

Спасибо большое:

Сергею Максимишину, Алле Мировской, Варваре Гладкой и Феодоре Каплан за вдохновение и ценные советы.

Доценту факультета журналистики МГУ им. Ломоносова, кандидату социологических наук Павлу Разину за консультации по вопросам социологии.

Особая благодарность моему мужу и всем моим героям, без вас бы этот проект не состоялся!

Simplex

Фотографии и текст:

*Ксения Сидорова
www.kseniasidorova.com*

Редактор:

Дина Жильцова

**Консультант
по юридическим вопросам:**

Галина Арапова

Дизайнер:

Юлия Тимашова

Спонсор проекта:

*Orange Event
www.orange-event.ru*

Отпечатано в типографии

«Немакулатура»

Тираж: 30 экземпляров

*В книге использованы материалы
с сайта www.patent-prints.com
и иллюстрация Stephen Player*

© Ксения Сидорова, Simplex, 2017







В городе чума!

У нас есть 3 часа,
чтобы излечиться...

Иначе в мертвяк

на 3 часа...









Nov. 10, 1959

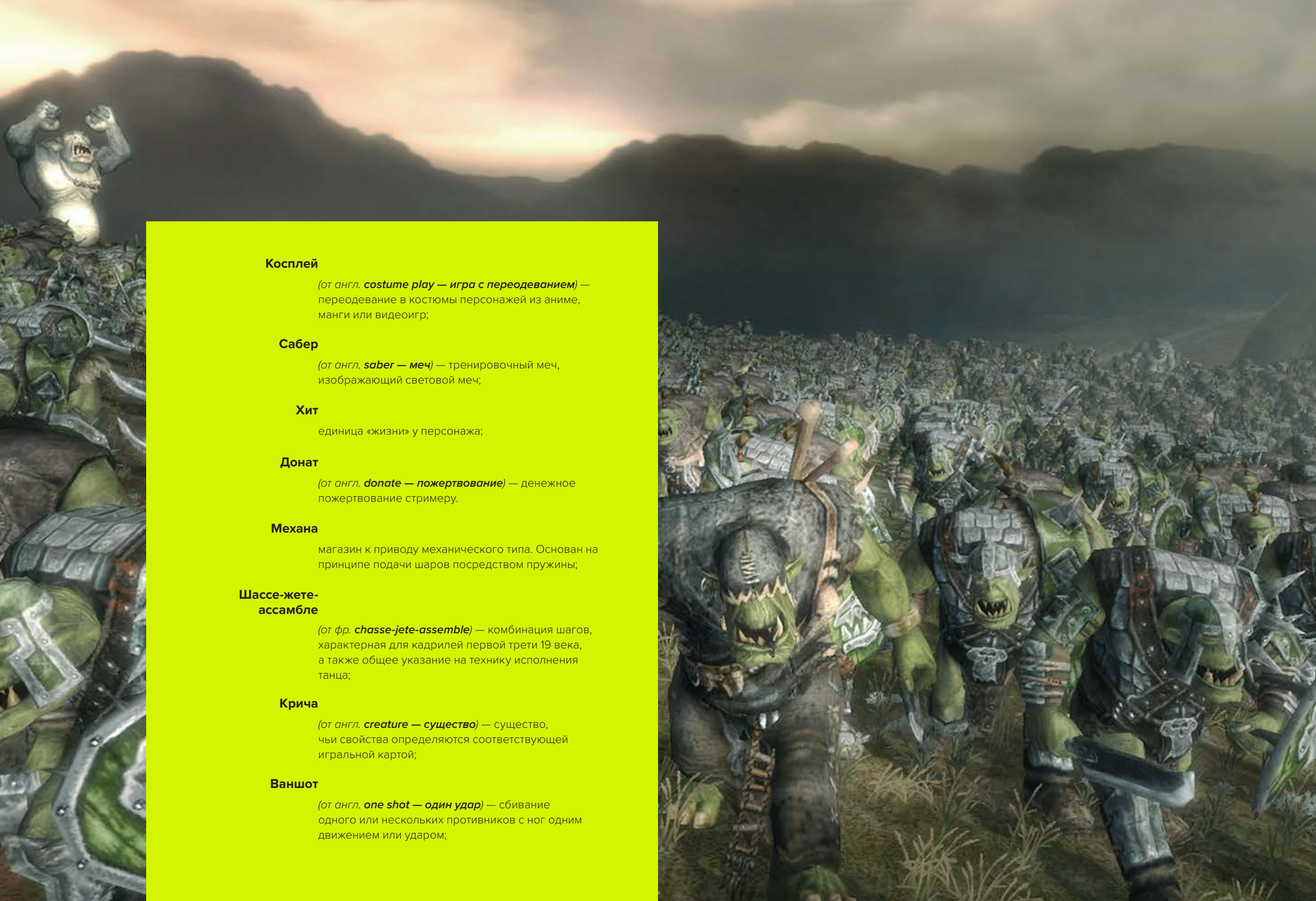
C. O. A. EKMAN

CAMOUFLAGING COVERING FOR MILITARY HELMETS

Filed Aug. 9, 1956



INVENTOR
Carl Oscar Alexander Ekman
BY
Prono, Schaffler & Parker
ATTORNEYS



Косплей

(от англ. *costume play* — игра с переодеванием) — переодевание в костюмы персонажей из аниме, манги или видеоигр;

Сабер

(от англ. *saber* — меч) — тренировочный меч, изображающий световой меч;

Хит

единица «жизни» у персонажа;

Донат

(от англ. *donate* — пожертвование) — денежное пожертвование стримеру.

Механа

магазин к приводу механического типа. Основан на принципе подачи шаров посредством пружины;

Шассе-жете-ассамбле

(от фр. *chasse-jete-assemble*) — комбинация шагов, характерная для кадрилей первой трети 19 века, а также общее указание на технику исполнения танца;

Крича

(от англ. *creature* — существо) — существо, чьи свойства определяются соответствующей игровой картой;

Ваншот

(от англ. *one shot* — один удар) — сбивание одного или нескольких противников с ног одним движением или ударом;







/ ФАКТ 1 /

УЧАСТИЕ В СУБКУЛЬТУРАХ ПОЗВОЛЯЕТ ТРЕНИРОВАТЬ РАЗЛИЧНЫЕ НАВЫКИ.

-

Например, компьютерные игры *развивают* моторику, скорость реакции и внимание, провоцируют геймера на изучение английского языка.

-

Такие игры, как *страйкбол* и настольные игры (в частности, *Magic: the Gathering*), требуют серьезной концентрации внимания и развития логики.

-

Реконструкция событий других эпох невозможна без глубокого *знания истории*.

/ ФАКТ 2 /

ПРИВЫКАЯ К КОМФОРТНОЙ «БЕСПРОБЛЕМНОСТИ» ИГРОВОГО МИРА, ГЕЙМЕРЫ ЗАЧАСТУЮ ДОСТАТОЧНО ПАССИВНЫ В РЕАЛЬНОЙ ЖИЗНИ.

-

Такие люди стараются *перекладывать* решение жизненных трудностей на других людей.

У «неформалов» нередко возникают *серьезные финансовые трудности*. Некоторые увлечения требуют немалых и регулярных затрат.

-

-

-

-

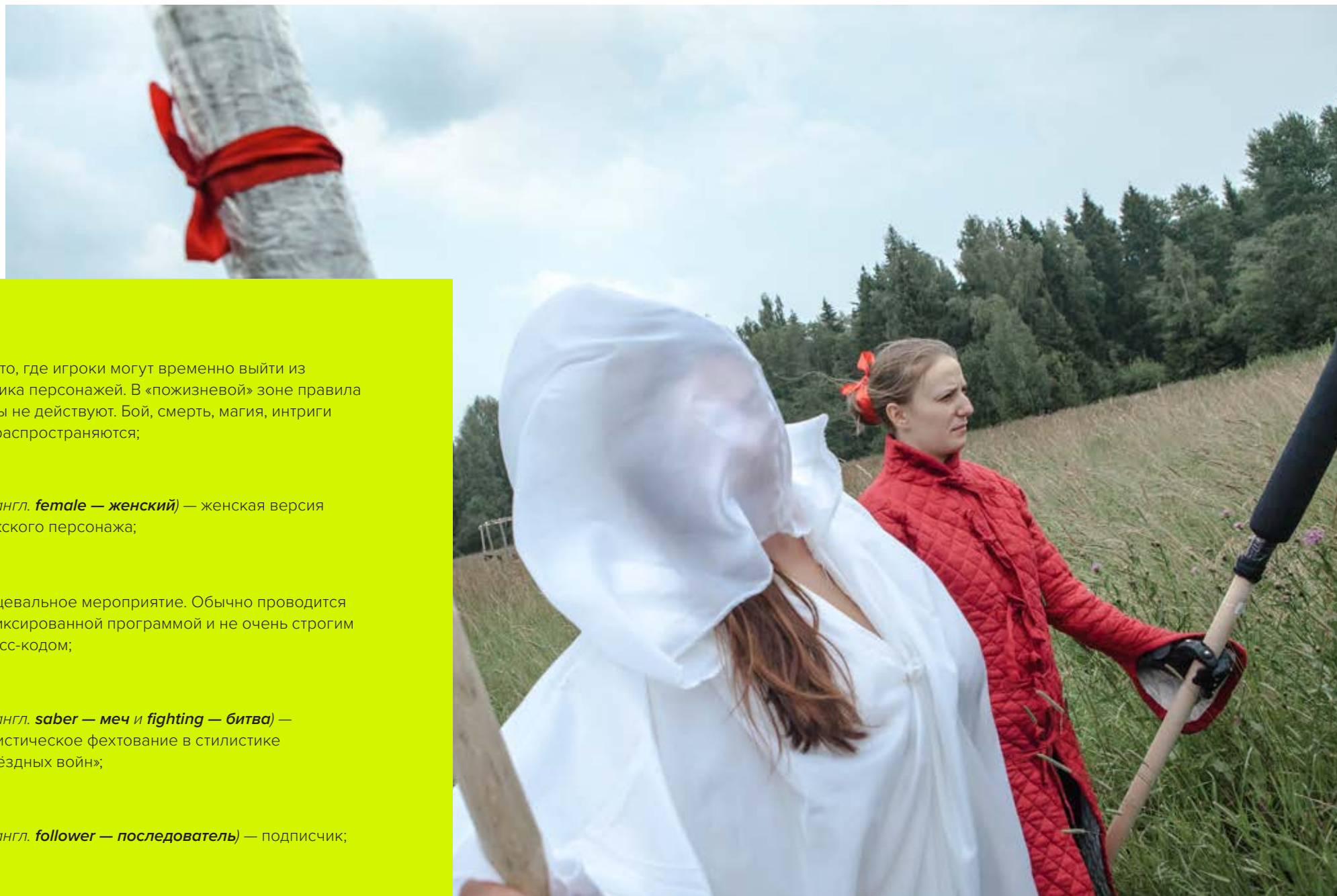
-











Пожизняк

место, где игроки могут временно выйти из облика персонажей. В «пожизневой» зоне правила игры не действуют. Бой, смерть, магия, интриги не распространяются;

Фем / фемка

(от англ. *female* — *женский*) — женская версия мужского персонажа;

Танцвечер

танцевальное мероприятие. Обычно проводится с фиксированной программой и не очень строгим дресс-кодом;

Саберфайтинг

(от англ. *saber* — *меч* и *fighting* — *битва*) — артистическое фехтование в стилистике «Звёздных войн»;

Фолловер

(от англ. *follower* — *последователь*) — подписчик;

Привод

страйкбольное «оружие». Согласно российскому законодательству, страйкбольные приводы не являются оружием;

Бустер

(от англ. *booster* — *бустер*) — запечатанный пакет из псевдослучайных 15 карт;

Лазурность

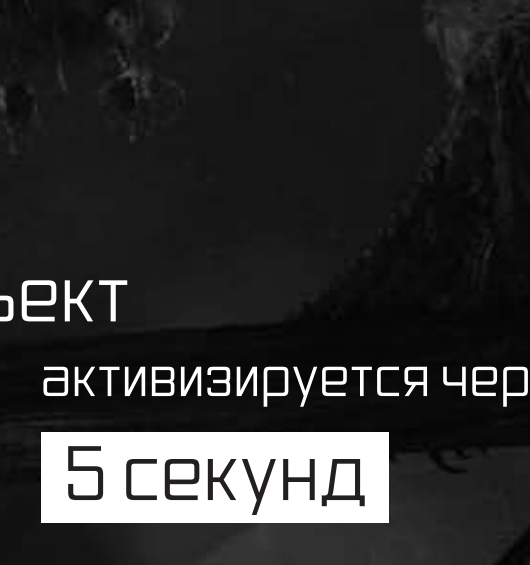
красивый и исторически точный внешний вид бойца.





Наносим 100 ударов
по воздуху...

объект
активизируется через
5 секунд

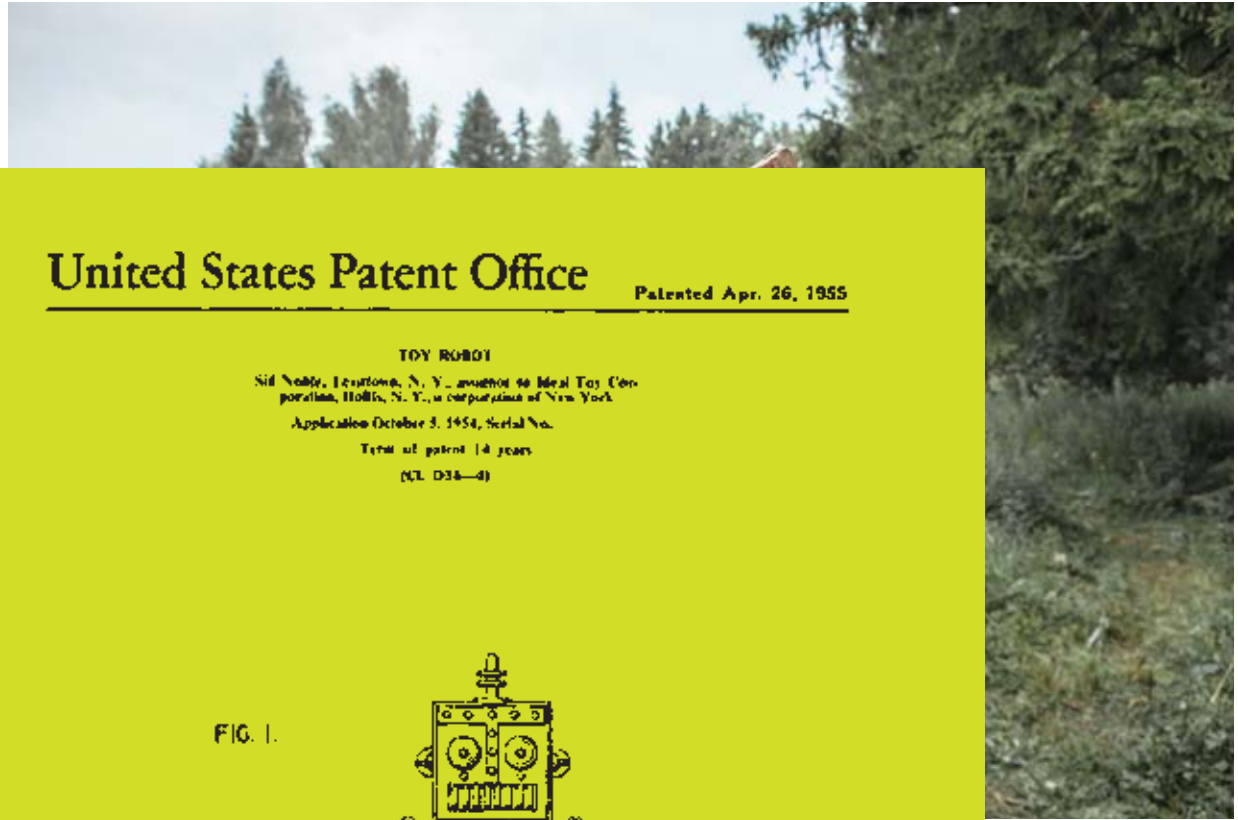












United States Patent Office

Patented Apr. 26, 1955

TOY ROBOT

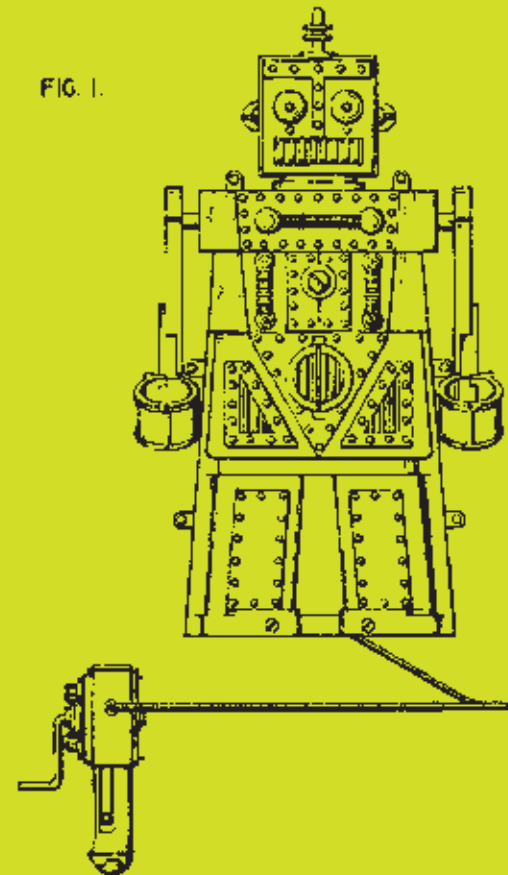
Sid Noble, Levittown, N. Y., assignor to Ideal Toy Corporation, Hollis, N. Y., a corporation of New York

Application October 3, 1954, Serial No.

Term of patent 14 years

(Cl. D38-4)

FIG. 1.





ИСБ

(абб. — «*исторические средневековые бои*») — бой двух команд в средневековых доспехах, использующих не заточенное клинковое оружие;

Квента

(от *quenta — история*) — история персонажа, в облике которого выступает игрок (до событий в сюжете самой игры);

Аниме

(сокр. от англ. *animation — анимация*) — японская анимация;

Мертвяк

место, где отсиживаются игроки, чьи персонажи были убиты. После «отсидки» они получают новую роль, имя, стартовые игровые вещи.

Брокен

(от англ. *broken — разбитый*) — заклинание, кардинально меняющее ситуацию на столе;

Вьювер

(от англ. *viewer — зритель*) — человек, который смотрит стрим в данный момент;

Бункер

магазин к приводу, основанный на принципе подачи шаров посредством часовой, подкручиваемой пружины;

Схема

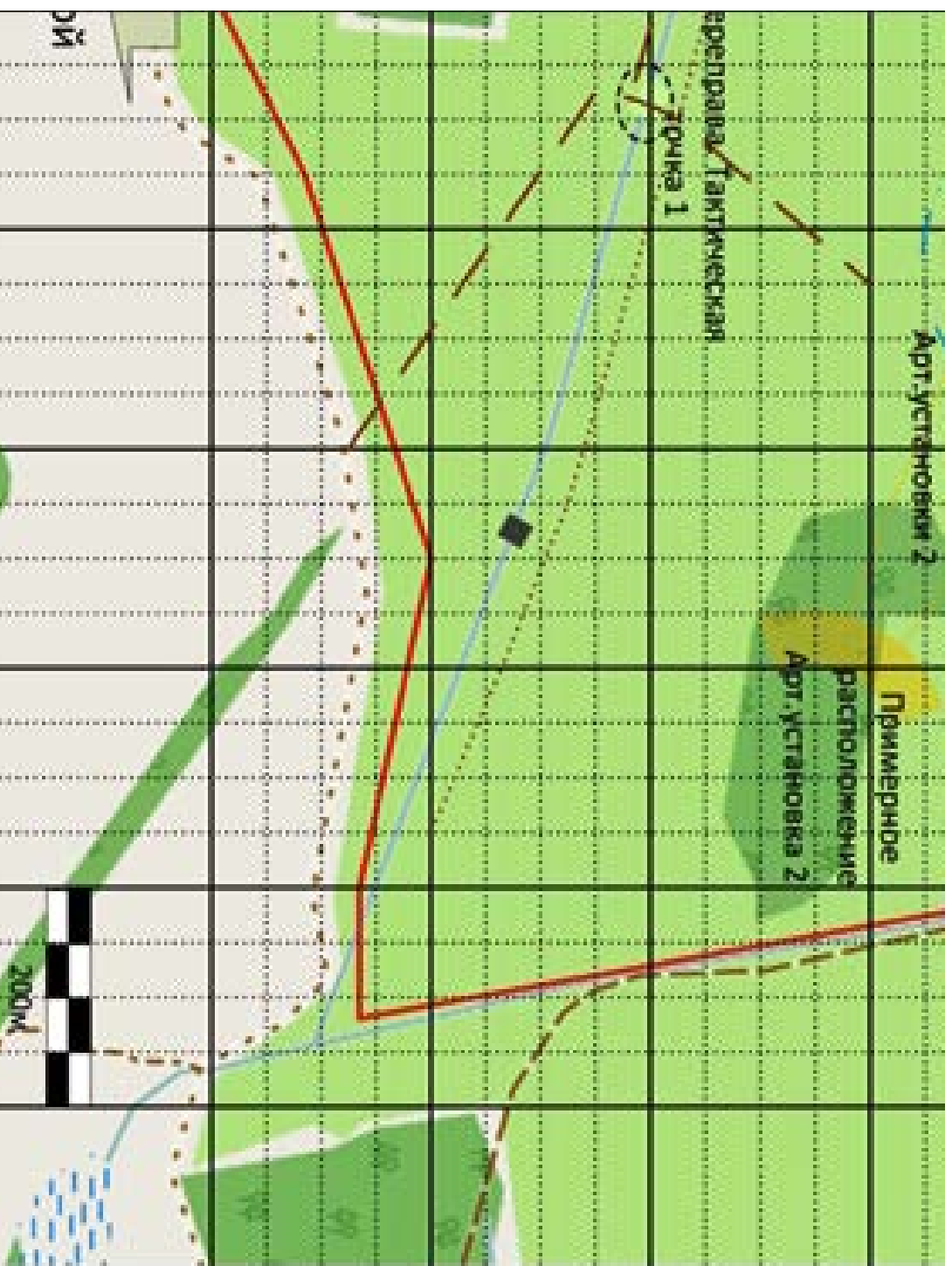
описание траектории передвижения танцоров, разбитая по музыкальным тактам.













/ ФАКТ 3 /

ИГРОВОЕ СООБЩЕСТВО —
ЭТО **БЕЗОПАСНОЕ** СОЦИАЛЬНОЕ
ПРОСТРАНСТВО.

•

Здесь можно **«безболезненно»** опробовать разные поведенческие стратегии, примерить новые необычные роли и **образы собственного «я»**, выплеснуть накопившиеся эмоции без реальных последствий для себя и окружающих.

•

Участники разнообразных ролевых игр **успешно развивают** свои творческие способности. Подготовка к фестивалям или «боевкам» заставляет участников окунуться в изучение давно забытых ремесел, потренировать актерские, писательские навыки и навыки стихосложения.

/ ФАКТ 4 /

СО ВРЕМЕНЕМ У ПОСЛЕДОВАТЕЛЯ
ФЭНДОМА МОЖЕТ **СИЛЬНО ИСКАЖАТЬСЯ**
САМОИДЕНТИФИКАЦИЯ.

•

Уход из реальности в мир игры может провоцировать **искажение представлений о себе**, вплоть до того, что участник игры начинает рассматривать себя как игрового персонажа, а не как реальную личность.

•

•

•

•

•

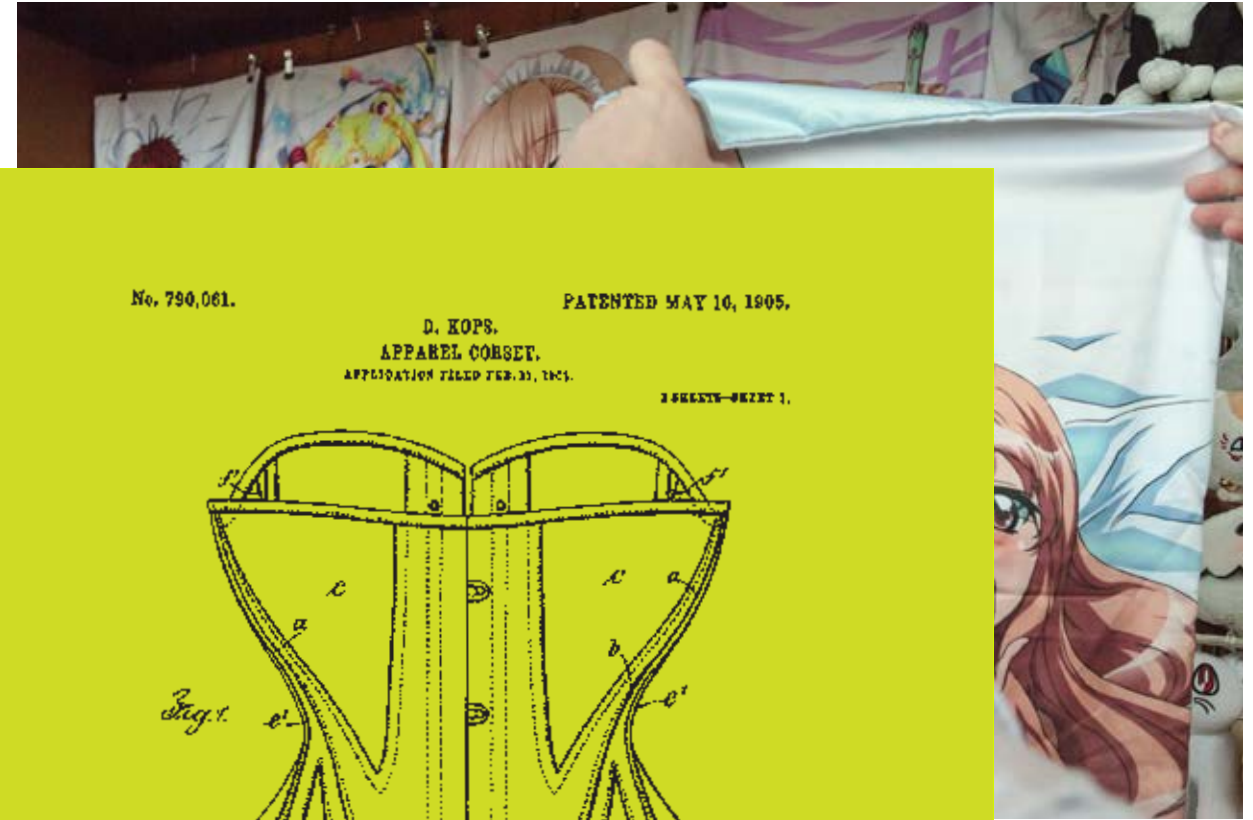
•

•

•

•



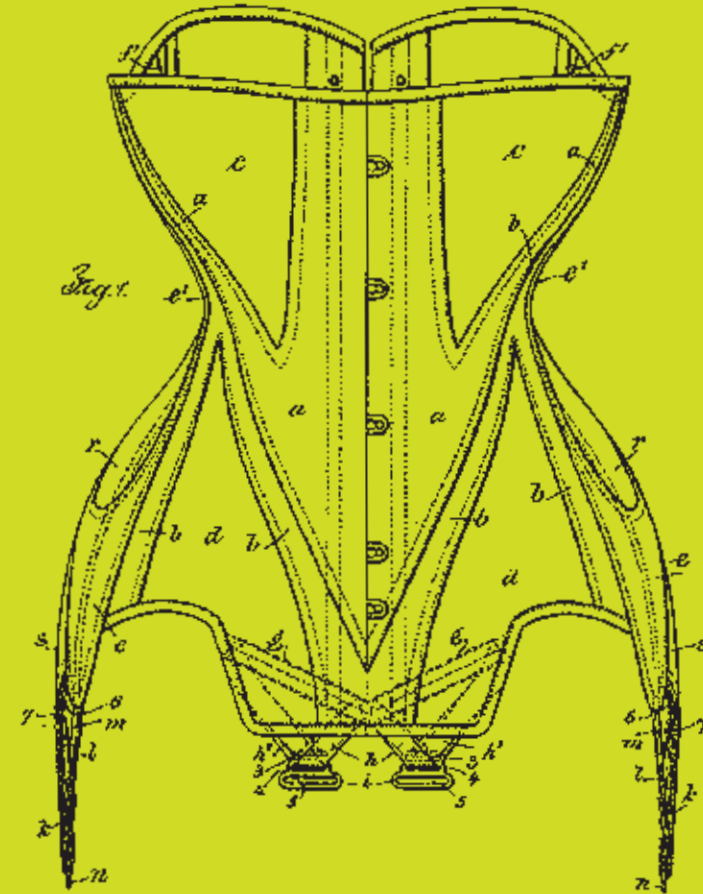


No. 790,061.

PATENTED MAY 16, 1905.

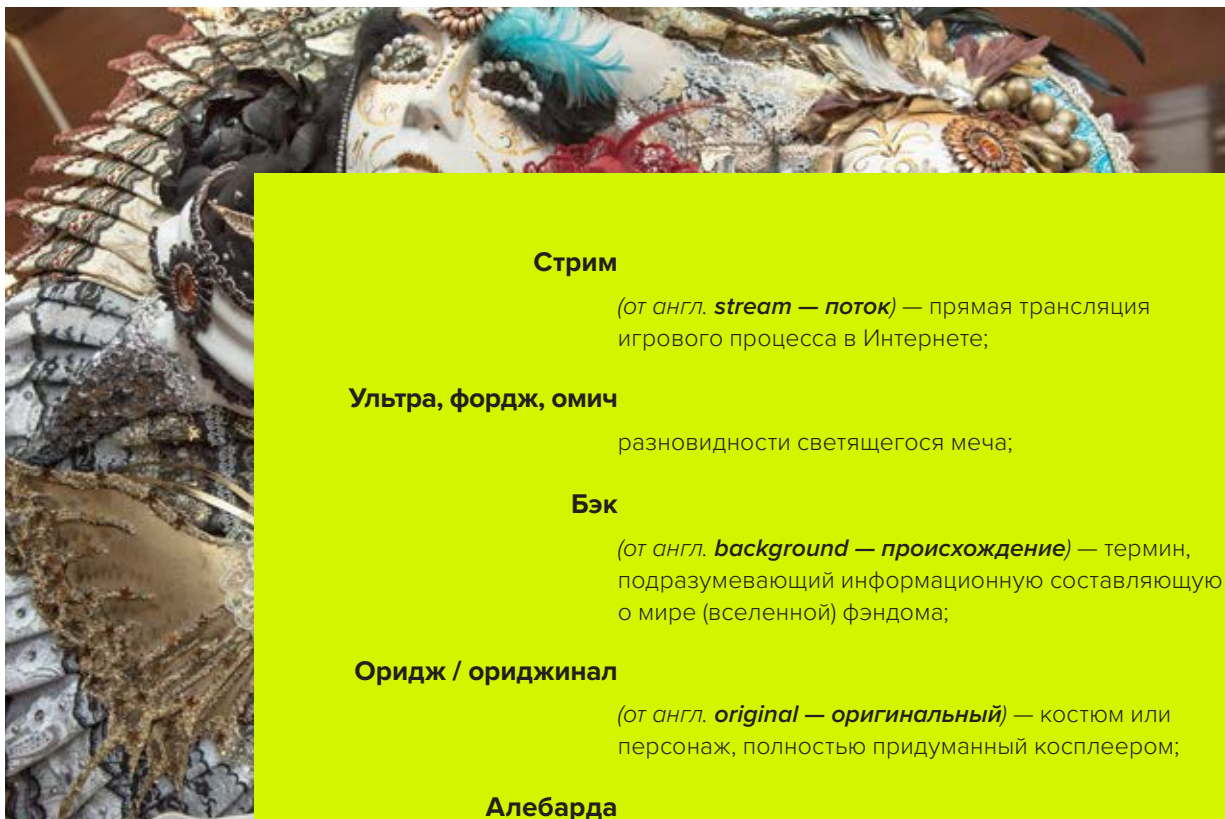
D. KOPS.
APPAREL CORSET.
APPLICATION FILED FEB. 21, 1904.

3 SHEETS—SHEET 1.



Witness
Charles Smith
- Joseph Hill

Inventor
Daniel Kops.
- Harold L. Farrell



Стрим

(от англ. *stream* — *поток*) — прямая трансляция игрового процесса в Интернете;

Ультра, фордж, омич

разновидности светящегося меча;

Бэк

(от англ. *background* — *происхождение*) — термин, подразумевающий информационную составляющую о мире (вселенной) фэндома;

Оридж / ориджинал

(от англ. *original* — *оригинальный*) — костюм или персонаж, полностью придуманный косплеером;

Алебарда

древковое двуручное рубящее оружие;

Светлая сторона

обобщенное название команд, реконструирующих или использующих российское или советское вооружение и экипировку;

Дека

(от англ. *deck* — *колода*) — колода;

Колбаса

тип игр или тренировок, основной целью которых является «настрел врагов», без какого то ни было смыслового наполнения;

Платье «из занавески»

наряд, пошитый из заметно дешевой (обычно синтетической) ткани.





DECON

Sovereignty
Crestfallen
Region
Security Level

Gallatin Federation
Deer
Shaq Lanson
DR

LOCAL (14)

- Bygone (no 3)
- ASSISTANT SCOUT
- FUNZOR (RESERVE MINERS OF DECON)
- Bygone
- DAVE HOURS
- Daniello
- daveand
- FUNZOR
- Hugh JH
- ELAN KEENE
- Lynxide Man
- PEARSON
- ROCK
- WILLIAMS
- WYATT MC
- WYATT

Я не видел
ЖЕНЩИН

10 000 лет...







WORLD OF WARCRAFT

BURNING CRUSADE

Alliance

Horde



Blood Elf



Female



Skin Color



Face



Hair Style



Hair Color



Earrings



Randomize



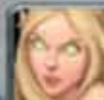
Name

Randomize



Horde

Five races comprise the Horde: the brutal orcs, the shadowy undead, the spiritual tauren, the quick-witted trolls, and the driven blood elves. Beset by enemies on all sides, these outcasts have forged a union



Blood Elf

Long ago the exiled high elves founded Quel'Thalas, where they created a magical fount called the Sunwell. Though they were strengthened by its powers, they also grew increasingly dependent on them. Ages later the undead Scourge destroyed the Sunwell and most of the high elf population. Now called blood elves, these scattered refugees are rebuilding Quel'Thalas as they search



Paladin

Paladins are champions who call upon the Light to heal wounds and combat evil. The draenei employed such holy warriors for millennia before arriving on Azeroth to find like-minded souls among the Alliance. Recently blood elves, too, began wielding paladin abilities. Yet these elves, having little in common with

Accept

Back







возраст воплощения: 26 лет	навыки: ролевик
пол / выбранный пол: мужской / мужской	персонаж: Гоблин из Вархаммера
род деятельности: IT-специалист в банке	

Мнение героя:

С 17-ти лет я начал интересоваться реконструкцией, но на одном из маневров получил травму, несовместимую с занятиями. Так я попал в ролевые игры. За 4 года посетил примерно 12 игр и сшил самостоятельно половину своих костюмов. Для меня участие в играх — это прежде всего знакомство с новыми людьми, с которыми мы едины по интересам и в порыве поиграть. Мои любимые роли: боевые, приключенческие, вольнонаемные и роли священнослужителей.

Денис

Я тщательно избегаю дворянских ролей, чересчур добрых сил, эльфов, так как человек должен быть похож на своего персонажа и внешне, и внутренне. У людей, живущих в мегаполисах, жизнь весьма пресная: работа, дом, сон. Поэтому им хочется пробовать себя в другом обличии. Наши игры, как правило, проходят на природе. А это приятный отдых, физическая нагрузка, много интересных людей с богатым внутренним миром.

Мнение мамы героя:

Я очень просто отношусь к хобби Дениса — лишь бы не было криминала, алкоголя и наркотиков! Сама я не готова надеть костюм и раствориться в этом веселье, но, как зритель, хотела бы прикоснуться к атмосфере, почувствовать их молодой драйв. Я поражаюсь смелости и незакомплексованности своего сына. Денис может в любом костюме спокойно пройти куда угодно, еще и дорогу спросить. После игр сын всегда приезжает в отличном настроении и делится впечатлениями. Он же идет туда за общением. Его легко переключить после сложного рабочего дня, если поговорить с ним об играх. В этот момент плохое сразу забывается.

Конечно, мне, как маме, хотелось бы, чтобы он купил себе новые ботинки и джинсы. Он же тратит всю зарплату на новые костюмы, которыми и так завалена вся квартира. Но это его выбор. Он работает, живет отдельно и сам себя кормит.

«На данный момент я живу один. Я посещаю ролевые игры, чтобы не поддаваться возникающему чувству одиночества...»





Легенда героя:

Simplex





возраст воплощения: 19 лет	навыки: костлей
пол / выбранный пол: мужской / мужской	персонаж: Цукияма «Гурман» Шу
род деятельности: студент МФЮА, будущий юрист	

Мнение героя:

Аниме увлекаюсь четыре года. За это время я пересмотрел огромное количество мультфильмов. Год назад начал заниматься косплеем, то есть создавать образы любимых героев и участвовать в тематических фестивалях. За это время я сделал свой первый костюм персонажа «Боец кровавого договора» из фэндома Warhammer 40000 и сейчас доделываю новый костюм по киберпанку.

Я побывал уже на трех фестивалях и на одном из них познакомился со своей девушкой. Она тоже косплеер и часто помогает мне с макияжем. Участие в фестивалях дает мне очень много положительных эмоций. Я не скрываю свое увлечение и часто выкладываю фотографии с фестивалей в соцсети, получая много лайков и комментариев.

Артём

Мнение мамы героя:

Поначалу сын ничего не говорил нам о своем увлечении и прятал костюмы в шкафу. Когда Тема рассказал, мы с мужем с интересом восприняли его хобби. Сейчас папа помогает сыну делать технически сложные костюмы. Мы готовы оказать и материальную помощь, если он попросит. Мы с удовольствием смотрим фотографии с фестивалей всей семьей.

Даже бабушки уже знают, что такое косплей, и гордятся внуком. Раньше я не знала, что такое хобби вообще существует, и что так много людей в этом участвует. Я удивляюсь, как люди делают самые сложные и красивые костюмы. Была бы я помоложе, то с удовольствием сама бы стала косплеером. Я считаю, что для молодежи это намного лучше, чем таскаться по подворотням.

«В повседневной жизни люди не так приветливы и дружелюбны, как на фестивалях косплея»





Simplex

Легенда героя:





возраст воплощения: 27 лет	навыки: исторические танцы
пол / выбранный пол: женский / женский	персонаж: молодая дама середины XIX в. в пышном платье с кринолином
род деятельности: работает на химическом факультете МГУ	

Мнение героя:

Историческими танцами я занимаюсь с первого курса. На первом уроке преподаватели показали очень простой танец, который смогла воспроизвести, хотя в детстве меня плохо получалось танцевать. Вдохновленная своим результатом, я осталась. К четвертому курсу у меня был уже опыт ассистента танцмейстера, и мы с моим товарищем решили организовать свою школу в МГУ.

Когда-то балы были не просто танцами, а способом общения людей, где обсуждали карьерные и бытовые вопросы, а ма-тушки искали женихов дочерям. У нас на балах царит равновесие мужчин и женщин, не как в прошлом. И женихов мы на балах не ищем, спокойно общаемся и после танцев. Поэтому, из-за этой разницы эпох, идеального погружения не получается.

Дарья

Мнение мамы героя:

Я удивилась, что она выбрала именно старинные танцы, так как с первого класса моя дочь танцевала, в основном, русские народные и современные танцы. Исторические танцы — парные, обязывают иметь платье конкретной эпохи.

Теперь я с радостью отмечаю, что за 10 лет увлечение стало частью ее жизни. Внешне Даша стала подтянутой. У дочери появился новый круг общения. С ее друзьями интересно общаться, они много знают, не замкнуты на своих проблемах, легко идут на контакт. Мне очень нравится ее увлечение, я в восторге от фотографий и видео с балов, где все такие красивые и здорово танцуют. Лучше пусть танцуют, чем лежат на диване.

«Мне захотелось иметь много друзей. Хобби — отличный способ найти компанию по интересам»





Легенда героя:

Simplex



В современном мире легко стать супергероем, жителем иной цивилизации или обладателем фантастических способностей. Этим с успехом пользуется молодежь, участвуя в онлайн-играх или посещая тематические фестивали.

За подобными формами перевоплощения кроются не только развлечения. Отождествляя себя с существующими или выдуманными персонажами, молодые люди стремятся к познанию своего «я», убегают от одиночества, борются со стрессом и рутиной в реальной жизни. Мир игр становится комфортным пространством, в котором можно быть хозяином ситуации в компании единомышленников.

Героями моего проекта стали представители таких субкультур, как киберспорт, страйкбол, саберфайтинг, косплей, исторические танцы и реконструкция, ролевые и настольные игры.

Философ Жан Бодрийяр в своей работе «Симулякры и симуляция» писал, что «мы утратили связь с реальностью, вошли в эру гиперреальности — эпохи, в которой внешняя форма важнее содержания, а связь между вещами и их знаками нарушена». Simplex — это приглашение к размышлению о восприятии реальности, которая кажется нам единственной и истинной.

Зрителю предлагается возможность погрузиться в бесконечно сконструированную вселенную со своими персонажами, прототипами, правилами игры, языком. Книгу можно начинать смотреть с любой стороны: сначала наблюдая за молодыми людьми как за игровыми персонажами, а потом встречаясь с ними в середине книги, где они — обычные люди.

Название книги — Simplex — как метафора бесконечно множасьихся измерений. Симплекс — это многогранник, который можно преобразовать в фигуру следующего измерения: из отрезка — в треугольник, из треугольника — в тетраэдр и так далее от одномерности к многомерности. Подобно тому, как герои моей книги конструируют все новые и новые воображаемые миры.



Легенда героя:

Simplex



Мнение папы героя:

Я сам с подросткового возраста был участником ролевого движения, реконструктором, и уже более 10 лет являюсь создателем и руководителем страйкбольной команды. Пока Костик рос, он, естественно, видел все мои увлечения. Но осознанную заинтересованность в страйке сын начал проявлять три года назад. Попутно он освоил компьютерные игры, которые имитируют бои с применением моделей реального оружия. В страйкболе также есть модели этих видов оружия. Это вселило в него дополнительный интерес. Я был очень рад. Как родитель, я не хочу, чтобы ребенок все время сидел дома и тратил свое время на компьютерные игры. «Поварившись» в страйкболе, я понял, что это хорошая альтернатива огромному количеству вариантов хобби, который может себе придумать человек в городе.

Игра в страйкбол — это не только совместный досуг с семьей, но и возможность привить сыну навыки безопасного владения оружием и целый ряд универсальных навыков.

**«В школе у меня всего несколько друзей.
С остальными одноклассниками общего мало.
В основном все они увлечены футболом, а мне это не интересно...»**



Simplex

Легенда героя:

возраст воплощения:

15 лет

пол / выбранный пол:

мужской / мужской

род деятельности:

школьник

навыки:

страйкболист

персонаж:

оперативник германского спецназа

Мнение героя:

Мой папа очень давно увлекается страйкболом. Я ездил с ним на игры с самого детства, но как-то больше посмотреть, чем самому поучаствовать. И только в 2012 году я начал осознанно тренироваться. Страйбол для меня — это серьезное хобби и, конечно, адреналин. Из-за проблем со здоровьем в армию меня не возьмут, поэтому это возможность прикоснуться к «армейской жизни». Я хорошо разбираюсь и в страйкбольном оружии, и в настоящем. Хотя, надеюсь, эти знания в реальной жизни мне никогда не пригодятся.

Пока в нашей страйкбольной команде, которую когда-то организовал мой папа, я обычный солдат. В дальнейшем хочу продолжать развиваться и стать командиром.

Костя





Легенда героя:

Simplex





Галя

возраст воплощения: 18 лет	навыки: стример
пол / выбранный пол: женский / мужской	персонаж: Demon Hunter
род деятельности: работает в сфере киберспорта	

Мнение героя:

Моя любовь к компьютерным играм началась в 10 лет. Каждая игра — это свой мир. После прохождения игры у меня создается впечатление, что я прочитала очень классную книжку в жанре фантастики или научно-популярной литературы.

Стримить в первый раз я решила от одиночества на Новый год. К моему удивлению, трансляцию посмотрели несколько человек, которые оставили отзывы, что на мою игру интересно смотреть, и что нужно продолжать. Даже несмотря на мой небольшой дефект речи, дальше все пошло самой собой. Подписчики сами попросили меня зарегистрировать электронный кошелек, чтобы собрать деньги на новую мышку или микрофон. Со временем я разработала расписание. Сейчас я готовлюсь к каждой трансляции, которая может длиться до восьми часов. Я не ставлю себе цели на этом зарабатывать, мне не нужна супер-популярность, мне хватает своей небольшой аудитории. У меня есть основная работа, которая тоже связана с киберспортом.

Мнение мамы героя:

Я считаю, что человек добивается успеха только в той области, которая ему интересна. Интересы и работа моей дочери — это киберспорт. Она идет своим путем, нравится это мне или нет. Перестраивать ее уже поздно. Конечно, я, как мама, волнуюсь за ее здоровье. Мне хочется, чтобы она чаще бывала на свежем воздухе, спала ночами, регулярно питалась здоровой пищей. Думаю, что все люди, которые связаны с компьютерными играми, отрываются от реальности. Но это их мир. Хотя, надо признать, что виртуальная реальность уже становится реальностью.

Сейчас это и коммерция, и бизнес, и спорт. Галя в этом видит перспективу, и я надеюсь, что у моей дочери все сложится хорошо. Препятствовать ее деятельности я не буду, если только это не будет связано с потерей здоровья. Буду контролировать, чтобы этого не случилось.

«В повседневной жизни люди закутываются в коконы суеты и безразличия, и только некоторые раскрываются в интернете. Уходя от серой и гнетущей безысходности, я пытаюсь дарить теплоту и веселье в своих стримах и киберспортивных мероприятиях»







возраст воплощения:
26 лет

пол / выбранный пол:
мужской / мужской

род деятельности:
аспирант МГУ, мехмат

навыки:
реконструктор

персонаж:
рыцарь немецкой средневековой армии конца XIV — начала XV в.в.

Мнение героя:

В десятом классе мы с друзьями создали свой ролевой клуб. В местном ботаническом саду мы делали себе палки длиной около метра и учились ими фехтовать, летом ездили на ролевые игры, а игровое оружие и доспехи делали из чего придется. После нескольких лет перерыва я вернулся и углубился в реконструкцию исторического фехтования и средневекового боя.

Мое увлечение в первую очередь требует выносливости. По-своему это тот же спорт. В полной амуниции весом около двадцати килограмм приходится бегать и бороться. Как и в любом виде спорта, тут главное — постоянно тренироваться. Наши игры — командные, поэтому мы обучаемся тактике ведения боя, и это заставляет меня действовать более осмысленно и напрягать голову. Я не считаю свое увлечение уходом от реальности. Реальность — здесь, и она такова, какой мы её создаем. А раз я этим занимаюсь, то это и есть часть реальности.

Дмитрий

Мнение мамы героя:

Я узнала, что Дмитрий заинтересовался реконструкцией, когда он учился в 10-м классе. Первое время я относилась к увлечению сына настороженно. Особенно волновалась, когда приходилось отпускать его в палаточные лагеря на несколько дней. Потом я поняла, что ему это очень нравится: шить себе костюмы, делать оружие, шлемы, кольчуги и т.д. Как мама, я, конечно, беспокоюсь за своего ребенка, ведь сражения довольно травмоопасны. Всегда надо быть осторожным, внимательным, пользоваться разным рода защитой. Но много и положительных моментов.

Исторические бои — это очень красиво и зрелищно. Дмитрий сильно изменился и внутренне, и внешне. Он постоянно тренируется и изучает историю, стал физически крепче и выносливее. Считаю, что любимое хобби всегда меняет человека в лучшую сторону.

«Написание диссертации и практика в университете — энергоемкая, объемная и часто монотонная работа. Поэтому хобби для меня — это способ эмоциональной и физической разрядки»







возраст воплощения: 21 год	навыки: саберфайтер
пол / выбранный пол: женский / мужской	персонаж: СИТХ
род деятельности: студентка, будущий экономист	

Мнение героя:

Саберфайтинг я занимаюсь около двух месяцев. Однажды на тематическом фестивале я увидела выступление ребят из команды саберфайтеров, и они меня чем-то зацепили. Спустила пару месяцев я посмотрела седьмой эпизод фильма «Звездные войны» и поняла, что хочу быть частью этого фэндома. Так я стала ходить на тренировки. Хотя это довольно сложное занятие, на данный момент я показываю хороший результат для новичка.

Саберфайтинг дает мне некоторую эмоциональную нагрузку. В процессе взмахов и прокруток я выплескиваю все негативные эмоции. Это утомляет, но очень приятно, и, к тому же, помогает немного сбросить вес. Саберфайтинг действительно уводит в какую-то иную реальность, где я забываю о проблемах, и представляю, что я — будущий ситх и готовлюсь вступить в ряды рыцарей ордена Рен.

Маша

Мнение мамы героя:

Мне очень сложно что-нибудь сказать про хобби моей дочери. Все ее увлечения скоротечны. При первой же неудаче Маше сразу становится неинтересно, и она переключается на что-то еще. Я буду только рада, если мою дочь что-то серьезно увлечёт, в этом возрасте надо как раз познавать. Во взрослой жизни некогда будет этим заниматься. Про саберфайтинг тоже пока говорить нечего. Знаю, что она приобрела световой меч и ходит на тренировки. Посмотрим, что из этого выйдет.

«На работе мне приходится прятать истинную себя. После окончания трудового дня во мне не остается даже намек на положительные эмоции!»











Отписывайтесь,
и не подписывайтесь
на меня,

ПОТОМУ ЧТО
на 10 тысяч фоловеров

будет кукинг стрим,

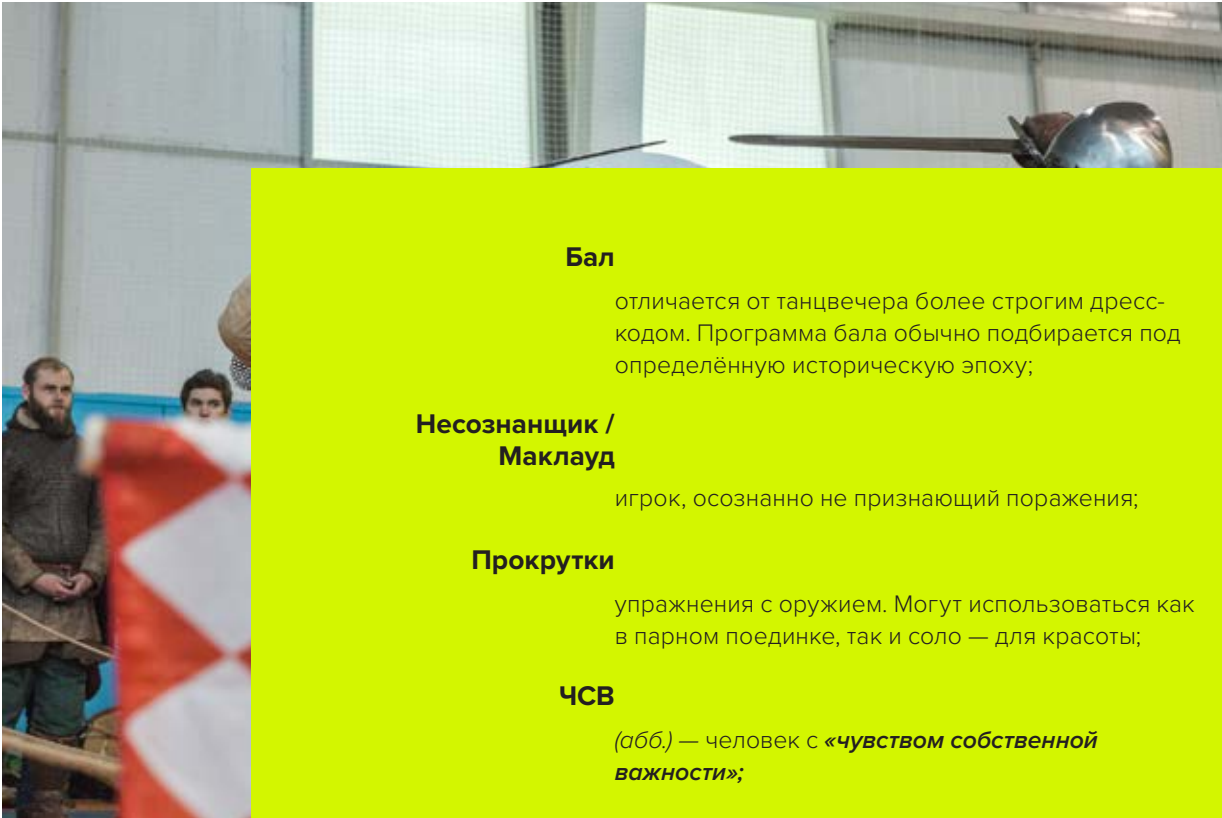
который
я не очень хочу...











Бал

отличается от танцевечера более строгим дресс-кодом. Программа бала обычно подбирается под определённую историческую эпоху;

Несознанщик / Маклауд

игрок, осознанно не признающий поражения;

Прокрутки

упражнения с оружием. Могут использоваться как в парном поединке, так и соло — для красоты;

ЧСВ

(абб.) — человек с **«чувством собственной важности»**;

Отаку

(яп. дословно — **«ваш дом»**) — преданный поклонник аниме / манги;

Игротех

участник ролевой игры, цель которого — создание атмосферы и различных игровых ситуаций. Эти персонажи играют не для собственных игровых целей, а по указаниям мастеров;

Ванильное существо

существо без способностей;

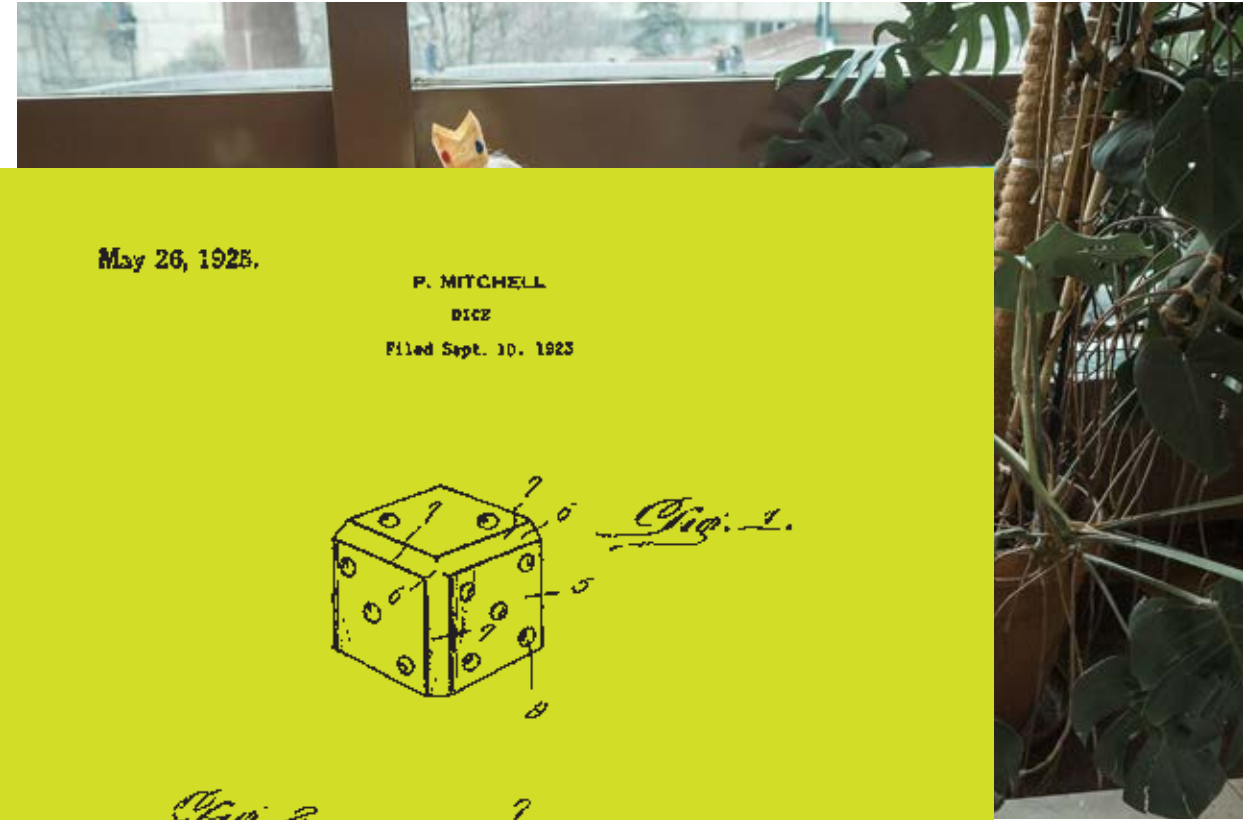
Тарч

распространенный в ИСБ небольшой щит, которым удобно наносить удар;

Работяги

одно из названий подписчиков в чате.





May 26, 1925.

P. MITCHELL

DICE

Filed Sept. 10, 1923

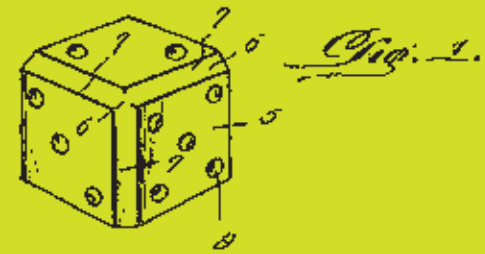


Fig. 2.



Fig. 3.



Witnesses:
J. L. ...

Paul Mitchell,
Inventor

By *Clara C. Quinn*
Attorney

/ ФАКТ 3 /

У ПОСЛЕДОВАТЕЛЕЙ РАЗЛИЧНЫХ ФЭНДОМОВ **РАСШИРЯЕТСЯ КРУГ ОБЩЕНИЯ**, И, КАК СЛЕДСТВИЕ, СОВЕРШЕНСТВУЮТСЯ КОММУНИКАТИВНЫЕ СПОСОБНОСТИ И НАВЫКИ РАБОТЫ В КОМАНДЕ.

•

Моделируемые в процессе игры *успешные стратегии* поведения могут отлично сработать и в реальных жизненных ситуациях, а хобби в дальнейшем может перерасти в серьезную профессиональную деятельность.

/ ФАКТ 4 /

СЛИШКОМ РЕАЛИСТИЧНЫЕ ИСТОРИЧЕСКИЕ РЕКОНСТРУКЦИИ СРАЖЕНИЙ ПРИВОДЯТ **К СЕРЬЕЗНЫМ ТРАВМАМ.**

•

Здоровья геймерам не прибавляет постоянное сидение за компьютером без свежего воздуха и физической активности.

•

•

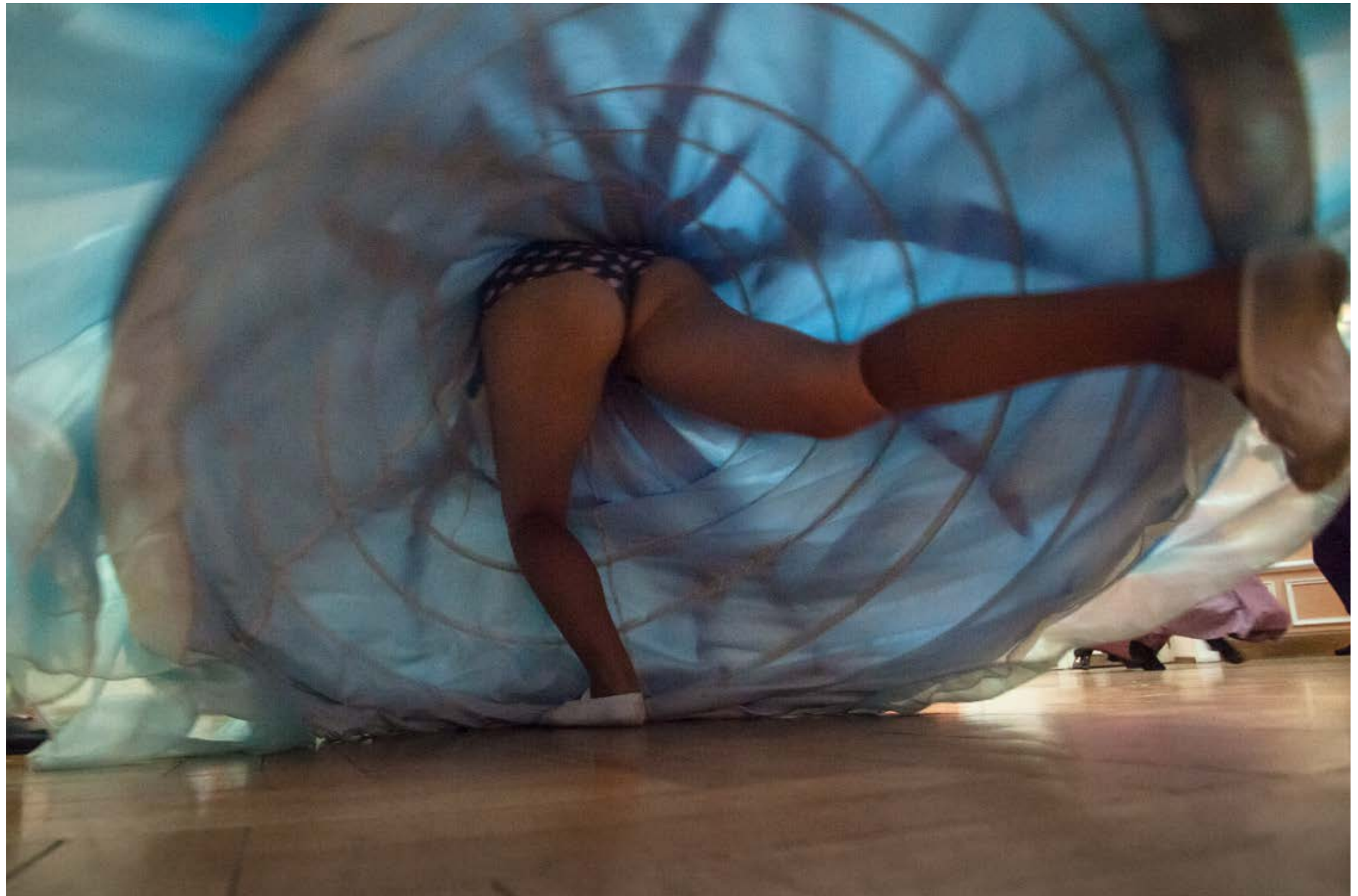
•

•

•

•

•















Манга

(от яп. дословно — «веселые картинки») — японские комиксы;

Отыгрыш

синоним процесса ролевой игры;

Цивилы

так называют людей, не знакомых с саберфайтингом. Характеризуются вопросами, кто такие Дарт Вейдер и Люк Скайуокер;

Токсик

человек, который «ядовито» относится к стримеру или людям в чате. Стример также может быть «токсиком»;

Покемоны

люди, играющие в страйкбол и не стремящиеся к реконструкции. Они подбирают экипировку и вооружение, части которых применяются разными подразделениями, из разных стран, из разного времени;

Коммон

(от англ. *common* — *обычный*) — карта обычной редкости. Встречается часто, стоит недорого;

Гобуль

боец в доспехах с неопрятным и отклоняющимся от исторического прообраза видом;

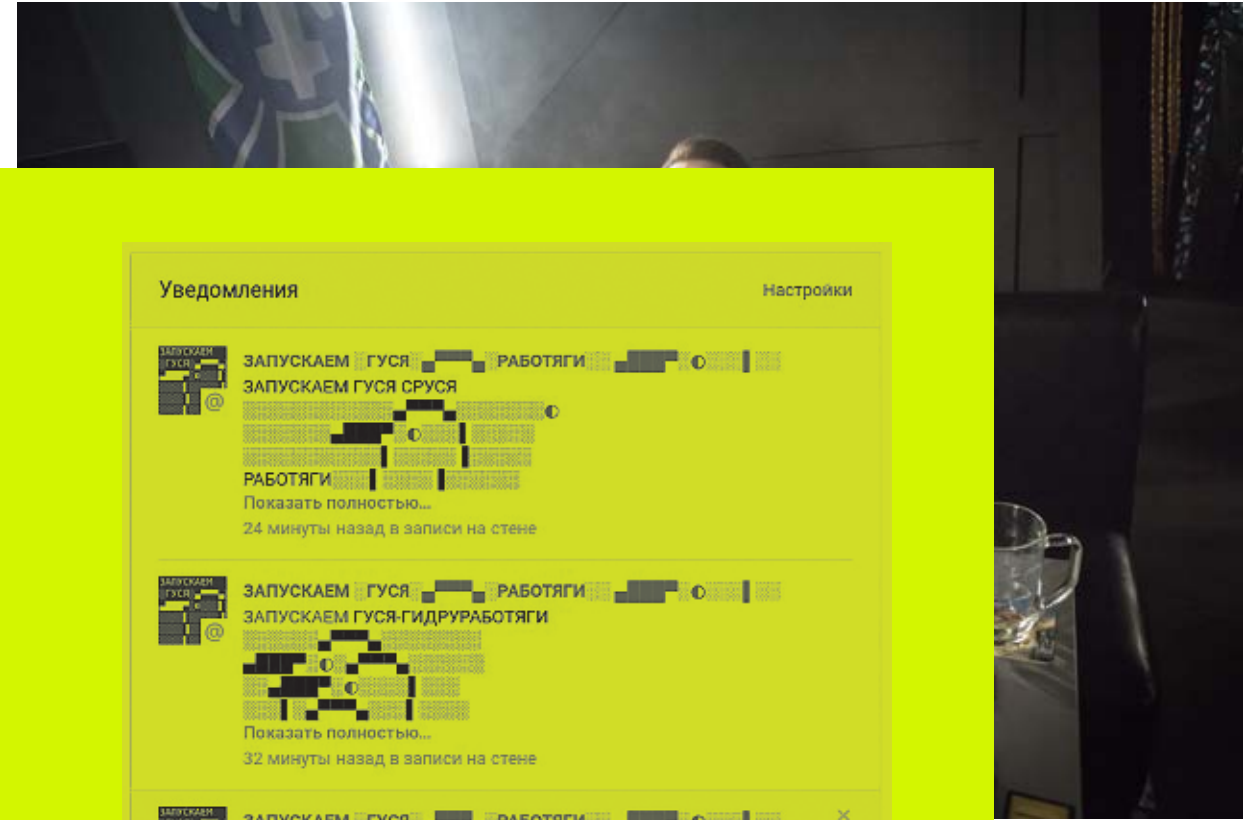
Шафлить

(от англ. *to shuffle* — *тасовать*) — перетасовывать карты в колоде, не подсматривая;

Кавалер

мужская партия в парном танце.





Уведомления Настройки

ЗАПУСКАЕМ ГУСЯ РАБОТЯГИ
ЗАПУСКАЕМ ГУСЯ СРУСЯ
РАБОТЯГИ
Показать полностью...
24 минуты назад в записи на стене

ЗАПУСКАЕМ ГУСЯ РАБОТЯГИ
ЗАПУСКАЕМ ГУСЯ-ГИДРУРАБОТЯГИ
РАБОТЯГИ
Показать полностью...
32 минуты назад в записи на стене

ЗАПУСКАЕМ ГУСЯ РАБОТЯГИ
ЗАПУСКАЕМ ГУСЯ РАБОТЯГИ
Показать полностью...
33 минуты назад в записи на стене

ЗАПУСКАЕМ ГУСЯ РАБОТЯГИ
ЗАПУСКАЕМ ГУСЯ СРУСЯ
РАБОТЯГИ
Показать полностью...
37 минут назад в записи на стене

ЗАПУСКАЕМ ГУСЯ РАБОТЯГИ
СЕКРЕТНАЯ РАЗРАБОТКА
РАБОТЯГ ЗАПУСКАЕМ ГУСЯ-ХУСЯ ГИДРУ
МОШНОГО МУТАНТА УБИЙЦУ
Показать полностью...
41 минуту назад в записи на стене







Zloy
7296/7296
900/1000

60

58
Вуртне

58
Акриос

60
Zloy

60
Серення

59
Акриос

476

62
Король звезджаг

Атака Защита Ледяная Вьюга

стрела

1 2 3 4 7 8





Клинок

не должен быть длиннее
90 сантиметров,

...и быть не тяжелее

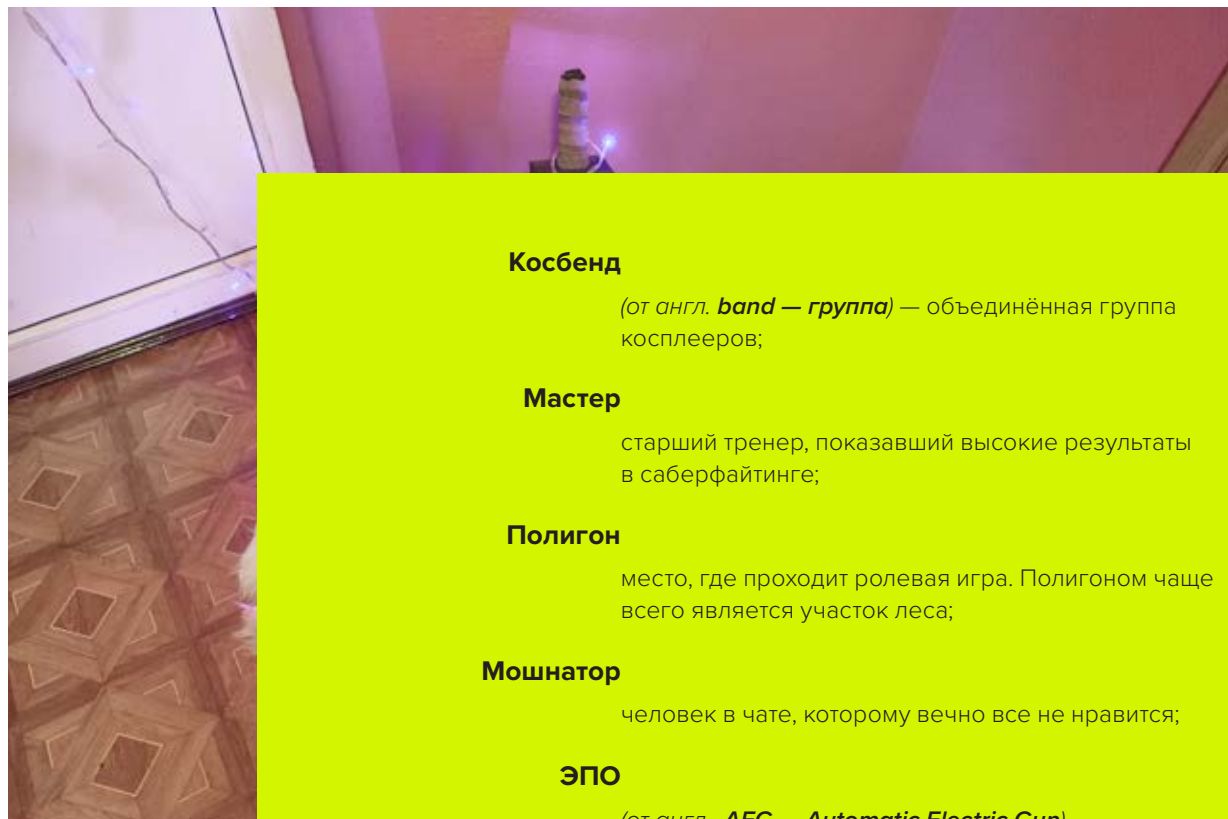
1,7 кг.

DECON
Sovereignty
Region
Security Level

Galiente Federation
Dorian
Shaq Larson
96

Local | DECON

NAME	STATUS	ROLE
byone	no 3 -1	Assistant Secretary
Fuzzard	no 3001	byone
WINGS	no	Dave Mack
DECAF	no	Danzon
THE	SCOTTISH	Danzon
FOLD HAS	DECEASED	Danzon
DECEASED	THAT ONE	Fuzzard
LUCKY	WING IS	Wing in
RESTRICTED	FROM THE	Chief of Staff
YORK IS	NEARBY	London Plan
WINGS	THE	PCARD
SCOTTISH	FOLD	Rope
FOLD		Robbie
		Wing MC
		Wing



Косбенд

(от англ. **band** — **группа**) — объединённая группа косплееров;

Мастер

старший тренер, показавший высокие результаты в саберфайтинге;

Полигон

место, где проходит ролевая игра. Полигоном чаще всего является участок леса;

Мошнатор

человек в чате, которому вечно все не нравится;

ЭПО

(от англ. **AEG** — **Automatic Electric Gun**) — электро-пневматическое оружие. Работает от аккумуляторов;

ССЗБ

(абб. — «**Сам Себе Злобный Буратино**») — употребляется в значении «сам виноват»;

Дроид / дройд

боец, лишенный подвижности из-за неподходящих ему по размеру доспехов, не сочетающихся друг с другом деталей конструкций или из-за конструктивных ошибок в их изготовлении;

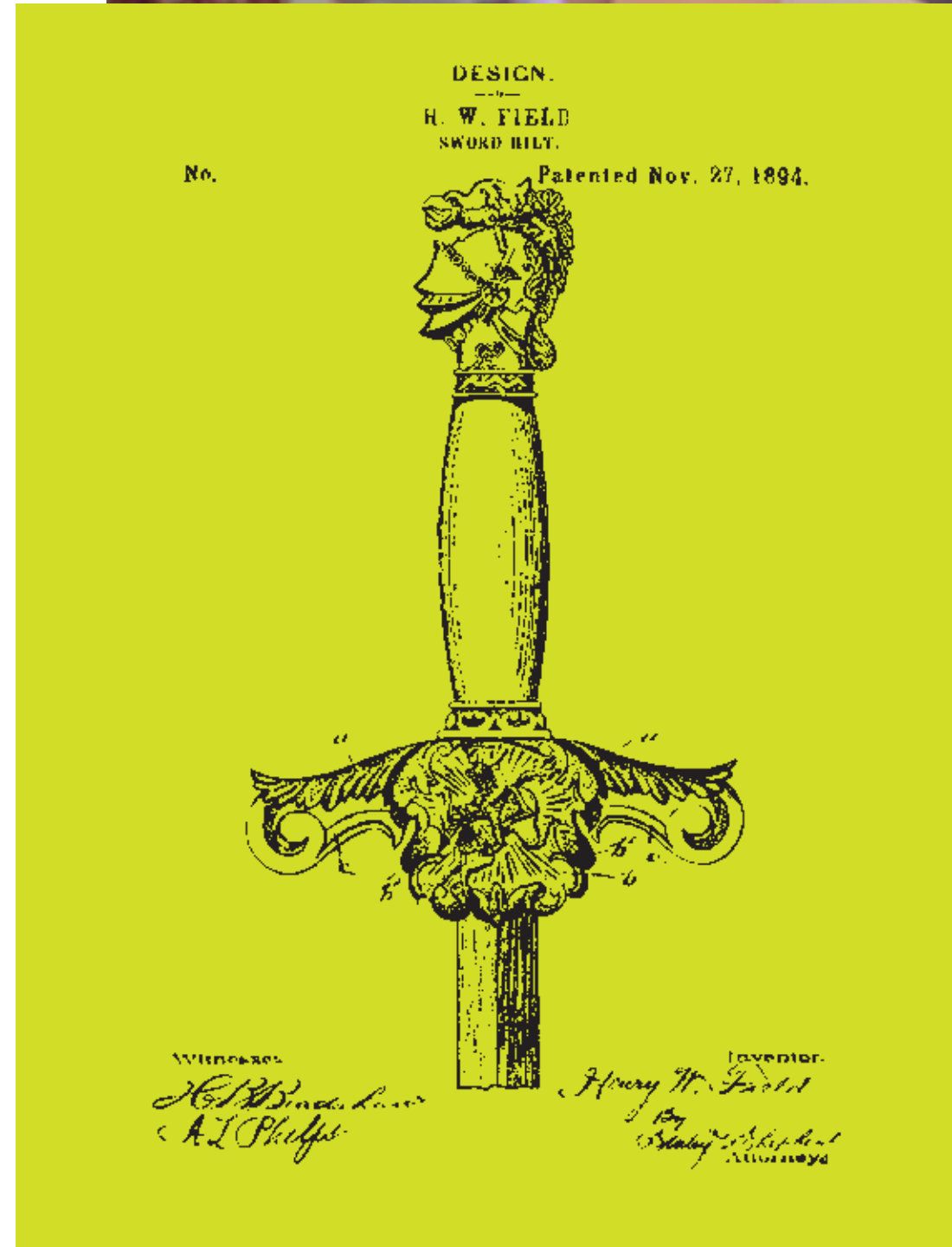
Котильон

в 19 веке это был танец-игра, состоявший из множества фигур;

Антураж

костюм персонажа.

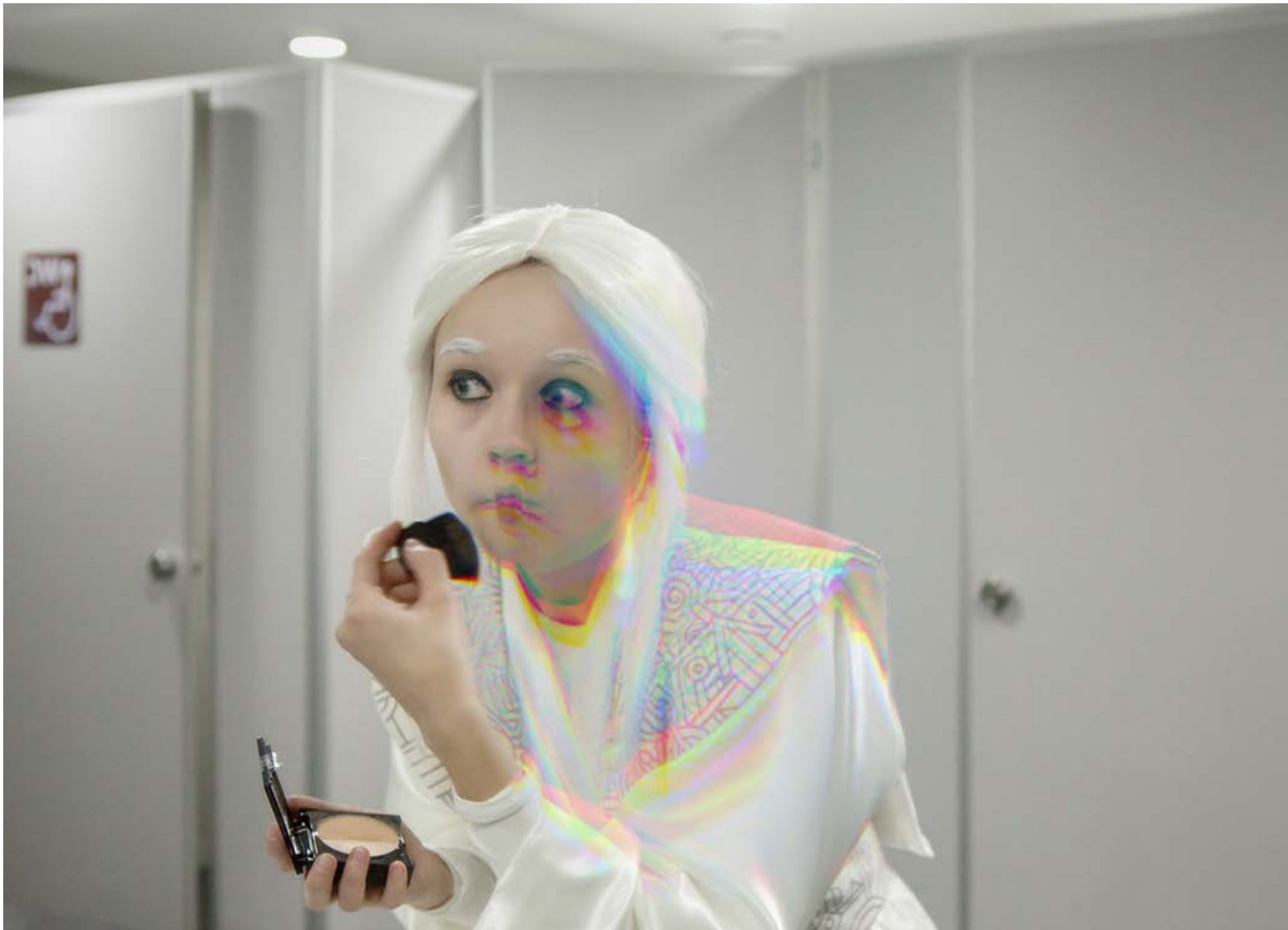




Witnesses
H. B. B. B. B. B.
A. L. Phelps

Inventor.
Henry W. Field
By Blair & Phelps
Attorneys







/ ФАКТ 1 /

У ПОСЛЕДОВАТЕЛЯ ТОЙ ИЛИ
ИНОЙ СУБКУЛЬТУРЫ СО ВРЕМЕНЕМ
ПОВЫШАЕТСЯ САМООЦЕНКА.

▪

Во-первых, во время фестивалей или игр круг общения сильно меняется, и участник игры **устанавливает новые отношения**, приобретая таким образом дополнительный опыт социального взаимодействия.

▪

Во-вторых, в игре встречаются люди, **разделяющие интересы** друг друга, что облегчает установление контактов. К тому же, во время фестивалей или игр участник может снискать уважение в значимом для него сообществе, таким образом повысить свою самооценку.

/ ФАКТ 2 /

ЧРЕЗМЕРНОЕ УВЛЕЧЕНИЕ ИГРАМИ
ВЕДЕТ К **СЕРЬЕЗНЫМ** ПРОБЛЕМАМ.

▪

Игрок **забывает** про близких, готов порвать с друзьями, если они не понимают и не разделяют его интересов.

▪

Он может **бросить** работу или учебу.

▪

▪

▪

▪

▪

▪

▪

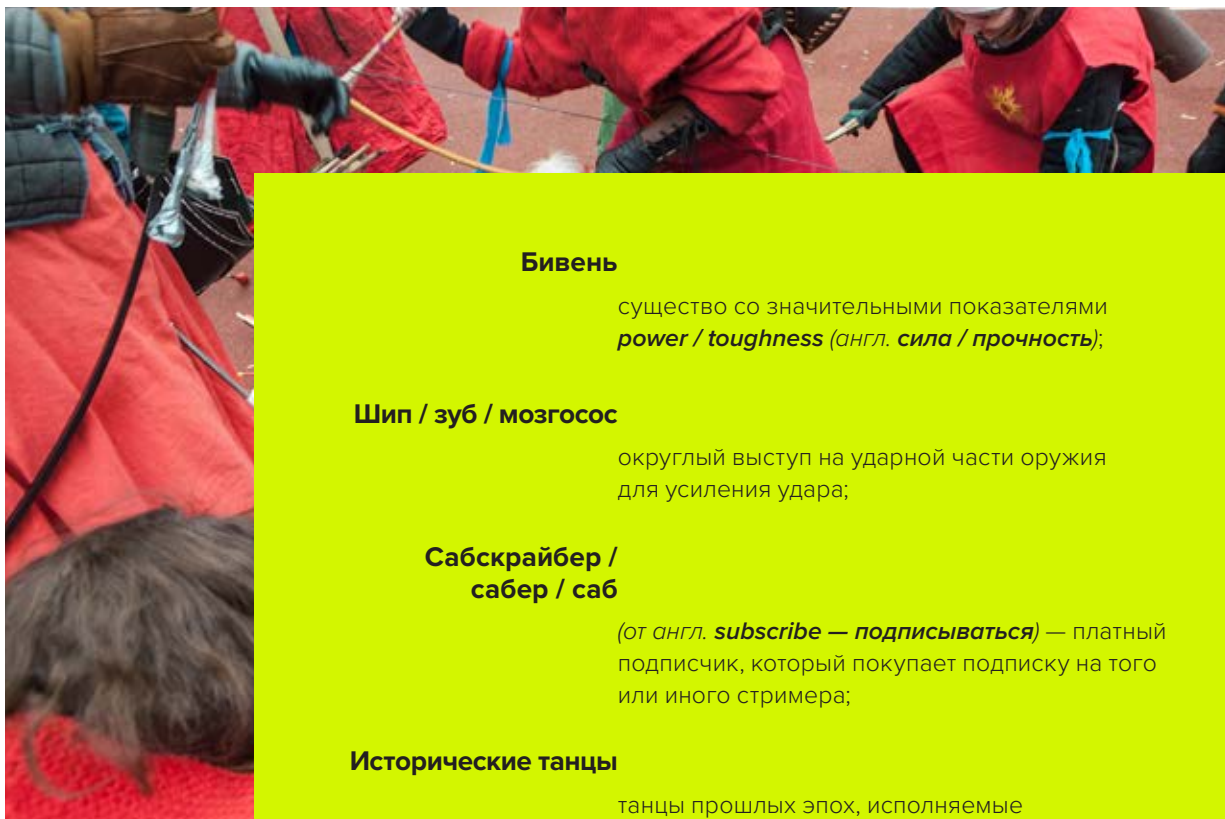
▪

▪









Бивень

существо со значительными показателями *power / toughness* (англ. *сила / прочность*);

Шип / зуб / мозгосос

округлый выступ на ударной части оружия для усиления удара;

Сабскрайбер / сабер / саб

(от англ. *subscribe* — *подписываться*) — платный подписчик, который покупает подписку на того или иного стримера;

Исторические танцы

танцы прошлых эпох, исполняемые в настоящее время;

Крафт

(от англ. *craft* — *ремесло*) — доспех, оружие;

Фанфик

(от англ. *fan fiction* — *художественная литература фанатов*) — литературное творчество отаку по мотивам любимых произведений;

Железный всадник

упражнение на укрепление мышц ног;

Чип

наклейка, определяющая нахождение чего-либо в игре. Бывают «чипы жизни» в виде браслетов, которые рвут, если персонаж умирает. Чипы на оружие обозначают, что оно допущено к игре.





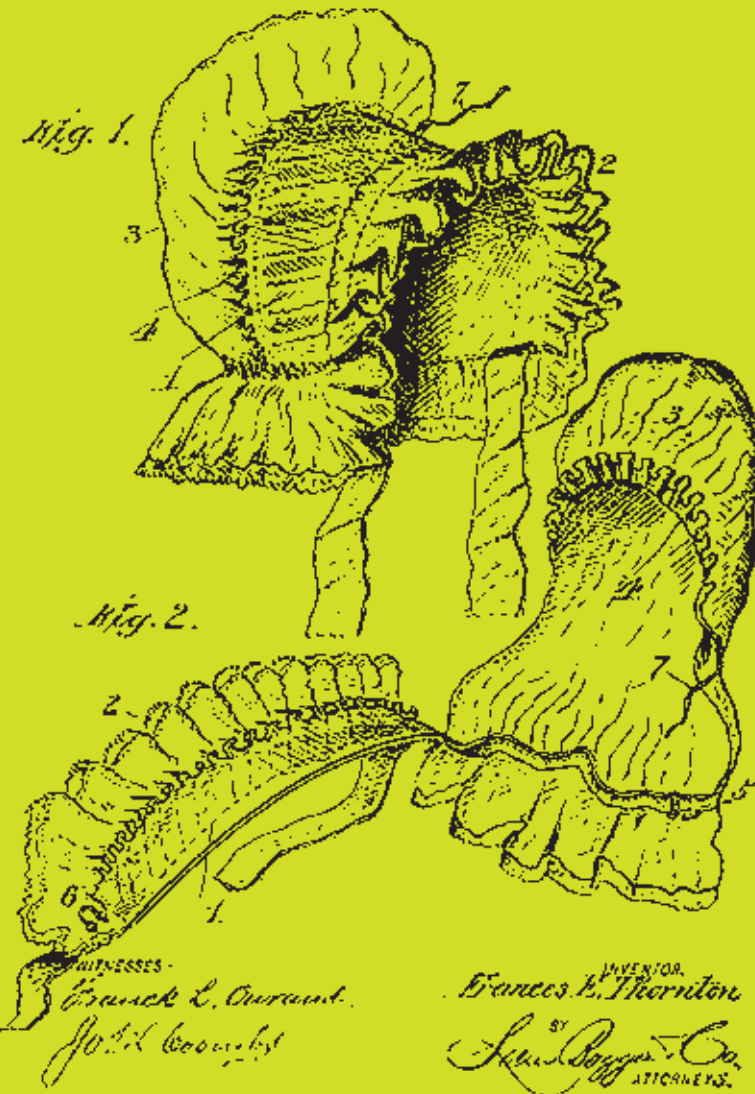
No.

Patented Jan. 2, 1900.

F. E. THORNTON.
BONNET.

(Application filed May 31, 1899.)

(No Model.)









Culture Location
DECOR

Sovereignty
Contestation
Region
Security Level

Galiente Federation
Desert
Sling Lotion
04

Local (11)

Джоан - ASSISTANT SECRETARY
Фицджеральд - REFINANCE
Девид Хоррокс - DEW HOUSE

Иван Костов - DEBARK
Иван Костов - DEBARK
Лидия Мей - LEONARD MEY
Роберт - ROBERT
Торк - TORC
Торк - TORC
Торк - TORC
Торк - TORC

Каждый удар
по голове или затылку
приносил
2 очка,

...остальные части тела —
по одному.

ALLIED (10) | CORE (3) | HELP (82) | LATE (6) | PLAN (10)

Фицджеральд - REFINANCE
Стив Арм - I Work In A Bar
Девид Хоррокс - http://winged.com/n/3067
Торк - I Work In A Bar
Фицджеральд - REFINANCE
Девид Хоррокс - DEW HOUSE
Стив Арм - I Work In A Bar







Спасибо большое:

Сергею Максимишину, Алле Мировской, Варваре Гладкой и Феодоре Каплан за вдохновение и ценные советы.

Доценту факультета журналистики МГУ им. Ломоносова, кандидату социологических наук Павлу Разину за консультации по вопросам социологии.

Особая благодарность моему мужу и всем моим героям, без вас бы этот проект не состоялся!

Simplex

Фотографии и текст:

*Ксения Сидорова
www.kseniasidorova.com*

Редактор:

Дина Жильцова

**Консультант
по юридическим вопросам:**

Галина Арапова

Дизайнер:

Юлия Тимашова

Спонсор проекта:

*Orange Event
www.orange-event.ru*

Отпечатано в типографии

«Немакулатура»

Тираж: 30 экземпляров

*В книге использованы материалы
с сайта www.patent-prints.com
и иллюстрация Stephen Player*

© Ксения Сидорова, Simplex, 2017

