

Czym jest diaspora?

Jest to pierwszy prawdziwy wpis na moim blogu. Jak już tu wspomniałem, to miejsce zostało stworzone dla osób, które są nowe w projektowaniu oraz teorii gier role playing. Profesjonalne terminy pokroju: „jak niuanse waniliowego narratywizmu [vanilla narrativism w oryg. – dop. tłumacza] wpływają na projektowanie gier z głównego nurtu mainstream nie leżą w granicach tego bloga. Zamiast powyższego, znajdziecie tu rozważania na temat, dajmy na to, „w jakim znaczeniu używamy terminu: ‘narratywizm’?”.

Tytuł wpisu zadaje nam pytanie: „Czym jest diaspora?”. Dictionary.com definiuje to słowo jako: „rozproszenie pierwotnie jednorodnego bytu, takiego jak np. język, kultura”. Widziałem to określenie kilkakrotnie wśród osób aktywnie udzielających się na ‘The Forge’. Na potrzeby tego bloga oznacza ono, mniej więcej, pewien fenomen występujący wśród byłych i obecnych uczestników Forge, migrujących na inne fora i blogi (tak jak w przypadku Socratic Design) aby na nich kontynuować rozmowy o teorii gier role playing – głównie dlatego, że na obecną chwilę dwa główne fora tej teorii poświęcone mieszczą się pod adresem www.indie-rpgs.com.

Jednak co to konkretniej oznacza dla mnie i jak się to odnosi do tego co robię na mym blogu? Cóż, mam nadzieję utworzyć tu pewien kanał informacyjny, bramę dla osób, które stawiają swoje pierwsze kroki w tworzeniu gier role playing, a mimo to pragną wykreować coś fajnego – innymi słowy, tworzę to miejsce dla ludzi podobnych do mnie. Rozwijając zaś powyższe, celem mych wpisów na blogu SD jest wywarcie na Was, nowych/powstających twórców gier, pewnego wpływu - pozytywnego, dodajmy. Będę stawiał pytania tym, którzy zastanawiają się nad rozpoczęciem prac związanych z projektowaniem gry role playing i tym, którzy właśnie taką grę tworzyć zaczęli. Czasami podzielę się z Wami czymś, co może być odpowiedzią na postawione wcześniej pytania – czasami jednak nie będę mógł Wam z ich udzieleniem pomóc.

I wreszcie dochodzimy tutaj do czegoś naprawdę istotnego. Nazwałem to tzw.: Uniwersalnym Zaprzeczeniem. Każda osoba, która czyta cokolwiek umieszczonego na moim blogu, powinna się z tą zasadą zaznajomić. Podług niej: „To, co tutaj Wam proponuję jest jedną, i tylko jedną, ścieżką erpegowego teoretykowania/tworzenia gier – jedną z wielu, co trzeba zaznaczyć. To nie jest erpegowy Kodeks Prawny. To nie jest Jedyna Słuszna Droga game designera. To nie jest w końcu teoria, która sprawdzi się w 100% przypadków. Jest to jednak coś, co może być Wam pomocne i co – a przynajmniej taką mam nadzieję – naprawdę działa.”.

Czasami ludzie mylnie sądzą, iż czyjaś sugestia podana w skali mikro jest też automatycznie prawdziwa w skali makro. Nie popełniajcie tego błędnego założenia w tym miejscu. Bo na potrzeby tego co tutaj napiszę – ramy świata wyznaczone są przez mojego bloga. Jeśli uznacie by zabrać moje rady poza jego granice (np. w celu zastosowania ich do własnych projektów, życia czy stylu), bądźcie przygotowani na to że możecie jednakże otrzymać nieco odmienne rezultaty – być może nawet lepsze niż me własne. To miejsce ma oferować porady i wsparcie, nie zaś być samotną latarnią morską wskazującą drogę do Ziemi Obiecanej. Istnieje wiele blogów, for tematycznych oraz wiele tego typu latarni. Wybierzcie te z miejsc, które pasuje Wam najlepiej i trzymajcie się jego szlaku, jednakże nie sądźcie że ma ono monopol na ‘prawdę’. Żadne z nich go bowiem nie ma.

Do zobaczenia wkrótce! :)

Peace,
-Troy.

