

1. Идет прием работ на ежегодный конкурс "КРИЛ", который заканчивается 10 ноября 2014 г. До окончания приема работ осталось всего 2 месяца и 1 неделя.

Подробности:

<http://kril.ifiction.ru/rules/>

3. С начала месяца снова начнется прием работ на ежемесячный конкурс интерактивной литературы для платформы АХМА. Т.к. эта неделя четвертая, конкурс подходит к концу и скоро будут объявлены результаты.

Подробности:

<http://hyperbook.ru/pop.php>

Магазин	Кнопка	Ржавчина
Склад	Пульт	Сажа
Газ	управления	Стекло
Железо	Лифт	Проволока
Песок	Буфет	Щель
Резина	Кирпич	Фабрика
Радио	Камень	Шахта
Грузовик	Здание	Батарея
Вышка	Колодец	Бутылка

2. Начиная с сентября будет проводится конкурс "Игра месяца" для платформы QSP.

Подробности:

http://qsp.su/index.php?option=com_agora&task=topic&id=807&Itemid=57

"Океаник" - это один из мыслительных инструментов, который может быть применен для ИФ. Хотя он и универсален, но он происходит именно от наименования, "океан идей".

Смысл в уменьшении забывчивости относительно предметов сеттинга.

Напр. я говорю вам: "вспомните всех животных, каких знаете" и вы, перечисляя, наверняка что-нибудь забудете, хотя вы это знали.

При перечислении слов, характерных для сеттинга, автор тоже может забыть про некоторые вещи, ситуации, характерные для него.

Это как решать математические задачи в уме - рано или поздно придется переложить все на бумагу - и решение будет достигнуто в разы быстрее. Поскольку, бумага - это дополнительная оперативная память для человека.

Это как "дано" в физике - если оно на виду, решение

задачи становится, как бы, очевидным.

Часть слов конечно же можно уточнить, напр. "птица" - "попугай Ара", "радио - старое ламповое радио".

В конечном итоге, мы используем слова нашего языка при написании ИФ, но не все их помним.

С другой стороны забывчивость(напр. забыл про локацию "склад"), а потому поиск других путей, придает рассказу уникальность.

Конечно же, просто совместить пазлы, сеттинг, персонажей, загадки и характеры недостаточно - как ни сочетай, создается ощущение искусственности, sandbox'a - всё это говорит о том что должен быть смысл, посыл, настроение, отражение самого человека, его настроения, отражение времени и т.д.

Эдвард Торндайк, или одноименный Торндайк-эффект, и просто Торндайк...

В самый разгар развития зоопсихологии, в то время, как Скиннер проводил знаменитый эксперимент на голубях, а Павлов ставил эксперименты над бедной собакой, Эдвард Торндайк занялся совсем другим экспериментом...

Он помещал(много раз) кошку в ящик, ящик этот был необычный - сбоку от него находился ризограф(как сейсмограф), который отчерчивал время, которое требовалось кошке на то чтобы найти выход из ящичка. А в самом ящичке находилась святая святых ИФ - кнопка выхода из ящичка. А вне ящичка - рыбка в миске. Вся система, после помещения кошки в ящик, была автономна и независима от человека.

С началом эксперимента, кошка через некоторое время(!!!) начинала хаотично метаться по ящичку, пока случайно не задела кнопку - и дверь открывалась.

С каждым новым разом, кошке требовалось всё меньше и меньше времени на то чтобы выбраться из ящичка.

И необходимое время в итоге свелось к 3-4-м секундам.

Какие выводы сделал Торндайк:

-- кошка искала выход хаотично мечась по ящичку(существо обучается хаотично пробуя всё подряд)

-- с увеличением числа повторений успешных исходов, существо обучается искать выход, и запоминает каким образом это делать(положительно подкрепляемое действие находит повторение)

А теперь применим формулировку "в результате невозможности удовлетворения потребности привычным способом...".

Тем самым, кошка искала другие пути, в случае невозможности выйти к миске и поесть.

И это, де факто, известный способ разнообразить удовольствие от игры - запретить себе один из путей прохождения. И тогда придется искать обходные пути(придумывать тактику, стратегию, омыслить, вместо машинных действий, иметь мотивацию искать обходные решения).

И если привычный способ под запретом, нахождение всех остальных будет доставлять удовольствие.

"Торндайк" - это одноименный способ запретить себе какой-то определенный путь действий/стратегию. Именно так мы и проходим ИФ, желая узнать что находится в других параграфах.

Обсуждение текущего выпуска находится по адресу:

http://qsp.su/index.php?option=com_agora&task=topic&id=809&Itemid=57