



ТЕПЛИЦА
СОЦИАЛЬНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ
te-st.ru

Больше драмы!

Алексей Сидоренко | Онлайн | 09.09.2021

Это вообще кто?



1. **Алексей Сидоренко**
2. Со-основатель и руководитель Теплицы социальных технологий (te-st.ru);
3. Кандидат географических наук, Геофак МГУ;
4. Предыдущий опыт связан с исследовательскими центрами и международными организациями;
5. Со-основатель проекта «Карта помощи при пожарах» (Премия Рунета 2010);
6. Телеграм: **@TeplitsaPRO**

Проблема: пресность игр



«Просто был такой лагерный день, тяжёлая работа, я таскал носилки с напарником и подумал, как нужно бы описать весь лагерный мир — одним днём. Конечно, можно описать вот свои десять лет лагеря, там всю историю лагерей, — а достаточно в одном дне всё собрать, как по осколочкам, достаточно описать только один день одного среднего, ничем не примечательного человека с утра и до вечера. И будет всё.»»

– Один день Ивана Денисовича. А. Солженицын, 1959

ШХД: Зима – симулятор жизни в хрущевке

12.03.2019

Рубрика: Новости



На прошлой неделе на игровой платформе Steam вышла очень необычная и довольно забавная игра под названием **ШХД: Зима**. Она представляет собой некий симулятор жизни в хрущевке – арт-проект московского поэта Ильи Мазо.



ТЕПЛИЦА
СОЦИАЛЬНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ
te-st.ru

Те пользователи Steam, которые отнеслись к автору с пониманием того, что данный проект представляет собой художественную инсталляцию, отметили его весьма интересным, атмосферным и ламповым.



Альтернативы



ТЕПЛИЦА
СОЦИАЛЬНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ
te-st.ru



«Действие игры происходит в Персии. Султан находится на войне, и в его отсутствие великий визирь Джаффар пытается захватить трон. Джаффар схватил принцессу и дал ей час на размышления: стать его женой или умереть. Герой игры — истинная любовь принцессы; он должен сбежать из тюрьмы и спасти её до того, как истечёт этот час.»»



В Тристраме стали твориться странные вещи: начали пропадать люди посреди ночи, в катакомбах под Собором появились демонические существа и нежить. Не находя ни у кого защиты, большинство жителей города бежало[5]. В это время в город приходит одинокий путник, некогда живший в городе..."





"Сюжет игры повествует о похождениях Выходца из Убежища — жителя подземного бункера, которому было поручено в течение 150 дней найти водный чип и доставить его в своё убежище, чтобы спасти изолированное сообщество от нехватки воды. Игрок может свободно перемещаться по карте мира, посещать игровые локации, выполнять различные задания и сражаться с представителями окружающего мира."





Гордон Фримен работает в лаборатории аномальных материалов научно-исследовательского комплекса «Чёрная Меза». После «каскадного резонанса», произошедшего в результате помещения под луч антимасс-спектрометра кристалла неизвестной природы, происходит порталный шторм, и множество инопланетных существ мира Зен попадают на Землю. По мере прохождения игры Фримену встречаются не только пришельцы, но и враждебные солдаты отряда НЕСУ, которые были посланы в «Чёрную Мезу», чтобы зачистить все следы неудачного эксперимента и уничтожить всех его свидетелей, Чёрные оперативники, которые прибыли вслед за НЕСУ и которым также было поручено устранить свидетелей (в том числе и отставших солдат), а также изначально дружелюбные к игроку охранники и работники комплекса. По ходу прохождения Фримен выполняет различные задания и в конечном итоге попадает в мир Зен. После победы над финальным боссом Нихилантом главного героя спасает загадочный G-Man, который всю игру выступал в роли наблюдателя, и предлагает Фримену работать на него. Если игрок соглашается, то G-Man помещает героя в стазис.



Dmitriy
Статус: Юзер
Репутация: 0
Компьютер 386DX40 Модем на 14400

FATAL ERROR

ББС

Добро
Пожаловать!

Нажмите клавишу "Anykey"

Как таковой цели у игры нет, но, улучшая свой рейтинг, ты переходишь с одной работы на другую, начиная от курьера с зарплатой в десять баксов в день, поднимаясь к программисту и хакеру и заканчивая новым русским, который о деньгах может вообще не беспокоиться. Если это считать целью, то игру можно назвать слепком эпохи.

<https://xakep.ru/2013/12/03/hackers-live-in-games/>

Выбор конфликта



ТЕПЛИЦА
СОЦИАЛЬНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ
te-st.ru

**Во всех примерах, у героя есть
экзистенциальная цель. Игроку интересно
играть, потому что игрок вселяется в героя,
чтобы герой мог выжить или решить вопрос
жизни или смерти.**



CONFLICT IN LITERATURE

CLASSICAL	MODERN	POSTMODERN
 MAN vs. NATURE	 MAN vs. SOCIETY	 MAN vs. TECHNOLOGY
 MAN vs. MAN	 MAN vs. SELF	 MAN vs. REALITY
 MAN vs. GOD	 MAN vs. NO GOD	 MAN vs. AUTHOR

Основные типы конфликта

- человек против человека,
- человек против природы («Робинзон Крузо», «Старик и море», «Выжить любой ценой»). Айн Рэнд, однако, полагала, что человек не может выступать против природы, поскольку у последней нет воли и выбора[6].
- человек против себя самого. Герой преодолевает внутренние противоречия, выбирая между хорошим и плохим, логическим и эмоциональным («Бойцовский клуб»).
- человек против общества[7][8] («Человек в высоком замке», «Рассказ служанки», «451 градус по Фаренгейту»),
- человек против механизма («Терминатор», «О дивный новый мир»),
- человек против судьбы («Бойня номер пять, или Крестовый поход детей»),
- человек против сверхъестественного («Сияние»),
- человек против Бога («Страсти по Лейбовицу»).

Типология экзистенциальных конфликтов

1. между осознанием неизбежности смерти и желанием продолжать жить;
2. между осознанием собственной свободы и необходимостью быть ответственным за свою жизнь;
3. между осознанием собственного глобального одиночества и желанием быть частью большего целого;
4. между потребностью в некой структуре, смысле жизни и осознанием безразличия вселенной, не предлагающей нам конкретных смыслов."

Попадание и выход из конфликта







ТЕПЛИЦА
СОЦИАЛЬНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ
te-st.ru