

МАКСИМ А. ПОДВАЛЬНЫЙ

Институт бизнеса и дизайна, Москва, Россия

ORCID: 0000-0003-3388-7368

Консенсус и власть в настольных ролевых играх

doi: 10.22394/2074-0492-2020-3-53-73

Резюме:

Статья посвящена вопросам достижения консенсуса в рамках настольной ролевой игры (НРИ), а также вопросам обретения власти над интерпретацией ее событий. Настольная ролевая игра предполагает, что ее участники постоянно обмениваются репликами, которые, во-первых, изменяют конфигурацию элементов игры и меняют баланс сил, а во-вторых, одновременно с этим являются художественными описаниями происходящих в игре изменений. Чередование перформативных и дескриптивных высказываний и их смешение, а также тот факт, что в НРИ в отличие от большинства других известных человечеству игр слова естественного языка оказываются и средством создания событий, и средством описания этих событий, приводит к тому, что в сознании субъектов, участвующих в игре, смешиваются до неразличимости знаковая система собственно игры и внешние по отношению к игре знаковые системы, к которым она отсылает. В данной статье предлагается аналитическая модель настольной ролевой игры, которая позволяет, во-первых, провести четкие границы между фикциональным миром настольной ролевой игры и внутренними взаимодействиями между объектами игры, а во-вторых, более ясно поставить вопрос, какие именно структуры власти порождаются в процессе НРИ, над чем именно и как обретают контроль участники настольных ролевых игр. Помимо прочего данная модель также позволяет выделить множество нюансов в процессах индивидуальной и коллективной интерпретации происходящих в НРИ событий и классифицировать факты, рассматриваемые игроками как принадлежащие фикциональному миру игры, в зависимости от того, считают ли они их субъективно или объективно истинными.

Ключевые слова: game studies, НРИ, ролевые игры, семиотика, нарратология

53

Подвальный Максим Александрович — преподаватель факультета дизайна Института бизнеса и дизайна, Москва. Научные интересы: гуманитарные исследования настольных ролевых и компьютерных игр, семиотика, теория литературы, гендерные исследования. E-mail: podvalnyi.maksim@gmail.com

Maksim A. Podvalnyi

Institute of Business and Design, Moscow, Russia

Consensus and Power in Tabletop Role-playing Games

Abstract:

This article is dedicated to the issue of achieving consensus in tabletop role-playing games and also addresses the question of how exactly players gain power over the interpretation of events within a tabletop RPG. A tabletop role-playing game presupposes that its participants constantly articulate statements which shift the current configuration of in-game elements and also play the role of being artistic descriptions of said shifts. The alternation and interplay of performative and descriptive statements, their convolution and also the fact that, in tabletop RPGs, unlike in the majority of the rest of the games known to humanity, the same words from natural languages are used both in order to produce a shift in abstract, symbolic structure of a game, and to artistically describe said shift, all lead to the situation where participants cannot tell a proper symbolic system of a given game from other symbolic systems which this game refers to. In this article, we propose an analytical model of a tabletop RPG which would make it possible to draw stricter borderlines between a given RPG's fictional world and its inner symbolic structure. Furthermore, it would allow us to formulate a clearer question regarding the structures of power produced while playing an RPG, and what exactly players gain control over while playing it. Moreover, this model would enable us to explore in detail the processes of the individual and collective interpretation of events in a tabletop RPG, and classify facts within said interpretation in relation to whether they are held to be objectively or subjectively true.

Keywords: game studies, role-playing games, pen-and-paper RPG, semiotics, narratology

Введение

В программной статье, которая открывала первый выпуск электронного журнала «Analog game studies», А. Траммел, Э. Уолден и Э. Торнер [Trammell, Walden, Torner 2014], отмечали, что в современных гуманитарных исследованиях игр (game studies) все «аналоговое» вторично по отношению к «цифровому». Причина же в том, что game studies исторически сформировались вокруг цифровых игр¹, а уже потом захватили в свою орбиту все «нецифровое» и на-

Maksim A. Podvalnyi — lecturer at the Faculty of Design at Institute of Business and Design, Moscow. Research interests: game studies, semiotics, literary theory, gender studies. E-mail: podvalnyi.maksim@gmail.com

1 С некоторых точек зрения, понятия «цифровые игры», «компьютерные игры» и «видеоигры» описывают не вполне совпадающие множества, однако в данной работе они будут использоваться как полные синонимы.

рекли это «аналоговым». При этом очевидно, что подобная категоризация имеет характер ковровой бомбардировки, под которую попадают и шахматы с шашками, и LARP¹, и настольные ролевые игры, и многое другое. Более того, как отмечают авторы далее, в рамках *game studies* нецифровым играм уделяется несправедливо мало внимания. Эта статья была написана в 2014 году, однако у нас нет оснований полагать, что с тех пор ситуация существенно изменилась. Об этом можно судить хотя бы по количеству «аналоговых» панелей на международных академических конференциях по *game studies*. В нашей стране ситуация в целом отзеркаливает международный академический мейнстрим, но с поправкой на то, что и в самом поле *game studies* занято гораздо меньше исследователей. Как следствие, работы по изучению аналоговых игр практически не представлены в академических журналах и на научных конференциях, переводы зарубежных статей и монографий появляются крайне редко.

Из всех «аналоговых» игр в наиболее привилегированном положении оказались настольные игры и настольные ролевые игры — им посвящена большая часть научных работ в этой сфере. В рамках данного исследования мы не будем спекулировать на тему всех возможных причин, по которым ситуация исторически сложилась таким образом, однако отметим, что в целом академические предпочтения прямо пропорциональны потребительским: в НРИ и «настолки» в любой стране играет гораздо больше людей, чем в LARP, иммерсивные игры и т. д.

Если мы, следуя примеру С.Н. Зенкина, подробно описавшего эту дихотомию для исследований в области литературы², условно поделим все исследования НРИ на *теоретические* и *критические*, то теоретическими мы назовем те, которые задаются вопросом: что есть настольная ролевая игра?, а критическими: что есть в настольной ролевой игре? Если мы обратимся, например, к архивам *Analog Game Studies* или к архивам *DiGRA* — крупнейшей международной организации, объединяющей академических исследователей игр, — то увидим, что критические исследования НРИ своим числом значительно превосходят теоретические³. При этом кри-

1 LARP — live action role-playing game, ролевые игры, в которых тела игроков непосредственно участвуют в игре: здесь становится важным и физическое взаиморасположение игроков, их способность видеть друг друга, подслушивать друг друга и т. д.

2 Например, см. [Зенкин 2018].

3 К числу наиболее часто цитируемых теоретических работ можно отнести, например, [Williams, Hendrick, Winkler 2006; Edwards 2004; Fine 1993; McKay 2001].

тические исследования за теорией обращаются главным образом к тем работам, которые не создавались специфически для анализа НРИ или даже игр вообще. В частности, можно найти много ссылок на Роже Кайюа [Caillois 2001], ссылки на Йохана Хейзингу, для некоторых ставшие ритуальными, а также ссылки на Пьера Бурдьё, Ирвина Гофмана¹ и т. д.

Нетрудно заметить, что критические работы, посвященные НРИ, преимущественно ищут ответ на вопрос, как властные отношения из внешнего по отношению к НРИ мира проецируются в книги правил² [Jones 2018], в сеттинги (т. е. фикциональные вселенные НРИ) [Tammell 2019], в отношения внутри ролевого коммьюнити и т. д. Иными словами, их ключевой вопрос можно сформулировать так: как на НРИ сказывается тот факт, что мы живем в патриархальном/шовинистическом/секулярном и т. п. обществе?

Но как быть с той структурой властных отношений, которая образуется непосредственно в самой игре? С той, которая не является проекцией чего-то внешнего в настольные ролевые игры, но которая создается в процессе игры и является имманентной ей? Этим вопросам и будет посвящена данная статья. Безусловно, на уровне здравого смысла все люди, хотя бы немного знакомые с НРИ, имеют приблизительное представление об отношениях власти в них. Например, все понимают, что позиция ведущего (гейм-мастера)³ является привилегированной (в конце концов, в книгах правил это написано прямым текстом); понимают также и то, что при прочих равных игрок с персонажем более высокого уровня может больше, чем игрок с персонажем низкого уровня, а значит, первый до известной степени имеет больше власти, чем второй, и т. д. Однако

56

- 1 Теория фреймов [Goffman 1974], как кажется, заслуживает гораздо большей представленности в исследовании НРИ, ведь даже начинающие игроки, а тем более исследователи знают, что в любой НРИ основные вопросы: «Что происходит?» и «Происходит вот это, что ты будешь делать по этому поводу?».
- 2 «Книга правил» (англ. rulebook) — наиболее распространенное название для текстов, в которых излагаются правила той или иной настольной ролевой игры. У одной и той же НРИ может быть множество взаимодополняющих или взаимоисключающих книг правил.
- 3 Ведущий, он же гейм-мастер (game master), данжен-мастер (dungeon master), рассказчик и т. д. — особая роль, которую берет на себя один из участников НРИ. Она может очень по-разному называться в разных НРИ, могут различаться и приписанные ей полномочия, но суть всегда заключается в том, что данный участник обладает гораздо большей властью над игровым процессом, чем все остальные. Иногда ведущих может быть несколько, а в редких случаях роль ведущего может переходить от одного игрока другому по ходу игры.

в чем именно выражается эта власть? Можем ли мы как-то измерить власть гейм-мастера над игроком или одного игрока над другим? Как мы можем сопоставить объем власти гейм-мастера над игроками, например, в системе *Dungeons & Dragons* [Mearls, Crawford 2014] и в системе *Vampire: the Masquerade* [Hite, Rein-Hagen 2018]? Здесь наши бытовые понятия нас не выручат: мы понимаем, что подобная постановка вопросов неудовлетворительна, и у нас нет возможности начать поиск ответа. Цель данного теоретического исследования — построить аналитическую модель, с помощью которой у нас появилась бы возможность описать властные отношения, порождаемые в процессе НРИ.

НРИ как знаковая система

Наша первая задача — понять, чем является настольная ролевая игра и что вообще могут контролировать участвующие в ней игроки. Попробуем идти методом от противного и рассмотрим следующее наивное утверждение от здравого смысла: в ходе НРИ участники в определенном порядке и согласно определенным правилам делают высказывания, из которых складывается некая история. При этом в большинстве НРИ (в том числе в исторически первых) предусмотрен ведущий, который выступает модератором этого диалога и принимает окончательное решение, какое высказывание станет частью итоговой истории. Неслучайно в ролевом лексиконе существует, например, понятие «нарративного права», определение которого я далее процитирую по тексту Ролевой энциклопедии: «Нарративное право — право того или иного участника ролевой игры описывать игровую ситуацию (и изменения в ней)»¹.

57

Данный термин вполне подходит для тех целей, для которых был создан: он позволяет игрокам объяснить друг другу какие-то аспекты создания персонажей, способность влиять на те или иные события в игре, объем полномочий ведущего и т. д. К сожалению, для наших целей он неприемлем, так как в его основе лежит идея описания игровой ситуации. При этом мы не можем не отметить, что само понятие игровой ситуации уже указывает нам путь в нужном направлении.

В поисках более точных формулировок обратимся к размышлению, что есть общего у подавляющего большинства любых практик, которые в нашем языке принято именовать играми. Они могут быть рассмотрены как знаковые системы, взаимодействие с которыми

1 Цитата приведена по статье «Нарративные права» в Ролевой энциклопедии (http://wiki.rpgverse.ru/wiki/Нарративные_права)

подразумевает не только их чтение (интерпретацию), но и их изменение, причем это изменение осуществляется путем манипуляции материальными объектами. Для сопоставления: книга также является знаковой системой, однако читатель не манипулирует материальными элементами, соответствующими буквам и словам (т. е. бумагой и чернильными пятнами), он не изменяет ни их, ни их порядок, а если изменяет, то он уже не читатель. Шахматный игрок, напротив, обязан постоянно манипулировать некими материальными объектами (деревянными или нарисованными на экране компьютера фигурами, словами), чтобы быть игроком, а если он перестанет ими манипулировать и будет только интерпретировать происходящее, то он уже не игрок, а зритель¹. Наконец, между знаковой системой игры и другой знаковой системой можно построить семантические связи, которые позволят делать высказывания об игре в упрощенном или более интересном виде.

58

Итак, аналитическая модель игры, которую мы здесь предлагаем, является семиотической. В качестве синтактического измерения знаковой системы игры мы рассматриваем систему взаимодействий между знаками самой системы; наблюдение (которое становится возможным благодаря наличию материальных объектов манипуляции) и интерпретация этих взаимодействий позволяет игроку и стороннему наблюдателю узнать о количестве объектов и классах объектов, принадлежащих миру игры, понять, как они влияют друг на друга и по каким правилам взаимодействуют.

Наблюдение семантического измерения включает в себя выстраивание связей между знаками игры и знаками в иных системах: в других художественных произведениях и в той знаковой системе, которую мы называем нашей системой представлений об объективной реальности. Наблюдение этого измерения начинается уже с именования: имена даются объектам и взаимодействиям на основании ассоциаций с объектами и взаимодействиями в других системах, и здесь нужно учитывать два фактора. Во-первых, ассоциации не свободны, и тот факт, что объект по описанию кажется воспринимающему субъекту похожим на автомобиль, не является результатом свободного выбора данного субъекта. Во-вторых, вместе с именем объект получает от воспринимающего субъекта неопреде-

1 Помимо прочего это дает нам простой критерий по различению игры и не-игры, который будет работать в подавляющем большинстве случаев: у игры могут быть зрители. Смотреть, как кто-то читает, нельзя, потому что ни книга, ни читающий не меняются. Смотреть, как кто-то играет в футбол, можно, потому что материальные компоненты игровой системы (тела футболистов, мяч, их взаимоположение на газоне) постоянно меняются и доступны внешнему наблюдателю.

ленно широкий набор ожиданий¹: так, от объекта, выглядящего и/или называющегося как оружие, ожидают, что он будет способен стрелять, а от объекта, похожего на автомобиль, ожидают способности ездить. Помимо прочего последнее хорошо иллюстрирует взаимосвязь измерений семиозиса: так, в вышеприведенном примере наблюдение внешних, семантических связей (сходство с оружием) порождает ожидание наличия внутренних, синтактических связей (оно должно быть связано с взаимодействием типа стрельбы). Категоризация объектов и взаимодействий также затрагивает оба измерения: один и тот же объект может быть одновременно членом множества «оружие в мире данной игры» и не быть членом множества «оружие в реальности», так как в реальности никакое подобное оружие не существовало.

Прагматическое измерение игр также демонстрирует свою неразрывную связь с предыдущими двумя: именование и категоризация объектов и взаимодействий невозможны без эмоциональных, утилитарных и иных оценок. Так, одни объекты будут рассматриваться как «полезные», «добрые», «важные», а другие как «враждебные», «неприятные», «раздражающие» и т. п.

Примерим эту модель к традиционным шахматам. В них есть доска с 64 клетками и 32 фигурки разной формы. Следовательно, в синтактическом измерении игры существуют 96 дискретных объектов, между которыми установлены определенные взаимосвязи, а также здесь есть правила, согласно которым происходят трансформации этих взаимосвязей. В материальной системе мы имеем перетаскивание деревянной статуэтки с квадрата на квадратик, в символической системе игры мы видим реконфигурацию отношений между некоторыми знаками, а естественным языком при этом даем описание: «конь забирает ладью». Важно подчеркнуть, что шахматами называется не набор изделий из ДВП и не набор слов естественного языка, которыми мы ради краткости именуем различные фигурки, а именно та крайне абстрактная синтактическая система, которая существует целиком в воображении игроков (и зрителей) и не является наблюдаемой. Это означает, что из вышеназванных трех составляющих (материальные компоненты, синтактика, семантика), первый и третий являются заменимыми: в шахматы можно играть без доски и фигур (тогда материальными компонентами игры становятся колебания в воздухе, которые мы называем нашей речью, или записи на бланке), а коней и ферзей можно переименовать в президентов, вице-премьеров или в маринованную капусту и крабовый

59

1 Эти вопросы, в частности, хорошо раскрываются в работах Дж. Лакоффа и М. Джонсона по когнитивной семантике [Lakoff, Johnson 1980; Lakoff 1987].

салат. У нас получится иное описание игры или иной внешний вид игры, но мало кто скажет, будто шахматы от этого стали другой игрой. Это, однако, не означает, будто эстетика не важна или что выбор описания является сугубо эстетическим вопросом. Напротив, именно наша способность привязать игровую систему к другой символической системе позволяет нам производить и рассказывать истории посредством игр. Многие игры ценятся именно за те возможности рассказывать истории, которые они предоставляют.

Тем не менее для нас принципиально важно обозначить автономность материальных компонентов, которые фигурируют в игровых практиках, синтактической системы игры и внеигровых символических систем, которые традиционно с ними связываются семантически. Шахматы в этом плане хороши именно тем, что в них все три системы очевидным образом сепарированы, ни одна из них не маскирует собой другую: и для игрока, и для стороннего наблюдателя очевидны как автономность деревянных фигур, игровой знаковой системы и словесного описания игры, так и границы между ними. Мы привыкли считать, что двигать фигурки по доске — это зрелищнее, чем произносить ходы вслух, и проще, чем держать доску в воображении. Мы привыкли, что говорить «белый слон забирает ладью» проще и быстрее, чем пытаться выразить ту же мысль на языке математической абстракции, лежащей в основе игры (это было бы нечто вроде: «Игрок 1 лишается контроля над взаимодействиями 1, 2, 5 и 7, так как Игрок 2 изменил конфигурацию отношений между объектом K-1, объектом e-8 и L-1» и т. д.).

Мы утверждаем, что все сказанное выше верно для НРИ настолько же, насколько верно для шахмат (а также для карточных игр, спортивных, компьютерных и т. д.). Материальными компонентами в НРИ выступает речь игроков и ведущего, а также игральные кости, карты, миниатюры и т. д., их синтактические системы точно так же регулируют отношения между абстрактными объектами и взаимодействиями, и они точно так же имеют коррелирующую с ними систему описания, которая опирается на естественный язык, а по своей структуре стремится к различным жанрам поп-культуры: детективному, приключенческому, мелодраматическому и т. д. Самый главный вывод, который мы должны сделать сейчас, заключается в следующем: высказывания игроков в ходе НРИ не столько описывают трансформации игровой знаковой системы, сколько причиняют эти трансформации. Иными словами, эти высказывания являются в первую очередь перформативными¹.

1 Дихотомия перформативного-дескриптивного здесь понимается в остинском смысле [Austin 1962].

Приведем небольшую иллюстрацию. Допустим, в ходе НРИ игрок делает следующее высказывание: «Я хочу войти в этот храм». Гейм-мастер говорит на это: «Хорошо, ты внутри». Остальные игроки молча ждут своей очереди высказываться. Что из этого служит описанием ситуации? Если судить совсем строго, то ни реплика игрока, ни реплика ведущего, ни молчание остальных сами по себе не являются описанием ситуации. Если за игрой наблюдает зритель и мы спросим его/ее, что только что произошло, то ответ будет примерно таким: «[Имя персонажа] вошел в храм». Это будет не исчерпывающий, но в целом правильный ответ, и мы обязаны понимать, что он в полной мере не совпадает со словами ни одного из говоривших, хотя для получения этого ответа зритель должен был услышать и пожелание игрока, и одобрение ведущего, и непротivление (выраженное молчанием) всех остальных участников.

Но что же в это время произошло на синтаксическом уровне игры? Здесь также нельзя дать исчерпывающий ответ, однако мы можем назвать самое главное: один из объектов сменил свое местоположение относительно других объектов, покинув пространство А и оказавшись в пространстве В. В силу этого он перестал взаимодействовать со всеми объектами, которые для взаимодействия с собой требовали нахождения в пространстве А, и получил возможность взаимодействовать с теми объектами, которые требуют нахождения в пространстве В. Если перевести все это на естественный язык, то получится что-то вроде: «персонаж ушел с улицы, и поэтому на него перестал лить дождь, и вошел в храм, так что теперь он может поговорить со священником». Тем временем в прагматическом аспекте игрового семиозиса произойдет изменение отношения игрока к храму на более благожелательное, ведь в нем его герой смог найти укрытие от стихии.

Проблема заключается в том, что в НРИ семантическое измерение скрывает от нас синтаксическое. Происходит это потому, что перформативные высказывания, которые должны вызывать изменения конфигурации взаимодействий между объектами игры, мы производим средствами того же естественного языка, на котором даем описание происходящего.

Объекты и взаимодействия

Теперь, когда мы убедились, что участники НРИ не рассказывают друг другу истории, а манипулируют синтаксическим измерением НРИ посредством слов естественного языка, мы должны предложить способ описать это синтаксическое измерение.

Язык здравого смысла подсказывает нам, что игра состоит из разного рода объектов: городов, персонажей, организаций, деревьев,

скал, мечей и щитов и т. д. Иными словами, у нас есть сильный соблазн рассмотреть игру как совокупность объектов (конструктов), которые участники так или иначе интерпретируют. Проблематичность этой пресуппозиции состоит в том, что объектам таким образом приписывается некая автономность от воспринимающего субъекта, гипостасируется некое их бытие до интерпретации. Однако если game studies стремятся идти в фарватере исследований других медиа и совершить поворот к читателю (как это было в литературоведении и в театроведении), то такой подход оказывается невозможным. Подлинный поворот к читателю подразумевает невозможность импликации какого бы то ни было культурного объекта до интерпретации: осмысляемый воспринимающим субъектом объект конструируется только в *результате* интерпретации визуальной, аудиальной и иной информации. Следовательно, художественное произведение — это не объект чтения, но уже *результат* чтения. Его дальнейшая интерпретация, выяснение подтекстов, отсылок и идеологии — это чтение второго, третьего и дальнейших порядков. Иными словами, осмысление игры с позиции читателя должно проблематизировать не содержание конструкта, но в первую очередь акт/процесс конструирования.

62

По инерции мышления мы могли бы предположить, что речь далее должна пойти о конструировании вышеупомянутых объектов (локаций, персонажей и проч.). Однако поскольку мы избрали семиотический подход к анализу игр, то сфокусироваться мы должны будем не на элементах знаковой системы, а на их взаимосвязях.

Значимость любого слова определяется всем тем, что с ним связано; даже у слова со значением «солнце» вряд ли можно установить непосредственно его значимость, если не принять в соображение все то, что связано с этим словом; есть языки, в которых немислимо, например, выражение «сидеть на солнце»... значимости вытекают из самой системы языка... их наиболее точная характеристика сводится к следующему: быть тем, чем не являются другие [Соссюр 1998].

Итак, смыслы и значения знаков образуются из различий между ними. Следовательно, не останемся ли мы в плену у здравого смысла, если продолжим рассматривать игру или художественное произведение как сумму неких объектов, коль скоро мы уже согласились, что не сами знаки, но их различия производят смысл? Таким образом, мы должны обратиться не к объектам, но к взаимосвязям между ними, ко всему многообразию отношений между ними, которые мы обобщим в понятии *взаимодействия*. Сначала может показаться, что не все интересующие нас феномены могут быть описаны как взаимодействия: в первую очередь, вероятно, сомнения возникнут касательно тех объектов, которые, как кажется, просто

существуют рядом друг с другом, никак не изменяя ни друг друга, ни самих себя. Это сомнение происходит из привычной оппозиции описания/повествования или бытия/действия: объект как будто может просто существовать, иметь некие качества, но при этом покоиться, а потому как бы бездействовать, а может двигаться, изменяться, т. е. действовать. Данную оппозицию в рамках нашей теории следует ликвидировать и рассмотреть «быть» в полном соответствии с грамматической ролью в естественном языке, т. е. как действие, а в нашем случае — взаимодействие. Обобщим ключевые пресуппозиции, на которые мы будем опираться в нашей работе.

1. Все способы отношений и связей между объектами в знаковой системе понимаются как *взаимодействия*, т. е. оппозиция быть/делать ликвидируется, и «быть частью чего-либо», «делить общее пространство с чем-либо» или «быть отличным по форме от чего-либо» понимаются как взаимодействия.
2. Знаковая система может состоять как минимум из двух объектов, значение каждого из которых определяется его взаимодействиями со всеми остальными.
3. Наблюдение взаимодействий позволяет конструировать объекты.

63

Здесь мы вводим понятие «системы контролируемых взаимодействий» (СКВ). Под СКВ мы будем понимать все те взаимодействия, на которые игрок в состоянии повлиять при минимальном опосредовании: так, футболист контролирует направление и силу удара ногой по мячу, но не траекторию его полета и точку приземления. В компьютерном шутере геймер контролирует спуск курка, но не полет пули, в НРИ игрок контролирует определенные действия своего персонажа, но не их последствия. СКВ непостоянна и может меняться по ходу игры: взаимодействия могут переходить под наш контроль и выходить из-под него. Так, шахматист теряет контроль над взаимодействиями с участием потерянной фигуры, но получает контроль над новыми взаимодействиями при превращении пешки. Типичным примером СКВ в НРИ будет получение новых предметов и способностей персонажем под контролем игрока либо передача игроку контроля над новыми персонажами.

Взаимодействия производят различия, наблюдаемые одновременно во всех измерениях семиозиса: то, что в синтаксическом измерении является изменением положения объекта *a1* относительно объекта *A*, в семантическом измерении считывается как «главный герой выбегает из дома», а в прагматическом оценивается игроком как нечто волнующее и тревожное, ведь по сюжету его герой спасается бегством от врагов. Размер и состав СКВ определяет способность игрока изменять конфигурацию внутриигровых знаков согласно своим желаниям.

Интерпретация и консенсус

Нашим следующим шагом станет описание одного из главных продуктов интерпретации семантического измерения любой НРИ — конструирование фикционального мира игры и его нарративов. Отметим, что сегодня исследования «мировости» (англ. *worldness*) игр — целое отдельное направление в рамках *game studies*¹. Каких условий достаточно для появления ощущения нахождения в мире игры или как социальные интеракции между игроками влияют на их восприятие игрового мира? — вот некоторые из тех вопросов, которые ставят перед собой исследователи «мировости».

Предлагаемая в данной работе модель отношений между конкретным произведением и фикциональным миром является адаптацией порождающей модели В. Шмида, представленной в монографии «Нарратология» [Шмид 2003]. С точки зрения Шмида, нарратив художественного произведения создается путем отбора нескольких событий из тотальности фикционального мира, затем их композиции и вербализации. Данная модель была не лишена проблем: в посвященной «Нарратологии» критической статье С.Н. Зенкин справедливо отмечает, что персонажи и описания, вошедшие у Шмида в число «событий», событиями считаться не могут (например, «персонаж А — брюнет») [Зенкин 2004]. Мы, однако, полагаем, что проблемы порождающей модели Шмида являются в большей степени следствием терминологической неточности, нежели теоретической слабости: так, при замене «события» на «факт» все встает на свои места. Например, «персонаж А существует в данном мире» — это факт о данном фикциональном мире. В той же мере фактами о нем будут и «персонаж А — брюнет» или «персонаж А идет по бульвару в театр».

Соответственно в НРИ фикциональный мир частично заимствуется извне из официального или иного сеттинга, из книги правил и т. д., а частично формируется из тех фактов, которые рождаются в процессе интерпретации семантического измерения игры. В нашем исследовании нас интересуют именно последние — те, которые игроки и мастера генерируют непосредственно в ходе конкретной игровой сессии. Некоторые из этих фактов складываются в нарратив(ы)², некоторые — нет. Однако спецификой НРИ является то, что состав фикционального мира перманентно становится предметом переговоров постольку, поскольку СКВ оказывается предметом переговоров: игроки постоянно уточняют что-то у мастеров, спраши-

1 Например, [Klastrup 2009].

2 Как именно факты формируют нарратив через процессы отбора, структурирования, презентации и т. д. — это отдельная большая тема, которую мы не можем раскрыть в данной работе.

вают, что их персонажи могут и что знают, спорят друг с другом насчет того, что произошло пять минут назад и что должно произойти час спустя и т. д. В конечном итоге, однако, их картины мира сонастраиваются и совпадают в достаточной степени, чтобы они могли действовать сообща. Здесь мы вводим понятие *консенсуса*¹, чтобы отразить ту систему фактов, которую все участники игры считают принадлежащей фикциональному миру игры.

Этот концепт проще всего пояснить с помощью базовых понятий из теории множеств (рис. 1). Предположим, что в некоей ролевой игре есть как минимум два участника: А и В. Каждый из них считает принадлежащим фикциональному миру игры некоторое количество фактов. Внешний круг А отражает множество всех фактов, которые игрок А считает принадлежащими миру игры. Внутренний круг А(э) — подмножество фактов, которые игрок А считает не просто принадлежащими миру игры, но эксплицитно проговоренными, очевидными всем участникам игры. Игрок А, следовательно, будет ожидать, что все остальные игроки безоговорочно признают эти факты истинными, и они будут вести себя с учетом того, что эти факты истинны. Все сказанное выше также верно для В.

65

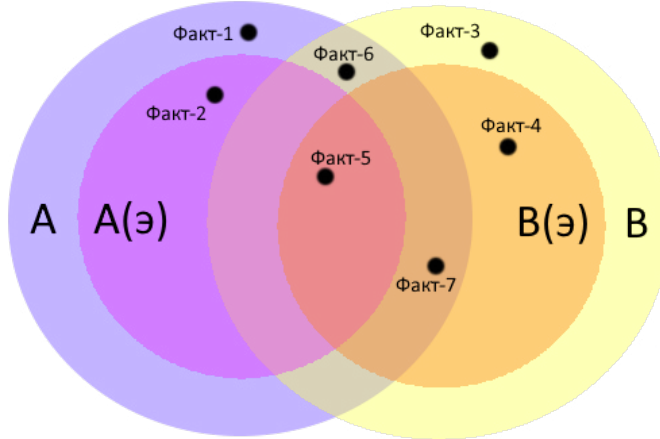


Рис. 1. Интерпретации игрока А и игрока В.

Fig. 1. Player A's and player B's interpretations.

- 1 Под консенсусом мы подразумеваем не метод принятия решений, а результат принятия решений, т. е. в данном случае консенсус понимается как согласие вне зависимости от того, каким образом это согласие достигается. Важно понимать, что в большинстве острых конфликтных ситуаций согласие достигается не за счет того, что все приходят к единому мнению относительно того, что факт А имел место, а за счет того, что гейм-мастер требует ото всех считать факт А свершившимся, и остальные подчиняются.

Начнем с простого примера: речь идет об игре в *Dungeons & Dragons*, и игрок А заявляет, что у его персонажа будет класс «паладин». Этот факт с точки зрения данного игрока теперь принадлежит множеству $A(\varepsilon)$, и этот игрок будет ожидать, что все остальные игроки и ведущий отныне и далее будут вести себя так, будто его персонаж — паладин, а не чернокнижник, не друид и т. п. Речь идет не только о том, что они будут этот факт гласно признавать, но и о том, что они будут предлагать ему те задачи, с которыми лучше всего справился бы паладин и т. п. Если же игрок В был невнимателен и не услышал нужную реплику, то в его интерпретации факт, что «персонаж А — паладин» отсутствует, и это вскоре выяснится, а когда это произойдет, все остальные принудят игрока В включить этот факт в свою интерпретацию.

66

При этом совершенно очевидно, что ни один игрок в НРИ не будет проговаривать даже все те факты, которые он придумал для биографии своего персонажа. Тем более он не будет пытаться дать исчерпывающее вербальное описание вообще всего, что считает истинным для мира игры. Таким образом и оказывается, что множества А и $A(\varepsilon)$ не совпадают: в процессе игры большая часть фактов не проговаривается, и так формируется множество $A \setminus A(\varepsilon)$ — это все те факты, которые А считает принадлежащими миру игры, однако принадлежащими условно лишь до тех пор, пока не доказано обратное; принадлежащими ввиду отсутствия сопротивления со стороны других.

Например, ведущий говорит: «Вы видите перед собой кирпичный дом». Игрок А вообразил себе двухэтажный дом, а игрок В — одноэтажный. Каждый из них будет считать фактом свою версию, и если за всю игру ведущий так и не расскажет, сколько же было этажей (например, эта информация не была важна в рамках конкретного сюжета), то эти игроки без малейшего конфликта друг с другом пронесут до самого финала разные версии истории и останутся при своем. Если же в какой-то момент ведущий прояснит ситуацию и скажет, что дом двухэтажный, то игрок А получит возможность перевести этот факт из множества А в множество $A(\varepsilon)$, а игроку В придется удалить (объявленный ложным) факт из своей интерпретации.

Далее поясним с примерами все остальные множества, которые формируются на пересечении имеющихся¹.

1 В данной схеме используются только самые простые знаки из теории множеств, однако на всякий случай предоставим здесь их расшифровку.

$A \setminus B$ означает множество элементов, принадлежащих А, но не принадлежащих В.

$A \cap B$ означает множество *одинаковых* элементов, принадлежащих и А, и В.

$A \cup B$ означает множество, содержащее все элементы из А и В.

$A \setminus B$ = Все те факты, которые А считает принадлежащими фикциональному миру игры, а В не считает.

$B \setminus A$ = Все те факты, которые В считает принадлежащими фикциональному миру игры, а А не считает.

$A \setminus (A \cap B)$ = Все те факты, которые А полагает принадлежащими миру игры, однако при этом считает их известными только себе и не ожидает, что кто-то еще будет их учитывать, а также допускает, что они могут оказаться ложными. Например, факт 1: «Сейчас в мире игры стоит ясная погода».

$A \cap B \cap C$ = Эксплицитный консенсус. Все те факты, которые все участники игры считают введенными в игру. Каждый участник может требовать от других учета этих фактов. Факт 5: «Вчера наша команда сражалась с разбойниками».

$(A \cap B) \setminus (A \cap B \cap C)$ = Имплицитный консенсус. Все игроки считают эти факты истинными, однако никто не считает, что они были эксплицированы, и никто не требует от других учитывать их. В какой-то момент, быть может, к большому взаимному удивлению, все игроки обнаружат, что действуют с учетом какого-то никем вслух не проговоренного факта, просто потому что по совпадению все они сделали одно и то же допущение. Факт 6: «Все вчерашние разбойники были одеты в грязную рваную одежду».

67

$A \cap B$ = Объективный консенсус. Все те факты, которые все участники игры считают истинными. Сюда входят как те, которые они четко проговорили и в истинности которых убеждены, так и те, которые совпадают в их интерпретациях случайно.

$(A \cap B) \setminus B$ = Эти факты игрок А считает четко проговоренными и обязанными к учету всеми участниками. Игрок В согласен с наличием этих фактов в фикциональном мире игры, однако не считает их эксплицированными (возможно, они были сказаны А, и В запомнил их, но потом забыл, что они были сказаны, и теперь считает их лишь собственным допущением).

$A \setminus B$ = Псевдоконсенсус А. Все эти факты игрок А полагает общепринятыми, однако ошибается: как минимум один из его соигроков считает иначе (рано или поздно расхождение вскрывается, и игроки начинают работать над его устранением).

До этого момента мы смотрели на систему фактов с позиции воображаемого всеведущего наблюдателя, способного до какой-то степени «залезть в голову» к каждому игроку. В реальности же каждому участнику НРИ доступна только его интерпретация, в которой он большую часть фактов считает истинной-для-себя, а меньшую — истинной-для-всех.

Здесь мы должны постулировать наличие свойства, которое кажется уникальным (медиаспецифичным) для настольных ролевых игр. Это свойство заключается в том, что НРИ дают возможность

не только создавать фикциональный мир посредством интерпретации тех взаимодействий, что происходят в семантическом измерении игры, но и выполнять обратную операцию, т. е. конвертировать свои представления о фикциональном мире в новые контролируемые взаимодействия и объекты. Выражаясь языком здравого смысла, мы можем использовать сюжет игры для того, чтобы дать себе новые возможности.

Для сравнения возьмем компьютерную ролевую игру. Там у игрока есть возможность контролировать те взаимодействия, которые позволяет разработчик, а также интерпретировать происходящее на экране, воображая наличие некоего фикционального мира и нарратива. Два игрока, поигравшие в одну и ту же *cRPG*¹, могут сопоставить свои интерпретации, поспорить о них, сонастроить и т. д., однако у них нет никакой возможности (не изменяя код игры и не превращаясь из игроков в разработчиков) на основании своих интерпретаций потребовать у игры изменений в правилах конфигурации ее синтактического измерения.

68 В НРИ все иначе: здесь игрок в любой момент может потребовать расширить его СКВ на основании своей интерпретации сюжета или отдельных фактов, и если никто не будет возражать, то он получит желаемое. Например, игрок может сказать: «В самом начале я упоминал, что когда-то мой персонаж уже бывал в этой деревне. Было бы логично предположить, что у него тут могут быть знакомые». С некоторым шансом это обоснование будет найдено удовлетворительным, и тогда гейм-мастер создаст нового, незапланированного ранее персонажа буквально из воздуха, чтобы выдать его за того самого старого знакомого. Важно не обмануть себя: наш воображаемый предприимчивый игрок здесь получает расширение СКВ не за счет того, что эффективно манипулирует какими-то синтактическими элементами системы, но за счет обратной конвертации фактов фикционального мира в синтактическое измерение. Безусловно, какие-то факты конвертируются в новые способности проще, какие-то — сложнее; какие-то игровые системы более располагают к подобному обращению с собой, а какие-то — меньше; какие-то игроки любят такой подход к игре, а другие — нет. Тем не менее в НРИ подобная операция является принципиально возможной, что отличает эти игры от большинства остальных².

1 *cRPG* — англ. computer role-playing game, компьютерная ролевая игра — цифровой аналог настольной ролевой игры.

2 В качестве абсурдного примера можно представить себе шахматы, в которых правила позволяют игроку получить взамен потерянных новые фигуры из ниоткуда, если он красноречиво объяснит, что позволило его «воинам» восстать из мертвых.

Власть над взаимодействиями и интерпретациями

Наконец, мы подходим к главному вопросу нашей работы: как с помощью данной модели следует осмыслять концепцию власти? Эти формулировки пока что вряд ли следует считать окончательными, однако предварительно можно сказать, что власть участника НРИ выражается в его способности привести собственную интерпретацию игры к некоторой желаемой конфигурации. Иными словами, мы полагаем, что каждый участник НРИ имеет не только актуальную картину мира игры, в которую в данный момент играет, но и некоторую желанную картину мира (разумеется, тоже весьма неполную), в соответствие с которой он хочет привести реальное положение вещей. Поскольку игроку доступна лишь его интерпретация происходящего и ничья больше, он не может знать, как обстоят дела на самом деле, т. е. ему принципиально закрыт доступ в область объективного консенсуса. Предел его способности проверить свою интерпретацию на истинность выражается подмножеством $A(\varepsilon)$, в которое включено все то, что, упрощенно выражаясь, открыто заявлено и никем не оспорено.

Следовательно, власть участника НРИ тем больше, чем больше он способен приводить текущую интерпретацию к желанной конфигурации. Но от чего зависит эта способность? Как минимум от системы контролируемых взаимодействий: чем СКВ шире, тем больше контроля получает игрок над интерпретацией; а чем больше контроля над интерпретацией он получает, тем больше он может претендовать на дальнейшее расширение СКВ через обратную конвертацию фикциональных фактов в синтактические объекты и взаимодействия. Тем не менее ограничиться этим соображением было бы ошибкой. Очевидно, что фикциональный мир игры зависит не только от наших действий: каждое действие каждого участника необратимо меняет консенсус. Для достижения желанной картины мира субъекту нужно не просто иметь возможность делать что-то, но также нужно лишить других игроков возможности делать что-то нежелательное для него и/или непредсказуемое для него. При этом субъекту необходимо самому быть как можно менее предсказуемым для ведущего и других игроков, так как они тоже пытаются просчитать его действия и по возможности запереть его в определенных границах. Но как именно это происходит?

Исчерпывающий ответ на последний вопрос должен стать предметом гораздо более масштабного исследования, однако здесь мы все же можем высказать некоторые общие соображения. Как мы продемонстрировали ранее, фикциональные факты могут конвертироваться субъектом в новые возможности по реконфигурации синтактического измерения игры, однако теперь необходимо

признать, что они точно так же могут и лишать его возможностей, а также принуждать его становиться объектом чужого воздействия. Самый элементарный пример: если игрок в начале игры решил, что недостатком его персонажа будет страх темноты, то в дальнейшем он обрекает себя на то, что ведущий и другие игроки будут использовать этот факт для ограничения его свободы действий, а также для того, чтобы принуждать его к неким действиям. Аналогичным образом, любая «деревня, в которой мой персонаж был год назад», способна, если на то будет воля ведущего (или если так велит система правил), породить не только неожиданных друзей, но и неожиданных врагов из прошлого. На практике любой факт может конвертироваться как в обретение власти, так и в ее утрату.

Таким образом, белые пятна в биографии персонажа и вообще в картине мира перестают казаться пустотой, отсутствием смысла и становятся источниками возможностей. Когда гейм-мастер или другой игрок просят нас что-то уточнить, в чем-то определиться, идентифицировать нашего персонажа, сообщить какие-то данные о каком-то объекте, который мы контролируем и т.д., они в каком-то смысле требуют у нас удостоверения личности, с помощью которого в дальнейшем смогут нас контролировать. Итак, каждая заполненная строка в анкете персонажа и дает нам возможности, и отнимает, и накладывает обязательства. Каждая незаполненная строка, с другой стороны, не дает нам власти, но и избавляет нас от необходимости становиться объектом чужого воздействия.

Здесь необходимо вспомнить, что под желанной конфигурацией игровой системы подразумевается сумма не только наличных фактов, но и отсутствующих. Наша желанная картина мира включает в себя не только позитивные, но и негативные элементы, а также допускает элементы безразличные. Так, мы обычно не просто хотим, чтобы в нашей фикциональной картине мира были факты 1, 2 и 3, мы обычно также хотим, чтобы в ней ни в коем случае не оказалось фактов 4 и 5. Следовательно, данная модель также подходит для описания ситуации, в которой некий игрок не хочет продумывать своему персонажу биографию, а система заставляет его это делать. Так, он вынужден отказываться от желаемой конфигурации, в которой факты о семье персонажа отсутствуют, и вносить эти факты в систему. Следовательно, система НРИ, которая позволяет не задумываться о подобных вещах и навсегда оставить вопрос о семье персонажа без ответа, будет для данного игрока более предпочтительной, потому что не принуждает его вносить нежеланные факты в игру и жертвовать своей властью над интерпретацией.

Эти рассуждения наталкивают на мысль о наиболее выгодном с точки зрения субъекта факте: «известном неизвестном». Сравним три факта.

1. Существует консенсус, что у нашего персонажа есть пистолет в кармане.
2. Эксплицитного консенсуса касательно содержимого наших карманов нет.
3. Существует консенсус, что у нашего персонажа есть произвольный полезный предмет в кармане.

Наибольшую власть нам даст именно последний вариант, поскольку он является наименее непредсказуемым и поскольку по нашему желанию он может превратиться во что угодно и ровно тогда, когда нам будет это нужно¹. Наличие такого смутного факта (с четкими границами, но с неопределенным содержимым) дает больший простор для маневра, но также не позволяет другим нам помешать и ограничить нашу свободу: трудно ограничить чью-то свободу, если ты не знаешь, в чем она заключается.

Заключение

На этом можно подвести предварительные итоги рассуждений о власти и консенсусе в НРИ.

1. Власть участника НРИ, существующую сугубо в пределах НРИ, можно (но не обязательно нужно) понимать как способность конфигурировать картину фикционального мира в желательном для субъекта направлении.
2. Динамика отношений между интерпретацией субъекта и его системой контролируемых взаимодействий такова, что они способны взаимопорождать друг друга.
3. Объем возможностей субъекта и его интерпретация способны влиять друг на друга в плане объема власти как позитивно, так и негативно, а потому иногда агентность субъекта в НРИ может усиливаться за счет отказа от обретения какой-то информации, отказа от получения некоторых новых фактов.

71

Дальнейшая работа в данном направлении должна сосредоточиться вокруг создания специализированных инструментов для макро- и микроанализа НРИ, т. е., с одной стороны, для компаративного анализа целых систем и сеттингов на предмет порождаемых ими структур власти, а с другой стороны, для анализа динамики властных отношений между участниками конкретной игровой сессии.

¹ Далеко не все игровые системы имеют правила, разрешающие подобные вещи, их наличие и количество может стать одним из критериев сравнительного анализа систем НРИ.

Библиография / References

- Зенкин С. (2004) Критика нарративного разума-2. *НЛО*, 1 (65).
— Zenkin S. (2004) A Critique of narrative mind-2. *NLO*, 1 (65). — in Russ.
- Зенкин С. (2018) *Теория литературы: проблемы и результаты*, М.: НЛО.
— Zenkin S. (2018) *Literary theory: problems and results*, NLO, М.: NLO. — in Russ.
- Соссюр Ф. (1998) *Курс общей лингвистики*. (<https://studfile.net/preview/1664809/>)
— Saussure F. (1998) *Course in General Linguistics*. (<https://studfile.net/preview/1664809/>). — in Russ.
- Шмид В. (2003) *Нарратология*. (<http://yanko.lib.ru/books/cultur/shmid-narratology.pdf>)
— Schmid W. (2003) *Narratology*. (<http://yanko.lib.ru/books/cultur/shmid-narratology.pdf>). — in Russ.
- Austin J.L. (1962) *How to Do Things with Words*, Oxford: Clarendon Press.
- Cailliois R. (2001) *Man, Play and Games*, University of Illinois Press.
- Dashiell S. (2017) *Rules Lawyering As Symbolic And Linguistic Capital*. (<http://analog-gamestudies.org/2017/11/rules-lawyering-as-symbolic-and-linguistic-capital/>)
- 72 Dashiell S. (2018) «Rules As Written»: *Game Algorithms As Game Capital*. (<http://analog-gamestudies.org/2018/09/rules-as-written-analyzing-changes-in-reliance-on-game-system-algorithms-as-shifts-in-game-capital/#note-1>)
- Edwards R. (2004) *System Does Matter*. (http://www.indie-rpgs.com/_articles/system_does_matter.html)
- Fine G.A. (1993) *Shared Fantasy: role-playing games as social worlds*, Chicago: University of Chicago Press.
- Goffman E. (1974) *Frame Analysis*, Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Hite K., Rein-Hagen M. (2018) *Vampire: The Masquerade 5th ed. Core Book*, Modiphius Entertainment.
- Jones S. (2018) *Blinded by the Roll: The Critical Fail of Disability in D&D*. (<http://analog-gamestudies.org/2018/03/blinded-by-the-roll-the-critical-fail-of-disability-in-dd>)
- Klastrup L. (2009) *The Worldness of EverQuest: Exploring a 21st Century Fiction*. (<http://gamestudies.org/0901/articles/klastrup>)
- Lakoff G., Johnson M. (1980) *Metaphors we live by*, Chicago: University of Chicago Press.
- Lakoff G. (1987) *Women, Fire, and Dangerous Things: What Categories Reveal About the Mind*, Chicago: University of Chicago Press.
- Mackay D. (2001) *The Fantasy Role-Playing Game: a new performing art*, Jefferson, NC: McFarland & Company.
- Mearls M., Crawford J. (2014) *Dungeons & Dragons Player's Handbook (5th ed.)*, Renton, WA: Wizards of the Coast.
- Neuenschwander B. (2008) Playing by the Rules: Instruction and Acculturation in Role-Playing Games. *E-Learning and Digital Media*, 5 (2): 189-198.

- Ottens M. (2016) *Enacting aporia: Roger Caillois' game typology as formalist methodology*. (http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/paper_293.pdf)
- Schallegger R.R. (2018) *The Postmodern Joy of Role-Playing Games: Agency, Ritual and Meaning in the Medium*, McFarland & Company, Inc.
- Stenros J., Sihvonen T. (2016) Out of the Dungeons: Representations of Queer Sexuality in RPG Source Books. *Analog Game Studies: Volume III*, Pittsburgh, PA: ETC Press.
- Stokes M. (2017) *Access To The Page: Queer And Disabled Characters In Dungeons & Dragons*. (<http://analoggamestudies.org/2017/05/access-to-the-page-queer-and-disabled-characters-in-dungeons-dragons/>)
- Trammell A., Walden E.L., Torner E. (2014) *Reinventing Analog Game Studies*. (<http://analoggamestudies.org/2014/08/reinventing-analog-game-studies/>)
- Trammell A. (2016) Misogyny and the Female Body in Dungeons & Dragons. *Analog Game Studies: Volume I*, Pittsburgh, PA: ETC Press.
- Trammell A. (2019) *How Dungeons & Dragons Appropriated the Orient*. *Analog Game Studies: Volume III*, Pittsburgh, PA: ETC Press.
- Waskul D.D. (2006) The Role-Playing Game and the Game of Role-Playing: the ludic self and everyday life. *Gaming as Culture: essays on reality, identity and experience in fantasy games*, Jefferson, NC: McFarland & Co.: 19-38.
- Williams P.J., Hendrick S.Q., Winkler W.K. (2006) *Gaming as culture: essays on reality, identity and experience in fantasy games*, Jefferson, N.C. : McFarland & Co.
- Zimmerman E. (2012) *Jerked Around by the Magic Circle — Clearing the Air Ten Years Later*. (https://www.gamasutra.com/view/feature/135063/jerked_around_by_the_magic_circle_.php?page=4)

Рекомендация для цитирования:

Подвальный М.А. (2020) Консенсус и власть в настольных ролевых играх. *Социология власти*, 32 (3): 53-73.

For citations:

Podvalnyi M.A. (2020) Consensus and Power in Tabletop Role-playing Games. *Sociology of Power*, 32 (3): 53-73.

Поступила в редакцию: 12.08.2020; принята в печать: 23.09.2020

Received: 12.08.2020; Accepted for publication: 23.09.2020