

**Тема:** *память*

Востребованность темы связана с антропологическим и технологическим факторами. Каждый день через нас проходит огромный поток информации. Мы стремительно запоминаем одни вещи и забываем другие. Но самыми ключевыми воспоминаниями для нас являются те, что связаны с пережитыми эмоциями. Ностальгия и рефлексия свойственны каждому.

**Проблема:** *воспоминания о прошлом влияют на восприятие настоящего и будущего*

Арситотель в своем труде «О памяти и воспоминании» пишет, что память - «приобретённое свойство или состояние ощущения или постижения, появляющаяся по прошествии времени». По сути, человек может вспомнить условный момент всего лишь один раз. После этого его память будет возвращаться не к оригинальному воспоминанию, а к воспоминанию о воспоминании, создавая тем самым сложную вложенную структуру.

Профессор А. В. Серый в своих работах описывал термин «субъективного прошлого». Если человек не может извлечь смысл из кризисной ситуации, то он наделяет ее определенным значением. Чем дольше человек замкнут в состоянии «субъективного прошлого», тем сильнее фиксируется проекция данного временного промежутка на окружающую действительность.

При этом довольно часто встречаются различные искажения реальных событий.

Состояние, при котором «субъективное прошлое» влияет на ход наших мыслей и принятие решений, – серьезная проблема, с которой сталкиваются многие люди.

Поговорка «Раньше трава была зеленее» не просто полусутопливая колкость, а вполне существенное доказательство распространенности проблемы.

**Управляющая идея:** *я часто вспоминаю приятные моменты из минувших дней, потому что мне кажется, тогда было лучше, хотя подсознательно я понимаю – это не так.*

Воспоминания в нужный момент придают сил, чтобы двигаться дальше. Память о хороших событиях дают надежду на лучшее будущее. Ностальгия в какой-то мере способствует творческому процессу.

**Питч:** *Вас переворачивают с ног на голову, чтобы вы по клочкам собирали картину, фрагменты которой не совпадают.*

**Стереотип:** *замещенные воспоминания, реконструированная память.*

**Архетип:** *герой пережил эмоциональное потрясение, воспоминания о случившемся не дают ему спокойно жить, задают вопросы, ставят перед выбором.*

**Игровой процесс:** герой – обычный человек, жизнь которого поделена на «до» и «после» события X. Игровой процесс начинается непосредственно в промежуточной точке. Главным инструментом игры является возможность мысленно возвращаться к определенным воспоминаниям. Игрок не может влиять на события в прошлом. Ему отведена роль наблюдателя. Жизнь героя не замерла. Время движется вперед, и то, что сегодня было настоящим завтра станет прошлым. Воспоминания героя накапливаются. Он сталкивается с проблемами жизненного выбора, которые встают перед каждым человеком. Это и банальные бытовые проблемы, и личные отношения, и даже рефлексия.

Воспоминания героя выступают неким неодушевленным советчиком в решении проблем. Игрок может сколь угодно раз мысленно возвращаться к ключевым событиям прошлого, в попытке получить ответ, как же лучше поступить. Однако каждое такое «возвращение» имеет ряд рисков и последствий.

Впервые вспоминая какое-нибудь недавнее событие его достоверность будет практически стопроцентной. А влияние такого воспоминания на мироощущение персонажа минимальна. Однако, раз за разом переживая в памяти моменты давно минувших дней, которые имеют высокий эмоциональный отклик для героя, картина прошлого и настоящего будет меняться. Сначала это будет проявляться в незначительных отличиях одного и того же воспоминания, к которому герой возвращается уже не в первый раз. Чем чаще это будет происходить, тем существеннее будут изменения. Память героя и его подсознание начнут искажать или намеренно перестраивать события из прошлого, вводя тем самым игрока в состояние неопределенности и недоверия. Помимо изменения самих воспоминаний в виду частого обращения к ним, может измениться восприятие действительности героем в настоящем. Зацикленность на ностальгии по хорошим денькам может привести к ложным выводам, что будущее не сулит ничего позитивного.

Сами по себе воспоминания не несут вреда. Лишь решения игрока способны повлиять на то, чем обернется для героя мысленное возвращение в прошлое.

Возможно, кто-то вообще не захочет прибегать к инструменту воспоминаний. Игра не настроена к принуждению. А, вероятно, некоторым захочется уйти в прошлое, все глубже погружаясь в память, игнорируя проблемы в настоящем и тем самым лишая себя будущего. Здесь выбор всецело зависит от самого игрока и его интереса. Финал игры подводит итог совокупности выборов игрока и учитывает все вышеописанные возможности.