



Гыбтаын 23 ⁽³⁸⁾

26 марта 2013; 18+

Хроники холиворов: Когда настанет время оправданий. С. 3.

Размышление о текущем общем положении дел в чаносфере.

Ньюфагам на заметку: В Генсокё автобусов нет. С. 6.

Приуроченный к пятилетним годовщинам создания историй про ЮВАО-тан и Автобус 410 исторический обзор ычановской «графомании».

Прямая связь: Человек-оркестр. С. 10.

Интервью с известным деятелем Ычана Лолботом.

Главная тема: Тёмные века. С. 16.

Очередное рассуждение о том, как нам обустроить Ычан.

Досье: 2012. С. 20.

Итоги давным-давно прошедшего 2012 года.

Рецензия: Гарантийные человечки. С. 23.

Обзор аниме-сериала «Busō Shinki».

От редакции. С. 25.

Пожалуйста прочтите: Личное обращение главного редактора журнала «Нубтайп».

Когда настанет время оправданий

Одна из самых жутких черт любой аналитики — она иногда даёт рабочие прогнозы, и это ой как страшно. Тенденция, которая отмечалась в предыдущих выпусках Нубтайпа, процесс децентрализации чаносферы пришёл к своему логичному и грустному итогу — теперь можно пафосно заявить, что сама чаносфера как явление если не находится при смерти, то тяжело болеет.

Что же случилось, если оглянуться назад?

Случился провал проекта «русский форчан». Снова.

На этот раз — имиджевый, как ни смешно употреблять это слово по отношению к имиджбордам. Популизм администратора 2ch.so дал удивительные результаты — пользуясь метафорой, скажем, что подконтрольный ему имиджбордин набрал критическую массу пользователей и схлопнулся в чёрную дыру, из которой, как известно, не выходит даже свет. Обмен контентом, идеями, цепкими словечками с остальной чаносферой практически прекратился — хотя несомненно, что ничего не мешает человеку в одной вкладке держать открытым 2ch.hk а во второй — лениво листать Ычан. Почему же это случилось?

Это будет звучат смешно — но 2ch.hk оказался в культурном эмбарго. Крупнейшие имиджборды, на данный момент находящиеся на плаву чуть ли не с давних времён, имели зашитую в культурном коде брезгливость к Двачу (и как следствие — к тому что случилось после его смерти), выраженную в разных степенях — от молчаливого приятия Доброчана (при условии не ахти какого личного мнения по поводу Двача у администрации), до традиционного ычановского «дващерики прилетели». Нульчан же, сейчас медленно загибающийся под вайпами при попустительстве владельца, всегда был пристанью тех, кто в шутку или всерьёз боролся вначале с «вителиком», а затем с «абу».

Аудитория Два.ча в глазах среднестатистического ычановца представляет собой зрелище страшное. Преемственность стереотипов сыграла злую шутку, и беженец 2ch.hk несёт на себе грехи всех свои предшественников от 2ch.ru до 2-ch.ru.

Более того, администратор 2ch.so — вольно или невольно — сделал всё возможное, чтобы «перенаправить» приток новых посетителей — вконтактовская группа и прочие заигрывания с соцсетями вполне могли сделать так, что новые посетители узнавали бы об имиджбордах от друзей, а не из Луркоморья — тем самым не услышав о том, пусть и замшелом, но общем пласте культуры чаносферы, который оно хранит.

Сама статья же о 2ch.hk на Луркоморье написана, если говорить честно, с откровенным пренебрежением, не характерным даже для этого ресурса.

Основной культурный обмен 2ch.hk на данный момент происходит исключительно и только с «Вконтакте». Яркий тому пример — быстро разгоревшийся и быстро затухший «Вонни». Возможно, единственный задокументированный «мем» в классическом понимании, серия стрипов про снаркманившегося Винни Пуха живо уткнула в социальные сети, где потеряла градус безысходности, и нашла себе «владельца», автора «официальных групп» и того, кто тиражирует портрет Вонни на принтах футболок. На этом фоне вполне понятно, почему администратор 2ch.so стал шлепать водяные знаки на изображения с имиджборда. Жест, всё же, крайне странный, если ты не владелец развлекательного портала со смешными картинками.

Среднестатистический «кроссбордер» теперь старается говорить с римлянами на латыни, потому как щеголять свежей смешной шуткой с 2ch.hk теперь бесполезно — в отсутствие контекста они просто перестали восприниматься.

Таким образом, чаносфера как умозрительная общность всех русскоязычных имиджбордов, объединённых взаимным влиянием, перестала существовать. Несомненно, если Двач.so когда-нибудь в близком будущем решит снова «прилечь», в /b/ Ычана незамедлительно появится тред беженцев, но Ычану, к счастью, уже не придется испытать на себе массовый наплыв пользователей — они просто переждут где-нибудь в другом месте.

Отдельные «активисты», пусть и неосознанно, пытаются изменить ситуацию — имеются примеры форса Ычана на 2ch.hk и создания «списка имиджбордов» — даже самых малонаселённых.

Еще во времена 2-ch.ru стало ясно, что аудитория фактически поделена, и создавать новый имиджбординг просто не имеет смысла, если только не делать его исключительно нишевым. Сейчас может потонуть и нишевый проект — реклама сторонних ресурсов на 2ch.so не приветствуется, а сам администратор добавляет новые тематические доски по первой просьбе — таким образом на 2ch.so имеются ниши для обсуждения чего угодно — от футбола до хип-хопа.

Луркоморье, как сторонний источник информации, давно не ведёт учет каждого мелкоборда.

Крупнейший имиджборд Рунета «выведен» из чаносферы, и оставшиеся вынуждены по его образу окуклиться и изолироваться. Новым объединяющим центром, теоретически, мог бы стать Нульчан — в конце-концов, он породил большую часть мемов, которыми до сих пор жив 2ch.hk, но сейчас он переживает не лучшие времена, и со стороны выглядит местом исключительно «для своих», малопривлекательным для нового пользователя.

То, что осталось среди мемов общего, вероятно скоро подвергнется девальвации и видоизменится — так же, как в широких кругах само слово «мем» стало обозначением четырёхпанельных стрипов с участием frustration- и rage-морд.

Не всё так печально. Будущее, конечно, есть.

Но пока его невозможно предсказать. ●



В Генсоке автобусов нет

9 марта 2013 года исполняется пять лет началу публикации истории про Автобус 410. Эта незавершённая повесть стала одним из самых известных опытов ычановского «графоманства» наряду с рассказом про ЮВАО-тан, который тоже справил пятилетний юбилей в декабре. К памятной дате мы решили приурочить краткий исторический очерк литературных потуг и порывов представителей населения Ычана.

Первые и популярные

Как выше уже было сказано, наиболее известными ычановскими литературными произведениями являются истории про ЮВАО-тан (опубликована 29 декабря 2007 года) и Автобус 410. Кроме того, они же входят и в число самых ранних письменных работ ычановцев. Эти два произведения смогли породить мемы, которые до сих пор не вполне забыты.

В чём же секрет их популярности? В случае с ЮВАО-тан не последнюю роль сыграла злободневная тематика рассказа: он активно эксплуатировал новогодние настроения в сочетании с большим вопросом одиночества (позже это обзовут аббревиатурой «ЕОТ» и будут высказывать недовольство пресыщением тредами на эту тему). Такая комбинация не могла не понравиться целевой аудитории, которая усмотрела в протагонисте отражения себя. Грех не вспомнить также о том, что увлечение отдельных личностей моз-антропоморфизмом и прочими персонажами-талисманами в ту пору набирало обороты. Они подхватили образ «лоли-неки», начали придумывать её дизайн и в тоге дали ей довольно спорное с эстетической точки зрения имя «ЮВАО-тян» (в оригинальном тексте оно не упоминается, его впервые употребил один из комментаторов треда). Позднее была предпринята попытка написать продолжение, которая бесславно утонула во флуде; появились альтернативные истории и подражания.

Повесть об Автобусе 410 родилась в результате массового помешательства на автобусной теме в /b/. Сначала некий аноним опубликовал фотографию с автобусом ЛиАЗ-677, чей бортовой (а не маршрутный) номер был 410. Весьма суровый вид этого транспортного средства вызвал у комментаторов ассоциации с inferнальной тематикой, из чего и родились фотожабы про адский автобус. Автор рассказа подхватил эту идею, хотя в его интерпретации номер «410» стал относиться уже к маршруту. Оригинальная нить прожила до мая 2008 года, а последние авторские дополнения датируются сентябрём (уже в /x/). Создатель, которым оказался Лолбот, в конечном итоге забросил своё детище. Сам же мем сохранил известность, отчасти благодаря использованию этой темы в сюжете демо-версии «Бесконечного лета» (где в разработке отметился и сам Лолбот) и в названии и атрибутике 410чана.

Дальнейшее развитие

Последующие произведения ычановских авторов не снискали такой долгоживущей славы. Большинство их мы могли бы вспомнить только благодаря своевременному сохранению оных в архиве Ычана и на «Нубтайп-вики». Среди примеров можно упомянуть короткий рассказ про Коллайдер-саму (2008 год) и несколько более объёмную «Жестокую *голактеку*» (2009 год). Особняком стоит история о Сырно (2009), чей автор печально прославился тем, что скончался от эмфиземы лёгких (хотя правдивость этих данных по очевидным причинам подтвердить или опровергнуть невозможно).

Отдельно следует упомянуть попытки художественного осмысления «исторических событий» или просто повседневных реалий Ычана. Наиболее распространённой темой сюжетов здесь в первом случае является «слив» материалов эроге Сорком, а во втором — модерация. Эти произведения в большинстве случаев имеют формат кратких комических очерков, отчего редко кому-то запоминаются. Крупные опусы такого рода, впрочем, тоже не снискали популярности. Ведь мало кому из нынешнего поколения пользователей понятны или интересны отсылки к невнятным сетевым разборкам многолетней давности, а анекдоты про беспощадного Мод-тяна развеселят разве что познавших радость бана на своей шкуре.

[х] Пофапать

Особняком стоят так называемые «РПГ-треды». Несмотря на своё название, к ролевым играм они имеют весьма косвенное отношение и являют собой разновидность «интерактивной литературы», где автор пишет продолжение своего произведения по результатам голосования читателей за возможные варианты развития сюжета. Первый известный пример подобного творчества имел место в /to/ в 2009 году, но не снискал большой популярности и умер, не достигнув логического завершения.

В 2011 году данная затея пустила корни уже в /b/. Первый из таких тредов также был на тему Тохо, хотя взаимосвязь его с вышеупомянутой нитью из /to/ не установлена. Популярность первой «РПГ», как её обозвала аудитория, вызвала к жизни большое число подражаний и аналогов (не обязательно имеющих отношение к Генсоке и его обитателям), что к середине 2012 года обернулось полным засильем таких тредов в /b/. С одной стороны это говорит о востребованности подобного контента, но с другой — закономерно вызывает недовольство у критиков. Разгоревшийся на этой почве конфликт даже вынудил традиционно неразговорчивого Мод-тяна дать комментарии негодующим личностям в /d/, которые свелись к решению поддерживать статус-кво. Впрочем, даже его слова сквозили некоторым скепсисом в связи с большим числом таких нитей.

Так или иначе, к концу 2012 года пик активности «РПГ-тредов» уже миновал, и сохраняются лишь наиболее популярные и живучие из них. Параллельно несколько смягчилось и отношение к ним со стороны противников. Отдельные комментаторы считают, что рано или поздно все и вовсе «наиграются» в эти «РПГ».

Какие же перспективы ждут ычановскую «графоманию» в целом? Конечно, новые произведения будут появляться более или менее регулярно, ведь это фактически самый доступный способ творчества на имиджбордах. Но вот особенных «хитов» ждать не приходится: времена не те. В условиях, когда «мифология» борды ещё не вполне развита, а оригинального контента мало, сколько-нибудь значительная работа всем запоминается и «входит в историю». Ныне же значительная часть аудитории может и вовсе не заметить, что кто-то что-то там сочинил. ●

Человек-оркестр

Недавний юбилей истории про Автобус 410 сподвиг нас не только на написание статьи о ней и прочих ычановских графоманствах, но и взять интервью у её автора, ибо он примечателен далеко не только этим своим авторством.

Для начала поведайте нам о себе. Хотя сие всем и так известно, наверняка есть большое число новичков, которые этого не знают.

«Я — унылый неймфаг с Ычана»

— Унылый неймфаг с Ычана, 4 января 2008

Всем привет! Прежде всего, я — постоянный и весьма давний посетитель Ичана. Моё увлечение анонимными досками уходит корнями в давние времена, когда я, шастая по сети в поисках анимешных картинок, наткнулся на тематические доски iichan.net. Когда появился Двач, временами бывал в его тематике, в частности в /f/ (аналог ичаньского /gf/). С появлением Ичана перебрался с Двача на него, окончательно обосновавшись осенью 2007 года. Ичан зацепил спокойным и сдержанным общением, наличием вменяемой модерации, креативными посетителями, это был как глоток свежего воздуха после постоянных вайпов и прочих пагубных привычек посетителей тогдашнего увядающего Двача.

Событие, которое дало мне имя — разработка скрипта lolbot для обхода каптчи Вакабы. Тогда я подумал, что ручная заливка паков картинок — скучное дело, которое легко автоматизировать, тем самым добившись того же результата (треда, полного картинок) без лишних телодвижений. Однако другие пользователи неоднократно отмечали, что в тредах, где орудует мой скрипт, люди перестают общаться. Тогда-то я и начал осознать, что анонимное общение — это нечто большее, чем просто постинг смешных картинок и паков.

С тех пор прошло больше уже 5 лет, я закончил учёбу, встретил любимую тят, сменил работу. Но Ичан всё ещё со мной. Это сообщество, за которое я болею душой, которому я верен, с которым я связан слишком уж большим числом ниточек, тянущихся от событий прошедших лет. Если вы думаете, что я куда-то ушёл — вы не правы. Я провожу на Ичане много времени, просто я почти никогда не подписываю свои сообщения.

Наиболее яркими событиями, в которых я засветил своё «имя» за эти годы, я считаю следующие:

- Проведение Большой переписи анонимусов (архивная версия: http://ichan.ru/pirepis_0909_se.pdf), хотя я в общем-то даже не был ни её инициатором, ни автором вопросов, просто настоящий организатор её бросил, а мне же было настолько любопытно узнать результаты, что пришлось сделать всё самому.
- Глубокое изучение движка для визуальных новелл RenPy и связанная с ним деятельность. Сюда можно отнести взлом и декомпиляцию «Katawa Shoujo», всевозможную разработку, в том числе в Проекте эроге, консультации по движку, которые я даю в /vp/ желающим сделать что-нибудь специфическое. Сейчас я работаю над ICharacter, приложением, генерирующим спрайты для ВН и готовый RenPy-код для их использования, сырое preview проекта выкладывалось в 2011 году, а скоро, надеюсь, будет и alpha-версия.
- Публикация сборника разработанных на Ичане игр «Ichan.ru Classic Fond». Затем последовало создание одноимённого сайта <http://cf.ichan.ru>, а затем ещё нескольких проектов упорядоченных коллекций ичаньского контента. По мере сил, я занимаюсь этими коллекциями и сейчас.

Расскажите подробно о создании истории про Автобус 410, которой недавно исполнилось 5 лет. Что натолкнуло вас на создание этого произведения, с какими проблемами вы столкнулись при написании и почему в итоге не завершили его? Как оцениваете этот свой вклад в мировое искусство?

«Я могу понять людей, которые в ЮВАО-тян верят, сам верю. Но верить в старика в черном балахоне — это как-то уж слишком даже для нашего чана.»

— анонимный пользователь Ichan.ru, 10 марта 2008

9 марта 2008го года многие ичаньки без какой-либо видимой причины начали массово постить картинки с автобусами. На волне этого коллективного помешательства, некто выложил фото автобуса номер 410 со словами «вот сатанинская повозка, существующая в моём мире». Эти слова, наложившись на общее депрессивное настроение из-за конфликтов на работе, дали выход эмоциям в виде текста.

Поскольку решение написать что-то пришло импульсивно, то сначала у меня вообще не было никакого видения продолжения истории, просто хотелось выразить словами крутящийся в голове образ катящейся в ад жизни, отчасти своей на тот момент. В школьные годы у меня всегда были проблемы с сочинениями, по сути это был мой первый (да и последний) опыт добровольного написания сколь-либо объёмной прозы. Но, внезапно, у моего текста появились фанаты, я стал заложником ситуации. Я продолжил писать, планируя повествование на пару постов вперёд, затем фантазия начала иссякать. На пятый день, не зная, что делать, я попытался закончить рассказ, ударив автобус в стену.

Не вышло. Через две минуты после отправки поста я уже был объявлен самозванцем. Более того, читатели сами написали пост, в котором обыграли произошедшее как шутку. Произведение было убито собственным творцом, воскресло и обрело подлинную жизнь. После этой точки у меня появились соавторы, продолжать стало легче. Затем наконец оформилась идея сюжета и концовки, но нескорой. Захотелось обыграть испытание персонажей 7 смертными грехами, раз уж команда везёт его в ад. Раз уж на пару с героем путешествовала девушка, напоследок планировалось оставить похоть.

А дальше сказалось отсутствие литературного опыта. Через несколько месяцев с момента начала написания, в моей жизни много чего наладилось, моё восприятие и мысли изменились, и я понял, что теряю понимание персонажа и созданного мирка. В 2009 году я кратко изложил в /x/ своё видение концовки и больше уже никогда не притрагивался к тексту и не комментировал продолжателей. Удивительно, но тред <http://iichan.hk/x/res/654.html> до сих пор, 5 лет спустя, всё ещё жив.

Я не представляю, является ли популярность этой истории результатом череды случайностей или же в тексте и правда было что-то исключительно хорошее. Но, раз уж были люди, которым нравилось это читать, значит всё было не зря.

Какова ваша роль в разработке эроге? Каково положение проекта сейчас?

«Как давно не было обещаний, спасибо и на этом.»

— комментарий в блоге проекта, 4 марта 2013

Эротическая игра «Эроге» разрабатывается уже много лет, за это время я успел несколько раз потерять интерес к проекту и вернуться. Занимался в основном всякими некритичными техническими вещами вроде автогенерации и верификации кода, прикручивания рюшечек и мини-игр.

В данный момент взял очередную паузу для плотной работы над Icharacter, но уже в апреле планирую переключиться на оставшиеся неблокирующие выпуск задачи, связанные с улучшением упаковки ресурсов и очередного нового интерфейса.

Что до самого проекта, то 90% задач выполнено на 90%. Чувство перфекционизма заставляет нас периодически перерабатывать сделанное, однако многое уже фактически заморожено. Недавно у нас было закрытое бета-тестирование, игра почти готова, не считая заглушек на некотором арте, и от окончательного релиза нас отделяет, в общем-то сравнительно небольшой рывок, который был запланирован на минувшую зиму, но времени всё равно не хватило.

Ждите, Эроге и правда скоро выйдет. А сколько именно нужно ждать, лучше уточнить у текущего сценариста, мастера на все руки и идеолога проекта, Dreamtale.

Поведайте про свои проекты на ichan.ru. Что вдохновило вас на их создание и какие перспективы их вы видите?

«ЧУВААААК! ОПИЩЕ!!!

ЛУЧЕЙ ДОБРА ТЕБЕ!»

— Сырно, 28 августа 2010

Мне кажется, у меня какая-то врождённая тяга к коллекционированию и систематизации данных. Осматривая коллекцию ичанских игр, я однажды обнаружил, что она перевалила за размеры 1CD. Было решено сделать сборник. Сначала он вышел в виде простого архива с коллекцией, затем в виде торрента со специально разработанным олдскульным инсталлятором/базой игр.

Потом появился cf.ichan.ru. Началось всё с того, что мне захотелось добавить скриншоты игр из Ichan.ru Classic Fond CD в соответствующую статью на Noobtype Wiki, на что был получен отказ со стороны администрации. Подумав о хостинге для картинок, я осознал, что можно было бы туда выложить заодно и сами игры. Договорившись о хостинге на ichan.ru /*Спасибо!*/, я приступил к созданию сайта. Поскольку Ichan.ru Classic Fond CD был выдержан в духе 90-х, то и страничка свёрстана в стилистике Web 1.0 и на ней играет midi-музыка. Изначально планировалась также доработка приложения Classic Fond до возможности скачивать zip-архивы с играми прямо с сайта, чтобы получить

что-то типа репозитория, как сейчас модно говорить, «маркета» ичаньских игр и приложений. Возможно, я когда-нибудь это сделаю, благо это несложно реализовать. В /vp/ на днях высказывалась интересная идея портировать подмножество RenPy в веб. Если это сделать, часть игр будут играбельными прямо из браузера.

Однажды я обнаружил, что у меня имеется ещё и музыкально-звуковой архив, многие записи из которого так просто не гуглятся или и вовсе считаются утерянными, в то время как мне иногда хотелось поставить некоторые из треков послушать друзьям. Так рядом возник ost.ichan.ru. Недавно он был оснащён HTML5/Flash-плеерами, благодаря чему стал наконец юзабелен.

Третьим появился acomics.ichan.ru, посвященный нарисованным анонимусами авторским комиксам. Фактически, все три проекта призваны решать одну и ту же проблему, неудобство ичаньского Архива для навигации и просмотра наследия. Когда вышел комикс про Тройняшек и сестрёнку, многие Сырны вообще не представляли, что до этого публиковались ещё какие-то истории. Многие комиксы я и сам прочитал впервые, когда добавлял в архив.

Задача у всех этих архивов в общем-то одна и та же, познакомить как можно больше ичанек и Сырн с творчеством прошлых лет, наглядно донести дикую для нашей эпохи «like/share» идею, что делать контент можно самому и что такое творчество не обязательно будет забыто и потеряно.

Расскажите о своих впечатлениях от нынешнего Ычана и других имиджбордов.

Ичан изменился. На лицо затухание интереса к созиданию, всё больше возникает перепостов, обсуждений проблем, да постоянные чаты сложившихся тусовок. Интерес к маскотам потерян, их сменили Тохо-девочки, имена большинства из которых я так и не осилил запомнить. Удивительно, что при всём при этом количество приходящих на День Рождения ЮВАО-тян лишь выросло.

Про другие анонимные форумы затрудняюсь сказать, потому что не посещаю их. Те гости, что добираются до Ичана, выглядят на фоне Сырно довольно конфликтными и предвзятыми, но я не знаю, ведут ли они себя так же у себя дома.

В заключение, что бы вы хотели пожелать нашим читателям?

Дорогие художникам, писатели (даже авторы РПГ, что уж), разработчики и прочие креативные люди, вы все офигенны! Творческого роста и интересных идей вам, а остальное подтянется.

А теперь к комментаторам, пишущим «ОП, вернись», «MOAR» и «Бамп». Если вам действительно нравится произведение, не дожидайтесь ОПа, развивайте его сами. Дописывайте чужие тексты, рисуйте фанатский арт, кастомизируйте чужой код, пишите слова на чужую музыку и пойте дурными голосами. Этим вы добьётесь намного большего и получите намного больше удовольствия сами. И ведь дело-то даже не в полосатых трусиках...

Напоследок, редакция считает нужным напомнить, что Лолбот уже давал интервью периодическим изданиям имиджбордов, а именно — «Хорошим новостям» с Доброчана (выпуск № 5,5). Возможно, кому-нибудь будет интересно сравнить нынешние мысли Лолбота с тем, что он высказывал в феврале 2010 года. Внимательный читатель также заметит, что лолботовских интервью там целых два. ●

Тёмные века

Коль скоро «Нубтайп» не радовал читателей выходом в свет новых выпусков с наступления 2012 года, есть смысл охарактеризовать текущий исторический этап существования Ычан в целом.

Период полураспада

Тот импульс, который в своё время привёл Ычан в движение, сошёл на нет уже давно, но какое-то время инерция была ещё достаточной для развития сайта. Но к 2012 году позитивные факторы окончательно поистрепались.

Ычан в 2007 году создавался как нормально функционирующий имиджборд на фоне заброшенного своим создателем Двача. Это было очевидно всем новичкам в 2007 и (отчасти) 2008 годах, что смягчало многие проблемы. Тем не менее, уже в ту пору следовало озаботиться хоть какой-то публично доступной формулировкой идеологии ресурса. Далеко не все аспекты происходящего на сайте можно списать на «хорошим людям и так всё очевидно», ведь границы очевидности могут различаться даже у самого администратора в различные периоды времени.

В итоге образовалась весьма противоречивая тенденция: одни, вовремя не локализованные, одиозные явления исподтишка стали нормой; другие же, не считавшиеся чем-то плохим, на каком-то этапе стали активно искореняться без должного пояснения. Подобные идеологические шатания привели к серьёзной проблеме — отсутствию видения идеологии проекта как у администратора, так и обычных посетителей.

К чему ведёт такая ситуация? Люди не могут ответить для себя самих, что же представляет собой ресурс, на котором они находятся. Какое-либо активное развитие сайта становится невозможным, так как кризис идентичности не позволяет увидеть путь для этого самого развития. Усложняется всё также тем, что у соседних (и не всегда «дружественных») ресурсов с идентичностью всё в порядке и они охотно «экспортируют» её вовне. Поскольку набеги давно уже не являются основной формой проникновения тех или иных неприемлемых элементов на Ычан, отслеживать вредные явления всё сложнее.

В таких условиях, как мы уже упомянули, какие-либо существовавшие на заре творения Ычана идеологические установки уже не помогают. Да и с чего им работать, ведь Двача, которому противопоставлялось детище Мод-тяна, уже нет, а его преемники во многом уже не похожи от него. Там теперь тоже модерация, случаются художники, проекты и прочий оригинальный контент. Снобы могут сколько угодно утверждать, что на Ычане трава зеленее, но даже если это иногда и так, новичкам это вовсе не очевидно.

Что дальше?

При сохранении текущего положения вещей Ычану ничего хорошего ожидать не приходится. Местная идентичность сильно размыта, в то время как приток новых пользователей осуществляется преимущественно с других имиджбордов, и эти люди вольно или невольно привносят усвоенное на этих сайтах на Ычан, ещё сильнее усугубляя кризис внутренней идеологии. Сайт перестаёт являть собой нечто самобытное и самоценное, всё больше и больше превращаясь в общественном сознании в захолустное подобие других более известных имиджбордов. Исподтишка нормой становится то, что вчера считалось совершенно неприемлемым.

Любые попытки предпринять нечто более осмысленное, чем пассивное размещение ссылок на «братские проекты» во фрейме, пока что разбивались о полное безразличие со стороны Мод-тяна. «Низы» тоже давно ничего не хотят и лишь вяло ропщут, что даже в тредке про «МВД-тян» большинство картинок вовсе не оригинальный контент, а репосты с «неназываемого сайта». В условиях, когда чаносфера давно расслоилась на мало связанные между собой островки, проблема поддержания собственного лица становится острой как никогда. Понятно, что какой-либо «оригинальный контент» не является самоцелью существования имиджборда, но нельзя отрицать его высокую позитивную роль в имиджевой составляющей сайта.



Стратегия выживания

После описания столь плачевного положения нам следует предложить возможные меры по его преодолению. Собственно, почти ничего нового по сравнению с тем, что предлагалось ещё в 2008 году, сказать нельзя.

Если перед нами стоит задача сохранить внутреннюю идеологию от негативных факторов, нам нужно сделать две вещи: сформулировать (сначала хотя бы для себя) эту самую идеологию и чётко определить, какие факторы собственно негативно на неё влияют. Эта, казалось бы, тривиальная мысль, судя по происходящему на Ычане, никогда не приходила в голову его руководству. Или, что точнее, оно не сумело её реализовать. Тем не менее, без участия администрации ничего не выйдет.

Следующим этапом должно стать донесение идеологии ресурса до его обитателей. Наивное «они сами всё должны понимать» не работает уже давно и проверенно. Учитывая специфику Ычана, мы бы не рекомендовали возвращаться к идее с созданием свода правил. Это могло бы сработать где-то до осени 2008 года, но сейчас лишь вызовет всплеск «буквоедского троллинга» в /d/. Ныне бы куда лучше сгодился некий свод вопросов и ответов или хотя бы просто страница с кратким описанием сайта. Особенных подробностей здесь не нужно (развёрнуто «политику партии» следует разяснять разве что кандидатам в модераторы), но хоть какое-то представление о проекте данный текст должен давать.

Наконец, требуется хоть как-то наладить диалог с действующими околоычановскими проектами. Сие будет выгодным как для них, так и для самого Ычана. Некоторая поддержка со стороны администрации поможет существующим и гипотетическим начинаниям выйти из кризиса, а они в свою очередь будут работать на имидж сайта.

После выполнения этих нехитрых на первый взгляд шагов уже можно поговорить про более глобальные вещи вроде улучшений в движке, изменений некоторых нюансов модерации и многое другое.

Как мы уже заметили, ничего нового эта статья, по сравнению с уже высказанным до нас и нами самим ранее, в себе не несёт. Тем не менее, единого документа, где бы без эмоций и явно маргинальных идей были высказаны мысли о текущем положении дел на Ычане и возможных мерах выхода из кризиса, доселе нам ведомо не было. Хотя вышло у нас чистое теоретизирование, надо всё же с чего-то начинать после долгих лет принципиального бездействия. ●

2012

Новогодние праздники — время, когда только ленивый не начинает подводить итоги минувшего календарного отрезка. К марту же подобная затея посещает уже мало кого и мало кому же бывает интересной; но отдельные наши читатели требовали оных итогов столь настойчиво, что мы не смогли им отказать. Посему, начнём наше обозрение ключевых событий ушедшего 2012 года в отдельных номинациях.

Тенденция года

Китай мало у кого ассоциируется с законодательными вольностями, но именно с его относительно либеральным в этом отношении специальным административным районом связан ряд событий прошедшего года на русских имиджбордах. Речь идёт, как догадывается внимательный читатель, о переезде некоторых чанов в доменную зону .hk, принадлежащую Гонконгу. Пальма первенства в этой инициативе принадлежит Ычану, объявившему об этом 23 июля 2012 года. В дальнейшем примеру последовали Нульчан и 2ch.so. У последнего, впрочем, появилась целая коллекция зеркальных доменов и в других зонах, а в качестве основного изначально планировалось использовать эквадорский (что закончилось отменой его регистрации). Примечательно, что во всех трёх случаях старые адреса прекратили работу.

О причинах выбора именно этой доменной зоны и удивительного единодушия среди администраторов ресурсов можно только гадать, хотя в случае с Ычаном и Нульчаном в адресах этих сайтов на радость всем конспирологам стала проглядываться аббревиатура «NHK». Ещё можно вспомнить, что в прошлом «бегство в Гонконг» предпринял и китайский портал Гугла.



Визуальная новелла года

4 января 2012 года завершилась эпопея с разработкой визуальной новеллы «Катава сёдзё», которая зародилась на Форчане за пять лет до этого. Вряд ли следует подробно описывать, как эту новость встретила публика на имиджбордах и за их пределами; то, что проект спустя годы в принципе довели до конца, уже заслуживает всяческого уважения.

А что же у нас? Покуда адепты легендарного отечественного долгостроя рапортуют о «завершающей стадии разработки» и «релизе к концу 2011 года», другие люди не сидят на месте. Весной 2012 года увидела свет «эроге с маскотами», ко всеобщему удивлению оказавшаяся вовсе не «Бесконечным летом». Автор её, самоопределившийся как «Idle Antics», в одиночку сделал небольшую новеллу под названием «Розовая нить». Отсутствие музыкального сопровождения и общий минимализм проекта не позволяют данному произведению тягаться с коммерческими образцами (и даже «Бесконечным летом», буде оно всё-таки выйдет в свет), но окологичановская публика встретила его тепло и рекомендовала упомянуть в «Нубтайпе».

Надо отметить, что в целом в сфере самодельных отечественных визуальных новелл всё по-прежнему довольно печально и лишь самые кроткие по формату проекты имеют шансы дожить до завершения (из репертуара 2012 года можно помянуть ещё «Beyond Artificial», например). В целом, большинство достижений данной «промышленности» можно найти на сайте <http://cf.ichan.ru/>.

Спортивное событие года

На фоне непрекращающихся «специальных олимпиад» в дискуссионных нитях наиболее громким «спортивным событием» явилась, по всей видимости, «/b/-лига», где некие «тренеры» создавали футбольные сборные различных имиджбордов и затем крутили потоковое видео того, как бот играл этими командами в футбол. Несмотря на малую вовлечённость конечного пользователя в процесс (и её вторичность по отношению к опыту «зарубежных коллег»), затея оказалась довольно популярной.

Помимо этого, к спортивным событиям можно отнести и начало работы сервера онлайн-ханафуды по адресу koi-koi.net. Разработка данного проекта стартовала по результатам треда в 410чановском /dev/. Планы по проведению межчановского турнира в этом случае, впрочем, пока не увенчались успехом.

Бизнес-план года

Когда «Виталик» на своём Два-че вознамерился ввести платный раздел для «ВИП-пользователей» с доступом по специальным трипкодам, позволяющим обходить капчу, шквал негодования от консервативной публики был ему гарантирован. Но мало кто из критиков и апологетов этой идеи мог предположить, что в 2012 году аналогичная идея (но без огороженной доски) будет реализована не где-нибудь, а на самом Форчане. Данное нововведение стало венцом масштабной ревизии сайта, наиболее ярко выразившейся в обновлении местного движка. Мут, ставший в последнее время очень общительным, объяснил создание системы «4chan Pass» недостатком средств на поддержание ресурса. Традиционные пожертвования он отмёл, так как они не устраивают его идеологически. Примечательно, что, по словам Мута, на идею платного обхода капчи его натолкнули в /q/ (аналог отечественных /d/ и, к слову, тоже одно из новшеств 2012 года), что позволяет предположить, что предлагавший это человек мог быть знаком с опытом 2-ch.ru.

Неожиданность года

На Ычане наконец-то починили прозрачность уменьшенных версий PNG. Странно, что это маловероятное событие не было связано с популярным мемом о конце света 21 декабря 2012 года и прочей эсхатологической чепухе, активно циркулировавшей в минувшем году. В целом оно прошло настолько буднично, что саму реакцию на это тоже можно назвать неожиданностью года.

В остальном же движок остался всё той же малофункциональной «Вакабой», и о возможных планах её доработки по-прежнему ничего не известно.

Разочарование года

Поскольку мы уже послали наш дежурный упрёк в адрес всем известного проекта, нам пришлось искать другого кандидата для этой номинации. И далеко ходить не пришлось. Разочарованием года по версии редакции «Нубтайпа» стал сам «Нубтайп». И причина проста: в 2012 году никаких «Нубтайпов» не было.

И вряд ли есть смысл писать какие-либо оправдания.

Что нам не удалось выбрать

По очевидным причинам мы воздержались от номинации «имиджборд года», для которой едва ли найдутся внятные критерии, которые устроят не только читателей, но и нас самих. Не получилось найти претендентов на звание «веб-сервиса года», так как ничего заметно инновационного за год как-будто бы не появилось. Многие иные номинации, которые, вероятно, можно было бы распределить, нам попросту не пришли в голову. ●



Brian G. Smith, 4/28/2008. Creative Commons Attribution-ShareAlike 3.0 License.

Гарантийные человечки

Вusō Shinki — сериал откровенно коммерческий. В отличие от «Black★Rock Shooter», с которым напрашивается сравнение, его «продажность» никак не маскируется создателями. Главная цель шоу, как и его посредственного идейного предшественника «Busō Shinki Moon Angel», подогреть интерес к MMS-фигуркам от «Konami». Пятнадцатисантиметровые меха-мусуме выпускаются с 2006 года, среди дизайнеров встречаются довольно известные личности, тесно связанные со вселенными «Ударных ведьм» и «Гандамов», да и армия поклонников «боевых богинь-принцесс» в Японии довольно многочисленна.

Однако большинство западных зрителей до выхода сериала о существовании этих самых shinki и не подозревало в виду изрядной нишевости продукта.

Собственно, особого желания после просмотра бежать в магазин не возникает даже у самых яростных собирателей фигурок — те и так избалованны гудсмайловской фигмой, что уж говорить про обычных людей.

Шоу не разбудит в вас дремлющего до поры «куклофага», поскольку сам хозяин четырёх неунывающих миниатюрных девиц относится к ним, как милой и забавной бытовой технике. Что на самом деле не далеко от истины: в этой вымышленной вселенной «Busō Shinki» — общедоступные гиноиды под управлением ИИ.

На протяжении двенадцати серий нам демонстрируют эдакий «срез повседневности» с робоуклоном. Воительницы готовят обеды незадачливому владельцу, несут ему забытый дома зонт, летят с ним на Окинаву и, естественно, пьют чай с тортиками. Куда уж без них. За верную службу паршиво нарисованный (видимо, чтобы не будить в поклонниках синки ревность) школьник ставит их на ночь на подзарядку и чистит. Признаюсь, меня ещё до начала просмотра тревожил тот факт, что между миниатюрной воительницей и её обладателем возможны лишь платонические отношения. Однако упомянутый процесс чистки оказался действием настолько интимным, смущающим и, очевидно, приятным, что мысли о несправедливой судьбе исчезли сами собой.

Сквозной сюжет практически отсутствует. Моральная дилемма Strarf Mk.2, синки, созданной специально для боев и обреченной прозябать в руках обычного обывателя, получает слабое развитие лишь в самом конце. Хотя эту сюжетную линию можно было бы доработать и создать неплохую драму о долге и верности. Но не судьба. Вместо этого четыре главных героини получают почти поровну экранного времени, а на заднем плане изредка появляются представители других модельных рядов и пародия на закрытые ныне ММО-покатушки «Battle Rondo» в качестве фансервиса.

Помимо виртуальных тортиков и пластиковых прелестей, некоторый интерес представляет собой интеграция «Busō Shinki» в мир недалекого будущего. Миниатюрный ИИ используется полицией, военными, и, судя по косвенным намекам, террористами. В целом, таких мрачноватых деталей появляется достаточно много во второй половине сериала и в меру наблюдательный зритель сделает заключение, что оставшаяся за кадром реальность вовсе не так уж радужна и весела, как кажется поначалу. Чего стоит логово бездомных синки, ненавидящих само понятие «хозяин». Так и до восстания машин не далеко. Да и в стандартной для слайсов серии со страшилками на ночь немного перестарались и она по-настоящему держит в напряжении.

Неясно, планировалось это двойное дно изначально, или оно вышло случайно. Однако его вполне можно отнести к плюсам данного сериала. Как и тот факт, что синки здесь выглядят порою намного человечнее своих создателей. ●

Долгострой — это весело. Пока в муках рождается ваше подение, сменяются поколения, основываются новые города, расцветают и увядают империи. Создатель же в это время может сулить скорый выпуск своего детища, сообщать о текущих сложностях или просто разухабисто троллить тех, кто ещё верует в его обещания. Хотя «Нубтайпу» в этом отношении всё ещё далеко до всем известных пятилетних визуальных новелл, за последнее время в метафизическом отношении он приблизился к ним мажимально.

Как было сказано в одной из статей выше, оправдания писать смысла нет. О будущем тоже не стоит разглагольствовать, ибо будущего тоже нѣтъ. С каждым выпуском достойные ѳемы для описания (в контексте имиджбордов) найти было всё сложнее, и вот, кажется, потолок был достигнут. Сколько-нибудь примечательные события ныне даже при намеренно заниженных критеріях тяжело выделить, а описывать всякую малосодержательную мелочь особенного желанія нѣтъ. Сюжеты из прошлого, про которые можно было развѣрнуто рассказать, тоже иссякнувши.

На подобном фоне минувшие пятилетние годовщины прошли в высшей степени бесславно (16 октября — начало выпуска Еженедельных тредов, 23 декабря — первый «Нубтайп» в виде картинки, 7 февраля — выход журнальной версии), хотя всё это делает наш околочановский проект старейшим в русской чаносфере из числа хоть как-то сохранившихся. Сие достижение было гарантировано нашей верностью ідеалам, сочетающейся с упрямством, достойным лучшего применения.



Что же будет дальше, в высшей степени неведомо. Продолжится ли отсутствие сколько-нибудь значимых ѳем на обитаемых нами имиджбордах, или же нас ждѣт «эпоха возрождения», — зависит сугубо от местного населения. Впрочем, слишком многого от него требовать нельзя, так как оно присутствует на чанах не ради организации «событий» для освещения нами, а ради праздного общения. Да и не все события одинаково полезны. ●