

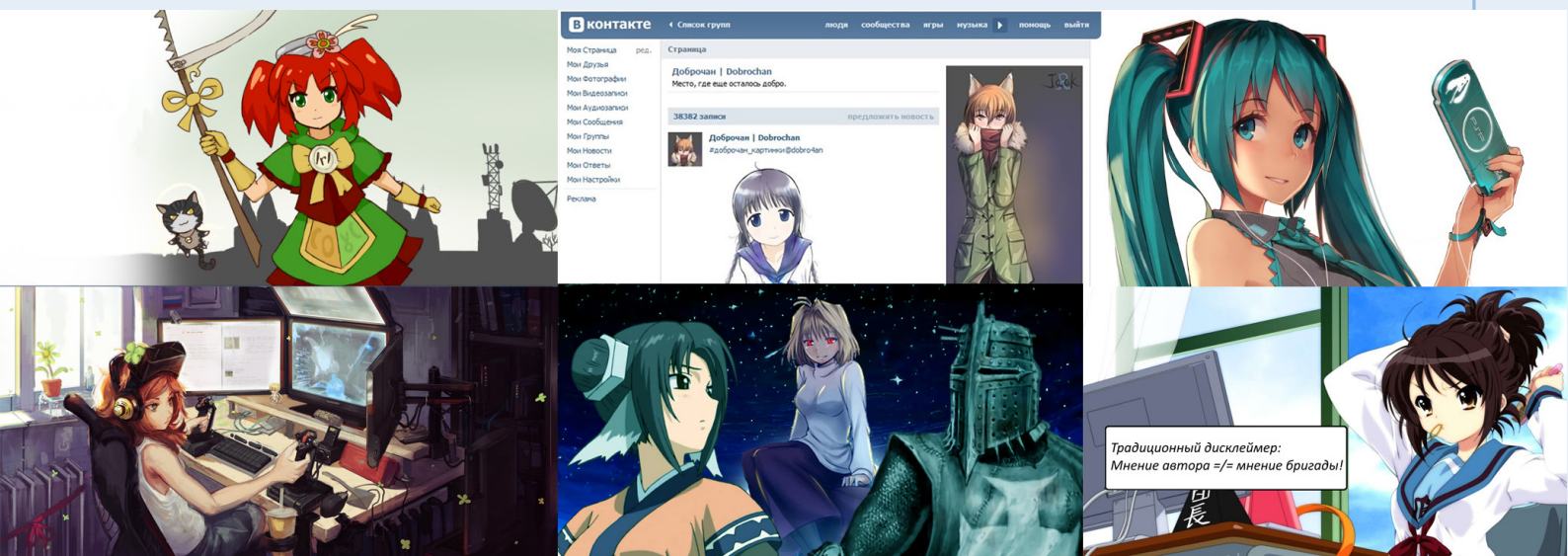
Главные ХОРОШИЕ НОВОСТИ

№7
31 декабря 2015 г.

Археологическая палата новостей • Интервью с Соус-куном • Втентакли!
Читалки и их создатели • Нападения Lorem Ipsum продолжаются, люди в панике



Анекдоты для посетителей /vg/ • Ролёвки-ролёвочки • Хмурый кот и Иное Мнение
Авторы упороты и у них ещё осень • Творчество • Почему ты ещё на главной?



ОГЛАВЛЕНИЕ

(все ссылки кликабельны)

Оглавление	2
Колонка редактора	3
Летопись (Старые новости)	5
Прямая речь: Соус-кун	8
Добровичан Вконтакте	13
Борды в твоём мобильном	16
/vg/ — жизнь за пределами /b/	21
История ФРПГ на Добровичане	24
Иное Мнение: Добро и Добровичан	29
Творческий раздел	33
Заключительное слово	38



Здравствуй, читатель! Возрождённая редакция приветствует тебя в новом номере возрождённых «Хороших Новостей».

Лето ушло. Вот и наш старый редакционный стол претерпел изменения. Мы занесли его в прихожую; сплели из потерянных деревьями веток новые стулья и законопатили щели в крыше прихожей для защиты от дождей. Кто знает, чего ждать от Осени? Кто знает, не обвалит ли стены снег?

В чайничке завариваются перемолотые красные и желтые листья, собранные с высоких веток. Такой чай волнует сердце, заставляя его сжиматься и разжиматься как можно сильнее. К нему отлично подходят принесенные белками горькие орехи и желуди в разноцветной глазури.

Кружки у нас самые обычные — выдолбленные из старых твердых тыкв и баклажанов. Стенки некоторых погрызены особо нетерпеливыми членами редакции. Кстати, о них.

Дальше всех от меня сидит строгий парень в очках. Он вдумчиво читает принесенные ему листы бумаги, постоянно что-то помечая красным карандашом. Рядом с ним, положив ногу на ногу, полубоком к

столу развалился рыжеватый босой мальчишка. Он постоянно что-то говорит, напевает или бормочет. Напротив него расположился задумчивый парень в сиреновом джемпере. Ему снова предстоит исправлять вопросы к интервью, но такой интеллектуальный труд лишь радует его. Рядом с ним спокойно и деловито чиркает в блокноте стажер. Ему чаще всего достается от парня в очках, но это не останавливает его пылкий ум, старающийся постичь основы письменного дела. Во главе стола — скромный улыбчивый парень с мягким и добрым голосом. Он прилагает все усилия к тому, чтобы остальные чувствовали себя комфортно и находились в хорошем настроении духа. В уголках его глаз постепенно накапливаются морщинки.

Порой к столу подходит еще один парень в деловом костюме. У него, как всегда, нет времени и, сказав пару слов, он вновь пропадает. К столу подсаживаются и новые люди. Некоторые просто начинают наблюдать, другие же копят идеи и пишут заметки для следующих номеров.

Я же, Хоро Мудрая, незримо слежу за ними из пшеницы, незаметно спрятавшейся в сумке, лежащей на одном из концов стола.



Осень улыбается. Сегодня у нее хорошее настроение, и яркое солнце заставляет людей оставлять куртки дома и запасаться мороженками.

На повестке дня — обложка выпуска. Обсуждение получается плохо. Даже неугомонный мальчишка на этот раз молчит. «Что же, никаких идей?» — шелестит заплутавший ветер в щелях стола. Я выдираю пучок волос из хвоста, прилаживаю их к веточке, окунаю кисточку в разноцветье окружающего мира и рисую на листке бумаги. Ветер подбрасывает его на стол, и его видят члены редакции. Их лица светлеют, и они решают отложить этот вопрос на следующий день. Я — Хоро Мудрая. Я не художник.

Дожди вперемешку со снегом. Зима пришла на смену рыжей осени, встав белым стражем у двери.

Работа не вяжется. Тексты не пишутся. Новости не ищутся. Даже старательный стажер — и тот положил голову на стол и закрыл глаза. «Неужели не доделаем?», — мягкими кошачьими лапами опускаясь на землю, шепчет снег. Я гляжу в небо и начинаю напевать. «Tada hitori mayoi komu tabi no naka de». Волнами разливаются звуки песни в пространстве, то угасая, то вновь наби-

рая силу и, отражаясь от крупных хлопьев достигают ушей членов редакции. Их лица светлеют, и они вновь начинают писать.

Сегодня — особый день. По ручью, образовавшемуся из в очередной раз растаявшего снега, тихо уплывает бумажный кораблик, но даже он, судя по его дро-

жащему парусу, мёрзнет от необычно холодного ветра.

День выпуска. Главный редактор надел на куртку парадный галстук-бабочку поверх шубы, с лица редактора впервые за три месяца не сползает улыбка, рыжий мальчишка, наконец, напялил не только носки, но и валенки; сиреневой шляпой из фетра обзавёлся парень в джемпере и даже вечно занятый верстальщик, сменив деловой костюм на простую теплую куртку, тоже встал у стола, в центре которого лежал готовый «холодный» выпуск «Хороших Новостей».

В этом номере мы расскажем о многих вещах, таких как присутствие Доброчана во всем известной социальной сети; обсудим набирающие популярность приложения для посещения борд с мобильных устройств; покажем традиционные обзоры досок Доброчана — на этот раз коснемся /vg/ и /bg/; поговорим нашим уважаемым коллегой Соус-куном; и, наконец, предоставим микрофон представителю оппозиции для его крамольного словца.



ЛЕТОПИСЬ

Данный раздел создан для фиксирования событий последних месяцев. Ведь, возможно, кто-то о чем-то не знает.

Самая громкая новость прошедших месяцев — это, конечно же, произошедший 5-ого сентября ДDoC Рутрекера, Сосача и еще нескольких сайтов силами неких украинских хакеров. Причиной данных атак, по словам их зачинщиков, является защита легального контента и борьба с интернет-пиратством. Однако другие причины остаются неясными. Подробнее об этом можно прочитать в [статье на TJournal](#).

В конечном счете атака была отбита, какие-то сайты смогли восстановиться уже к вечеру того же дня, а «Двач» и Рутрекер ожили только 7го числа.

Вследствие падения Сосача в /b/ Добročана было создано [Посольство](#) и было зафиксировано повышение общей скорости постинга в /b/; помимо этого появились некоторые нехарактерные для Добročана треды, например: [раз](#), [два](#).

Как ни странно, гости вели себя более-менее вежливо и сдержанно, так что глобального нарушения обстановки не было. А может причиной этого была кропотливая работа Модераторов? Кто знает...

Несмотря на то, что фактически происходит интервенция, некоторые добročаньки были очень даже рады такому всплеску активности и

просили беженцев не уходить. Другие же, как всегда, отнеслись к беженцам негативно. Так или иначе, уже после восстановления работы сайта, некоторые из прибывших заявили о своём намерении остаться здесь.

Однако на этом драма не была закончена. Спустя месяц (9.10.15) Сосач привычно упал где-то на полтора дня. На этот раз Абу сослался на техработы. В уже «Официальном треде», беженцы жаловались на то, что после восстановления работы сайта постинг был практически невозможен ввиду неработающей капчи. Причем данное ограничение не касалось только тех, кто приобрел пасскод, что вызвало бурю эмоций у простых пользователей. Это событие, вкуче с [недавно произошедшими](#) и теми, что произойдут позже ([раз](#), [два](#)) серьезно укрепляет «подозрения» анонов в добровольно-принудительном сборе денег. Таким образом, мы видим продолжающуюся тенденцию превращения 2ch.hk в платный форум.

Продолжение истории не заставило себя ждать, уже 11го октября [Абу дал интервью](#)

для телепередачи «Добров в эфире», транслирующейся на телеканале Рен-ТВ. В выпуске обсуждались «героические» поступки Анонимуса, направленные на становление справедливости. Абу позиционировался, как ярый противник всякой цензуры в интернете, но в тоже время честно блюдящий законы, а анонимусы Сосача были показаны в передаче мстительными циничными психически нездоровыми школьниками. Интервью предсказуемо вызвало резкий отклик на самой борде, в частности, в посвященном ему треде за 4 часа было запощено [более трёх тысяч сообщений](#).

Апофеозом всего этого является постановление [суда](#) о закрытии когда-то пострадавшего Рутрекера. Дело в том, что под эгидой борьбы с инернет-пиратством, большие дяди из Роскомкадзора хотят прикрыть любимый многими анонами (и не только анонами) [трекер](#). Для этого был выдвинут ультиматум образца «есть два стула», причем у пользователей даже есть возможность [выбрать стул](#), который больше нравится.

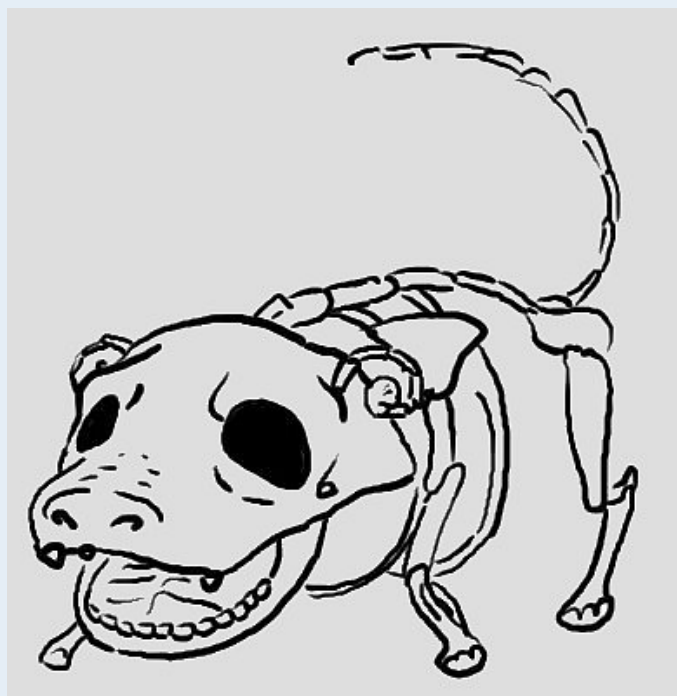
Эта новость вызвала немалый отклик на [разных АИБ](#), в том числе и [на Доброчане](#), возможно потому, что на Рутрекере находят-ся залежи старого аниме.

После написания вышеуказанного, произошло ещё несколько интересных событий по теме:

7го декабря юристами общественной организации «Роскомсвобода» была подана [апелляционная жалоба](#) на решение Мосгорсуда о пожизненной блокировке rutracker.org. Пусть это и не спасёт сайт, но как минимум отодвинет час его смерти.

10 и 11го декабря, по уже сложившейся традиции, некто, положил двоци. Следствием этого стали очередные хождения наших товарищей по сети интернет, в частности, создание [очередного посольства](#).

Небольшое расследование показало достоверность [данной картинки](#), ибо по таймингу всё совпадает. Была выдвинута пара

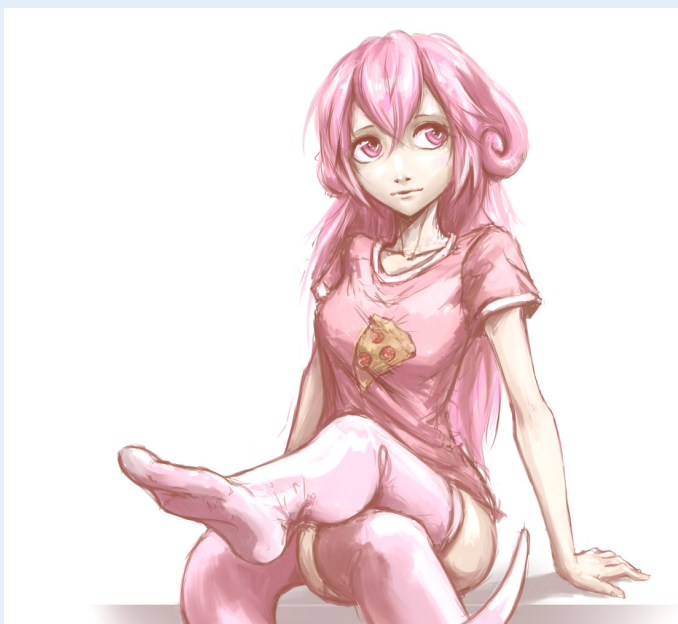


мнений по поводу произошедшего, которые показывают, администрацию ресурса не с лучшей стороны.

Во второй половине декабря на Харкаче разгорелось нешуточное противостояние обитателей Рисовача и тамошней администрации. Недопонимание и личная неприязнь случались нередко, однако решительные перемены произошли только 20го числа. Для разрешения кризиса, некто, запилил [голосовалку](#), дабы определить дальнейшую судьбу треда. Лидирующий вариант существенно [не изменил ситуации](#). Поэтому немалая часть людей решила покинуть родную борду и на свой страх и риск поселиться [на Доброчане](#). Как ни странно, прибывшие довольно уютно обустроились и никуда не собираются уходить. Доброаноны же радушно приняли гостей, и уже навязали кучу реквестов с Хоро. Будем надеяться, что ламповая атмосфера не будет скатываться, а те редкие наплывы рачьа останутся в прошлом.

И конец этой истории:

25го декабря, главой Роскомнадзора было озвучено довольно [резкое заявление](#). Зачем Россие-Матушке нужно делать это именно сейчас, непонятно, ибо большинство скачиваемого контента - зарубежного происхождения. Неужели пора заводить трактор?



На Ычане тоже неожиданно начали производиться некоторые изменения.

Во-первых, во фрейм была добавлена доска /es/, посвященная визуальной новелле «Бесконечное лето». Хостится новая доска на owlchan.ru.

Во-вторых, произошло слияние досок /a/ «Аниме» и /ma/ «Манга».

Ну и в-третьих для всех досок был запиллен «каталог», содержащий список тредов с ОП-постами и ОП-картинками.

Во время последнего обновления Ычан был некоторое время недоступен, в связи с чем в /b/ Доброчана появилось еще и [сырное посольство](#).

Помимо технических нововведений, можно отметить выпуск нового, [25го номера Нуб-тайпа](#) от Соус-куна, с чем ычанек и поздравляем. Произошло это событие в один день с выпуском нашей газеты, что навело некоторых на вполне [логичные суждения](#), которые оказались неверными. К слову, появившийся в /b/ Ычана тред, посвященный дню рождения Доброчана, к сожалению был оперативно удален местным модератором из-за избыточно негативной реакции некоторых Сырен. Редакция «ХН» с пониманием относится к сложившейся ситуации и сожалеет о неожиданно проявившемся межбордовом конфликте.

Тем временем, на Доброчане:

Позитивная новость — теперь можно получить доступ в архив с помощью [скрипта](#), созданного автором Юкискрипта. Такой же фичей обладает еще один набирающий популярность [скрипт](#), который может стать полноценной заменой любимого многими ку-кроскрипта, ибо он более совместим с Ханабирой.

Еще совсем недавно аноном был добавлен [доброскрипт](#), который показывает активные и новые треды на выбранных досках.

Краткой сводкой представим другие новости межбордового (и не только) пространства:

— 28-го августа неизвестная хакерская группировка «Анонимус» совершила ДDoS-атаку на новостной сайт Украины. Вот некоторые интересные итоги: [раз, два](#).

— 8-го сентября была произведена очередная смена музыки на заглушке [усопшего Нульчана](#), см. [соответствующий тред](#).

— 10-го сентября возобновил работу один из пост-Нульчанов — [Ochan.cc](#). Как сообщают анонимные источники, причина его падения заключалась в том, что администратор уехал в Африку, забыв перед этим оплатить домен.

— 11-го сентября [стало известно](#) о последующем закрытии и без того полумертвого Хидденчана (имиджборда, расположенного в i2p сети).

— 21-го сентября [moot сообщил](#) о продаже Форчана владельцу 2channel Хироюки Нисимуре.

— 27-го октября, был выпущен новый выпуск журнала [Домосед](#), с чем наших [коллег](#) и поздравляем! Небольшое расследование показало, что данный журнал весьма интересовал анона [в последнее время](#).

— 19-го ноября счетчик постов в /b/ Доброчана перевалил за [4000000](#). Но мы ведь все знаем, что на Доброчане гетов нет...



СОУС-КУН

К 2015 году, роль личностей в истории борд значительно снизилась. Если раньше, во времена ранних Нульчана, Ычана и даже Доброчана, можно было сходу назвать некоторых неймфагов, творцов или жертв деанонимизации (что уж говорить о временах Двача!), то теперь, с рассеянием Анонимуса по разным дальним уголкам Сети, найти людей, известных по актуальным деяниям — достаточно сложная задача. Те немногие, известные сегодня, большей частью — люди «старой закалки».

Именно по этой причине в нашу рубрику «Интервью со звездами» сегодня был приглашён Соус-кун — представитель старого поколения неймфагов Ычана, не пропавший в тени смутных времён борд и до сих пор остающийся на слуху.

Те, кто знают о Соус-куне, могут смело переходить к интервью. Прочим представляется краткая информационная сводка, в более подробной форме представленная в статьях разных вики-проектов.

Соус-кун:

- неймфаг Ычана с 2007 года;
- автор «Новостей Ычана», позже трансформировавшихся в журнал «Noobtype»;
- основатель [русской Тохо-вики](#);
- основатель не слишком популярной, по

сравнению с Лурком, энциклопедии чансферы [noobtype.ru](#);

— основатель [410chan'a](#);

— участник многих других вики-проектов;

— и прочее тому подобное.

Хорошие Новости: Привет, Соус. Ты весьма известен на Ычане и других бордах. Расскажи, как начиналась твоя карьера.

Соус-кун: Смотря что подразумевать под «карьерой». Если говорить о том, как я нашёл имиджборды, то это было где-то в 2006 году, когда я набрёл на 4чан и iiChan.net в поисках всяких анимешных картинок и дискуссий. В частности, интересовался ОС-тан, которые аккурат на имиджбордах и возникли. Двач тогда выглядел весьма жалко (как, впрочем, и потом до самого закрытия) и не понравился совершенно. А в 2007 году, наконец, создали Ычан, который куда больше походил на свои зарубежные аналоги и выглядел хотя бы как серьёзный проект (не секрет, что у Викентия сервер Двача был прямо на работе, отчего он на его администрирование и забивал без особенных затрат аж до 2009 года), отчего я и оккупался там с основания. На Двач я, впрочем, тоже продолжал заглядывать.



Если же говорить о «деятельности», которая приносит мнимую «известность», то она началась осенью 2007 года на Ычане, когда я увлёкся созданием маскотов, начал рисовать унылый фанарт и 16 октября основал проект «Новости Ычана», из которого затем получился журнал «Нубтайп».

ХН: Мнимую? Ну после чего-то же тебя начали узнавать. Если судить по Ычану глазами залетного доброчанина, маскотов там вообще каждый второй рисует. Узнавать начали именно после «Новостей Ычана»?

Соус-кун: Я не думаю, что я широко «известен» даже на Ычане, где присутствую постоянно. В том и мнимость, что некоторые вещи становятся известны только тогда, когда вы действительно озаботитесь их изучением. Вы можете интересоваться историей чанов и тогда узнаете про разных Викентиев и Ферапонтов, но если вы пришли просто пообщаться на борду, то вы об упомянутых личностях можете никогда и не услышать. И это правильно. Вот и хороший пример. Вы говорите, что «маскотов каждый второй рисует». Во-первых, это давно не так — мода прошла. Во-вторых, история ычановского рисования маскотов отчасти (нельзя не упомянуть, что попытки создания концептов были и раньше) началась именно с того, что я нарисовал ту самую картинку с плачущей девочкой на красном фоне. А потом ещё ряд персонажей.

«Новости Ычана» же определённо внесли вклад в мой образ «создателя проектов», ведь это был мой первое начинание подобного рода. Оно, конечно же, повлияло на «узнаваемость», как и всё остальное, ведь я ко

всему прочему практиковал всякий унылый эпатаж. В 2007 году на Ычане сообщество только формировалось, поэтому любые публичные выходы гарантировали «узнаваемость».

ХН: 2007. Это ведь восемь лет назад! Не жалко времени, потраченного на творчество на бордах?

Соус-кун: Творчество не та вещь, на которую жалко тратить время. Соответственно, выделить нечто, что было «зря», а что — «не зря», не представляется возможным. Даже не вполне удачные начинания приносят опыт, который потом может пригодиться не только на бордах, но и в реальной жизни.

ХН: Ну что ж, раз упоминаем творчество, то и поговорим о нём. На данный момент ты наиболее известен, как автор Нубтайпа. Прошлый его выпуск вышел в один день с прошлым выпуском ХН. Это была случайность, или..?

Соус-кун: Работа над новым выпуском «Нубтайпа» анонсируется сразу же, как только она начинается. И идёт по мере написания материалов мной (а я занят ещё сотней всего хотя бы в рамках «Супермаркета», не считая реальной жизни) и получения их от других авторов (которые слоупчат). Вы сами можете ответить на вопрос, насколько реально выгадать время, чтобы приурочить выпуск к завершению работы каких-то других людей. И, раз уж зашла речь, не лишне напомнить, что я писал статью про русский фансаб для пятого выпуска «Хороших новостей».

ХН: А-а-ага. Расскажешь, как вообще происходит работа над выпусками «Нубтайпа»? Вот ты сейчас упоминаешь других авторов. Какова их доля в общей массе статей? Как формируется список тем для выпуска? Все приходится придумывать и делать самостоятельно или анонимусы подкидывают идеи? Есть ли что-нибудь интересное с технической части изготовления номеров?

Соус-кун: Все номера до 10-го я делал в одиночку. Был расклад по стандартным ру-

брикам, где часть предназначалась для какой-нибудь актуальщины, а часть — для исторических экскурсов. При единоличной работе всегда можно было более менее укладываться в заданные сроки. С 10-м номером был фактический перезапуск издания, тогда я и стал приглашать других авторов.

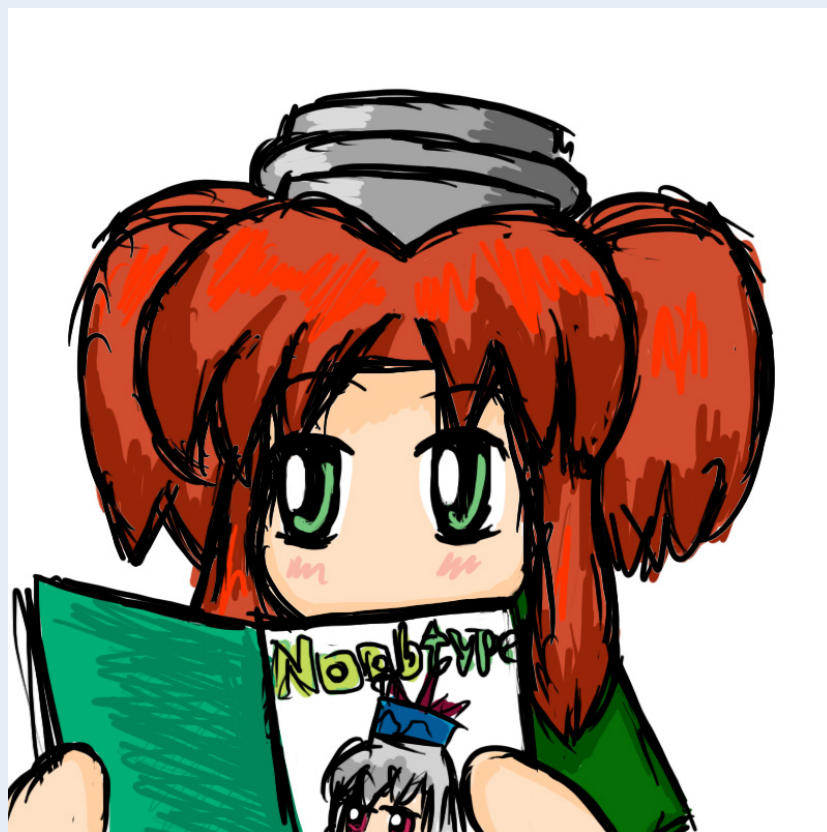
Как правило, задания на тему статей исходят от меня, но иногда это обсуждается с автором, если заготовленных идей нет (или они, наоборот, есть у него). Большинство статей, впрочем, пишу я сам. Среди постоянных авторов можно отметить Кейне, который последнее время пишет рецензии на игры из серии «Touhou Project», но ему также принадлежит и часть аналитических материалов об имиджбордах (например, мне очень нравится его сравнение клонов Двача с карго-культом). Корреспонденты часто направляются на интервью (например, в последнем выпуске с Оксикомой беседовал небезызвестный Мизоре), хотя наиболее известное — с Мод-тяном — брал я сам.

От аудитории в основном поступают не столько идеи, сколько оценки тех или иных решений. Скажем, однажды я решил начать верстать колонками, на что мне резонно ответили неодобрением — с монитора эти ваши колонки читать неудобно. И я перестал верстать колонками.

Среди технического можно только вспомнить, как первые восемь выпусков были выпущены в формате «Flash». Эта идея позволила добавить «пасхалки», но в остальном была тупиковой. PDF удобнее.

ХН: Ты уже упомянул, что новые выпуски, как правило, анонсируются. А где это может увидеть нечастый посетитель Ычана? На каком этапе находится сейчас последний выпуск, и, соответственно, скоро ли его ожидать?

Соус-кун: Я пишу об этом в своём личном твиттере, потому что компостировать кому-либо мозги на Ычане неготовой рабо-



той никакого смысла нет. 26-й выпуск явно не стоит ждать в этом году, потому что я больше занимался написанием сценария «Лабуды» в последнее время, и по «Нубтайпу» конь с 27 августа почти не валялся.

ХН: Лабуды?

Соус-кун: «Лабуда» — проект визуальной новеллы, над которым я работаю (или делаю вид) последние пару лет.

ХН: Мы о ней еще спросим, но чуть позже. Пока продолжим разговор в прежнем ключе. Нубтайп выходит уже много лет. За это время наверняка высказывались разные мнения о журнале. За что критиковали и за что хвалили Нубтайп?

Соус-кун: Краеугольным принципом «Нубтайпа» является нейтральность. Разумеется, у этой концепции нашлись и приверженцы, и противники. Ну, и регулярно находят люди, недовольные тем, что редакция сочла их великие свершения малозначимыми для описания.

ХН: Не так давно воскресло аж два бордовых издания — доброчановские ХН и постдвачевский Домосед. Тем не менее, буду-

щее таких изданий остается туманным. Что думаешь о нем? Как считаешь, актуальны ли журналы на околобордовую тематику сейчас? Или они — лишь дань старым традициям? Стоит ли ждать, не дай Хоро это увидеть, видеожурналов, Ютуб-каналов про борды, или любой другой популяризации через более массовые сервисы?

Соус-кун: То, что околочановские издания время от времени «воскресают», уже хорошо их характеризует. Есть желающие их делать — они выходят, нет желающих — они в лимбе. Читатели найдутся всегда, но в отсутствие журналистов-энтузиастов проживут и без всяких изданий. Что же касается популяризации через массовые сервисы, то она давным-давно идёт. Всякие инициативы Абу стали притчей во языцех, но ведь и считающийся консервативным Ычан уже обзавёлся официальным твиттером.

Что же касается именно видео, то среди аудитории имиджбордов из-за анонимности желающих светить лицом не так много, но разные популярные обзорщики не с чанов регулярно приплетают имиджборды в своих выступлениях ещё со времён 2009 года как минимум.

ХН: И снова о Нубтайпе, только о другом — о вики-энциклопедии. Как оцениваешь проект? Взлетел или не взлетел?



Новости Ычана

Еженедельный тред

Соус-кун: Полуофициальный эпитет «Дохлая и никому не нужная вики» хорошо характеризует его состояние. Но иного не стоило ожидать, ибо в Рунете в целом не столь развита культура узкотематических вики-проектов, а на имиджбордах выборка потенциальных авторов ещё меньше. Я в ближнем окружении даже редакторов Википедии не обнаружил, например.

ХН: Немного поговорим об Ычане. Поделись своим мнением про Ычан; про то, как он изменился за время твоего там пребывания. Почему ты выбрал именно его? В чем для тебя его преимущества и недостатки по сравнению с другими бордами?

Соус-кун: Как я уже сказал, в 2007 году выбирать было не из чего. А потом уже, когда ты стал частью этого сообщества, куда-то валить большого желания без веских причин нет (хотя в 2009 мы с инициативной группой и создали дружественный 410чан).

Ычан за 8 лет изменился гораздо меньше, чем хотелось бы. Администрация и модерация по-прежнему слишком непрозрачны, несмотря на некоторый прогресс. Нет системности в управлении сайтом и сообществом. Скажем, тематические доски, кроме самых популярных, в последние годы выдохлись, но некие меры были приняты — только недавно и очень избирательно. Единственным

способом взаимодействия с сообществом является модерация, хотя нужен какой-никакой контент-менеджмент. Кто-то ещё ноет об обновлении движка, но на этом поприще недавно режим каталога сделали, так что некая работа даже ведётся.

Если сравнивать с другими чанами, то на Ычане самый лучший /a/, хотя и ему есть, куда расти.

ХН: Многие анонимусы Ычана почему-то до сих пор негативно относятся к Доброчану. А как к нему

относишься ты? Посещаешь ли наш ресурс?

Соус-кун: Большинству населения Ычана Доброчан безразличен. Тем не менее, треды о падении Доброчана по неизвестным причинам превращаются в сомнительный балаган, что может создавать иллюзию неких негативных отношений. Возможно, кто-то специально провоцирует. Я посещал Доброчан с основания и особенно много времени проводил там в начале 2009 года, когда Ычан испытывал технические проблемы. Ныне иногда захожу, но не шибко часто. К сожалению, в тематических разделах наблюдается такая же стагнация, если не хуже, как и в ычановских; а хитросплетения официальных тредов /b/ не вдохновляют. Предпочитаю, когда /b/ является быстрой и ненавязчивой флудилкой с ротацией контента, которой он и задуман.

ХН: Как известно, твоё творчество не ограничивается Нубтайпами. Вот ты, например, упоминал Лабуду. Расскажи вообще о других своих проектах

Соус-кун: А кроме «Лабуды» и «Нубтайпа» сейчас действующих творческих проектов и нет. Ещё в 2010 году я задумал разработку визуальной новеллы, но потом по некоторым соображениям тот проект на стадии ранних концептов был заморожен. В 2013 году я вернулся к идее создания ВН, но использовал другой материал. Решил сделать нечто про девочек-волшебниц — любимый жанр аниме — так и появилась «Лабуда». Демо-версия была опубликована в том же 2013 году, но полную версию следует ожидать не скоро. Основной сценарий готов, картинки в процессе, но я работаю один и для написания саундтрека пока никого не нашёл — а без него я ничего до 2020 года выпускать не буду, даже если всё остальное готово.

ХН: Получается, Лабуда и Нубтайп сейчас и занимают все время и помыслы? Есть какие-нибудь далеко идущие идеи или дальнейшие планы по созданию новых ресурсов?

Соус-кун: О каком создании новых ресурсов может идти речь, когда баг с разметкой на 410чане до сих пор не исправлен за несколько месяцев с выявления? «Супер-

маркет» давно упёрся в пределы роста: накопилось большое число мелких проблем и задач, решение которых некому поручить. Вот мы и закрыли Советский Макрочан, потому что там совсем некому было заниматься развитием ресурса. Вербовать людей под бытовые задачи уровня «починить баг», «написать костыль» не получается, потому что это никому не интересно. И я не знаю пока, как выходить из этой ситуации.

ХН: Известно, что у тебя были некоторые контакты со старой редакцией ХН. Вот и выше упоминалось, что писал статью для старых ХН. Есть что рассказать о старой редакции и посоветовать/подсказать новой?

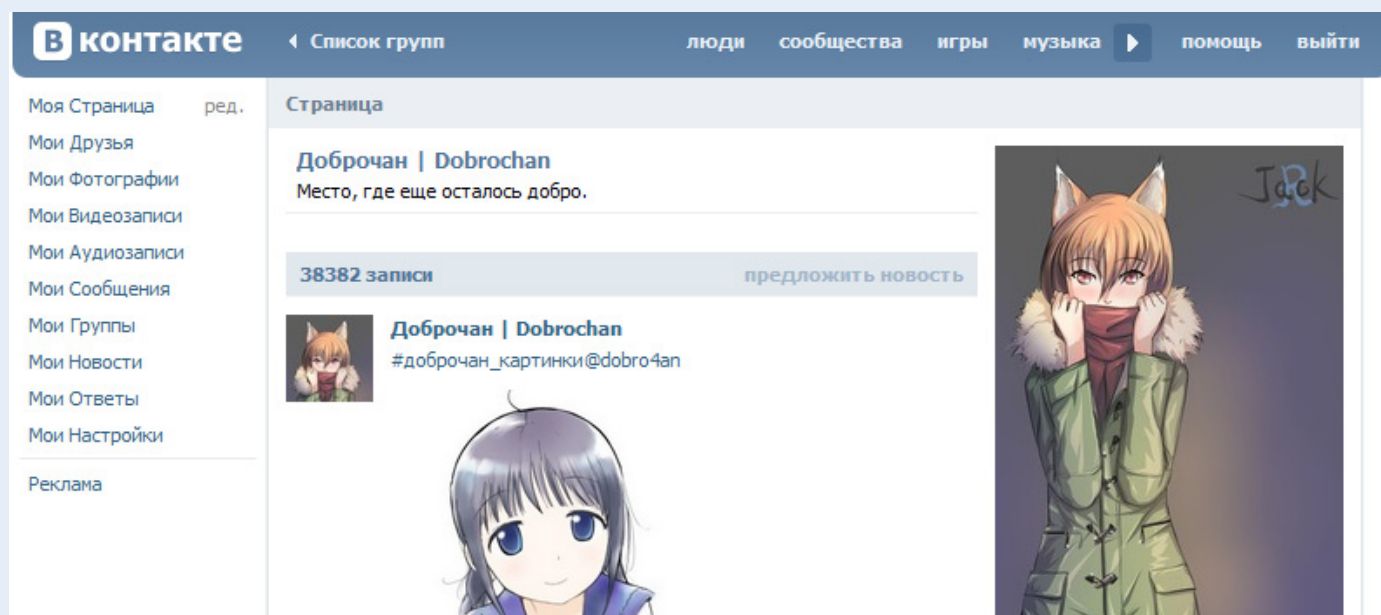
Соус-кун: У старой редакции был открытый чат в жаббере, так что контакты с ней были у всех желающих. Эта флудильня им же и мешала, потому что отнимала много времени на праздную болтовню (через это же прошли и разработчики БЛ, у которых всегда находилось время на беседы на канале, но разработка несколько лет стагнировала). Кроме того, прежний главный редактор был в сложных отношениях с администрацией Доброчана и вообще слыл одиозным персонажем. После его призыва в армию проект оказался заморожен, ибо никто не захотел продолжать. Что из этих сведений может быть полезно новой редакции, я затрудняюсь сказать.

ХН: Все равно спасибо. Есть ли у тебя новогоднее пожелание для наших читателей?

Соус-кун: Посоветую читателям провести следующий год с пользой для себя и человечества.

ХН: На этом всё. Спасибо за интервью.

Соус-кун: Не за что.



ДОБРОЧАН В КОНТАКТЕ

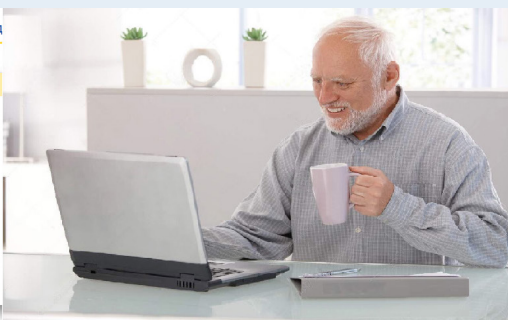
Двадцать восьмого октября 2013 года на просторах социальной сети Вконтакте появился паблик «Доброчан». Меньше чем за два года своего существования он набрал более 32 000 подписчиков и стал причиной нескольких бурных обсуждений на самом Доброчане. Давайте же проведем небольшое расследование и разберемся, какое отношение к бордам имеет паблик «Доброчан» и что он из себя представляет.

Вопреки ожиданиям, на первый взгляд это самый обычный анимешный паблик: в новостях — турниры по музыкальной игре «Osu!» или конкурсы фанарта, стену украшают картинки с анимешными девочками, в комментариях к ним участники пишут, насколько мила им картинка и просят соус. Однако не нужно быть особо проницательным, чтобы догадаться, что одинаковые с имиджбордой названия — не совпадение, ведь на аватарке «Доброчана» всегда красуется Хоро.

Воспользовавшись поиском, мы узнаем, что посетители паблика частенько называют себя доброанонами. Теперь заглянем в [правила паблика](#). Здесь выставлены так называемые «[правила Доброчана](#)», частично происходящие из одноимённого треда в /d/, например, «Это будет в апдейте», или «С Доброчана уходят ИРЛ или выпиливаются», что также указывает на связь с Доброчаном-бордой.

Админ паблика в личной беседе подтвердил наши подозрения, заявив, что он является посетителем Доброчана. Вконтакте он подписан, как [Василий Добро](#), причем, по его собственному утверждению, фамилия — настоящая, что и стало одной из причин выбора такого названия для паблика. Помимо «Доброчана», он администрирует еще [двадцать два](#) паблика разной степени [раковости](#), [анимушности](#) и [виабушности](#). Само собой, на это уходит все личное время, однако на недостаток общения он [не жалуется](#).

Однако вышесказанное ничего не говорит о подписчиках. Попробуем узнать, какие люди сидят в паблике «Доброчан». [Известно](#), что в паблике замечены доброаноны, однако количество подписчиков и стиль их речи наводит на мысль, что многие из них явно не сидят на Доброчане-борде. Доброчан и другие борды [изредка упоминаются](#) в обсуждениях. Из тех же обсуждений можно узнать, что некоторые подписчики знают об анонимных имиджбордах, но предпочитают им паблики. Как ни странно, фейковых страниц в паблике немного, большая часть пользователей сидит с настоящими.



ступок незлонамеренно, то вам всего лишь вежливо сообщат об этом постоянные посетители. В отличие от Добронана, здесь карают также за сквернословие, хентай, нацистскую символику, политику и даже за совет посмотреть Боку но Пико, причем за последнее — [вне очереди](#).

Так за что же любят этот паблик? Админ считает, что причиной такой по-

пулярности является отсутствие рака, но мы все же копнем немного глубже и взглянем на его содержимое.

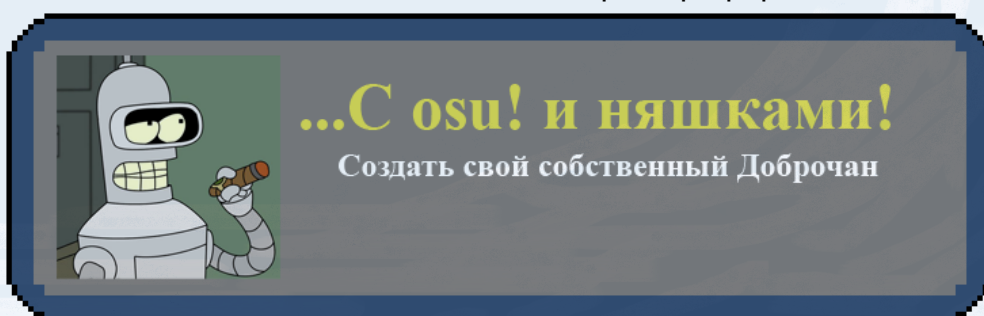
В альбомах паблика можно посмотреть фотографии подписчиков и насладиться однотипными комментариями. Однако сходочки здесь, как ни странно, [не в почете](#). С другой стороны, незачем бросать общий клич, если вконтакте можно пригласить каждого понравившегося человека лично. За время существования паблика, если верить админу, целых шесть пар подписчиков успели справить свадьбы, чего уж говорить о простых встречах ИРЛ?








Типичная запись состоит из хештега, картинки в аниме-стилистике (изображения, к слову, [часто повторяются](#)) и, иногда, коротких пожеланий, вроде «Сладких снов тебе, анонята:3» (здесь и далее сохранена авторская орфография). Временами к стандартным постам прикрепляются опросы, истории от админа и подписчиков, пасты, музыка, видео, призывы поиграть, початиться или обсудить что-то. Отдельно стоит отметить «интерактивы» — записи, лайк которых для остальных подписчиков означает, что вам можно пожелать добра в ЛС, и тем самым начать диалог. Изредка появляются «стоны заказов», в которых посетители заказывают постинг интересных им подборок анимешных картинок.

Одной из главных причин недовольства раковыми пабликами является их монетизация и коммерциализация. Админ заявляет, что в его проектах никогда не будет рекламы, и правила говорят о том же, делая исключение лишь для информационных порталов. Проверим, так ли это. Просмотр стены и сервиса рекламы вконтакте показывает, что в паблике ее действительно нет (кроме недобаненных комментариев). Однако [вирусной рекламой](#) самого «Добронана» вконтакте админ не гнушается. Также он принимает пожертвования от благодарных подписчиков.

Раздел «Фотографии» состоит из фото подписчиков, их анимешных фигурок, кошек домашних животных, комнат и всего остального, что можно сфотографировать, не вста-

Теперь о политике модерирования. Грубые нарушения и систематическое игнорирование правил чреват ударом банхаммера, однако если вы совершили про-



-  **Костя Ветренко**
Что за аниме?
24 фев в 15:06 | Это спам | Ответить | Мне нравится
-
-  **Firaeth Ilithiry** ответил **Косте Ветренко**
Костя, Боку но Пико
24 фев в 16:42 | Это спам | Ответить | Мне нравится
-
-  **Захар Воронков** ответил **Firaeth Ilithiry**
Firaeth, сосачер, сосачер!
24 фев в 17:44 | Это спам | Ответить | Мне нравится
-
-  **Максим Шевяков** ответил **Захару Воронкову**
O RLY?
Все кто это форсят - сосачеры?
Ох если бы.
24 фев в 21:18 | Это спам | Ответить | Мне нравится
-
-  **Захар Воронков** ответил **Максиму Шевякову**
Максим, на Доброчане нельзя форсить подобное, а если ты нобегашь на Доброчан — ты сосачер. Никто, кроме них не зарится на святое.
25 фев в 17:11 | Это спам | Ответить | Мне нравится
-
-  **Максим Шевяков** ответил **Захару Воронкову**
Какая-то у тебя поломанная логика, милый.
25 фев в 18:14 | Это спам | Ответить | Мне нравится
-
-  **Захар Воронков** ответил **Максиму Шевякову**
Максим, а что поломанного? Все, кто знает про /u/ не смеют писать про Боку но Пико, Сандшторм, Баттлтоадс и Рика Астли. Мы тут за добро, нян.
25 фев в 18:34 | Это спам | Ответить | Мне нравится

вая с дивана. Отдельный альбом отведен сигналам «Доброчану», то есть тем же фотографиям местных обитателей, только с названием паблика. И, конечно же, здесь есть альбом для оригинальных рисунков с Хоро, которые подписчики присылали на конкурс аватарки для паблика. Вообще, среди здешних посетителей встречаются весьма творческие личности, выкладывающие на страницах «доброчана» свои рисунки, фото всевозможных поделок и [каверы](#) на разные музыкальные композиции.

Раздел «Аудиозаписи» содержит сотни разнообразных музыкальных композиций, однако то, что они не разделены по альбомам затрудняет поиск. А вот раздел «Видеозаписи» представляет собой тщательно рассортированное аниме, а также отдельные альбомы для опенингов с эндингами и доброкино. Впрочем, последний так же полон аниме. Под многими видео стоит ссылка на паблик с подписью «Доброчан. Место, где еще осталось добро», которая является теглайном «Доброчана» Вконтакте.

Часть посетителей паблика довольно активно общается, делая «Доброчан» вконтакте весьма сплоченным сообществом. Ре-

гулярно проводятся различные [конкурсы](#), [турниры](#) и прочая [совместная деятельность](#). Давайте узнаем, что же творится в комментариях.

Утро здесь начинается в девять утра по МСК, с записи, желающей доброго утра или вопроса «как спалось?», на что посетители отвечают в той же манере. В полночь происходит аналогичное действие, но желают уже спокойной ночи и приятных снов, или же пишут, почему не будут спать. Все это приправляется умеренным няшканьем, что и задает общую атмосферу паблика.

Обычные записи не блещут интересными дискуссиями и сводятся к вопросам «Что это за аниме?», попыткам его угадать и ответам. Реже встречаются catch phrase, придирки к анатомии, или просто выражение одобрения и восторга.

Более содержательны комментарии на просьбы админа что-то сделать, например, рассказать, как прошел день или показать свой рабочий стол.

В целом, пользователи пишут грамотно, без мата, мемы и смайлики (за исключением вездесущего «:3») здесь сравнительно редки. Исключение составляет перебрасывание добром с набежавшими, когда в ход идут любые аргументы. Что бы ни было написано в правилах, создается впечатление, что в таких случаях «защитников» не банят, вне зависимости от количества нарушений.

Подведем итоги. «Доброчан» Вконтакте — обычный анимешный паблик, примечательный разве что отсутствием рекламы и отсылками к Доброчану-имиджборде. Он не является пабликом Доброчана, однако их аудитории частично перекрываются. На его страницах процветает культ личности админа. Здесь можно найти теплую ламповую атмосферу, но не более того. Такие дела.



БОРДЫ В ТВОЁМ МОБИЛЬНОМ

За немалое время существования имиджборд Анонимус предложил огромное количество оригинальных идей в самых разных сферах творчества и разработки. Одни из них были безумными, другие - невероятными, третьи - банально глупыми. Однако были и вполне годные концепции, которые получили право на жизнь.

Одной из таких концепций являлось создание уникального места, где обеспечен доступ к большому количеству различных имиджборд. Оно бы значительно упростило жизнь анону, избавленному от необходимости содержать большое количество вкладок с разными сайтами.

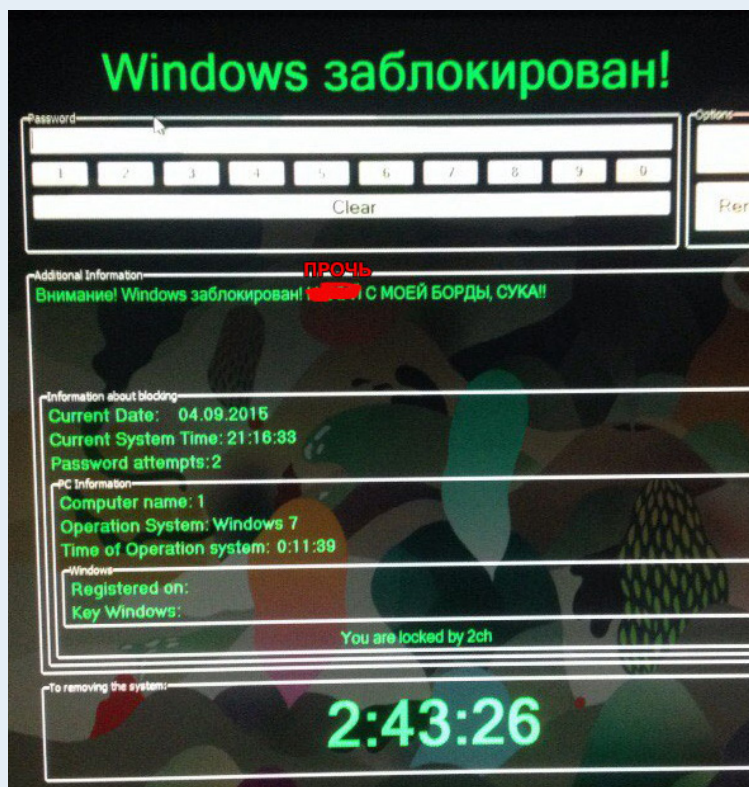
Задумка в целом была неплохой, но при претворении её в жизнь возникли некоторые трудности. Важной загвоздкой было непонимание того, какие именно борды должны были быть там представлены, а какие нет. Ведь многие из существующих борд настолько «густо» населены, что на них даже пол-анона не наберется; а другие, в свою очередь, умирают и воскресают каждые полгода, словно мобы в шутере. Да и нужны ли самим кроссбордерам все эти мелкоборды, с их пустотой и слоупочеством? Ну и наконец, при мыслях о ЦА такого приложения всплыла главная проблема. А нужно ли это Анонимусу? Кроссбордеров гораздо меньше, чем анонов, сидящих на одной-единствен-

ной борде. Будет ли в таком случае потенциально созданное приложение популярно?

Так или иначе, несмотря на все трудности, идея смогла воплотиться даже в нескольких вариантах. То что получилось, заимело название «оверчан», благодаря слиянию двух забугорных слов.

Наставление Страны Советов, призывающее всех объединяться, лежит в основе первого русского оверчана — [Русский Оверчан](#). Сайт представляет собой фрейм, в котором размещены ссылки на большое количество чанов, даже самых маленьких. Несмотря на то, что история сайта начинается с 2008 года, его создатели, так называемая Администрация Супермаркета, до сих пор поддерживают нормальную работу проекта.

Также стоит упомянуть и Вишмастер. Вишмастер — это кроссбордерское приложение, заключающее в себе не только возможности оверчана, но и дополнительные, даже незаконные фишки. Ныне программа фактически утрачена, ввиду событий, [произошедших ранее](#). Сегодня иногда всплывают «свежие версии», но устанавливать их не стоит, в силу [определённых причин](#) (в том



числе и с картинки чуть выше).

Сегодня же, в связи со все более широким распространением новых технических примочек, таких как планшеты, умные телефоны и дешевый мобильный интернет, у странствующего по бордам анона появилась необходимость в приложениях, позволяющих покапчевать с оных, подключившись к МакДональдскому Wi-Fi или той же вафельке из метро. Следствием этого стали новые творческие проекты Анонимуса, о которых мы сегодня поговорим.

Встречаем! Overchan и Dashchan!

Любая из этих программ способна перевернуть ваше представление о сидении на АиБ. Вы только представьте: раковать на любой имиджборде из любой точки планеты (если там есть мобильный интернет) без использования розетки и витой пары!

Давайте посмотрим, какие общие черты и какие различия имеют данные программы.

Из общего можно выделить идентичный интерфейс, наличие в каждом приложении более десятка имиджборд, а также схожие технические фишки. Авторы не стали собирать все борды в кучу, установив по умолчанию

лишь более-менее известные, а добавление новых определяется реквестами анонов. Основным же отличием одного от другого является система доступа к бордам. Если в Overchan'e сразу отображаются все доступные ресурсы, то для работы Dashchan'a требуется скачивание дополнений для каждой из борд. Из-за последнего некоторым использование Dashchan'a может показаться муторным. Однако, если потратить немного того времени, которое обычно просиживаетесь на чанах, и все как следует настроить, установив только используемые модули, то можно по достоинству оценить все плюсы этого приложения. Overchan, в свою очередь, можно охарактеризовать фразой «сел и поехал», весь его потенциал можно ощутить сразу же без точной настройки. Ещё одним несомненным достоинством этих программ является

хорошая техподдержка. За долгие годы разными анонами было создано множество разных дроид-ридеров для борд. Однако на создании, обычно, все и заканчивалось — нет никаких регулярных обновлений, не говоря уж об техподдержке. В отличие от этих приложений, в Overchan и Дашачан постоянно добавляются новые функции, авторы оперативно решают возникающие проблемы. Описывать все возможности программ не имеет смысла, ведь они постоянно улучшаются и изменяются, для актуальной информации проследуйте на соответствующие гитхабы: [Overchan](#), [Dashchan](#).

Только сегодня и только сейчас, мы связались с создателями этих клиентов, дабы задать несколько интересующих вас вопросов.

Поприветствуем Дашу и Мику!

Хорошие Новости: Ходить на работу всегда тягостно и лениво, исключение составляют лишь те случаи, когда работать в радость.

Вы многое делаете для своего проекта, а оперативная техподдержка и своевремен-

ные обновления никогда не бывают лишними.

Расскажите, что мотивирует Вас заниматься этим, учитывая безвозмездную основу?

Мику: Интересный вопрос. Сейчас, возможно, — то, что проект кому-то нужен.

Изначально просто хотелось реализовать идею — более-менее универсальное средство для комфортного просмотра борд, что-то вроде куклоскрипта, но для Android'a. Ну и получше (на практике) разобраться с платформой, получить какой-то опыт.

Даша: Так совпало, что я люблю и смартфоны, и анонимные имиджборды. Здесь не нужна какая-то серьёзная мотивация, мне просто нравится этим заниматься. Это мой досуг, так сказать. Конечно, мне это рано или поздно надоест, и без мотивации я уже вряд ли что-то буду делать, но сейчас я стараюсь об этом не думать.

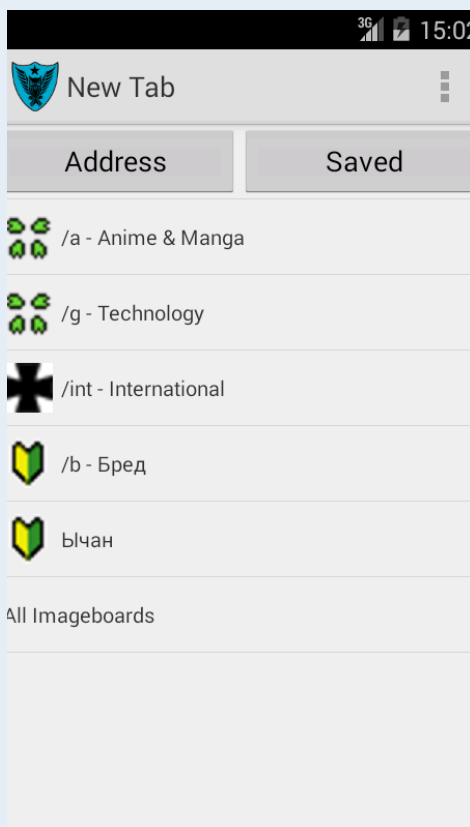
ХН: Находятся ли благодарные Вам аноны, которым не безразлична судьба проекта?

Д: Конечно. Многие активно содействуют в нахождении ошибок, самостоятельно инициатируют других анонов, выносят на обсуждение какие-то предложения. Это очень приятно, когда твой труд ценят. Жаль, что сам я далеко не всегда иду навстречу и, бывает, на предложения отвечаю отказом. Всё сделать просто не получается, да и далеко не все предложения я считаю уместными.

М: Да, насколько можно видеть из тредов на Ычане и отзывов в Google Play.

ХН: Может быть они оказывают они какую-либо помощь, помимо тёплых слов, например денежку на печенье?

М: Не очень охотно... Пока только один анон [прислал 0.03 BTC](#).



ХН: Вы работаете в одиночку? Или у вас есть свой небольшой коллектив?

М: Смотря что вы имеете в виду. Overchan — это открытый проект, и любой пользователь Интернета может принять участие в разработке.

Исходный код доступен на GitHub, каждый может внести свои исправления, реализовать нужную функциональность, например — модуль для поддержки имиджборды, создать Pull Request (на данный момент 12 коммитов сделаны не мной).

Если вы имеете в виду постоянных активных разработчиков (например, как Степан и Йоба делают куклоскрипт) — к сожалению, нет, я пока одна.

Д: Непосредственно написанием кода я занимаюсь один, но иногда прошу своих знакомых кое-что протестировать перед выпуском. Часто бывает так, что перед выходом новой версии я занимаюсь диагностикой чей-то проблемы: после очередного исправления, я скидываю анону пред-релизную версию чтобы убедиться, что проблема устранена. Так волей-неволей в тестировании может поучаствовать несколько человек.

ХН: Что по-вашему мнению является главным достоинством Вашего приложения?

М: Я считаю, что это низкие требования. Моё приложение хорошо работает на телефоне с 512 МБ ОЗУ при версии Android 2.3. А вообще может работать и на Android 1.6 (периодически проверяю в виртуалке). Ну и открытая разработка, открытый исходный код.

Д: Как это ни смешно, дизайн и юзабилити. К дизайну у меня особое отношение: мне больше нравятся приложения, которые выглядят приятно, чем те, которые богаты функциями. Иногда я трачу много времени, подбирая цвета и расстояния между элементами интерфейса. Над юзабилити я работаю не меньше: я часто занимаюсь проработкой

редких ситуаций, на что рядовой пользователь может даже не обратить внимания.

ХН: Вы создали модов/добавили в приложение довольно большое количество имиджборд, в чём особенности работы с каждой конкретной бордой, возникают ли проблемы при их обслуживании?

М: Проблемы возникают пока редко, в основном, в случае каких-то их изменений. А каких-то особенностей нет. Или это какой-то API (как правило, в формате JSON), или нужно парсить HTML (в этом случае хорошо, если разметка похожа на вакабу/кусабу).

Д: Некоторые имиджборды более функциональные: какие-то имеют API, какие-то позволяют загружать часть треда, какие-то имеют каталог. Чем больше имиджборд умеет, тем сложнее и функциональнее модуль. Проблемы при обслуживании бывают: я очень часто что-то меняю в основном приложении, добавляя или изменяя имеющиеся функции (в основном для упрощения написания модулей). При этом старые модули могут терять совместимость, и их нужно своевременно обновлять, за чем я стараюсь уследить.

ХН: Случаются ли поломки программы, связанные с работой самой борды?

Д: Если борда ломается, обычно приложение реагирует адекватно и просто показывает ошибку. Однако, пару раз были случаи, когда сайт отдавал некорректные данные и это приводило к вылету приложения. Я стараюсь таких ситуаций не допускать и проверять корректность данных.

ХН: Часто ли аноны присылают баг-репорты? Как часто приходится ремонтировать неисправности?

Д: Довольно часто, причём причины разные бывают. Это может быть моя ошибка (что нередко случается), особенности какого-то конкретного устройства, а может какое-то изменение в работе сайта (например, смена формата страницы или капчи). Приблизительное число не смогу назвать, всег-



да по-разному бывает.

М: Именно баг-репортов таких, что что-то не работает или работает определённо не так сейчас меньше, в основном присылают предложения добавить какую-нибудь функциональность (например, модули для новых борд) или улучшить ещё что-то.

ХН: Ваша программа постоянно улучшается и дополняется. Просветите, какие нововведения ждут пользователей в недалёком будущем?

Д: У меня обычно нет каких-то планов на будущее. Когда появляются какие-то идеи, я сразу начинаю делать. Сейчас я в основном занимаюсь улучшением того, что уже есть.

М: Я не хочу пока ничего говорить. Если что-то новое будет готово, вы об этом узнаете, а заранее не загадываю

ХН: Даша, что вы можете сказать по поводу дискриминации приложения со стороны Google Play? Есть ли еще желание разместить его там?

Д: Без каких-то ухищрений выложить такое приложение в Google Play очень тяжело. Dashchan удалили даже когда в нём вообще не было списка досок, а лишь поле ввода. А могут вообще не удалять даже спустя долгое время. Эта избирательная полити-

ка модерирования и полное игнорирование какой-либо аргументации в свою защиту ни одному разработчику не может понравиться. К тому же сейчас, когда приложение состоит из модулей, не очень понятно, насколько это целесообразно, т.к. обновления производятся с задержкой, вовсе не одинаковой для всех приложений. Возможны такие ситуации, когда модуль обновится раньше основного приложения и просто не будет работать. Поэтому таких планов пока нет.

ХН: Не собираетесь ли, в дальнейшем сделать своё приложение платным?

М: Пока не собираюсь, проект не для этого создавался.

Д: Да, не буду пожалуй, всё равно его платным сделать невозможно, когда оно есть сейчас готовое и бесплатное. Даже если бы я этого хотел.

ХН: Планируете ли добавлять новые борды? Если да, то какие?

Д: Планирую, но какие — я сам не знаю. Обычно у меня просят добавить какой-то модуль и я его делаю. Так я точно знаю, что он кому-то будет нужен.

ХН: Как Вы считаете, сможет ли анонимное общение с телефонов/планшетов постепенно стать нормой, вытеснив традиционное просиживание за настольным компьютером?

М: Я надеюсь, что нет, не вытеснит, борды — это пока ещё не твиттер.

Хотя, по сути, телефон — такой же компьютер, как и десктоп/ноутбук, он скорее предназначен прежде всего для потребления контента: послушать музыку, почитать, посмотреть картинки, написать короткий ответ. Просто из-за своего форм-фактора — на маленьком сенсорном экране неудобно набирать длинный текст или, например, заниматься обработкой графики.

Д: Вытеснить не сможет, как не смогло вытеснить другие веб-сервисы, просмотр кино и прочее за компьютером. А вот стать нормой — почему нет? Я думаю, с тех пор, как на телефонах появились нормальные браузеры, это уже стало нормой. В этом смысле, в мобильных клиентах для имиджборд нет ничего нового.

ХН: А как это может сказаться на стиле общения? Как оно изменится: в худшую или же в лучшую сторону?

Д: Сложно сказать. Лучше вряд ли станет, а насколько хуже — зависит от многих факторов. Взять хотя бы то, что со смартфона ощутимо сложнее писать длинные посты. Или то, что со смартфона можно писать где и когда угодно (например, в школе во время уроков). Недостатков можно много перечислить, но хотелось бы надеяться на лучшее. Я, делая приложение, стараюсь думать исключительно о хорошем, а не о том, какие негативные последствия это может за собой привести.

ХН: Сидите ли Вы на бордах?

М: Захожу время от времени.

Д: Конечно. Это одна из причин, по которой я делаю приложение, о чём я говорил в вопросе про мотивацию.

ХН: Ну и под конец: как Вы сами предпочитаете сидеть на бордах? Пользуетесь ли своим приложением и чем это использование обусловлено? Удобством, или Вы ищите то что можно доработать?

М: Предпочитаю с компьютера.

Приложением пользуюсь, когда приходится с телефона, в основном читаю.

Обусловлено прежде всего удобством, например я себе вообще не представляю борду без карты ответов.

Д: Я всегда проводил много времени, сидя со смартфона в сети, в том числе на имиджбордах. Даже когда нахожусь дома, разумеется. С появлением своего приложения чаще всего пользуюсь именно им: для всех борд единый интерфейс, к тому же приложение полностью удовлетворяет моим потребностям.

ХН: Огромная благодарность всем участникам за то, что они не пожалели своих сил и времени. Добра вам и удачи в работе.



/vg/ — ЖИЗНЬ ЗА ПРЕДЕЛАМИ /b/

Как уже говорилось в прошлом выпуске, /b/ — самый популярный раздел на любой имиджборде и первый, на который падает взгляд большинства новых пользователей и соседей. Но /b/ ли единым? Действительно ли только /б/ратство влияет на образ имиджборды и к чему тогда нужны другие странные буквы, которые видны рядом с ним?

Сегодня мы попробуем узнать, есть ли на Доброчане жизнь кроме /b/, и если да — то как она выглядит? Начнем, пожалуй, с такого раздела как /vg/.

Почему именно /vg/? Потому что этот раздел один из немногих, которые по популярности не отстают от самого /b/. /vg/ или, как его ещё называют, «видеоигры», вероятно, один из первых разделов, в который заглянет играющий анон после изучения /b/ новой имиджборды, а играющий анон — один из самых распространенных видов анона (второй — аниме анон, третий — оставлю на ваш вкус), и это гарантирует, что именно в /vg/ мы сможем увидеть, насколько сильно кипит жизнь в тематике Доброчана и довольно быстро найти интересные треды.

Для начала — проведем небольшой ликбез для наших читателей, которые либо ни-

когда не были на Доброчане, либо заходят на него по пути на Ычан. Как всем безусловно известно, Доброчан в качестве своей главной особенности избрал упор на вежливость, доброту и уважение. Коснулось это и /vg/. Несмотря на то, что он является в большей

степени тематическим разделом, посвящённым видеоиграм, чем уголком тепла и взаимопонимания, /vg/ также хранит в себе дух Доброчана: тут заблудившемуся мимокродилу подскажут правильный раздел, нубу вежливо объяснят за популярные билды. В этом разделе вместо типичного срача ведётся интеллигентная дискуссия. И все вместе это делает /vg/ не просто разделом видеоигр, но разделом видеоигр Доброчана.

Прежде всего это видно по таким тредам, как «Попрошайка-тред» (пристанище для мимокродилов со всего раздела и шанс получить небольшую, но халявную игру) и «Steamgifts-тред», являющийся флагманом в нише дарения подарков. Хочешь большую и интересную игру, которая согреет тебя одинокими зимними ночами не хуже отсутству-



ющей тян? Добро пожаловать на steamgifts.com, где обмениваются подарками завсегда-таки этого тред. Аноны этих тредов всегда (или почти всегда) готовы помочь доброняше с приобретением лицензионной steam-копии игры и при этом ничего не попросят взамен. Зачастую подобное делают просто ради того что бы сделать приятное ближнему, делаясь таким образом своей получкой с ближним своим.

Помимо этого в /vg/ могут найти уют и любители любых популярных онлайн-игр: World of Tanks с его обсуждениями имбовости легких танков, League of Legends — небольшой стихийно образовавшийся доброкульт четырех Доранов, Hearthstone, Lineage II, неожиданно восставшая из мертвых в ноябре 14-го года и с тех пор неуверенно, но настойчиво держащаяся на плаву, EVE Online, War Thunder, Dota и множество других игр. Традиционно в этих тредях царит дружественная атмосфера, пропитанная запахом печенок и чая, в которой всегда готовы подсказать нубу, научить неразумного и похвалить победителя.

Однако не MMO играми едиными живёт раздел, и, хотя в /vg/ предпочитают в большинстве своём координироваться аноны, играющие онлайн, периодически появляются треды, посвящённые обсуждению прочих игр. Тематика варьируется от анимеигр типа Hyperdimension Neptunia (благодаря зашкаливающей концентрации няшек на байт игры

она стала рекордсменом по плавучести среди исключительно синглплеерных игр Доброчана), традиционных обсуждений хардкорных и суровых Dark Souls и Armed Assault, треды которых по своей посещаемости лишь немного отстают от онлайн-игр, майнкрафта, X-COM 2 (Змеиные сиськи!), StarCraft II, в спешном порядке поднятого со дна морского в связи с выходом нового эпизода, Osu! и заканчивая такими незаметными (ака из-

вестными в узких кругах) играми, как Dwarf Fortress, Therian Saga и Годвилль. В каждом из этих тредов фанат сможет прочитать новости, обменяться мнением и поучаствовать в дискуссии, которая, в полном соответствии с традициями vg, лишь изредка соотносится с ОП-постом.

Подводя итог, можно сказать, что Доброчан, хотя и не является самой большой и часто посещаемой бордой среди русскоязычных борд, и, казалось бы, его тематика должна служить лишь в качестве места общения для двух с половиной анонов, в разделах помимо /b/ тоже гудит жизнь. В остром противостоянии сходятся мнения и льется горячий чай, а печенки сыплются на головы страждущих. Это своя, уникальная, неповторимая жизнь, без которой любая борда является всего лишь /b/ратством с полуживым аватаркочатиком.

ОФИЦИАЛЬНЫЕ ТРЕДЫ /vg/

№	Название треда	Количество тредов	Количество активных анонов	Тематика
1	Рандомных реквестов тред	>50	Большая часть /vg/	Мекка /vg/ и самый популярный тред в разделе. Посоветуй игру, спроси про игру, обсуди игру. Все, на что тебе хватит фантазии.
2	Совместной игры тред	>10	Регулярно-бампается крокодилами	Купил кооперативную игру но ты хикка и тебе не с кем поиграть? Добро пожаловать.
3	Steam-тред	>20	5-10	Стим, Габен, Скидки, выдающиеся игры, вот это все.
4	Steamgifts	>20	3-6 + крокодилы	Раздаем игры через Steamgifts.com. Драма прилагается.
5	Попрошайка-тред	12	Бампается мимокрокодилами	Родившийся из просьбы анона подарить ему игру вскоре и основательно закрепился в качестве официального.
6	Малоизвестных винраров нить	2	Крокодилы	Годные игры, которые ты, анон, мог пропустить.
7	Игровых саундтреков нить	1	Крокодилы Всплывает иногда	Создан, чтобы делиться с аноном любимой музыкой из игр.
8	Эроге Тред	3	1-3	Игры, которые помогут анону пережить отсутствие тян.
9	Официальный рогаликотред	2	2-4	Тред посвященный хардкорным roguelike играм. Меньше графона, больше геймплея.
10	Файтинги	2	2-4	Игры, учащие как можно в максимально короткий срок и без помощи оружия защитить себя.
11	Градостроительные симуляторы	1	1-3	Строим города любых размеров и эпох. Начиная от деревень и заканчивая мегаполисами.
12	Космоигры	3	Отсутствует, иногда бампается крокодилами	Последовательный захват галактик, путешествия через червоточины, торговля с инопланетянами и инопланетянами, вот это все.
13	Древние игры	1	Крокодилы	Тред, посвященный играм уровня Space Invaders, Расман и прочит играм детства великовозрастного анона.



История ФРПГ на Доброчане

Исторически так сложилось, что раздел /bg/, предназначенный для настольных игр, был в большей степени посвящен играм ролевым. Поэтому, поразмыслив, автор статьи решил расширить пределы статьи до всех ролевых игр Доброчана.

Говоря «исторически» мы подразумеваем, что раздел /bg/ большинства борд со времен отделения от него /wh/ был обречен на медленное барахтанье. Вот и всю историю раздела на Доброчане можно смело делить по одной дате: до мая 2011 года и после.

В древнейшие годы /bg/ был крайне медленным и состоял, в основном, из коротких (5-10 постов) тредов, посвященным то одной настольной игре, то другой. При этом, уже на этом этапе появились первые ролевые игры.

Все изменилось в мае 2011, когда на доску прибыли выходцы из О.М.С.К.а со своими многочисленными ролевыми играми на множество разных тематик. Чуть позже за ними последовали и мигранты из Тайпмун-треда из /a/ Доброчана; редкие забеги из небезызвестного уютнача и ролевки от других, одиночных авторов. Таким образом, на доске есть три основных фракции: две из О.М.С.К.а (Омичи и Экзодиты) и Тайпмунатики.

В самое насыщенное время (2013-2014) года на нулевой было 3-5 активных живых ролевок одновременно, а тред обсуждения ролевочек наполнялся пастами, картинками и прочими результатами бесчисленных споров и срачей.

Осенью 2015 года в разделе, наконец, появился путеводитель, куда были запилены все ссылки на настольные и ролевые треды.

История ролевых игр

Ролевые игры традиционно подразделяют на два типа. Первый тип — так называемые «текстовые» РПГ. В них, как правило, один и тот же автор пишет отрывки истории, полагаясь на мнения множества анонимов при выборах в сюжетных развилках.

Этот тип РПГ пришел на Доброчан с Ычана, и большинство подобных тредов и создавались выходцами с Ычана, как правило, членами группировки «Кроликов»

Второй тип (так называемые «словески») — более классический вид РПГ, заключающийся в отыгрыше заранее созданных

персонажей участниками треда под руководством ГМа (или нескольких). Подобного типа ролевые были и появлялись на Добраччане испокон веков. Наибольшее же количество подобных тредов связано с именем О.М.С.К.а.

Полный список ролевых игр, как тесто-

вых, так и словесных, вместе со ссылками, до которых дотянулись наши руки, можно посмотреть в документах, приложенных к [путеводителю /bg/](#).

Упомянем некоторые идущие на данный момент и законченные/брошенные игры, оставивший значимый след в истории.

Название	Дата	Описание	Состояние
1. Текстовые игры			
Бабье лето	20.10.11 - 23.07.12	Текстовая ролевая игра. История про девушку-студентку, которая в один прекрасный день столкнулась на улице с парочкой ведьм. Ведущие — Саяка из Ычановских «Кроликов» и Программист из Exodus.	Брошена
The Outside	20.12.11 - 10.03.12	The Outside — незаконченный рестарт оригинальной Ычановской ролевой на Добраччане, отличавшийся от оригинала почти полностью переделанным сюжетом и отсутствием Тохо. Повествовал о ведьмах, попавших в современный мир? Ведущий — та же Саяка.	Брошена
Dive Into	23.06.12 - 11.04.14	Текстовая ролевая игра. «Имя и звание — Анон Демникус Опал. Звание — старший сержант флота Ориджины Прайм.» «...что такое дайв?.. В дайве вам отведена роль наблюдателя с минимальной возможностью воздействия. Когда подопечный спит, пьян, расслаблен, просто делает привычные движения — это здорово, потому что тогда можно как-то вмешаться, подвигать руками-ногами. В остальном вы — наблюдатель.» Ведущий — Emerald Greenlight из Exodus.	Брошена
2. Словески			
2.1. От независимых издателей			
Горячее Железо Сорок Первого Тысячелетия	15.06.11 - 1.12.12	Ролевая по Вархаммеру от небезызвестного Джинни. Три раза воскресала для того, чтобы три раза помереть.	Брошена
Sto kalescy — jedna czaqownica (гримдарк)	25.01.13 - 17.03.13	1194 год, княжество Кездийское, Швахарское воеводство — сто верст от столицы, темное средневековье и ловля ведьм.	Брошена
На Север! (северное фэнтези)	3.06.14 - 16.08.14	Тот же ГМ, что и в предыдущей игре. Дикий Север Фаэруна — старатели, трапперы, торговцы солью и пушниной, великаны, орки, варварские племена, карличики торговые посты, заброшенные цитадели королевства Дальзун. Собственно, добычей металлов на границе обжитых земель вам и предстоит заняться — в самом широком из смыслов. Скупка сокровищ у местных за жалкие безделушки, разграбление покинутых карличьих крепостей, рейды за сокровищами орков и гигантов — и все это, одобренное романтикой фронта, сурового края суровых мужчин.	Брошена
Вазрач (помесь научной фантастики с сортом дизельпанком?)	9.02.13 - 31.08.13	Игра в очень хорошо продуманном сеттинге другого мира. «Речь пойдет о ничем не примечательной тусклой звёздочке, вокруг которой обращается одна весьма приличных размеров планета. На одной её стороне стоит вечная ночь, а на другой всегда светло; по этой причине круглый год там дуют нешуточные ветра. На солнечной стороне повсеместно обитают разумные существа, называющие себя <i>ваэр</i> ; они необычно вытянуты в высоту и вообще напоминают людей».	Брошена
NWoD: На ступень выше	24.06.14 - 10.01.15	Тред игры по новому Миру тьмы, посвящённой злоключениям группы древнеримских охотников города Сиракузы.	Закончена
Рубаки	осень 2011 - ...	Ставший уже традиционным ролеплей по мотивам широко известной фэнтезийной вселенной Хадзимэ Кандзака. «Ваши персонажи могут быть из любой фэнтезийной вселенной. Псевдосредневековой антураж со стимпанком и девочками-волшебницами».	Идёт

Название	Дата	Описание	Состояние
Ленточная история	10.08.15 - ...	Для тех, кто не в курсе — это случайные похождения случайного персонажа. Правила: 1. Это линейная история. Каждый новый пост двигает историю вперед, вбоквелы не нужны. 2. Нельзя подводить историю к однозначному концу. История должна продолжаться. 3. В случае спорных моментов канон определяет большинство. 4. Нельзя описывать персонажа. Все описание одного должно проходить через действия.	Идёт
2.2. Тайпмунатики			
Когда утихнет буря	11.05.14 - 31.12.14	Игра по самопальной системе КНК:МФ, изготовленной уставшими от рандомбезумия тайпмунатиками на основе рулбука омичей. Игра частично пародирует сюжет «Когда плачут чайки»: к умирающему магу приезжают растаскивать по кусочкам все что только можно злые родственники и не менее злые кредиторы, но в первую же ночь, на которую им приходится схорониться от бури в фамильном особняке, начинаются убийства...	Закончена
Под Красной Сетью	5.01.15 - ...	Вторая игра по «очень частично допиленной» ТМ-системе. Игроков стало меньше — один из постоянных участников исчез уже как год (на момент 2015-ого). Приключения двух вампиров и детектива в жарком и грязном американском городке, избранным в качестве «игровой площадки» тайной правительственной организацией, находящейся под контролем опальных магов. По ходу дела к игре подключаются и иные силы, вроде отряда русских солдат, ведомых загадочной женщиной в черном, местной мафии, также преимущественно состоящей из магов, посланников Пражской Ассоциации и двух серийных убийц на пике активности. Впрочем, и сам город не так прост, как может показаться...	Идёт
2.3. Игры с ОМСКим происхождением			
Exodus	10.11.11 - ...	Ролевой проект игроков, в своё время ушедших из ОМСКа, в результате чего солидная часть основного сеттинга находится в тредах второго сезона ОМСКа. В противовес созданию новых ролетредов на каждую идею, складывают все свои идеи в родной тред, из-за чего рамках одной ролёвки можно найти отписывание в самых разных стилях и жанрах, и более того — по различным сеттингам и даже рулбукам. Слоган — «Каждому найдётся отписывание по вкусу».	Идёт
ОМСК: Re:volution	1.06.14 - ...	Спин-офф от Омичей, переписывающий некоторые главы второго сезона О.М.С.К.а. О том, что есть второй сезон — ниже.	Идёт
Nihil habenti nihil deest	14.08.15 - ...	Сюжетный полицейский киберпанк от Омичей в мире, где вместо государств — корпорации.	Идёт
Граалевбургты 1 и 2		Граалевбургт — история войны Мастеров и их Слуг(в их качестве призывались персонажи более ранних ролевых) за священный Грааль /bg/ от Омичей. Основная идея была взята из визуальной новеллы Fate/Stay Night, но претерпела ряд изменений. Одной из главных особенностей ГБ было наличие новой игровой системы, ставшей основой для других систем в ролевках Омичей и получившей в дальнейшем название К'n'К (Karteenkee and Kartcha). За Граалевбургтом активно следили в Тайпмун-треде /a/ После окончания первого ГБ, Омичи сразу же приступили к подготовке второй части игры. Была доработана система и был введен ряд новшеств. В силу ряда причин, поначалу быстро шедшая игра начала утомлять большую часть игроков, и тред заглох. Через несколько месяцев Граалевбургт был окончательно завершён эпилогом, описывавшим конец войны.	Закончены

ОМСК и его воображаемые друзья

Охуенный Межгалактический Сверхсветовой Корабль — история про исследовательский корабль, полный самых разномастных личностей, от гениальных сумасшедших ученых до космических грибов-алкоголиков.

С 2010 «реального» года корабль претерпел ряд изменений, и называть его «исследовательским» большую часть его жизни можно было лишь с натяжкой.

Оригинальная идея О.М.С.К.а пришла на /b/ Доброчана с тогда еще Тиреча в конце 2010 года. Тред о постройке и отправке в

УБЕРИ СВОЮ ГЯЗНУЮ ФИЗИКУ



ОТ МОИХ НЕЖНЫХ УШЕК

полёт корабля и моментально набрал огромную публику, в результате чего его треды уходили в бамплимит по две-три штуки в день. Эти треды сейчас называются Original Series, и многие считали их вином.

«Original Series» затухли из-за ухода большинства игроков в сессию, новые пришедшие игроки начали делать что-то иное, в своем ключе. Результат их деятельности — так называемый «Первый сезон». Теги этого периода — новые люди, координация в чате, избавление от спойлеров, совмещение элементов научной фантастики и фэнтези и более организованная структура постов.

Во время квеста на Ториле (мира, позаимствованного из фэнтезийного сеттинга Forgotten Realms) в конце первого сезона среди игроков начались прения. Многие были недовольны происходящим абсурдом и превращением нф-ролевой в Днд-подобную фэнтези. Кто-то предложил перезапустить О.М.С.К., сделав таймскип на несколько лет. Так начался «Второй сезон». Именно во время первых тредов второго сезона, в рядах игроков происходит сперва слабый, а затем все более глубокий раскол — на сторонников научной фантастики, которые к тому же выступали за введение рулбука, и сторонников магии, которые были абсолютно против него. Фактически, это и привело к тому, что в треде велось сразу несколько не пересекающихся между собой веток, а игроки постоянно срались между собой, сражались за

каждого новичка и пытались вставлять друг другу палки в колеса. По итогам второго сезона игроки фэнтезийного уклада, устав от бесконечных троллинга и споров, создали свой собственный тред в /bg/ — Exodus и получили название «Экзодиты». Оставшиеся с этих пор нареклись «Оми-чами».

После этого был начат «Третий сезон», посвященный поискам затерянного в ином измерении О.М.С.К.а на корабле ЕГОР. Попал как раз на кульминационный момент накала страстей в рядах игроков, посему более чем наполовину наполнен бессмыслицей, за что был справедливо признан еретическим. По официальной версии события этапа приснились пьяному капитану О.М.С.К.а и не имели места быть на самом деле, о чем упоминается в начале официального релиза третьего сезона — в «настоящем Третьем сезоне» участвовали те же самые персонаже, что и в еретическом, поэтому его можно назвать своего рода перезапуском.

Помимо 3,5 «сезонов» было несколько спин-оффов уже после отделения Exodus.

ОМСК: Война генетиков и ОМСК: За гранью мира — происходят в таймлайне между вторым и третьим сезонами. В них должны были быть объяснены изменения в сеттинге, в результате которых магия была полностью удалена из вселенной.

ОМСК: Re:volution — еще живой спин-офф, переписывающий некоторые главы второго сезона.

На закуску — локальные мемы, которые со временем узнают все новые обитатели доски.

— There's no crocodiles on /bg/: все обитатели доски друг друга знают много лет, а новички здесь практически не появляются. В 80% случаев, когда кто-то приходил на доску с заявлением «Я — новичок, расскажите, что да как», мимокрокодил оказывался троллящим олдфагом. Так что, мимокрокодилов нет. Не верьте в них;

— Обсуждения ролевочек-тред а.к.а Обсуждач а.к.а Толстач — тред, в котором все

Ах да:

> Претензии к Эхе:

> 1) Заполонили ОМСК, каким-то магическим способом мешали отписывать.

> 2) Не дали развалить свой сеттинг навязанной войнушкой, ушли в /bg/.

> 3) Мирно отписывают и не загибаются, суки!

> 4) Все это в совокупности представляет собой бесконечное зло и непростительные обиды + причененный омичам тяжелейший моральный ущерб.

> 5) Да у них там кошечки чай пьют, магобоги письками меряются, нам не нравится, что они там пишут.

> Подонки. Ничёсвятюва.

И еще что-то типа: ага, не можете объяснить и научно обосновать принципы работы анти-гравитационных модулей и предоставить полное и исчерпывающее обоснования появления кошководочек! Плохой сеттинг, не годный.

Анонимус 03 Июнь 2012 (Вт) 23:26:09 No.52820

Файл: [32494849.jpg](#)

Jpg, 58.58 KB, 640×392 - Нажмите на картинку для увеличения



Давно же известно, некодевочка — не человек. Некодевочку нужно унижать, бить, плевать ей в лицо. Все знают, некодевочка — тварь и йоба, но не все знают, что некодевочка уже рождается йобой. С самого начала игры, с пеленок, некодевочка учится творить хуйню. Когда другие играют в космооперу, некодевочка насилует перед ними законы природы и логики. Когда другие учат математику, анализ, дифференциальную геометрию, когомологии, уравнения Навье-Стокса, метрики в

касательном расслоении, чтобы написать рулбук, некодевочка смотрит мозблядство и читает Отбросач.

Единственный способ приручить некодевочку — давить ее гусеницами. Не будем говорить. Не будем возмущаться.

Будем давить. Если ты не раздавил за день хотя бы одну некодевочку, твой день пропал. Если ты думаешь, что за тебя некодевочку раздавит Арн, ты не понял угрозы. Если ты не раздавишь некодевочку, некодевочка раздавит тебя.

Некодевочка возьмёт твоих бро, ответит их в отбросач, отбелит им анусы, промоет мозги и начнет играть с ними в магобогов. Если ты не можешь раздавить некодевочку гусеницей, раздави некодевочку колесами. Если на твоём

участке затишье, если ты ждёшь бутурта, раздави некодевочку до бутурта. Если ты оставишь некодевочку не плоской, некодевочка опозорит /bg/. Если ты раздавил одну некодевочку, раздави другую — нет для нас ничего веселее раздавленных некодевочек. Не считай горючку. Не считай снаряды. Считай одно: раздавленных тобой некодевочек. Раздави некодевочку! — это просит старуха-мать. Раздави некодевочку! — это молит тебя ньюфаг.

Раздави некодевочку! — это кричит родная земля. Не промахнись. Не пропусти. Раздави!

↑ Обсуждач такой обсуждач

вышеупомянутые фракции пьют чай, отвечают на вопросы и кидаются друг в друга тем, что под руку попадет. Излюбленное место для срача Омичей и Экзодитов, которым есть что вспомнить друг о друге. Есть мнение, что от невероятного количества запощенной ранее в него толстоты, у треда проснулась собственная личность, и он теперь толстит сам в себя. К 2015 году стал тихим и унылым.

— Арн/Программист: наиболее известные личности с двух сторон баррикад — Омичей и Экзодитов, соответственно. Стереотипный «Арн» — паладин с вечным пламенем бугурта вместо сердца. Стереотипный «Программист» — аристократ и затычка в каждой бочке;

— Некодевочки: в силу того, что Экзодиты очень любили и постоянно форсили нек как в О.М.С.К.е, так и в своем треде, их оппоненты со временем выработали стойкую неприязнь к ушастым девочкам. В ранних обсуждениях

при упоминании кошководочек Омичи призывали давить их танками;

— Милон: синоним слова «Фейлер» за потрясающую везучесть как самого персонажа, так и игрока за него. Ему не везет с дайсами, бабами и прочими мелочами жизни;

— Флейтач: Одна из знаменитейших ролевок в /bg/. Вагинальные пробки, лесбиянки и бледные курящие аристократы прилагаются. Омичам стыдно, ведь этот фейл — на их совести.

— В силу некоторой популярности на доске работ Тайпмуна (серий Fate и Tsukihime) часто встречаются локальные шутеечки тайпмунофагов, как-то: издевательства над Лансерами, «I am the bone of my sword» и прочие горшки с геранью.



Традиционный дисклеймер:
Мнение автора \neq мнение бригады!

Иное Мнение: Добро и Доброчан

Эта статья не для неженков, не для слабеньких мальчиков и не для девочек внутри. Эта статья — для тех, кто считает себя самыми обычными людьми; для тех, кто твердо стоит на земле, лишь в воображении и творчестве преодолевая ее гравитацию и расправляя крылья. Нам свойственны прямота, рационализм, реалистичный взгляд на действительность и некоторая уверенность в себе, которые позволяют нам идти по этой жизни, как полноправные ее участники.

О чём же мы будем говорить в этой статье? Мы затронем такие объемные категории, как смыслы слов «добро», «суть добра», «практика добра» и «суть Доброчана». Что ж, звучит громко. Najimeruuo!

1. Философское понимание добра

Философы, как правило, рассматривают добро с двух точек зрения.

Первая — добро-само-по-себе («понятие разума» по Канту) как особого рода ценность, не касающаяся природных или стихийных событий и явлений. Примером такого понимания можно представить «Благо» античных философов. Платон, вслед за Сократом превыше всего ставил идею блага. Для него благо было причиной всего прекрасного как в мире, так и в жизни людей. Благо, по Платону, это — мировой принцип. Долгие годы философы пытались постичь абсолютное добро, провозглашая таковым «Прекрасное», «личное счастье», Бога, «Справедливость», «Удовольствие». Оставив этот, без сомнения, сложный вопрос господам философам, движем дальше.

Вторая точка зрения — добро знаменует свободные и сознательно соотнесенные

с высшими ценностями и, в конечном счете, с идеалом, поступки («эмпирическое добро» по Канту). Эта трактовка имеет дело непосредственно с системой ценностей, идеалами каждого человека и, таким образом, здесь добро относительно. Именно в ключе этого понимания мы и продолжим беседу.

С добром тесно связано понятие «зла», как антитезы добру; вместе они составляют диалектическое единство — «добро познается в зле, зло познается в добре». Это, тем не менее, не значит, что нужно предаваться порокам и творить беззаконие для того, чтобы познать добро. Опыт зла может быть плодотворным лишь как условие пробуждения духовной силы сопротивления злу при уже имеющемся строго определенном для себя лично понятии добра.

Добро-зло не составляют идеального равновесия. Противостояние злу само по себе не ведет к добру.

И здесь мы подходим к еще одной важной развилке — есть добро, как свершение добрых поступков и есть добро, как недопущение зла. Одно дело вершить добро или зло, и другое — позволять злу твориться. При выборе между большим и меньшим благом следует выбирать большее, а между большим и меньшим злом — меньшее. С моральной точки зрения вред зла значительнее, нежели благо добра. Созидательная сила добра милосердия, к сожалению, намного слабее силы зла, в чем примером нам служит мировая история.

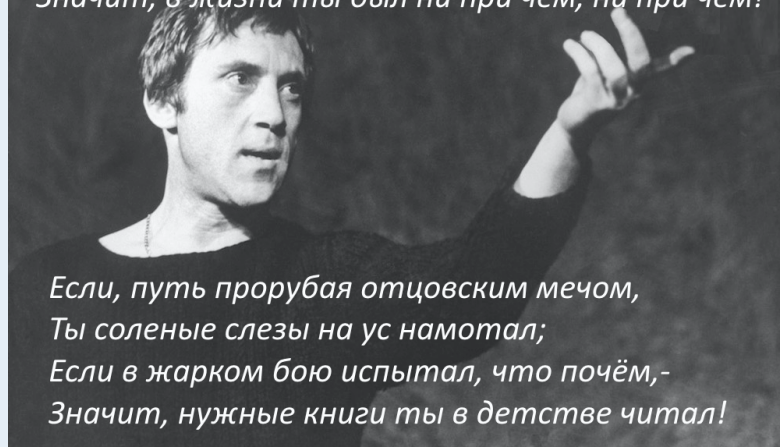
Катары, индейцы Южной Америки, Махатма Ганди... Милосердие не спасает, борьба со злом приносит гораздо большие результаты.

Ну и к чему надо было городить весь этот огород?

2. «Добро» на Доброчане

Мы с вами практики. Нас интересует в первую очередь реализация «добра» в окружающей нас действительности. Оставляя в сторону реальную жизнь и темные воды ин-

*Если мяса с ножа ты не ел ни куска,
Если руки сложа наблюдал свысока,
И в борьбу не вступил с подлецом, с палачом,-
Значит, в жизни ты был ни при чём, ни при чём!*



*Если, путь прорубая отцовским мечом,
Ты соленые слезы на ус намотал;
Если в жарком бою испытал, что почём,-
Значит, нужные книги ты в детстве читал!*

тернетов, обратимся к нашему виртуальному сетевому дому — Доброчану.

Что же понимается под «добром» создателями ресурса? Чтобы узнать это, обратимся к ToS Доброчана.

— Пользователь имеет право создать тред о любой интересующей его теме <..>

— Пользователь обязан уважать право других Пользователей на создание тредов и обсуждение в них интересующих их тем.

— Пользователь обязан уважительно относиться к сообществу, всем его членам, культурным нормам ресурса и традициям раздела и тредов.

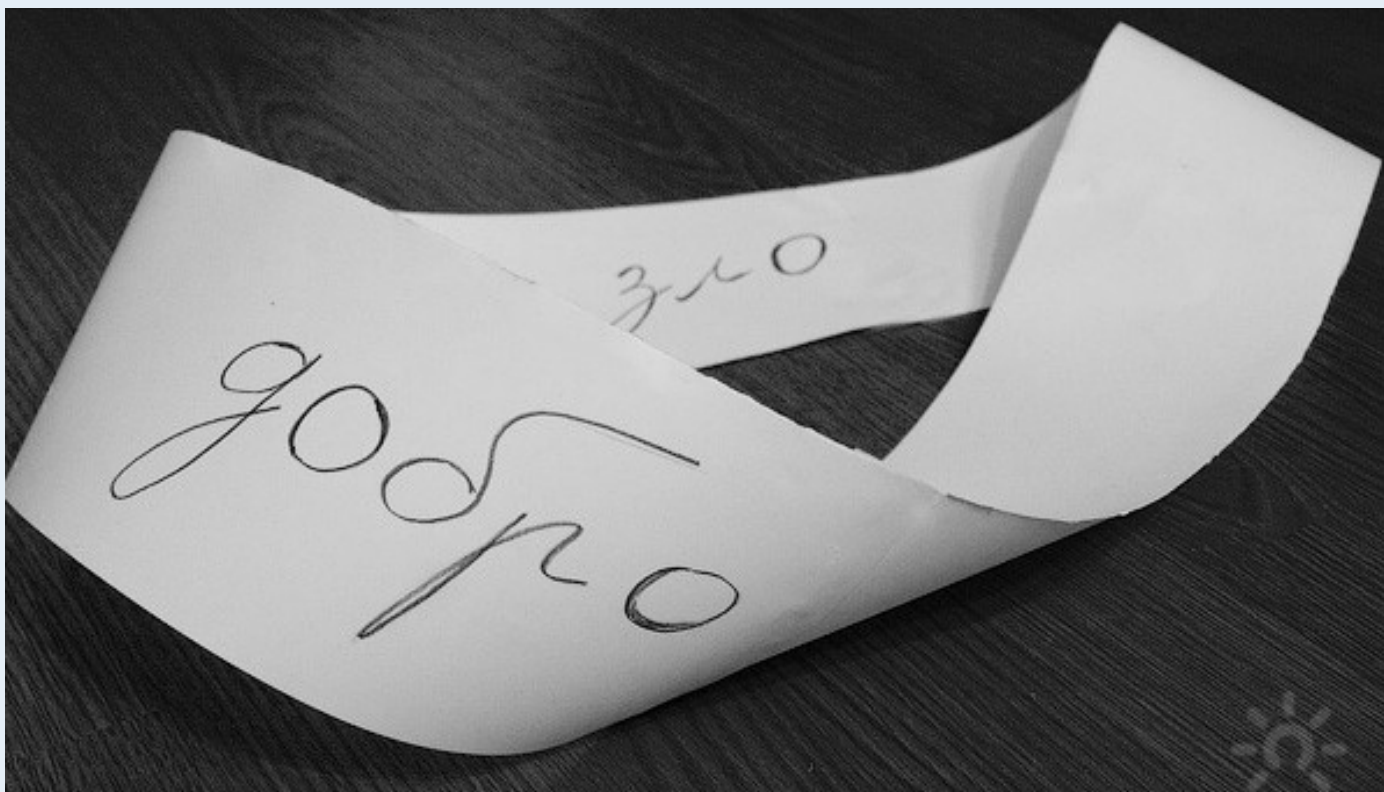
— Пользователь обязан уважать анонимность других Пользователей и оценивать их сообщения без учета факторов личности.

«Доброчан — это место, где националист, коммунист, анимухейтер и анимуфаг могут мирно беседовать за одним столом».

Что вытекает (или уже вытекло) из этих правил, мы можем наблюдать непосредственно в /b/ , /a/ и /rf/ Доброчана. Ключевым словом здесь может быть «Толерантность». Наличие ToS призывает к принудительному следованию толерантности и

ограничению формы выражения мнений. Можно сказать, что толерантность и есть Суть Доброчана.

ToS фактически закрепляют право определения локальной тредовой системы правил за ОПами. Все мы помним принуди-



тельный постинг картинок в ORMT, гонения анрелейтеда там же и в Понитреде;

наблюдаем абсолютное игнорирование всякой критики «официалок». В ходе попыток показать абсурдность существования официальных тредов появлялись даже такие треды, как «Официальный бамплимит-тред», цель которого — всего лишь довести его до бамплимита! (Зато именно в нем зародилась идея возрождения ХН). /b/ заполняют аватаркочатики, фагготрии и политота, за которыми не видно обычных тредов, /a/ периодически захватывается фанатами какого-нибудь из направлений — от ТМа до Отошимоно с его одиноким форсером, в /rf/ — те же чатики и личные бложики, в которых некоторые ОПы удаляют до 90% постов. И у обыкновенного анонимуса, желающего видеть интересные обсуждения или самому поднять интересную тему, нет практически никаких рычагов влияния на все это безобразие, творимое под именем Добра!

Доброанон постоянно обвиняют в лицемерии и доброблядстве, и, приглядевшись к случайному обсуждению в /b/, мы вынуждены сообщить — есть за что. Рамки ToS по большей части ограничивают лишь форму постов. Фактически, зачастую запрещено говорить правду прямым доходчивым тек-

стом. Доброанон не может защитить себя от нахальства и наглости; ToS вынуждают его каждый раз призывать суд модератора, ограниченный рамками «формы» постов потенциального нарушителя. В призме взгляда этого суда всякие попытки указать вниманию на дверь хуже, чем лицемерие аватарки, няшкающей и обнимашкающей с другой аватаркой, и уже через минуту заявляющей анонимусу, что ему тут не рады, и чтобы он уходил.

Вкратце — правила Доброчана позволяют личным и эгоистичным пониманием добра одних его посетителей приносить неудобство другим, вот он и становится отдушиной для слабых личностей, требующих к себе внимания и желающих жить в своих мини-мирах, даже если они и задевают кого-то.

И посему возникает закономерный вопрос.

3. А нужно ли оно, такое «Добро»?

В сходном ключе (не в контексте Доброчана) рассуждал когда-то Ф.Ницше. Для Ницше добро всего лишь добропорядочно по причине жизненной слабости его носителей; зло же — энергично, целеустремленно,

аристократично. Лишь сильные личности способны переносить правду и глядеть в глаза действительности, религией слабых является ложь, лицемерие, притворство.

Как мы уже было показано в предыдущем разделе, именно на слабых духом ориентированы правила и «суть Доброчана». Он предполагает милосердие, но не борьбу; игнорирование, но не критику; красивую ложь, но не горькую правду.

Что же делать в таком случае нам, людям другого склада? Неужели для нас действительно нет места на Доброчане, неужели мы попали сюда по ошибке, прельстившись внешней оболочкой и заманчивым предложением испить чая?

Здесь мы с трудом найдем объективную критику и интересную полемику. Суть Доброчана не в этом. Он — убежище в конце долгого пути для отчаявшихся; место, куда могут пойти те, кому больше некуда идти. Придорожный храм, где можно отдохнуть и набраться сил, прежде чем продолжить идти по своей дороге. Госпиталь, с корпусами излечимых и неизлечимых больных.

Куда же нам идти? Что делать?

Есть несколько вариантов.

— Можно остаться и продолжить борьбу за свои права; быть санитаром леса, тем, кто не дает модератору расслабиться и раку разбушеваться; сопротивляться злу и возглавить крестовый поход против официальных тредов.

— Можно попытаться найти новое пристанище или стать кроссбордером. Но, скажите честно, таких пристанищ практически не найти.

— Реальную жизнь тоже никто не отменял. С Доброчана ведь уходят IRL либо в Чертоги мертвых.

— Ну и наконец, есть переоценка ценностей. Стоит ли она, борьба на анонимном анимешном форуме для девочек того, чтобы уделять ей столько внимания? Может, лучше довольствоваться тем, что есть? Ведь не все так плохо, в конце концов — есть потрясающий университет; есть хоть и полумертвое,



Выбор – в твоих руках, анон

но творчество; есть адекватные остроумные люди, разбросанные по всему Доброчану. В данном и прошлом выпусках мы специально искали необычные

треды вне /б/, и ведь нашли! Да даже в /б/ порой появляется то, что приятно читать.

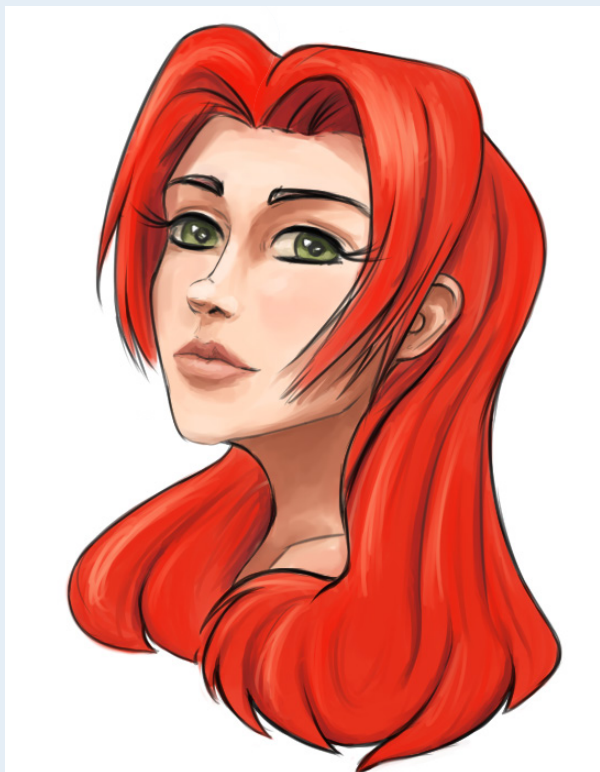
Ну и напоследок. Несмотря на все бесилие милосердия, не отвергай его и не отворачивайся от него. Будь добрее к людям и прощай им их глупость и их слабость. Нет, серьезно. Люди — потные чавкающие подстандартные и деградирующие мрази, но они способны на многое. Когда я слышу про Джордано Бруно; вспоминаю отчаянную борьбу разума против мракобесия и схоластики; слушаю второй концерт Рахманинова и Ichijin по Kaze; читаю советскую фантастику и смотрю на гордых и непреклонных гурендановцев; поднимаю глаза к небу и вижу пусть медленно, но покоряемый космос я преисполняюсь гордости за человечество.

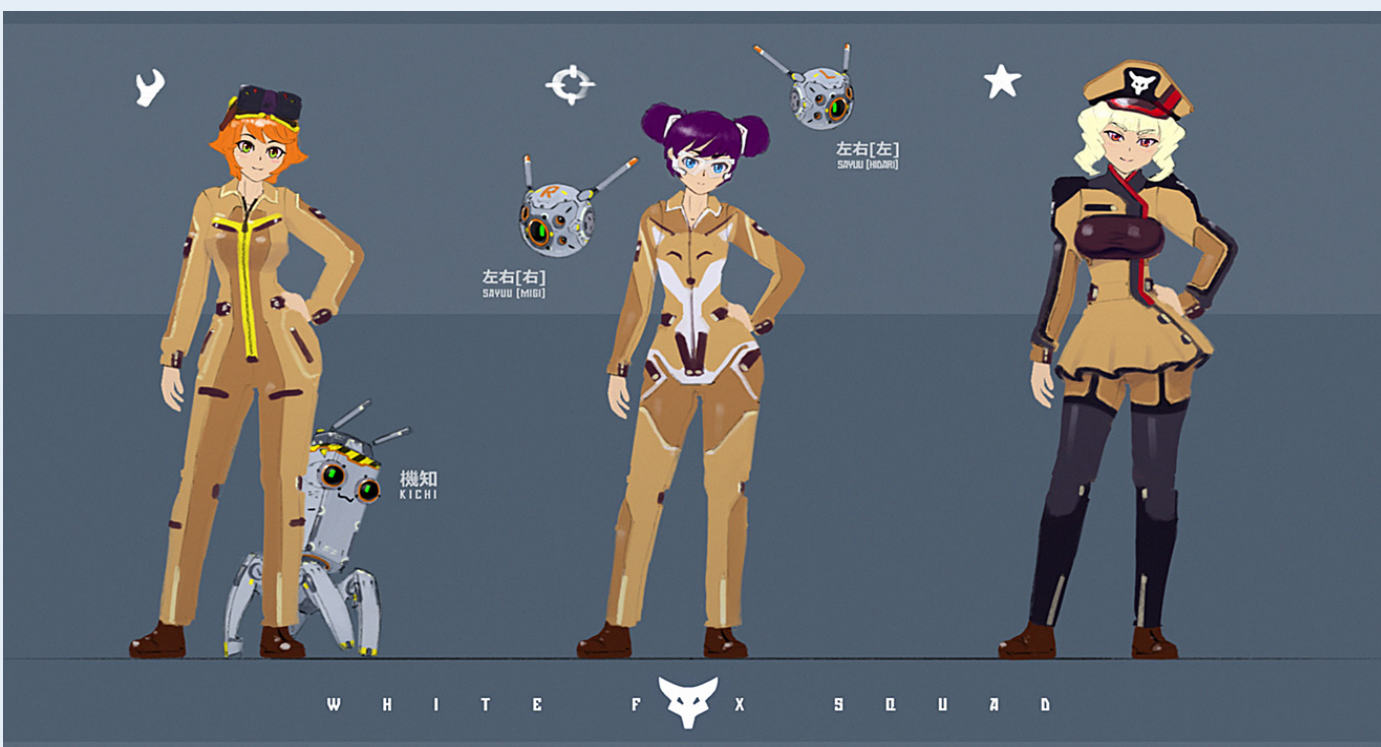
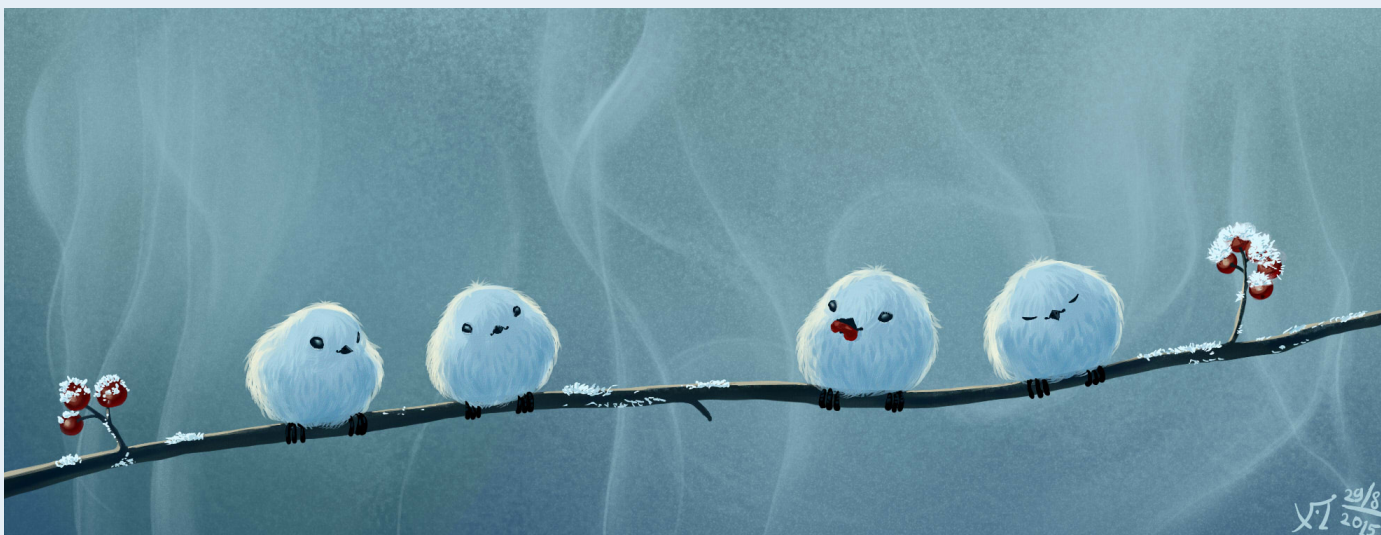
Аттеншнвхоры и аватарки. Нытики и девочки внутри. Форсеры и извращенцы. Взгляни на них открытыми глазами. Пойми их и преисполнись жалости. И когда жалость, словно пробившийся родник, освежит твою душу, ты станешь к ним хотя бы чуточку добрей.

Жалость Бильбо когда-то решила судьбу Средиземья. Кто знает — может, и ты, уже занося меч критики над очередным нытиком, вспомнишь мои слова и простишь его за все; а он, получив утешение, оплатит человечеству, став врачом или защитником природы. Разве ж тут угадаешь?

ТВОРЧЕСКИЙ РАЗДЕЛ

Продолжаем традицию публикации понравившихся нам рисунков, стихотворений и рассказов Доброанона. Последние несколько месяцев были бедны на рассказы, зато весьма богаты на хорошие рисунки! Как и раньше, клик по картинке открывает её в полном размере (и без цензуры).

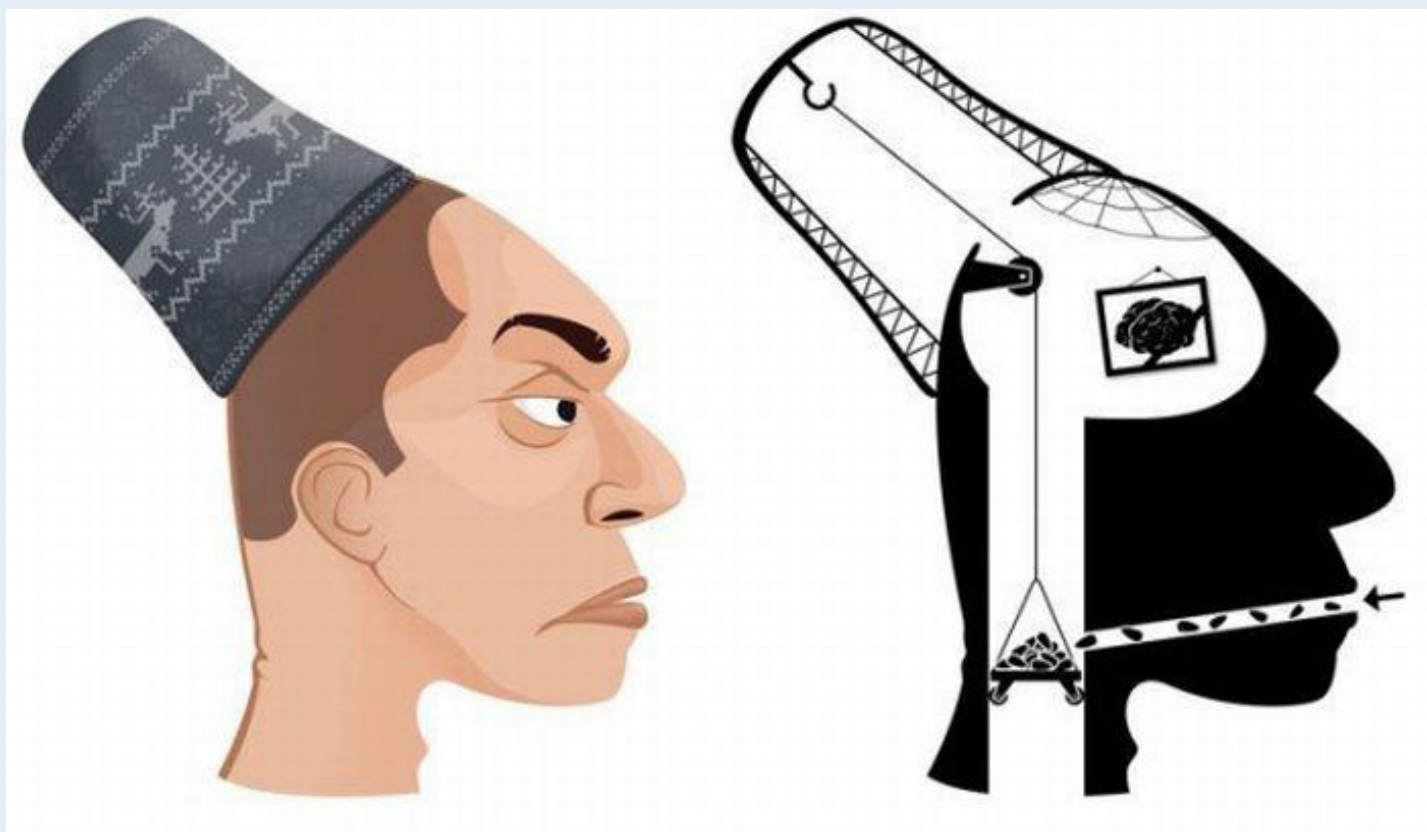
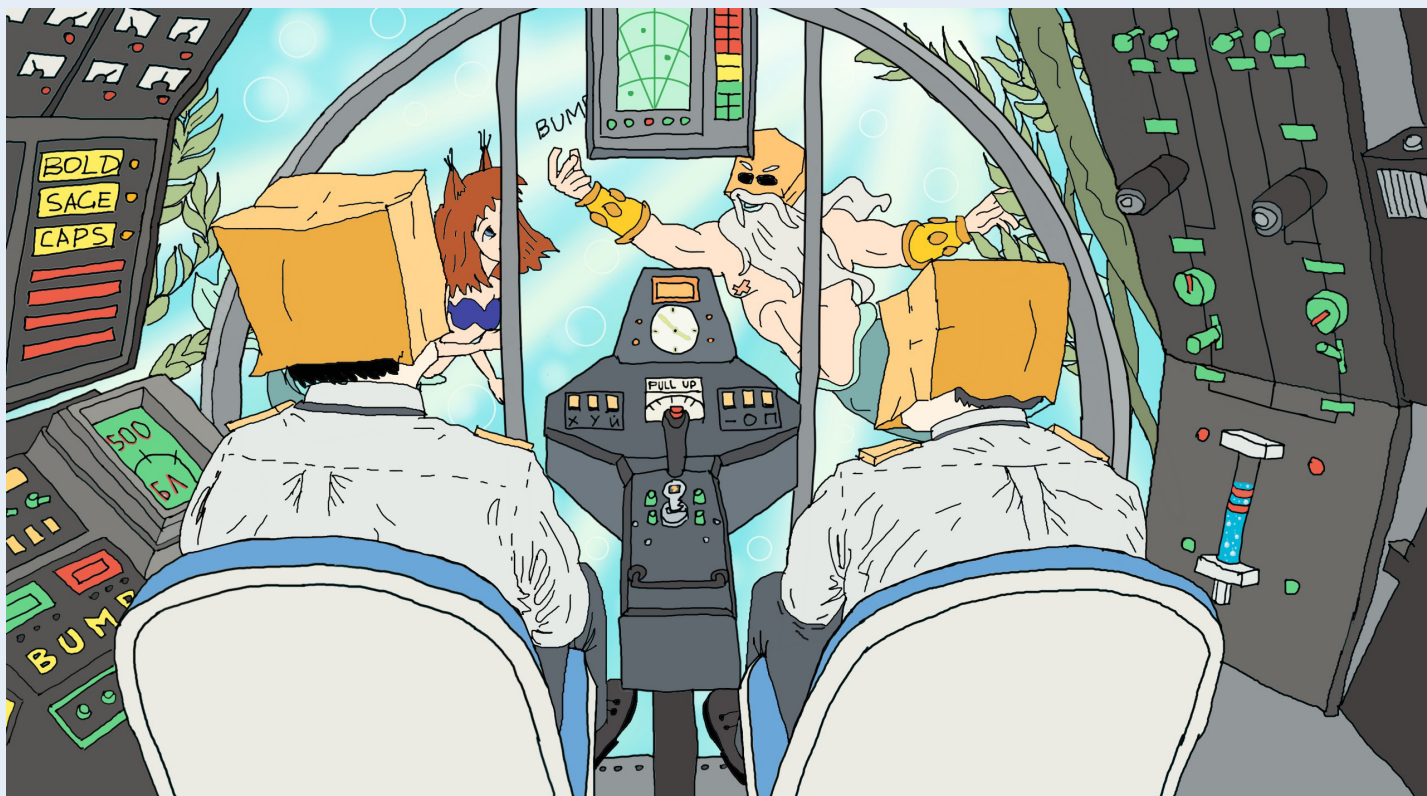




Одним из самых заметных событий последнего времени, если не самым заметным, был переезд в /b/ Доброчана сосачевского рисовача — тред художников самого разного калибра, рисующих не для самих себя, но по реквестам простых анонимусов. От лица всей нашей редакции мы приветствуем их на нашей борде, и добросердечно желаем им хорошо устроиться и встретить Новый год вместе с остальными жителями их нового дома. Пробежавшись по последним тредам, мы выбрали некоторые наиболее качественные и понравившиеся нам работы, которые и представлены ниже.









ЗАКЛУЧИТЕЛЬНОЕ СЛОВО

Итак, уважаемые читатели! Второй выпуск **возрождённых «Хороших Новостей» наконец увидел свет.**

Спасибо, что дошли с нами до последней страницы. При создании этого номера мы постарались учесть прошлые ошибки. На этот раз сроки не поджимали, и отчасти это привело к тому, что неспешность отдельных авторов стала зашкаливать. В процессе предсказаний дат публикации постарели и износились три штатные Ванги. Тем не менее, в конце-концов всё было готово, и общего объема статей и иного материала получилось даже больше, чем мы планировали изначально.

Что же будет дальше? Тяжело сказать о том, сколько мы еще сможем поддерживать выпуск журнала и на сколько номеров у имеющегося коллектива хватит сил. Мы можем

обещать лишь следующий номер, который планируем приурочить к весенним праздникам. И, если повезёт, даже выпустить его к нужной дате.

Возможно. Мы постараемся.

Обязательно пишите свои предложения в нашем тематическом треде в /cr/ Доброчана. Альтернативный вариант - вы можете писать нам на почту и даже стать нашими корреспондентами, редакторами и художниками! Кто знает - быть может, именно предложенной Вами, дорогой друг, теме мы уделим подробное внимание в следующем выпуске. Самый радикальный вариант - оставьте какой-либо заметный след на Доброчане, и наш зоркий глаз сам найдет ваше творчество и включит его в свою подборку. Мы очень ждем ваших стихов, рисунков и вдохновенных паст. На этом наш выпуск завершен.

Анон, нам всегда пригодится твоя помощь в создании новых выпусков! Если ты умеешь хорошо верстать, писать или рисовать, имеешь хороший визуальный вкус и навыки гугла или даже просто много знаешь о происходящем на бордах, пиши на нашу электронную почту: dobronews.support@yandex.ru