

Какви са характеристиките на един DystoLarp сценарий?

В [предишната ни публикация](#) определихме дистопията като: „измислено общество, в което социалните, политическите или екологичните системи са се провалили или са станали потиснически.“ Когато се задълбочим в жанра на дистопията, установяваме, че той до голяма степен се опира на определени общи теми, похвати и разкази.

Общи теми

- **Строг социален контрол:**
Правителства, корпорации или технологии упражняват прекомерен контрол върху живота на гражданите.
- **Заличаване на индивидуалността:**
Конформизмът е наложен принудително, а индивидуалното себеизразяване е потиснато.
- **Пропаганда:**
Информацията е манипулирана и невярната информация се разпространява широко.
- **Цензура:**
Истината и мненията, които изразяват несъгласие са потискани.
- **Технологии:**
Технологичните постижения се използват като инструмент от потисниците, а не в полза на прогреса или мнозинството.
- **Социално разслоение:**
Строгите социални и класови системи засилват неравенството и затвърждават контрола.
- **Разрушаване на околната среда:**
Природата и природните ресурси често са увредени или изчерпани.

Общи похвати

- **Бунтът на главния герой:**
Главният герой поставя под въпрос статуквото и предизвиква потисническата система.
- **Историята е заличена и скрита:**
Потисниците заличават миналото, за да контролират настоящето.
- **Паметта:**
Архивирането и съхраняването на паметта се превръщат в актове на съпротива.
- **Силата на езика:**
Когато контролираш езика, контролираш мисълта. Фалшиви наративи и новогovor.
- **Държавата на тоталния надзор/ „Големият брат не наблюдава“:**

Гражданите живеят под постоянно наблюдение. Хората се следят взаимно и стават съучастници в потисничеството.

- **Дехуманизация:**

Хората се третираат като числа, обекти или досиета. Индивидуалността е потискана и заличавана.

Общи разкази

- Дистопията е предотвратена чрез изпреварваща победа.
- Дистопийната система е предизвикана и победена.
- Дистопията е предизвикана и победена, но победата е пирова¹.
- Дистопийната система е предизвикана, но не е победена.
- Дистопийната система смазва напълно всяка съпротива.

Подходът на DystoLarp

Заявената цел на проекта **DystoLarp** е: „Като въвличаме участниците в интерактивни дистопийни сценарии, в които те трябва да се справят с обществени предизвикателства, целим да развием меки умения като критично мислене и решаване на проблеми чрез етични дилеми, да насърчим активното гражданство и да стимулираме устойчиви практики в неформалното образование.“ Като съкращение на „интерактивни дистопийни сценарии“ използваме **дистопийен ларп**, а от така формулираната цел можем да разберем, че начинът, по който определяме този термин, е от решаващо значение за развитието на проекта DystoLarp.

От самото начало може да се помисли, че определянето на **дистопийния ларп** е просто въпрос за разширяване на дефиницията за дистопия от традиционните медии и добавяне на пластове, механиките и спецификите на ларпа към тях. Макар че по принцип това може да е вярно, в рамките на проекта DystoLarp трябва също да се уверим, че запазваме фокуса си върху другата част от цитираната по-горе цел. С това имаме предвид, че трябва да бъдем целенасочени в нашето определение, като се уверим, че създаваме сценарии, съдържащи традиционните белези на дистопията, като същевременно ангажираме играчите в усвояване на умения и ги вдъхновяваме да действат и след края на играта.

Как създаваме сценарии въз основа на тези критерии?

Връщайки се към изброените общи теми, похвати и разкази, можем да кажем, че като цяло всички теми и похвати могат да работят добре в един DystoLarp сценарий, докато по отношение на разказите ще трябва да бъдем по-избирателни. Накратко, трудно е да си представим, че играчите ще бъдат вдъхновени да се ангажират с реалните житейски предизвикателства, ако разказът не им позволява да оспорват и поне в известна степен да постигнат победа срещу дистопията. Например, някои DystoLarp сценарии могат да се съсредоточат върху разкази за изпреварваща победа и дистопия, победена чрез колективни усилия.

¹ *Пирова победа – победа, спечелена с цената на големи жертви*

Разказите за изпреварваща победа са създадени, за да предупредят какво може да се случи, ако не предприемем действия срещу него. Главният герой разбира какво предстои да се случи или по един или друг начин надниква в бъдещето. Индивидуалните или колективните усилия водят до изпреварваща победа срещу онези, които искат да изградят дистопия. Историите за победата над системата се въртят около това как главният герой успява да обедини хората в съпротива, борба и в крайна сметка постигане на победа.

Накратко, един DystoLarp сценарий използва разкази за изпреварваща и колективна победа срещу системата, с цел развиване на меки умения като критично мислене и решаване на проблеми чрез етични дилеми, насърчаване на активното гражданство и стимулиране на устойчиви практики в неформалното образование.

Очаквайте бъдещи публикации!

Източници

- Claeys, Gregory. 2016. Dystopia : a natural history : a study of modern despotism, its antecedents, and its literary diffractions. Oxford University Press.
- Encyclopedia[.]com. 2026. "Dystopia". Encyclopedia[.]com. April 8, 2026. <https://www.encyclopedia.com/literature-and-arts/literature-english/english-literature-20th-cent-present/dystopia>
- Bowman, Sarah Lynne, Simon Brind, and Kjell Hedgard Hugaas, eds. In press. Implementing Transformative Role-playing Games. Transformative Play Research 2. Acta Universitatis Upsaliensis, Uppsala University Press.