей и немного корректирует правила “Life”

Приплод будет, если:

1. Два самца и самка на соседних клетках по прямой — два теленка.

2. Самец и самка на соседних клетках — один теленок.

Особь живет три цикла и проходит три стадии развития: молодость, зрелость и старость. Размножаться могут только зрелые особи

В соответствии с возрастом, в котором животное забивают на тушенку, можно регулировать ее кол-во и качество (заменять килькой, например)

Самки могут давать молоко, зрелые лорсы используются, как ездовые животные.

Траву в кормушках необходимо менять раз в пол-цикла, что заставляет искать новые сенокосы.

Если наложить еще генетику, то можно моделировать селекцию скота.

Мастер после расстановки анализирует положение особей, и через цикл меняет ситуацию в загоне: сколько народилось, сколько вымерло, сколько заболело и пр.

Игрок, в свою очередь, имеет возможность экспериментировать и искать оптимальные методы ведения лорсоводства

Сергей Борисов, Москва.

Экономическая игра-МИГ. Методическое пособие. Обсуждение игры.

Обсуждение — это очень важная часть игры. Обычно после ролевых игр проводится обсуждение в виде хронологического рассказа игроков, что и когда с ними происходило. Этот рассказ больше необходим игрокам, так как во время него они изливают свои эмоции, что способствует дальнейшей конструктивной работе. Во время всей игры и обязательно стремится к тому, чтобы все игроки стали участниками безналичного расчета, или что бы каждый игрок взял кредит и т. д. В игре необходим прецедент таких ситуаций. Среди тех, кто все это осуществил на практике будут те, кому это принесло прибыль и те, кто не использовал каким-то образом полученные преимущества. Вот именно эти моменты необходимо изучить с участниками. Кроме того, после игры мастер должен обязательно акцентировать, почему возник безналичный расчет — потому что он “охранял” капитал, откуда возникли кредиты — ювелиры стали использовать хранившиеся у них деньги, векселя — это следствие кредитования, как инструмент привлечения денег.

История экономики.

Вводная часть.

Данная ролевая игра призвана дать понятия о таких важнейших финансовых инструментах, как безналичный расчет, кредит, вексель. Понимание необходимости этих экономических атрибутов приводит путем погружения участников в модель истории средних веков: в то время, когда данные механизмы управления капиталом сформировались.

Исторический материал.

В начале 13 века торговля между западным и восточным миром процветала. Из Византии и Мусульманских стран в Европу везли, пряности, дорогие ткани (шелк, парчу и т. д.), золото. Из Европы на восток везли меха, соль, сукно, серебро.

Средиземное море в то время кишело пиратами и купцами. Те и другие мало чем отличались друг от друга: пираты везли на ярмарки то, что удавалось награть, купцы же не упускали случая ограбить более слабый корабль. В результате плавать по Средиземному морю стало очень опасно. Но с течением времени пропасть между купцами и пиратами росла, пираты перестали забирать на свои легкие суда товар, брали только деньги и золото. К тому же денежные массы, перевозимые по морю были очень значительными.

У купцов возникла проблема: как перевозить деньги, без которых невозможно было бы совершать сделки на ярмарках.

В больших городах издавна существовали ювелиры, которые изготавливали вещи для аристократии и для очень богатых людей. По роду своих занятий они были вынуждены строить себе дома, похожие на крепости, и содержать многочисленную охрану. Такие люди существовали и на Западе, и на Востоке. Эти люди могли и умели хранить большие ценности, и занимались этим не одно поколение.

Постепенно купцы стали оставлять деньги на хранение у ювелиров тех городов, в которых проходили ярмарки, так как:

Ярмарки проходили в одних и тех же городах. Поэтому достаточно было один раз завезти деньги ювелиру перед ярмаркой, и далее забирать необходимую сумму во время торгов. При таком раскладе можно было не везти каждый раз с собой огромные суммы, достаточно было снарядить один хорошо охраняемый караван, хоть он и будет очень дорог, но все равно это будет выгоднее, чем ставить на кон довольно большую часть своего капитала.

Как только купцы стали хранить деньги у ювелиров, возник безналичный расчет примерно в том виде, в котором он существует и по сей день.

В то время не было бумажных денег, благосостояние измерялось в золоте и серебре, которое очень тяжело на вес. Представьте сколько килограммов нужно было таскать купцам при совершении крупных оптовых сделок, например при покупке целого корабля шелка. Транспортировка металла — это одна проблема, вторая — это взвешивание и проверка на подлинность, а теперь представим себе несколько сделок с перепродажами одного и того же корабля. В этом случае одна ярмарка будет длиться целый год. Все эти проблемы решал безналичный расчет. Деньги, которые лежали у ювелира на счетах различных банкиров были пересчитаны и проверены. В начале ярмарки купцы брали у своего ювелира чековую книжку, чеки из которой, подписанные купцом, ювелир беретса оплачивать, как только деньги на счету купца кончатся, чеки не оплачиваются. Но необходимо помнить, что этот чек мог быть обналичен только у того ювелира, у которого открыт счет купца или у агентов этого ювелира в других странах.

Когда безналичный расчет приобрел массовый характер, у ювелира “на руках” были огромные суммы денег, которые можно было вкладывать и получать значительные проценты. При высокой эффективности торговли с Востоком давать кредиты купцам было очень выгодно. Система кредитования была и до ювелирных (теперь уже банковских) кредитов: существовали ростовщики, у которых под залог можно было взять деньги, но проценты по таким кредитам были очень высоки.

Поэтому, кредиты банкиров были более выгодны, чем кредиты у ростовщиков. Через некоторое время после того, как появились банковские кредиты, появились и векселя. Вексель — это ценная бумага, которая гарантирует выплату указанной в нем суммы после определенного времени, опять-таки указанного в векселе. Векселя были полной противоположностью кредитам, под них банки привлекали деньги населения. Принципиальный момент в векселе — это то, что там не было указано имя человека, который мог по нему получить деньги, т. е. он был на предъявителя. Вексель был предтечей бумажных денег.

Моделирование исторического материала (часть 1).

Игра походит в помещение, в котором должно быть три комнаты, где могут разместиться 15 человек одновременно. Все три комнаты должны соединяться друг с другом коридором. Каждая комната представляет собой одну из стран, в которых ведется торговля: Византия, Александрия, Венеция. Коридор между этими странами — море, по которому необходимо “проплыть” прежде чем попасть из страны в страну (значение этой модели будет объяснено ниже).

В каждой из стран по очереди происходят ярмарки на которых продаются и покупаются товары. Цены на товары указаны ниже в таблице:

Товары моделируются с помощью кубика, на который приклеивается этикетка с названием товара.

В каждом городе ярмарка длится 4 минуты (строго!!!). Это необходимо для того, чтобы сделать пересчет даже маленьких сумм очень долгим.

Необходимо 4 игротехники, которые торговали товарами от имени купцов тех стран, где в данный момент происходит ярмарка. Во время ярмарки необходимо, чтобы игротехники покупали и продавали все, что им предложат и все, что у них попросят.

По таблице видно, что товары в странах имеют на продажу и на покупку не одну и ту же цену.

Игротехники в течение всей игры бесконечно курсируют между пунктами: отработали 4 минуты в одном “городе” перешли в другой и т. д. до конца игры. Последовательность городов, в которых происходят ярмарки хаотична, игроки должны полагаться на свое чутье, чтобы угадать, в каком городе будут торги.

Цели игроков.

Как вы уже догадались, все игроки в игре являются купцами. Их задача накопить как можно больше денег по сравнению с окружающими, тот у кого их окажется больше всего, тот и победил. Деньги они зарабатывают коммерческими перепродажами из одной страны в другую. За отведенные 4 минуты необходимо купить товар в одной стране, и за те же 4 минуты продать его в другой.

В каждой комнате, (т. е. стране) существует ювелир, он никуда не переходит, он сидит всю игру на одном месте. Все ювелиры — игротехники. В их задачу входит инициировать безналичный расчет, раздать несколько кредитов, и взять у нескольких игроков деньги под вексель. Ювелиры — это те люди, которые должны преодолеть недоверие игроков к экономическим нововведениям. Участникам не должно говориться о том, что ювелиры это мастерские персонажи, чтобы игроки заранее им не доверяли, необходимо чтобы это доверие сформировалось в ходе игры самими ювелирами. Инструктаж игротехников ювелиров должен касаться только технических вещей проводимой политики т. е. :

1. Сначала участники делают безналичные вклады. Чеки других ювелиров не оплачиваются строго!!

2. Раздаются кредиты, но не обязательно, что бы эти кредиты взял каждый участник игры.

3. Принимаются деньги под вексель.

Ювелиры должны тоже работать на выгоду себе, но главное — это проведение новых экономических механизмов!!!

Моделирование исторического материала (часть 2).

В первой части моделирования исторического материала мы описали модели ярмарок, ювелиров и выгодной торговли. Но главный катализатор введения безналичного расчета — опасность пиратских абордажей будет описана в этой главе. В общем, это очень простая модель. Суть ее в следующем: в том коридоре, который соединяет три игровых страны ходит игротехник пират, который салит (имеется ввиду аналогия с детскими играми) проходящих мимо купцов, те, кого осадили считаются взятыми на абордаж. Они обязаны отдать все игровые деньги. Но в то время, пока пират “разбирается с одним купцом, остальные могут быстро пробежать мимо него, но в “море” должно быть столько пиратов что бы ограбить 20% участников за один переход из “страны” в “страну”. Это необходимо для того чтобы игрокам казалось, что можно избежать ограбления и не надо оставлять часть денег у ювелира. Тот, кто поймет, что лучше не рисковать и перейдет на безналичный расчет, тот тем самым сделает первый шаг к выигрышу. В таблице, приведенной внизу, указаны и дополнительно расшифрованы перечисленные модели.

№	<i>Новшества</i>	<i>Экономические преимущества.</i>	<i>Игровое моделирование</i>
1.	<i>Хранение денег в ювелирных мастерских.</i>	<i>Гарантия сохранности денег, пока купец в торговой экспедиции.</i>	<i>Ювелирные мастерские хорошо охраняются. Театральная поимка шайки. Прецеденты краж у тех, кто возит деньги с собой - модель пиратства.</i>
2.	<i>Появление безналичного расчета (Вместе с пунктом 1 - формировани е банков). На ярмарках появляется человек - банкир, который ведет вписывает и выписывает денег со счетов купцов, совершающих сделки. Появляются филиалы "банков" на разных торгах.</i>	<i>Безопасность и экономия при перевозе денег в плавании, защита от пиратства. Быстрое обслуживание на ярмарках без длительного и тяжелого пересчитывания металлических денег.</i>	<i>Существование ювелиров, у которых обменивают чеки на деньги, если предварительно купец положил данному ювелиру на счет сумму, из которой и обналчиываются чеки. Пираты и грабители по невежеству не берут эти бумаги. Те купцы, которые не хранят свои деньги у ювелира, во-первых, не успевают быстро купить и продать свой товар, т.к. очень много времени занимает пересчет денег, во-вторых, эти купцы подвергаются грабегам.</i>
3	<i>Банки начинают выдавать "кредит"</i>	<i>Банки начинают оборачивать деньги, которые лежат у них на хранении. Банковские кредиты вытесняют ростовщичество, давая деньги под более низкий процент.</i>	<i>Те ювелиры, которым отдают деньги на хранение, начинают давать деньги в рост, под меньший процент, чем это делают частные ростовщики.</i>
4	<i>Появление векселя</i>	<i>Банки начинают привлекать деньги населения и вводить их в экономику. Вексель - бумажные деньги. Увеличено количество денег.</i>	<i>Ювелиру выгодно давать кредиты купцам, но так как его денежные средства ограничены, он начинает привлекать их под вексель. Естественно, что процент по векселю ниже, чем ставка по кредитам.</i>

Игра делится на три этапа:

№	Что должно произойти?	Почему.	Сложности.	Время.
1	Введение безналичного расчета и личных чековых книжек.	<p>По стандарту, для того чтобы переплыть из пункта в пункт, необходимо "выйти в море". В море существуют пираты. По определенным правилам пираты грабят игроков и берут у них все деньги. Они делают так, что проплыть не ограбленным по морю практически невозможно. Причем пираты грабят исключительно деньги, различные долговые расписки и чеки, т.е. "бумажки" они не берут. В тот момент, когда все понимают, что проплыть не ограбленным невозможно, появляется ювелир, который предлагает оставить деньги у него, в замен этого он даст чек, который можно предъявить в другой точке и получить по нему деньги.</p> <p>Кроме того (по стандарту) ярмарки длятся очень короткое время - 4 минуты, а так как деньги, которые раздаются игрокам очень мелкого достоинства и их очень много, игроки просто не будут успевать купить товар и рассчитаться. Те же, кто завел счет у ювелира, будут делать это быстрее, так как весь расчет будет заключаться в записи в чековую книжку.</p>	Самой большой сложностью будет убедить игроков в том, что по бумажке в "другой стране" тоже заплатят наличностью. Но под давлением обстоятельств (пиратских ограблений) переход все-таки осуществится.	40 мин
2	Появление кредитов.	<p>В связи с тем, что у ювелира постоянно находится крупная сумма денег, можно спрогнозировать следующую ситуацию: какому-то купцу не хватит денег на его счете. Чтобы повернуть сделку, он обращается к ювелиру с просьбой одолжить деньги. Ювелир соглашается, но он дает их не просто так, а за определенный процент от выданной суммы. Так в игре появляется первый кредит.</p>	Сложность будет заключается в недоверии к ювелиру, но так как все уже стали участниками безналичного расчета, то с этим нерешаемых проблем не возникнет.	40 мин
3	Появление векселей.	После появления первых 5 кредитов ювелиры начинают привлекать деньги под векселя. В замен полученных денег ювелир		

<i>№</i>	<i>Персонажи.</i>	<i>Назначение.</i>
1	<i>Ювелиры (3 человека)</i>	<i>Они предлагают игрокам оставлять у них деньги. Выдают вместо денег чековые книжки. Они участвуют в ярмарках в качестве проводников безналичных расчетов.</i>
2	<i>Купец (1 человек)</i>	<i>У него уже есть чековая книжка и рассчитывается за товар не деньгами а чеками.</i>
3	<i>Базарный люд (3-10 человек)</i>	<i>Эти персонажи участвуют в ярмарках в качестве продавцов или покупателей товара.</i>
4	<i>Пираты (1-3 человека)</i>	<i>Они грабят все, проходящие по морю корабли. Численность пиратов должна быть такова чтобы они могли охватить большую часть площади "моря".</i>
5	<i>Генуэзские купцы (2-4 человека)</i>	<i>Генуэзские купцы это пираты, которые к тому же еще могут торговать. Их роль сводится к введению жесткой конкуренции между купцами.</i>
6	<i>Графы, дожи, магистраты и их вооруженные люди (5-15 человек)</i>	<i>Эти персонажи следят за продолжительностью ярмарок. Осуществляют защиту ювелиров от грабежей со стороны игроков и театральных воров. Они так же судят должников не выплачивающих свои долги. Из их людей купцы нанимают себе охрану.</i>
7	<i>Воры на ярмарках (1-5 человек)</i>	<i>Они воруют на ярмарках демонстрируя, как плохо носить наличность с собой.</i>