

**ЭТИКА МАСТЕРА  
И  
ЭТИКА ИГРОКА  
НА РОЛЕВОЙ ИГРЕ**

# Этика мастера. Этика игрока

- **ЭТИКА -**

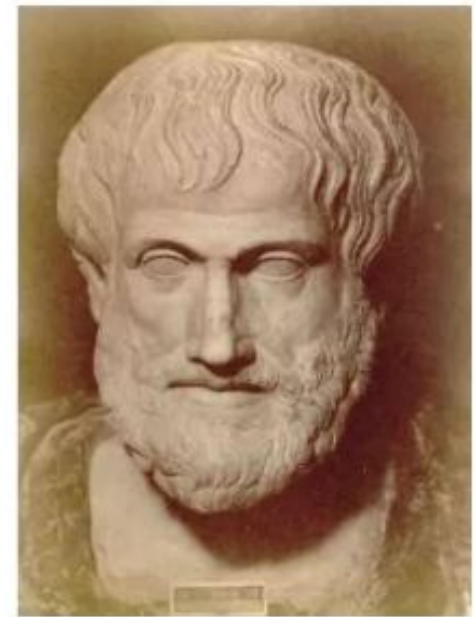
(греческое ethike, от ethos - обычай, нрав, характер), философская наука, изучающая мораль, нравственность.

**Термин введен Аристотелем**

(IV век до н.э.).

- **ЭТИКА -**

это наука, которая рассматривает поступки и отношения между людьми с точки зрения представлений о добре и зле.



# Что такое этика?

- **Этика** – это система отношений между людьми, в ходе которых люди стремятся совершать как можно меньше зла и как можно больше добра.
- **Добро и зло** – понятия, которые возникают из тех ценностей, которые наиболее важны для людей. Например:
  - Античные ценности: справедливость, мудрость, храбрость, золотая середина;
  - Христианские ценности: любовь к ближнему, правдивость и искренность, надежда, верность, скромность, смирение, дистанция между людьми, любовь к ближнему;
  - Ценности любой культуры и любого социума: неприкосновенность жизни, личная любовь, семья, благосостояние и комфорт, уважение окружающих...

# Каждая социальная группа имеет свои специфические ценности

Считая ценным все то, что ценно для всех окружающих людей, человек также имеет целый комплекс индивидуальных ценностей, присущих его социальной группе. Например:

- Для спортсмена ценностями являются: личная физическая подготовка, участие в престижных соревнованиях, спортивная победа.
- Для художника ценностями являются: владение техниками изобразительного искусства, оригинальность, признание и слава.
- Для отца семейства ценностями являются: здоровье членов семьи, благосостояние и комфорт, успешность членов семьи.
- Для ролевика ценностями являются: ...

# Ценности ролевика

## Игрок

- Участие в ролевых играх
- Хорошая роль
- Хорошо отыграть роль
- Красивый костюм. качественное и красивое оружие, антураж.
- Отыграть роль так, чтобы тебя запомнили все участники игры (Стать «королевой полигона»).
- Испытать сильные и яркие эмоции, не подвергая свою жизнь и благополучие реальным угрозам.

## Мастер

- Создание и проведение ролевых игр.
- Признание своей игры качественной .
- Получить внутреннее удовлетворение от воплощения в реальность своих идей.
- Благодарность игроков.
- Слаженная работа мастерской группы.
- Игра оставляет яркие воспоминания на долгие годы. (слава)

# Конфликт двух этических систем

Во время игры игрок может:

- Настолько увлечься игрой, что ценности игрового мира для него закрывают ценности мира реального и он начинает в жизни вести себя, как собственный персонаж, игнорируя реалии окружающего мира.
- Не позволить себе погрузиться в игровой мир достаточно глубоко и рассматривать игровые конфликты с точки зрения реальных ценностей, игнорируя логику игрового мира.





# Добровольность участия в сюжетно-ролевой игре

Мастерская группа добровольно берется за проект, а игроки добровольно в нем участвуют, принимая правила игры, декларируемые мастерами. Эта добровольность – вещь уникальная и позитивная. Без нее ничего не получилось бы.

Но, добровольно принимая руководящую роль мастера, игрок имеет определенные ожидания.

Он прекрасно понимает, что без него, игрока, игра не состоится, что именно он строит «хрустальный замок мечты», и что мастер позвал игрока строить этот замок по его, мастера, чертежам. И что мастер будет игрока, как строителя, уважать и понимать.

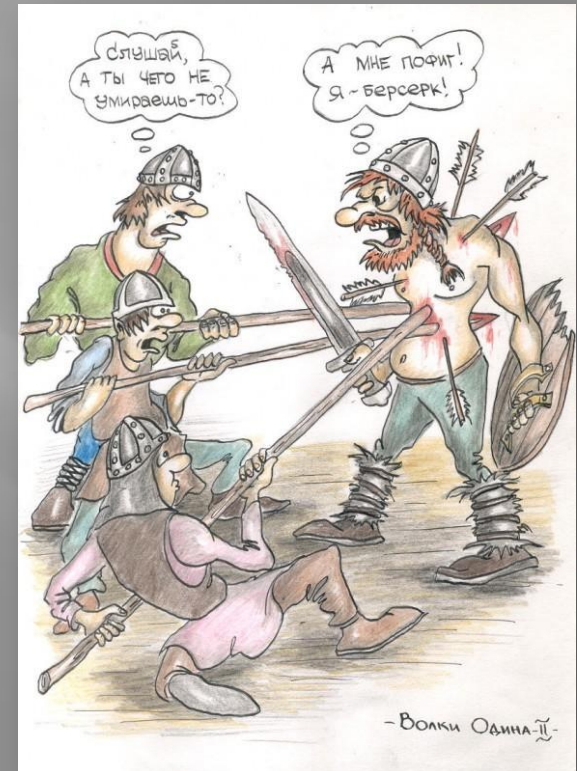
Мастер, в свою очередь, ожидает, что игрок отнесется к его идеям доброжелательно и с пониманием, а иначе, зачем бы игроку ехать на его игру.

Как построить это взаимопонимание и взаимоуважение на территории игры, когда постоянно что-то случается, в состоянии непрерывного игрового стресса?



# Этика игрока

- Игровые отношения на жизнь не переносятся. Игрок соблюдает правила игры не потому, что мастер может поймать его на нарушениях и наказать, а потому что он заранее согласился с этими правилами, когда решил принять участие в этой игре.
- Игрок честно считает хиты, снятые с него и честно умирает.
- Общение в игре должно происходить исключительно «по игре».
- Бытовые вопросы стоит стремиться или решить до игры, или заранее позаботиться об их переводе в игровой план.
- Личная дружба по минимуму должна влиять на принятие игровых решений.
- Игроку не стоит спорить с мастером, но он может попытаться убедить мастера спокойным тоном, используя корректные выражения и опираясь на логику. Если мастер не согласен с доводами игрока. Игрок должен принять решение мастера.
- Если игрок получил неигровую информацию, он должен постараться ею не пользоваться (хоть это и трудно). Игрок должен сделать все возможное, чтобы неигровая информация стала игровой.





# Этика мастера

- Не отменять решения другого мастера или делать это в случае крайней необходимости. Лучше искать игровое объяснение произошедшему.
- Игроки не должны видеть разногласий между мастерами.
- Мастер или игротехник не должен выходить в «крутых» ролях.
- Мастер и игротехник в роли подчиняется всем правилам игры, может быть заколдован, ограблен, убит и т.п.
- Мастер должен быть беспристрастен, объективен и не должен подсуживать «своим» игрокам.
- Если игрок нашел в правилах дырку, и использовал ее, мастер не должен отменять эффект мастерским произволом. Для затыкания таких дыр должны быть использованы игровые механизмы.
- Мастер помогает игрокам играть, а не властвует над ними.
- Мастер и игротехник должен быть как можно меньше заметен.



# Этика мастера

- Мастер не может приказать или запретить игроку делать что-либо, если это не предусмотрено правилами.
- Мастер не имеет право вмешиваться в игровые диалоги с поправками (игрок может специально вводить другого игрока в заблуждение) .
- В спорных ситуациях мастер обязан принимать решения, исходя из правил, в том числе он может использовать формальный подход (буквоедство).
- В конфликтных ситуациях мастер оставляет за собой последнее слово. Часто игрок не знает многих игровых подоплек. Ему может показаться, что решение мастера несправедливо. С другой стороны мастер или игротехник не может что-либо объяснить игроку, не выдав игровых тайн. Поэтому игрок должен верить мастеру.
- Если игра идет без остановки на ночь, МГ должна озаботиться, чтобы у игроков всегда была возможность проконсультироваться с каким-либо компетентным мастером, не оставляя решение вопроса на утро.
- Игрок и мастер не должны воспринимать друг друга оппозиционно и «играть против мастера/игрока». И мастер, и игрок – полноправные сотворцы ролевой игры.

