<https://youtu.be/iUCukZ1k8f8?t=32m49s>

[1] <http://tvtropes.org/>

Делиться ли с игроками текущими источниками вдохновения?

Хорошая ли идея - давать игрокам информацию об источниках вдохновения, которые ты используешь для создания кампании? Поможет ли это создавать крутые истории или будет лишь мешать?

Вокруг нас много крутых медиа, и их количество с течением времени только растёт. И, естественно, мы поглощаем всё это и реализуем в рамках наших игр. НРИ были бы лишь сухими абзацами текста и непонятными разговорами без влияния искусства. Поэтому место для него находится даже в самих рулбуках - различные художественные вставки, комиксы, картинки и всё такое. Система сама даёт тебе источники вдохновения, которые могут выражаться в:

* Своеобразном “списке для чтения”;
* Рассказе автора о тех произведениях, которые сподвигли его на творчество.

Вообще, источники вдохновения нужны для того, чтобы задать определённую тематику с самого начала. Поэтому делись с игроками как минимум тем, что даёт сама система.

А чем можно поделиться ещё? Концептуально, из источника вдохновения мы можем почерпнуть эстетику либо нарратив. Эстетика представляет собой своеобразные выразительные формы, направленные на разжигание фантазии. Нарратив же - это тропы [1], присущие определённому роду произведений. Всегда делись эстетикой**.** Кидай игрокам картинки, музыку, мемасы и вот это всё. Будет здорово, если игрокам тоже есть, что показать. Если вы играете в сеттинге какого-нибудь фильма, сериала или аниме - посмотрите его вместе. Всеми этими вещами вы настраиваетесь на одну волну, что помогает избежать странных персонажей и поступков в будущем. Что же касается нарратива - с ним всё не так очевидно. Если ты просто берёшь и прямо копируешь детали истории - не стоит указывать игрокам первоисточник (да и вообще лучше не заниматься совсем уж откровенным копированием). Однако заимствовать какие-либо вещи из других медиа - совершенно нормально. Суть в том, чтобы в итоге на игре получилось ассорти из различных кусков разнообразных медиа (мы уже обсуждали это в статье про ИЗРЫГАЙ АПОКАЛИПТИКУ).

Тебе может показаться, что даже самые лёгкие заимствования будут сразу всем очевидны, однако в большинстве случаев это иллюзия. Возникает она потому, что у тебя в голове есть целостная картина, а у игроков её нет. И даже если игроки распознают какой-то оммаж, то тебе как, мастеру будет приятно осознать, что игрок “в теме” (ведь он тоже смотрел то, что нравится тебе). Вообще, НРИ фундаментально - это процесс того, как группа людей делится друг с другом тем, что любит, и в результате этого создаётся что-то новое.

Большинство игроков - такие себе. Они не посмотрят, не послушают и не прочтут ничего из того, о чём ты им скажешь. Ты можешь придти к ним с идеально составленным тематическим плейлистом для игры, и никто его не послушает. Ты мастер, тебе не безразлично происходящее, тут и будет FUUUUUUCK. Не ожидай от игроков, что они будут посвящать время игре вне встреч. Поэтому, прежде чем приходить к ним с плейлистом - спроси, нужен ли он им вообще. Удостоверься, что твои усилия принесут плоды, прежде чем делать что-то.

Вдохновение это важно. Смотреть фильмы, читать книги, смотреть на картины, слушать музыку, гулять, разговаривать с друзьями, думать, писать о чём-то и всё такое. Вдохновляясь чем-то, мы создаём персонажей и сюжеты, и совсем не обязательно, что они останутся шаблонными на протяжении всей игры. Они будут расти и меняться под влиянием других игроков, в итоге перерастая в нечто поистине уникальное. В общем делитесь тем, что дорого вам. Только не скатывайтесь в совсем уж откровенное воровство контента, но это уже другая история…