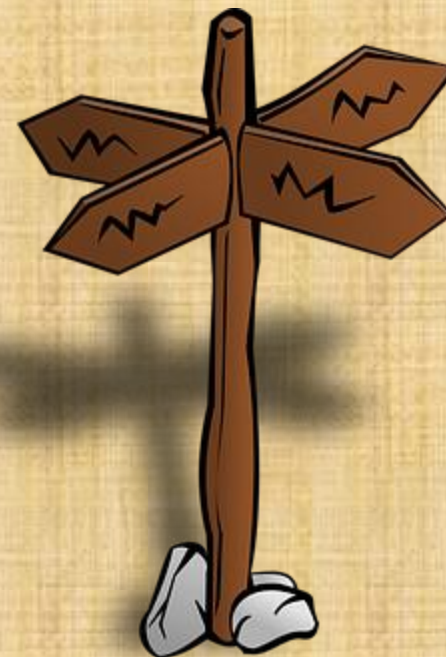




Проект создания
социально-ролевого
мобильного
приложения



Mind's Crossroads
Смысловые Перекрестки



«Моральный выбор» в мобильной игре? А почему бы и нет!

Мы живем в период сбоя нравственных ориентиров - во главу угла поставлена краткосрочная материальная выгода а значение репутации и порядочности человека девальвировано. Все большее число людей смотрят на собственное развитие только через призму потенциальных материальных возможностей.

Общество, кажется, намеренно не создает в достаточном объеме контента о нравственности и этике, доступного для массовой аудитории.

Мы знаем точечные примеры современного контента, ориентированного на раскрытие и продвижение социальных ценностей, (в авторском кино, искусстве, литературе и театре), но для массовой аудитории данный контент недостаточно интересен и порою слишком сложен для восприятия.

Можно по-разному относиться к советскому периоду жизни, но, например, большое количество советских фильмов реально помогали формированию у очень большого количества людей нравственных ценностей. Сейчас этого почти-что нет, во многом потому, что действующая власть не заинтересована в высоких стандартах нравственности человека, сознавая, что её представители никак не походят под модели нравственности и морали.

Мы живем в эпоху интернета, который уже стал главным источником информации, развития и развлечения. Но в нем еще не хватает проектов, которые бы способствовали формированию и\или развитию нравственных ценностей и создавали бы коллективное значение «что такое «хорошо» и что такое «плохо»».

Игровая форма, позволяющая «примерить» на себя ролевую ситуацию и сделать личный выбор, может стать хорошим решением, позволяющим человеку нравственно развиваться в процессе «развлечения», которое только по форме подачи является развлечением, а по факту является развивающим симулятором.

Предложенные в пилотной версии Смысловые Перекрестки не являются модельными, как и их способы решения, они лишь призваны привлечь интерес широкой аудитории с тем чтобы далее сама аудитория генерировала актуальные Смысловые Перекрестки и их решения а команда проекта стала бы удобным оператором данного процесса.

Ключевой контент игры

1. Игрок примеряет на себя ситуационные роли человека в 4-х игровых полях\Стихиях: «Личность»; «Общество»; «Семья» и «Работа»;
2. Каждая ролевая ситуация предложит Смысловой Перекресток с 3-мя развилками-вариантами решения ситуации (в начальной версии игры предполагается минимум 100 Смысловых Перекрестков в каждой из 4-х Стихий).
3. Варианты решения ситуации делятся на 3 типа:
 - а) решение с минимумом действий, усилий и сохранением себя в зоне комфорта (пассивная позиция);
 - б) решение ситуации\проблемы исключительно к своей выгоде (чаще всего материальной) безотносительно интересов других участников и общества в целом (эго-позиция);
 - с) деятельное решение игроком ситуации в соответствии с принципами социально-ответственного поведения (проактивная позиция);
4. В игре нет правильных и неправильных ответов, - любое решение показывает отношение игрока к себе и к окружающему миру.

Примечание: при ограниченном выборе вариантов решения не сложно угадать какой из них условно «позитивный», какой «негативный» а какой «нейтральный», поэтому такой контент имеет смысл для игрока лишь когда он готов быть честен с самим собой.

Ключевой смысл игры: за счет размышлений на условными ситуациями проект будет способствовать «подготовке» игрока к принятию решений в реальном мире.

Причины разработки проекта:

- Реализация потребности позитивного влияния на Общество. Донесение «полезных смыслов» до широкой аудитории посредством игровых механик
- Желание попасть в развивающийся (в том числе в коммерческом отношении) глобальный тренд «социальной направленности» (контент должен соответствовать времени и меняющемуся миру)
- Хороший потенциал для постоянной актуализации игры (обновлении контента) – это потенциально «длинный» проект с развитием и по глубине (за счет пополнения новыми Смысловыми Перекрестками) и по ширине охвата (за счет региональной экспансии)
- Дополнительный челендж и развитие для вовлеченного в производство игры персонала
- Интересные возможности по «ментальным срезам» (по возрастам и регионам)

Игровой сюжет

1. Игрок выбирает одну из четырех Стихий: а) Личность; б) Общество; 3) Семья 4) Работа, которые по сюжету не пересекаются друг с другом.
2. В момент начального входа в игру игрок формирует свой личный Аватар наложением своего личного фото на активную иконку игрового героя (это даст игроку ощущение большей вовлеченности в игру)
3. Игра начинается с текстового и анимационного погружения в профильный сюжет, после чего моделируется ситуация и даются возможные варианты (как правило 3) её урегулирования.
4. Моделирование ситуации кроме текста сопровождается черно-белым скетчем, иллюстрирующим ситуацию на Смысловом Перекрестке.
5. Для размышлений игрок может отправиться в виртуальный анимационный «лаунж», в котором (посредством передовых игровых механик) на время размышления может выкурить сигару, выпить бокал виски или коктейль, полюбоваться природными пейзажами или послушать музыкальную мелодию или шум океанского прибоя.
6. Игрок должен выбрать один вариант решения из возможных трех. Также можно воспользоваться услугой Виртуального Советника (в лице медийной персоны из числа участвующих в проекте) и получить совет или минирассказ о личном опыте в сходной ситуации.
7. Поскольку игровой сюжет заточен не на достижение какого либо уровня или набора очков а ориентирован на процесс – размышление, то единственным цифровым «прогрессом» в игре является «светофор» в профиле игрока, который, который «прирастает зеленым (проактивные решения), красным (эго-решения) или желтым» (пассивные решения) в зависимости от решений игрока (этот показатель не является важным в игре, ключевой смысл – это размышление).
8. Если условия технической разработки позволяют, то возможно построение алгоритма, при котором все Смысловые Перекрестки появляются «в жизни» игрока в определенной последовательности и соответствуют виртуальному возрасту и взрослению игрока.

Игровой сюжет (условный пример в Стихии «Общество»)

- Во время очередного check-up в поликлинике врач предлагает вам за небольшое вознаграждение устроить для вас получение инвалидности (медицинские показатели не дотягивают, но кое-что можно придумать). Существенных соц. пособий от этого не будет, но появляется возможность парковаться бесплатно в ряде удобных мест, - а в наше время это очень важно.

Смысловой Перекресток для игрока:

1. Вы соглашаетесь. Затраты на врача окупятся за полгода. В городе уже создано столько парковочных мест, что кол-во инвалидов-владельцев машин кажется сильно меньше чем специальных парковок для них. Поэтому в моем случае ничего зазорного нет;
2. Вы поблагодарите врача за предложение, но откажитесь, - как-то неудобно это все-таки;
3. Вы с возмущением отнесетесь к предложению врача и твердо намерены подать на него жалобу главврачу и в квалификационную коллегию, даже несмотря на то, что в остальном к этому доктору у вас не было никаких замечаний.

Время на размышление не ограничено.

Выбранный вариант решения определит вашу позицию («пассивная», «эго-позиция» или «проактивная социальная»).

Игровой сюжет (условный пример в Стихии «Семья»)

- Ваш сын нашел на улице кошелек с 1000 долларов и принес его домой. Эти деньги очень существенны для семьи и мальчик уверен в том, что благодаря хорошему стечению обстоятельств он поможет семье прожить месяц безбедно.

Смысловой перекресток для игрока-отца:

1. Принять случившееся как чудо и сохранить деньги для семьи;
2. Отнести кошелек участковому милиционеру, чтобы тот попытался найти владельца.
3. Предложить сыну вместе развесить объявления о находке на всех близлежащих улицах, оповестить всех знакомых и в случае обращения того, кто потерял, вернуть ему пропажу;

Время на размышление не ограничено.

Выбранный вариант решения определит вашу позицию («эго-позиция», «пассивная» или «проактивная социальная»).

Игровой сюжет (условный пример в Стихии «Работа»)

- Директор Вашей компании просит вас подготовить документы или совершить определенные действия, которые при объективном рассмотрении могут быть оценены как помощь в совершении существенного экономического преступления (например нарушение налогового законодательства или коммерческий подкуп или недобросовестная конкуренция).

Смысловой перекресток для игрока:

- 1) Вы тактично отзываетесь от участия в таких сомнительных действиях (чем явно подрываете доверие к Вам со стороны директора);
- 2) Вы соглашаетесь выполнить просьбу директора с условием о Вашей защите «в случае чего», и в надежде, что это позволит сформировать еще более доверительные отношения с директором и получить бонус в повышенном размере;
- 3) Вы отказываетесь от предложенного и сообщаете директору, что данное неприемлемо, и что вынуждены будете сообщить об этом акционеру, после чего Вас вероятно могут уволить.

Время на размышление не ограничено.

Выбранный вариант решения определит вашу позицию («пассивная», «эго-позиция» или «проактивная социальная»).

Игровой сюжет (условный пример в Стихии «Личность»)

- Человек приходит к Богу и просит его «Господи, укажи мне путь» а Господь отвечает ему «я укажу тебе три возможных пути, а выбор одного из них за тобой». Сделайте свой выбор «пути» из предложенных вариантов.
1. Ты обрешь смысл в жизни и сможешь найти счастье другим людям, но я не могу тебе гарантировать, что всегда будешь сыт, здоров и проживешь долгую жизнь;
 2. Ты будешь заниматься любимым делом и сможешь прокормить свою семью, но я не гарантирую тебе здоровье и долгую жизнь;
 3. Ты будешь физически здоров и сыт и проживешь долгую жизнь.

Время на размышление не ограничено.

Выбранный вариант решения определит вашу позицию («пассивная», «эго-позиция» или «проактивная социальная»).

Принципы моделирования решений

Решение Смыслового Перекрестка (ролевой ситуации) тестирует игрока по двум ключевым параметрам:

- 1) этичность (отражает отношение к Обществу и окружающему миру);
- 2) сила воли (отражает готовность и способность к преодолению препятствий для достижения цели).

Понятно, что в реальной жизни у каждой сложной ситуации может быть более чем три возможных выхода-решения, и если размышление наведет вас на свой собственный вариант решения, - это также хорошо, поскольку ключевой смысл игры в размышлении над ситуацией и осознанном личном выборе решения.

Также и с оценкой предложенных вариантов решения – каждый из них отнесен к «зеленой», «красной» или «желтой» категории, исходя из субъективной оценки разработчиков и их «ментальной системы координат», поэтому не судите строго результат, поскольку сам процесс (личное размышление) важнее.

Потенциальная аудитория

- Игра ориентирована на мужчин и женщин в возрасте 20-60 лет, заинтересованных в самопознании и личностном развитии и\или желающих сравнить модельные жизненные ситуации с личным опытом
- Предполагая наличие особой ментальности у населения стран СНГ игра ориентирована на русскоязычную аудиторию.
- Впоследствии, на условиях франшизы или лицензионных прав и при сотрудничестве с некоммерческими организациями в других странах, могут быть выпущены региональные (страновые) версии игры, учитывающие ментальную специфику.

Кстати: игрокам из разных стран может быть интересно знакомство с локальными (территориальными) версиями игры для познания ментальности людей в определенных странах, что может сформировать дополнительный потенциал роста аудитории игры.

- Состав аудитории игры также сильно зависит от качества контента, - глубины и корректности Смысловых Перекрестков
- Постоянная актуализация контента (смысловых перекрестков) может позволить сформировать постоянную лояльную аудиторию, заинтересованную в приобретении выпусков игры с обновленным контентом



Цикл (период) игры

- Цикл игры определяется циклом «модельно-игровой» жизни игрока. Игрок начинает решать Смысловые Перекрестки с «модельно-игровых» 16 лет и на каждые 5 лет «жизни в игре» приходится свыше 10-20 Смысловых Перекрестков
- Можно предположить, что игрок проведет в игре от начала и до финала в каждой Стихии от 3 до 20 недель, проходя примерно по 10 перекрестков в неделю или два Смысловых Перекрестка в день.
- Навряд ли игрок будет играть одновременно в разных Стихиях, соответственно общий цикл игры (для игрока) во всех 4 Стихиях может составить от 12 до 80 недель.
- Время проведения игрока в игре зависит также и от вспомогательного нарративного дизайна

Каналы продвижения игры

1. Youtube каналы.
2. Социальные сети
3. Социально-ориентированные медиа (радио «Серебряный дождь», телеканал «Дождь», «Медуза» ...)

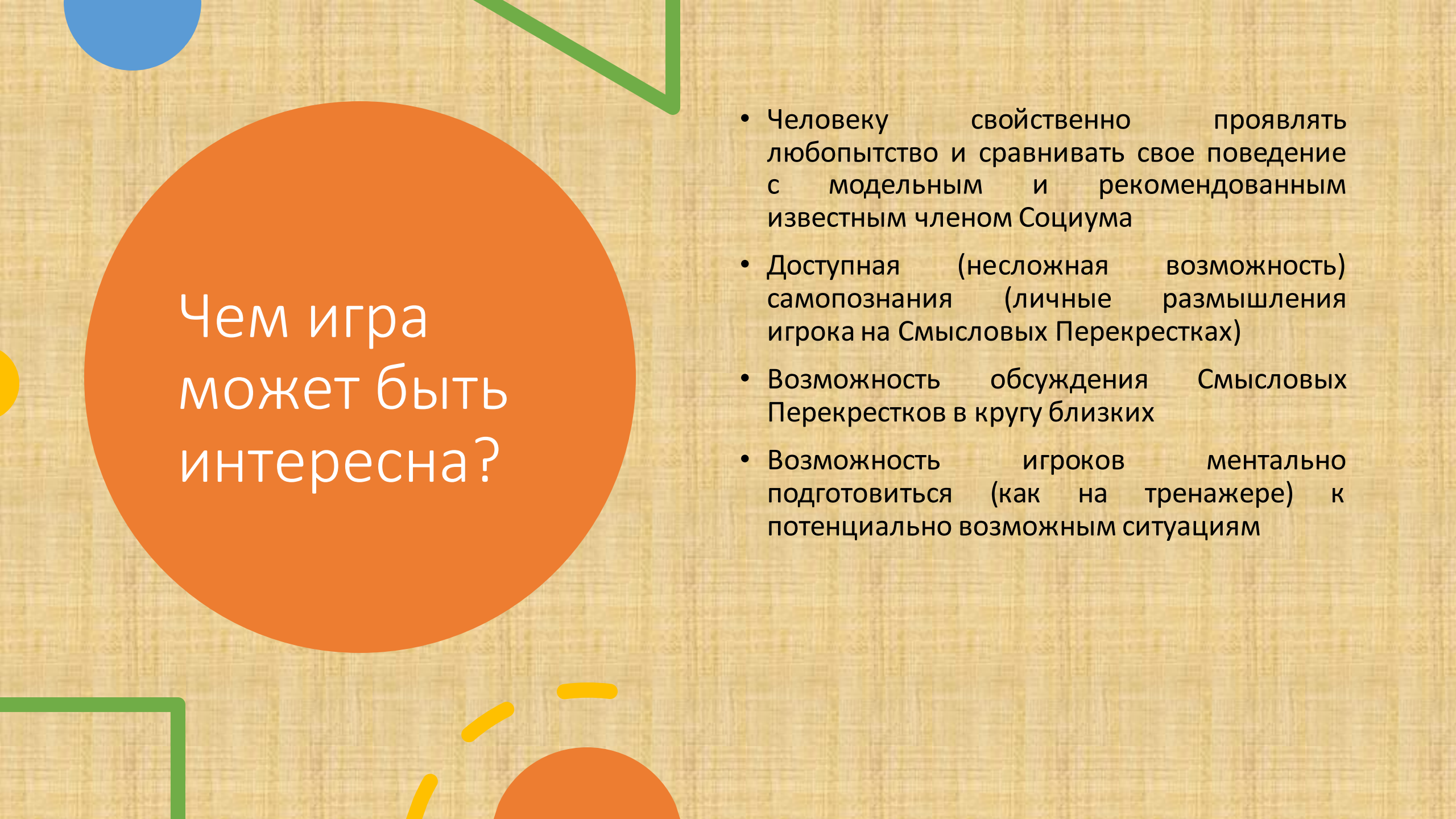
Youtube-channel игры

Основной задачей поддержания канала игры является двухсторонняя связь проектной команды с игровой аудиторией.

На Канале предполагается размещение следующего контента:

- Анонсы апгрейда игры;
- Проведение голосования среди игроков относительно модификаций игры и выбора Виртуальных Советников;
- Публикация «глубоких» обсуждений топовых (выбранных игровой аудиторией) Смысловых Перекрестков
- Проведение конкурсов на лучшие проекты новых Смысловых Перекрестков
- Информация о ярких социально-ориентированных проектах

На канале возможно размещение рекламы.



Чем игра может быть интересна?

- Человеку свойственно проявлять любопытство и сравнивать свое поведение с модельным и рекомендованным известным членом Социума
- Доступная (несложная возможность) самопознания (личные размышления игрока на Смысловых Перекрестках)
- Возможность обсуждения Смысловых Перекрестков в кругу близких
- Возможность игроков ментально подготовиться (как на тренажере) к потенциально возможным ситуациям

Ключевые отличия от традиционных игр

1. Это «игра со смыслом». Это «органическая» игра. Контент этой игры это не просто времяпрепровождение, это максимально доступный способ для переоценки своих ценностей и предложение к поиску себя в окружающем мире.
2. Это инструмент для персонального роста.
3. Ориентирована прежде всего не на результат а на процесс – размышление
4. В игре нет победителей и побежденных. Это в большей части о сотрудничестве а не о соревновании.
5. Это в некотором смысле пароль к культурному коду.
6. Содержание определяет форму а не наоборот.

Ключевые процессы проекта

- 1) Техническая разработка игры + HelpDesk
- 2) Продвижение игры (переговоры с платформами)
- 3) Разработка Смысловых Перекрестков
- 4) Ведение поддерживающего Youtube канала
- 5) Рисование скетчей для Смысловых Перекрестков
- 6) Продвижение игры за пределами РФ
- 7) Бэк-офис