

Nabory castingowe. Co to znaczy, jak je robię i po co?

“Nabory castingowe*”, czyli konkurs zgłoszeń traktuję jako narzędzie na trzech polach.

*To znaczy po zamknięciu formularza, który będzie otwarty we wskazanych terminach, zapoznamy się z odpowiedziami i zaproponujemy rolę, miejsce na liście rezerwowej, lub też poinformujemy osoby, które się nie dostały. Jeśli jej wskazania w formularzu nie dają się dopasować do żadnej innej roli niż preferowana poinformujemy o tym mailowo.

Po pierwsze jest to jeden z mechanizmów bezpieczeństwa larpa. Wskazanie triggerów obecnych na grze, dopytanie jakie z nich dana osoba zgłaszająca się chce zagrać, jakich nie chce, w końcu zobaczenie listy jej obojętnych pozwala na dobranie postaci pod tą osobę, ale też i upewnienie się, czy dana gra nie ma potencjału skrzywdzić jej. Co niejednokrotnie ciężko jest przekazać potencjalnym uczestnikom w dokumentach projektowych, bez ujawniania spoilerów na temat fabuły i przebiegu gry. Decyzja ta w tej formie naboru przechodzi więc na twórcę, ale pozwala eliminować największe potencjalne problemy.

Ja w ogóle wierzę w selekcję negatywną przy naborach na larpa. Co oznacza, że **na pewno nie dostaniesz propozycji roli, która nachodzi na twoje triggery** itd, **nawet kosztem nie zrealizowania wszystkich twoich preferencji.** Wolę mieć grupę graczy “niedopieszczonych” pod to czego oczekiwali, ale zadowolonych, niż poszukiwać piku spełnienia oczekiwań wyrażonych na ślepo, bez znajomości gry, kosztem ryzyka całkowitych porażek i smutku czy krzywdy innych graczy.

Kwestią drugą jest odsiew i dopasowanie potencjalnych uczestników do postaci. To dla tej funkcji najczęściej umieszczam w formularzach pytania otwarte, na przykład każące opisać wiersz, odnieść się do zdjęć lub obrazu.

Wiem, że są osoby, które takie pytania frustrują. Wiem, że niektórych irytują. One są mi naprawdę przydatne. Nie oczekuję nigdy, że będziecie w nich pisać długo i sążnięcie, prawidłowo czy zgodnie z jakąś metodologią (zaznaczyć przy tym, że zmuszam Was też do zwięzłości, sam nie jestem jej fanem). Ale.

Po pierwsze przygotowanie dużego, dopracowanego larpa o wielu mechanizmach wymaga ode mnie i reszty zespołów mnóstwo pracy i czasu. Dlaczego mielibyśmy priorytetyzować osoby, którym nie chce się włożyć pracy w formularz? Nie czujecie się komfortowo z tym? Nagracie odpowiedź i wklejcie link. Ale nie serwujcie mi proszę wymówek.

Takie pytanie przede wszystkim pozwala twórcom sprawdzić na ile potencjalny uczestnik rozumie o czym jest gra, na ile jego wizja przystaje do naszej i naszego wyobrażenia o fabule, postaciach itd. Możemy, czytając jego wizję dobranego przez nas materiału przekonać się, czy ta gra ma potencjał spełnić jego oczekiwania, a nam wpasować go w to, co mamy do zaoferowania.

Daje nam też wgląd w trzecie pole, w jakim wykorzystać można dobrze skonstruowane nabory castingowe. **Pozwalają sprawdzić, jak gracz interpretuje pewne elementy gry oraz co z nich chce przeżyć i doświadczyć.** Czyli tworzy nam do wyciągnięcia z formularza gotowe instrukcje dla twórców eventów i npców, jak wycelować i dostarczyć emocje i opowieść do niego w czasie trwania samej gry. “