

УДК 794:111

DOI 10.25688/2078-9238.2019.29.1.03

**В.Г. Поваляев**

## Образ исторического процесса в настольно-печатных играх

Статья посвящена особенностям игровой журналистики, представленной в культуре настольно-печатных игр. Отчеты о партии в военно-исторических играх представляют собой альтернативный вариант истории, в котором размыта граница различения реальных и вымышленных исторических процессов. Автор рассматривает отчет о партии в настольно-печатную игру как продолжение игровой реальности вне игровых правил.

*Ключевые слова:* настольно-печатные игры; игровая журналистика; игровая реальность; игровой процесс.

**К**реативный потенциал любой игры всегда достаточно высок. Самоценная деятельность, которой является игра, и выход за рамки обыденной действительности подразумевают мощную работу воображения. Трудно сказать, в какой мере участники игрового процесса осознают степень погружения в игровую реальность. Игра не ограничивается существованием в плоскости эмоциональных переживаний, фикций и символических подмен, но также определяется в своем существовании и рациональностью правил. Игровая реальность существует до тех пор, пока действуют правила игры. Именно поэтому «высшая ценность игры — не в результате, а в самом игровом процессе» [5: с. 293]. Ценность игрового процесса не опровергается даже таким явлением, как азартные игры. Но если в случае с азартными или, например, компьютерными играми можно уверенно разграничить этапы игрового процесса и результата, то с некоторыми играми сделать это намного сложнее. Поэтому уместнее говорить не об игре, а об игровой практике, участники которой включены в определенную игровую культуру. В данной статье речь пойдет об игровой культуре настольно-печатных игр, а точнее, об относительности границ собственно игрового процесса в настольно-печатной игре.

Игровая культура настольно-печатных игр редко выступает в качестве объекта научных исследований. Из числа современных игровых практик большее внимание исследователей привлекают ролевые и компьютерные игры. Вместе с тем настольно-печатные игры имеют целый ряд особенностей, будучи своего рода мини-моделью культуры постмодерна. Следует сразу оговориться, что настольно-печатные игры и классические настольные игры (такие как шахматы и карты) относятся к явлениям разного класса<sup>1</sup>.

<sup>1</sup> См.: Поваляев В.Г. Интерпретация игровых практик в современной культуре // Вестник МГПУ. Сер. «Философские науки». 2018. № 1 (25). С. 62–67.

Один из элементов игровой практики настольно-печатных игр — отчеты о сыгранных партиях. Своеобразная игровая журналистика широко распространена в данной игровой культуре: помимо отчетов о партиях, создаются статьи, касающиеся общих вопросов настольного движения, а также разнообразные обзоры игр, включающие в себя информацию о компонентах, краткий пересказ правил и впечатления об игровой механике. Игровая журналистика давно стала традицией, через которую осуществляется коммуникация членов сообщества, и отчеты об игровой партии представляют особый интерес. Формальный анализ подобного текста позволяет раскрыть некоторые особенности восприятия игровой реальности в данной игровой практике.

В настольно-игровой культуре наиболее распространены отчеты о партиях в военно-исторические настольные игры, которые, как правило, наполнены значительным количеством символических объектов — жетонов, фишек, карт, таблиц, маркеров, отражающих исторические процессы, личностей, военные и экономические возможности государств и многое другое. Игровой процесс выступает репрезентацией исторического процесса. Правила таких игр достаточно сложны и богаты историческими деталями. Например, в игре «На том стою», посвященной истории Европы в начале XV в., присутствуют такие нюансы, как свойства местности (моря, перевалы, значение городов, национальный язык территории), дипломатические союзы, способности личностей (полководцы, исследователи, религиозные деятели, политики), времена года (зимой прекращаются боевые действия), учитываются даже особенности личной жизни монархов (подагра Карла V, шесть жен Генриха VIII с учетом вероятности появления у одной из них наследника престола). При таком уровне детализации событий прошлого имеет смысл задаться вопросом о возможностях моделирования исторических процессов в настольно-печатных играх. В этой связи стоит вспомнить настольную военную игру И. Гельвига *Das Kriegsspiel*, которая в XIX в., будучи усовершенствованной офицерами российского Генерального штаба, широко использовалась военными. Усилиями военных профессионалов военная игра стала подобием экзамена, со строгой отчетностью и обязательным соблюдением всех игровых этапов [2: с. 62]. Но, конечно же, моделирование военно-тактической ситуации и моделирование совокупности политических, экономических и культурных событий исторического отрезка несопоставимы по сложности.

Воспроизведение исторического процесса в игре не имеет своей целью повторение в точности событий прошлого. Последние скорее выполняют функцию декораций, виртуальной исторической реальности. Как следствие, события игры представляют собой альтернативный вариант истории, в котором Лютер вполне может сгореть на костре, а Франциск I выиграть войну у Карла V. По окончании игрового процесса, который, как уже упоминалось ранее, важнее результата, одним из игроков создается отчет о партии, содержащий описание основных событий подобного альтернативного варианта истории. Отчет о партии в военно-историческую настольную игру обычно занимает несколько страниц

текста. Но для общего взгляда на особенности восприятия игровой реальности достаточно фрагмента. Рассмотрим отрывок отчета о партии в игру «На том стою», опубликованный на форуме по настольным военно-историческим играм. Участник игры описывает один из ее эпизодов следующим образом: «Имперская армия продолжила свой марш и вошла в Нюрнберг. Если б имперские командиры знали, какой катастрофой обернется этот поход! Узнав о приближении имперцев, гарнизон Аугсбурга спешно пришел на помощь защитникам города (успешный перехват); гарнизон Майнца тоже хотел, но не смог. Увидев перед собой возросшие силы протестантов, имперский командир ввел в бой резерв — специальный отряд аркебузирова, но тут протестанты неожиданно атаковали первыми, полностью уничтожив всю имперскую армию.

Протестанты где-то раздобыли папские документы, касающиеся вопросов народного образования, и тут же поспешили обнародовать их, да еще и публично обсудить... Обсуждать вышли Околомпадий и уже порядком уставший Караффа. Но Лютер не поверил в силы Околомпадия и решил выступать сам (“На том стою” как событие). Несмотря на усталость, Караффа держался достойно и нашел два аргумента. Правда, противник нашел три — [и город] Грац обратился в протестантизм» [4: URL].

Опустим эмоциональную составляющую отчета. Таковая возможна и в отчетах о шахматной партии: «перевес белых достиг угрожающей величины в две пешки, но Карпов начинает виртуозную облаву на коня. 33... Лd5! 34. Лf4 Кf6 35. Kh6 Kpg6 36. Н3 (ван Вели мог перейти в ладейный эндшпиль с пешками “h” и практическими шансами на выигрыш, но отказывается от этого) 36... Kh7 37. Kg8 Ле5! (взаимодействие черных фигур впечатляет, грозит 38... Kpg7). 38. Ла4 Kpg7 39. Ла8 Ле6 40. f4 Kpf7 41... Ничья» [3: с. 728].

При сравнении двух вышеприведенных фрагментов можно заметить, что во втором случае объективное отражение процесса игры и субъективное мнение автора отчета совпадают. Ход конем не описывается автором отчета следующим образом: «Доблестный кавалерийский полк пришел на помощь своему королю (Kh6), который, поразмыслив, решил спрятаться за группой пехотинцев». Такое допущение вполне уместно, так как шахматные фигуры, как и фишки в настольно-печатной игре, являются символическими объектами, заменяющими некие элементы предметной действительности. В сочетании с отсутствием в шахматах случайности (рандома, на языке настольщиков), фантазийного элемента и определяющего значения профессионализма игроков, можно допустить, что шахматы — это не игра, а скорее — интеллектуальный спорт. В работе «Игра и игроизация в поле субъективного выбора» Л.Т. Ретюнских выделяет важнейшие признаки игры — «условность, наличие строгих правил, темпоральная замкнутость, удвоение реальности» [7: с. 63]. Обращает на себя внимание признак удвоения реальности, который можно наблюдать в отчетах о партиях в настольно-печатные игры, но не в отчетах о партиях в шахматы. Далее Л.Т. Ретюнских делает интересное замечание:

«Степень игроизации культуры может быть “измерена” наличным количеством притворства. Чем больше регулятивных механизмов окрашено в цвета притворства, чем весомее морально санкционируемая его норма в той или иной культуре, тем выше степень ее игроизации» [7: с. 68]. Проецируя этот вывод на содержание данного исследования, можно утверждать, что настольно-печатные игры значительно превосходят шахматы в степени своей игроизации.

В приведенном фрагменте отчета о партии в игру «На том стою», читатель, знакомый с ней, легко увидит, какие именно «строгие правила» скрываются за литературным «притворством». Так, «усталость Караффа» означает, что его фишка была задействована в фазу розыгрыша карт и перевернута (т. е. лишена права использовать бонусы), а найденные им «аргументы» — это удачные броски костей во время диспута. Ощущение переживания истории в процессе игры переходит и в отчет, продолжая удваивать игровую реальность.

Обратим также внимание на предложение: «Лютер не поверил в силы Околомпадия и решил выступать сам (“На том стою” как событие)». Каждую карту в игре можно использовать либо как источник очков, позволяющих выполнять определенные манипуляции, либо как событие, описываемое в тексте карты. Конечно, текст символически отражает реальное историческое событие прошлого. Интересно, что в отчетах игроков понятие «событие» всегда означает использование текста карты. Условность настольной игры такова, что сам факт диспута, в котором участвовали Лютер и Караффа, не считается. Исследователи феноменального поля в игровой практике — А. Рейнюк и А. Широков — отмечают, что необходимо разделить игровые объекты и игровые феномены: объекты становятся феноменами, когда выступают предметом организационных действий, и далеко «не все объекты, присутствующие в игре, становятся феноменами» [6: с. 238]. В исторической науке также существует разграничение исторического факта и исторического события. Можно выделить два ряда соотносимых понятий: «событие в настольной игре — игровой объект — исторический факт» и «действие игрока в настольной игре — игровой феномен — историческое событие». Восприятие игрока словно обходит объекты, упоминая их кратко или замалчивая, но при этом очень подробно описывает феномены.

Граница различения реальных и вымышленных исторических процессов сильно размывается. Фикциональные существующие (в действительности) объекты переводит в фикцию, в имена, имеющие весьма отдаленное отношение к своим реальным референтам, хотя за счет обманчивой причастности к ним и создается иллюзия большей реальности, нежели у откровенно придуманных персонажей [1: с. 17–18].

Таким образом, игровая реальность настольно-печатной игры прекращает существовать после завершения игрового процесса; продолжает действовать вне игровых правил. В результате она порождает специфический образ исторических событий, в котором исторический факт является лишь условностью, необходимой для стилизации игрового процесса.

### *Литература*

1. *Гилязова О.С.* Проблема критериев вымысла в художественном мире // Филологические науки. Вопросы теории и практики. 2017. № 5 (71): в 3 ч. Ч. 3. С. 17–19.
2. *Костюхина М.С.* Военные настольные игры в русской досуговой культуре и воспитательных практиках XIX – начала XX века // Труды Карельского научного центра РАН. № 4. 2013. С. 56–67.
3. *Линдер И.М.* 1000 самых красивых шахматных партий, или Ода эстетике шахмат. М.: Астрель: АСТ, 2004. 799 с.
4. Отчет об игре «Here I Stand» [Электронный ресурс] // Форум по настольным военно-историческим играм. URL: <http://boardwars.forum24.ru/?1-8-0-00000007-000-20-0.shtml> (дата обращения: 11.06.2018).
5. Постмодернизм: энциклопедия / сост. и науч. ред.: А.А. Грицанов, М.А. Можейко. Минск: Интерпрессервис, 2001. 1038 с.
6. *Рейнюк А., Широков А.* Этнометодология видеоигр: феноменальное поле в игровой практике // Социологическое обозрение. 2017. Т. 16. № 3. С. 233–279.
7. *Ретюньских Л.Т.* Игра и игроизация в поле субъективного выбора // Развитие личности. 2005. № 3. С. 61–69.

### *Literatura*

1. *Gilyazova O.S.* Problema kriteriev vy'my'sla v xudozhestvennom mire // Filologicheskie nauki. Voprosy' teorii i praktiki. 2017. № 5 (71): v 3 ch. Ch. 3. S. 17–19.
2. *Kostyuxina M.S.* Voenny'e igry' v russkoj dosugovoj kul'ture i vospitatel'ny'x praktikax XIX – nachala XX veka // Trudy' Karel'skogo nauchnogo centra RAN. № 4. 2013. S. 56–67.
3. *Linder I.M.* 1000 samy'x krasivy'x shaxmatny'x partij, ili Oda e'stetike shaxmat. M.: Astrel': AST, 2004. 799 s.
4. Otchet ob igre «Here I Stand» [E'lektronny'j resurs] // Forum po nastol'ny'm voenno-istoricheskim igram. URL: <http://boardwars.forum24.ru/?1-8-0-00000007-000-20-0.shtml> (data obrashheniya: 11.06.2018).
5. Postmodernizm: e'nciklopediya / sost. i nauch. red.: A.A. Griczanov, M.A. Mozhejko. Minsk: Interpresservis, 2001. 1038 s.
6. *Rejnyuk A., Shirokov A.* E'tnometodologiya videoigr: fenomenal'noe pole v igrovoj praktike // Sociologicheskoe obozrenie. 2017. T. 16. № 3. S. 233–279.
7. *Retyunskix L.T.* Igra i igroizaciya v pole sub'ektivnogo vy'bora // Razvitie lichnosti. 2005. № 3. S. 61–69.

***V.G. Povalyaev***

### **Image of the Historical Process in Board Games**

The article is devoted to the peculiarities of the game journalism presented in the culture of board games. Reports of the party in military historical games are the alternative variant of history, in which the boundary of the distinction between real and fictional historical processes is blurred. The author considers a report of the party in a board game like a continuation of the game reality outside the game rules.

*Keywords:* board games; the game journalism; the game reality; gameplay.