Кружковое движение

via VUCA

Азимов+

Карточная игра по миру научной фантастики

Игра для развития мышления через осмысление этических дилемм будущего

Авторы игр: Титова А.С., Старостинская А.С.
Художник-иллюстратор: Hisoka Ln
За активное участие в разработке игры благодарим Ладу Титаренко, Ангелину Лопато и Клуб игроделов Кружкового движения.

Игра входит в серию «Игры о будущем» и разработана командой Кружкового движения при поддержке Фонда президентских грантов.
«Игры о будущем» помогают увидеть возможные варианты будущего и начать двигаться к желаемому будущему сегодня.

© Ассоциация кружков 2021

Если вам понравилась игра, то познакомьтесь с другими играми о практиках будущего. Присоединяйтесь к сообществу тех, кто выращивает будущее!

Краткое описание

Игра Азимов+ — это карточная игра, основанная на сюжетах из мира научной фантастики Айзека Азимова, Рэя Брэдбери, Станислава Лема, Роберта Шекли и других авторов. Игроки ненадолго становятся правителями Земли, а именно — представителями демократического правительства планеты Земля в 2121 году. По ходу игры правительству предстоит решить различные ситуации и поучаствовать в этических спорах будущего, связанных с освоением космоса, роботизацией, социальными и экологическими проблемами.

Образовательные цели игры

1. Познакомить с научной фантастикой как с одним из способов осмысления будущего и пробудить интерес к миру научной фантастики
2. Показать актуальные этические дилеммы возможного развития социотехнологического уклада, осмысляемые в произведениях научной фантастики
3. Развить способности обнаруживать и аргументировать свою точку зрения по этим дилеммам
4. Дать увидеть разные точки зрения других людей и обсудить их в пространстве игры.

Состав игры

- Карточки ситуаций - 48 шт.
  - «Роботы» - 15 карт
  - «Социальное устройство» - 13 карт
  - «Космос» - 14 карт
  - «Экология» - 6 карт
- Карточки свойств - 62 шт.
  - «Образование и профессия» - 20 карт
  - «Бонусы и особенности» - 22 карт
  - «Внешность» - 20 карт
- Монетки - 100 шт.
- Правила игры

Добро пожаловать в будущее!

На дворе 2121 год. Технологии не стояли на месте, менялись вслед за ними и социальные практики, что видно сразу в нескольких областях жизни.

Во-первых, роботы стали повсеместны. Человекоподобные роботы-андроиды помогают не только на заводах, но и в школе, и в быту. Интеллектуальные компьютерные системы внедрены в большинство вещей, так что холодильник спокойно общается с ботинками о том, достаточное ли количество шагов сделал их хозяин сегодня. Пока что роботы рассматриваются как собственность, и человек продолжает ощущать свое интеллектуальное превосходство. Но искусственный интеллект развивается, все чаще возникают вопросы о наделении роботов правами, схожими с правами людей. И в то же время звучат опасения о том, не устроят ли роботы переворот, не окажется ли человечество в подчиненном положении.

Во-вторых, большой рывок сделан в освоении космоса. На Луне и Марсе появились города, на Меркурии и Венере роботы добывают полезные ископаемые. Люди совершенствуют свои способности к терраформированию — изменению климата планеты, чтобы она стала пригодной для жизни человека. Регулярно собираются исследовательские экспедиции для полетов за пределы Солнечной системы — чтобы преодолеть десятки лет пути формируются корабли поколений, первые обитатели которых за время полета состарятся и умрут, а путешествие будут продолжать их потомки. Человечество уже повстречало инопланетные формы жизни, но сознания, похожего на человеческое, пока не найдено.

В-третьих, жители Земли смогли договориться и сформировать единое мировое правительство для решения глобальных проблем. Благодаря этому удалось замедлить глобальное потепление, остановить пандемию 20-х годов XXI века, победить голод, сохранить культурное наследие прошлого, обеспечить всеобщее бесплатное образование. Люди научились сохранять природное разнообразие и поддерживают устойчивость биосистемы, однако периодически происходят природные катаклизмы, над которыми человек не властен. Много внимания уделяется улучшению жизни человека, чтобы он был здоровым и счастливым. Хотя регулярно находятся те, кто недовольны методами, которыми мировое правительство идет к этим целям... ну, так недовольные есть всегда.

Где-то уже это слышали? Может быть, читали или смотрели? На протяжении игры вспоминайте фантастические фильмы и книги, которые вы знаете, они вам помогут! Или, наоборот, составляйте себе список для чтения на будущее, а пока получайте удовольствие от своей жизни в качестве члена мирового правительства в 2121 году :)

В “Азимов+” могут играть от 2 до 6 участников.
Рекомендуемый возраст 12 лет и выше

2-30 игроков | От 12 лет | 60 минут

Условие победы

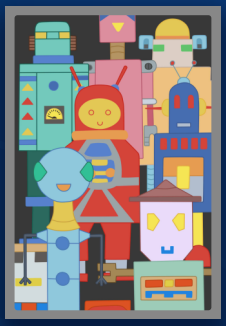
Игра заканчивается, когда кто-то из игроков первым набирает 12 игровых монеток.

Подготовка к игре

1. Разместите в центре стола: монетки, стопку карточек ситуаций и три стопки карточек свойств в соответствии с их цветом. На ваш выбор вы можете играть все карточки ситуаций или оставить конкретную тему: космос, роботы, социальное устройство, экология.
2. Подготовьте таймер для игры и листочек и ручку для записи вариантов будущего.

Карточки ситуаций

Роботы



Экология

Социальное устройство

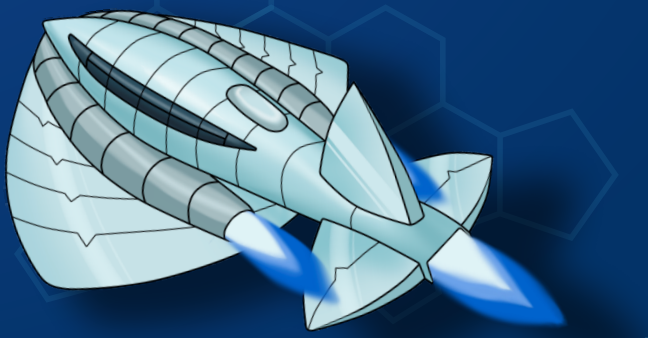
Космос

Карточки свойств

Образование и профессия

Бонусы и особенности

Внешность



Вариант игры для 2-6 человек

Начало игры

1. Формирование персонажа: каждый игрок тянет из трех стопок со свойствами по 3 карточки. Игрок выбирает 1 карту каждого цвета, остальные возвращает назад в стопки. При выборе свойств игрок может выбирать как наиболее близкие ему, так и те, за которые интересно поиграть.
2. Представление персонажей: каждый игрок по очереди рассказывает про своего персонажа. Можно и нужно придумывать новые детали и наделять персонажа интересными качествами.
3. Фиксация результата: один из игроков берет на себя роль летописца и фиксирует принятые в ходе игры решения.

Ход игры

1. Выдача монет. В начале каждого хода каждый игрок берет по 2 монетки для голосования.
2. Знакомство с ситуацией. Игроки по очереди тянут карту ситуации и зачитывают ее. Также озвучивают, из какого произведения взята рассматриваемая ситуация.
3. Предложение решения. Начиная с тянущего карту каждый игрок в течение 1 минуты высказывает отношение к вопросу и теме карточки, и предлагает решение вопроса, указанного на карточке. В своем ответе нужно постараться отразить образ будущего, который игроку был бы ближе.
4. Голосование за вариант будущего. Каждый игрок одну монетку оставляет себе, а вторую обязательно дарит тому, чье решение по вопросу карты он считает наиболее приемлемым для мира будущего.
5. Победившее будущее. Вариант ответа на карту игрока, получившего максимальное количество монеток, считается победившим. Летописец фиксирует на бумаге принятое решение.
6. Подсчет монет. Побеждает игрок, первым набравший 12 монеток.

Конец игры

1. Знакомство с миром будущего. Летописец зачитывает образ мира будущего, сформированного во время игры.
2. Рефлексия. Очень важно после игры обсудить получившийся вариант будущего. Вопросы, которые мы рекомендуем обсудить после игры:
   - Какие образы будущего, предлагаемые во время игры, вызывали у вас симпатию или антипатию? Почему?
   - О каких вопросах вас заставила задуматься игра?
   - Какие книги или фильмы вам хочется добавить в список для чтения или просмотра после игры?

Вариант игры для 7–30 человек

Начало игры

1. Определение роли ведущего. Выберете, кто из вас будет вести игру. Если вы играете всем классом, то в роли ведущего рекомендуем выступать преподавателю. Ведущий следит за порядком при проведении игры. Предоставляет слово командам и фиксирует принятые в ходе игры решения.
2. Создание команды. Мы рекомендуем участникам разбиться на команды по 3–6 человек.
3. Формирование команды. Команда тянет из трех стопок со свойствами по 3 карточки. Затем совместно выбирает 1 карту каждого цвета, остальные возвращает назад в стопки.
4. Представление команды. Команда рассказывает, в какой области они работают и в чем особенность их персонажей.

Ход игры

1. Выдача монет. В начале каждого хода каждая команда берет по 2 монетки для голосования.
2. Знакомство с ситуацией. Ведущий тянет карту ситуации из стопки и зачитывает вслух ситуацию и называет. Из какого эта ситуация произведения. Команды фиксируют у себя вопрос для решения.
3. Выработка решения. В течение 3х минут команда должна договориться, какой вариант решения этой карточки она предложит на всеобщее голосование.
4. Представление решения. Команды по очереди озвучивают, как они решат ситуацию, представленную на карте.
5. Голосование за вариант будущего. У команды есть 1 минута, чтобы посовещаться и решить,за кого они будут голосовать. Одну монетку они оставляют себе, второй обязательно нужно проголосовать.
6. Победившее будущее. Вариант ответа команды, получившей максимальное количество монеток, считается победившим. Ведущий озвучивает, какой вариант будущего получился.
7. Подсчет монет. Побеждает игрок, первым набравший 12 монеток.

Конец игры

1. Знакомство с миром будущего. Ведущий рассказывает, какой образ мира будущего сформировался во время игры.
2. Рефлексия. После игры участники все вместе обсуждают получившийся вариант будущего. Вопросы, которые мы рекомендуем обсудить после игры:
   - Какие образы будущего, предлагаемые во

время игры, вызывали у вас симпатию или антипатию? Почему?

- О каких вопросах вас заставила задуматься игра?
- Какие книги или фильмы вам хочется добавить в список для чтения или просмотра после игры?

Список ссылок на источники

Книги

1. А. Азимов “Двухсотлетний человек”

Семья Мартинов, приобретшая робота Эндрю, вскоре обнаруживает у него выдающиеся способности к творчеству. Через некоторое время Эндрю начинает продавать свои работы, деля прибыль между собой и семьей Мартинов. У него появляется счет в банке, он сам себя обеспечивает, но этого мало... Эндрю хочет быть свободным. И он становится таковым, с каждым днем становясь все больше и больше похожим на человека...

2. А. Азимов “Лжец!”

Новая модель робота РБ-34 неожиданно обрела способность читать мысли людей. С роботом работали, пытаясь разобраться в этом феномене, четыре человека. Каждый из них просил робота открыть для него сокровенную тайну других людей.

3. А. Азимов “Логика”

Донован и Пауэлл оказываются на орбитальной станции, где помимо прочей своей работы занимается экспериментальными испытаниями нового робота КТ-1. После своего «рождения» Кьюти путем логических умозаключений решил, что люди есть низшие существа...

4. А. Азимов “Остряк”

«Откуда берутся анекдоты, кто их придумывает? Что будет, если человечество узнает ответ на первый вопрос?» – такие вопросы задал Мультиваку гроссмейстер Мейерхов – один из 12 человек, уполномоченных задавать крупнейшему компьютеру Земли любые вопросы...

5. А. Азимов “Профессия”

На Земле, по прошествии 4-5 тысяч лет система образования, естественно, претерпела массу изменений и нововведений. В восемь лет все дети должны были пройти День Чтения, когда соответствующая программа с ленты, обучающей чтению, за 15 минут переписывалась в мозг ребенка. В 18 лет на Дне Знаний компьютер выбирал для человека его оптимальную профессию и закладывал в его мозг соответствующую программу. Затем каждый год проводились Олимпиады, где планеты, требующие специалистов, отбирали себе лучших. Джордж Пленетей страстно хотел стать программистом и тайком от всех изучал книги по програмированию. Но в 18 лет в День знаний компьютер выбрал ему совсем другую специальность....

6. А. Азимов “Робот, который видел сны”

Молодая и неопытная сотрудница Линда Рэш без всякого согласования со своим руководством взяла и немного изменила схему позитронного мозга робота LUX-1, названного Элвексом. Это привело к тому, что робот стал видеть сны, в которых он – человек...

7. А. Азимов “Улики”

Стивен Байерли, преуспевающий прокурор, выдвинул свою кандидатуру на пост мэра города, где он живет и работает. Но неожиданно его соперник, политик Фрэнсис Квинн, также претендующий на этот пост, обвиняет своего противника в том, что тот... робот...

8. А. Азимов “Хоровод”

В 2015 году на Меркурий прибыли Донован, Пауэлл и Робот СПД-13 для расконсервации станции на рудниках. Для починки солнечной батареи люди послали робота на ближайшее селеновое озеро. Но робот не возвращался пять часов и товарищей охватило беспокойство. Уловив коротковолновый сигнал от СПД-13 они узнали, что робот по непонятной причине бешено бегает вокруг озера.

9. А. и Б. Стругацкие “Далекая радуга”

Человечество на пороге очередного великого открытия. Вот-вот людям станет доступен новый способ перемещения в пространстве – «Нуль-Т», и эксперименты с новым видом энергии уже не умещаются в рамках лаборатории. Для опытов была выбрана далекая, но все же достаточно развитая планета Радуга, которая смогла обеспечить ученых необходимым запасом энергии и материалов. Риск был велик, но риск был оправдан. Люди спешили. Спешили шагнуть дальше. И планета не выдержала. Радуга взбесилась и приготовилась мстить...

10. А. и Б. Стругацкие “Полдень XXII век”

2017 год принес революцию космических перелетов. Советская космонавтика всерьез занялась поведением пространства и времени на околосветовых скоростях, для чего в космос была отправлена экспедиция. Добытые данные открыли ворота в дальний космос. Однако, экипаж оказался на краю гибели и лишь двое выживших смогли вернуться — пусть и через 100 лет после старта...

11. А. и Б. Стругацкие “Стажеры”

Владимир Юрковский отправляется в полет уже не в качестве исследователя, а как генеральный инспектор МУКСа. Капитаном корабля выступает его старый приятель Быков. К ним на корабль напросился молодой стажер-сварщик, который отстал от своей группы, отправившейся на один из спутников Сатурна. По пути инспектору Юрковскому нужно посетить несколько космических баз...

12. В. Пелевин “S.N.U.F.F.”

Дамилола Карпов — боевой пилот и видеохудожник. Он живет в гигантском офшаре Византиум, и его дистанционно управляемая видеокамера, оснащенная пушками и ракетами, наводит ужас на орков в дни священных войн и мирных промежутков между ними. А Грым простой орк, едва успевший окончить школу, он живет в грязи и свинстве оркской столицы Славы и многого не понимает в устройстве миропорядка. Но их судьбы таинственным образом связаны войной и любовью, двумя составляющими снафов, объединивших кино и новости в единую жертву, которую люди приносят Маниту...

13. Г. Гаррисон “Плененная вселенная”

Вот уже более 500 лет длится эксперимент, задуманный на праматери Земле. И все это время к загадочной Проксиме Центавра движется космический корабль. Кажется, его создатели предусмотрели все, смоделировав для обитателей этого исполина замкнутый мир – Плененную Вселенную. Но когда имеешь дело с живыми людьми, предусмотреть абсолютно все невозможно. Так уж устроен человек, что он с невероятной легкостью ломает чужие, пускай и самые выверенные планы и прокладывает свой путь...

14. Г. Л. Олди “Ойкумена”

Ойкумена – в смысле, «обитаемое пространство». Действие разворачивается на разных планетах, на звездолетах и в открытом космосе. Главный герой – Лючано Борготта по прозвищу Тарталья, директор театра контактной имперсонации, профессионал-невропаст, человек со сложной биографией и извилистым будущим...

15. Е. Замятин “Мы”

Действие разворачивается приблизительно в тридцать втором веке. Этот роман описывает общество жесткого тоталитарного контроля над личностью (имена и фамилии заменены буквами и номерами, государство контролирует даже интимную жизнь). Так ли хорошо работает эта кажущаяся идеальной система?

16. К. Исигуро “Клара и солнце”

Клара совсем новая. С любопытством из-за широкого окна витрины она впитывает в себя окружающий мир – случайных прохожих, проезжающие машины и, конечно, живительное Солнце. Клара хочет узнать и запомнить как можно больше – так она сможет стать лучшей Искусственной Подругой своему будущему подростку. От того, кто выберет Клару, будет зависеть ее судьба. Каково это – любить? И можно ли быть человеком, если ты не совсем человек?

17. Н. Стивенсон “Алмазный век”

В мире недалекого будущего гениальный ученый, нарушая закон, создает интерактивный учебник для воспитания «идеальной леди». Но совсем случайным образом эта интерактивная говорящая книга-букварь попадает к маленькой девочке Нелл из деклассированной семьи. Кем станет Нелл в будущем и как сложится ее дальнейшая судьба – вот то, что предстоит узнать читателю...

18. Н. Стивенсон “Семиевие”

Дни Земли сочтены. Дата неминуемой гибели названа. Нации планеты объединяют усилия в воплощении грандиозного проекта, цель которого – обеспечить выживание человечества, отправив его представителей в космос. Но непредсказуемость человеческой натуры вкупе с непредвиденными обстоятельствами угрожают всему предприятию. Выживет лишь горстка землян. Спустя пять тысяч лет потомки уцелевших готовы к новому шагу в неведомое. В мир, полностью преображенный катаклизмом и ходом времени. Они собираются вернуться на Землю...

19. О. Хаксли “О дивный новый мир”

Антиутопический сатирический роман английского писателя Олдоса Хаксли, опубликованный в 1932 году. В заглавие вынесена строчка из трагикомедии: “О чудо! Какое множество прекрасных лиц! Как род людской красив! И как хорош Тот новый мир, где есть такие люди!”

20. О. С.Кард “Игра Эндера”

Он учится в обычной школе, но он – не совсем обычный пацан. И он вынужден драться. Драться, даже когда шансов нет. Только с тем, что шансов нет, он не очень-то согласен. За ним наблюдают и оценивают каждый его шаг. И берут в Боевую школу Международного флота. Чтобы подготовить резерв для отражения следующей возможной атаки пришельцев. Сначала он выживает. Потом тренируется. Потом тренирует других. А потом начинается Игра. Игра Эндера...

21. П. Уоттс “Ложная слепота”

В 2082 году вокруг Земли появляются и тут же сгорают 216 зондов. Так человечество узнает, что оно не одиноко во Вселенной. Для исследования объекта, находящегося далеко за орбитой Плутона, с Земли на корабле «Тезей» отправляется команда ученых для установления контакта с внеземной цивилизацией, но после первого взаимодействия понимают, что пришелец отвечает на вопросы землян записями земных же радиопереговоров...

22. Р. Брэдбери “Улыбка”

На главной площади города праздник, с пяти часов собирается очередь. Людям не терпится взглянуть на картину, а точнее – плюнуть в нее. Мальчик Том тоже стоит в очереди, вспоминая праздники, в которых участвовал: сожжение книг, уничтожение последнего автомобиля… Наконец, очередь дошла и до него. Но Том заворожен женщиной на картине и не может заставить себя плюнуть в нее… Название этой картины – «Мона Лиза».

23. Р. Хайнлайн “Луна жестко стелет”

Луну превратили в тюрьму для преступников с Земли. Но сейчас законопослушные потомки каторжников пашут как проклятые под неусыпным надзором Лунной Администрации. Невыносимые условия существования заставляют лунарей взбунтовать. На сторону бунтарей встает суперкомпьютер огромной мощности, обладающий к тому же настоящей душой и отменным чувством юмора. Имея такого союзника, можно смело объявлять Земле войну!

24. Р. Шекли “Страж-птица”

Чтобы снизить количество преступлений ученые разработали отряды страж – птиц. Каждую птицу оснастили механизмом, считывающим колебания в мозгу людей, определяя и предотвращая потенциальное убийство. Убийств действительно стало меньше, но страж – птицы обучались, и вскоре стали пресекать абсолютно любое кровопролитие, включая ловлю рыбы и хирургические операции.

25. С. Лем “Звездные дневники Ийона Тихого”

Астронавт и исследователь космоса Ийон Тихий совершает удивительные, полные приключений путешествия в пространстве и времени, которые описывает своих дневниках, повествуя о неординарной ситуации с удвоением времени, встрече с самим собой, о прошлом и настоящем человечества с точки зрения инопланетных существ и других не менее интересных событиях.

26. С. Лем “Осмотр на месте”

Ийон Тихий возвращается из очередного космического путешествия. Вскоре он получает в подарок от жуликоватого бизнесмена заемок, но вместе с подарком, получает и множество юридических проблем, из-за которых случайно узнает про Министерство Инопланетных Дел и Институт Исторических Машин. Никаких дипломатических контактов с иными мирами еще нет, но подготовка к ним уже идет. Тихий ищет информацию об Энции, но она крайне противоречива,и он сам отправляется на Энцию, где сталкивается с удивительной цивилизацией, представители которой очень отличаются от людей.

27. С. Лем “Солярис”

Психолог Крис Кельвин прилетает на космическую станцию на полностью покрытой океаном планете Солярис, чтобы разобраться, что там происходит. А происходит что-то странное: начальник станции покончил с собой, а к обитателям станции, приходят гости, вызывающие у космонавтов болезненные воспоминания. Кажется, этих существ создает океан – мыслящая субстанция, по мнению некоторых ученых...

28. Ф. Герберт “Дюна”

Спустя 24 тысячелетия человечество не изменилось: все те же войны и интриги. В далекой мультигалактической империи враждуют два великих дома - Атрейдесы и Харконнены. Последним удается склонить Императора на свою сторону, и юного наследника дома Атрейдесов - Пола - вместе с семьей высылают на далекую и пустынную планету Дюна. Ужасные бури, гигантские черви, жестокие фанатики - таков новый дом Пола. Впереди его ждет сражение за новый Дом...

Мультфильмы, сериалы и кинофильмы

1. Мультфильм “Валл*и”, 2008

Робот ВАЛЛ-И из года в год прилежно трудится на опустевшей Земле, очищая планету от гор мусора, которые оставили после себя улетевшие в космос люди. Он и не представляет, что совсем скоро произойдут невероятные события, благодаря которым он встретит друзей, поднимется к звездам и даже сумеет изменить к лучшему своих бывших хозяев, совсем позабывших родную Землю...

2. Мультфильм “Война тануки в периоды Хэйсэй и Помпоко”, 1994

Современная Япония, западные окраины Токио. Люди застраивают леса и холмы, которые раньше принадлежали тануки – енотовидным собакам. Тануки начинают героическую, но обреченную войну за выживание. Для этого они возрождают древнее искусство превращения – с его помощью они могут превращаться даже в людей...

3. Мультфильм “Навсикая из Долины ветров”, 1984

В будущем человечество, столетиями безоглядно эксплуатирующие природу, пало жертвой своей гордыни. Землю постигла ужасная экологическая катастрофа, процветающие когда-то промышленные цивилизации обратились в прах, а поверхность планеты покрыло гигантское море Леса, испускающее в атмосферу ядовитые споры растений. Оставшимся в живых людям приходится жить в тени Леса и его чудовищных насекомообразных обитателей, пытаясь не допустить распространения вредоносной растительности...

4. Сериал “Видоизмененный углерод”, 2018-2020

Земля, XXVII век. Технологии позволяют сохранять сознание человека в цифровом формате и загружать его в новые тела, фактически делая человека бессмертным. Но это доступно лишь самым богатым людям. Бывшего военного спецназовца Такеси Ковача «воскрешает» миллиардер и влиятельный аристократ Лоренс Бэнкрофт для того, чтобы он выяснил, кто убил его предыдущее «тело». Бэнкрофт убежден, что его убили, несмотря на то, что полиция считает это самоубийством...

5. Сериал “Доктор Кто”, 1963-н.в.

Инопланетянин-гуманоид, называющий себя Доктором, путешествует через время и пространство в космическом корабле, который снаружи выглядит как полицейская будка 50-х годов. Доктор чрезвычайно эксцентричен и имеет невероятные знания в областях технологии, истории и науки. Он путешествует вместе со своими компаньонами, попутно борясь против космических злодеев и спасая планеты от бесчисленных врагов...

6. Серия Черного зеркала “Повесь Диджея”, 2017

Четвертая серия четвертого сезона сериала. Фрэнк слушает инструкции «Тренера» — маленького круглого устройства, которое помогает людям завязать отношения, — и идет к «Улью». В Улье он посещает ресторан, где к нему присоединяется Эми, которая также пользуется услугами Тренера. Они признаются друг другу, что это их первый опыт в «Системе», которая диктует, с кем люди должны начинать романтические отношения и как долго они продлятся. Эми и Фрэнк проверяют своих Тренеров и выясняют, что их отношения продлятся всего несколько часов...

7. Серия Черного зеркала “Я скоро вернусь”, с 2013

Первая серия второго сезона. Марта и Эш — молодая пара, они переезжают в дом за городом. На следующий день после переезда Эш погибает в автокатастрофе. Марта узнает о новейшей технологии, которая создает искусственный интеллект на основе поведения человека в социальных медиа. Таким образом люди получают возможность продолжать «общение» с умершими через их цифровые копии...

8. Фильм “Гаттака”, 1997

Гаттака - совершенный мир будущего. Здесь каждый генетически запрограммирован, и печальная судьба ожидает тех, кто был рожден в любви, а не в лаборатории. Такова судьба Винсента Фримана, обладающего весомыми недостатками: он подвержен страстям, поддается эмоциям, и верит в то, что его мечты сбудутся. Герой покупает личность другого человека, пытаясь обмануть власти и стать уважаемым членом Корпорации Будущего Гаттака...

9. Фильм “Искусственный разум”, 2001

В будущем мире, вырвавшегося из-под контроля глобального потепления и пугающих достижений науки, смертные живут бок о бок с удивительными и сложными роботами. Но, когда продвинутый прототип робота-ребенка по имени Дэвид программируется на проявление бескорыстной любви, члены его человеческой семьи оказываются неготовыми к последствиям такого чувства. Неожиданно Дэвид оказывается один в странном и опасном мире...

10. Фильм “Марсианин”, 2015

Марсианская миссия «Арес-3» в процессе работы была вынуждена экстренно покинуть планету из-за надвигающейся песчаной бури. Инженер и биолог Марк Уотни получил повреждение скафандра во время песчаной бури. Сотрудники миссии, посчитав его погибшим, эвакуировались с планеты, оставив Марка одного. Очнувшись, Уотни обнаруживает, что связь с Землей отсутствует, но при этом полностью функционирует жилой модуль. Главный герой начинает искать способ продержаться на имеющихся запасах еды, витаминов, воды и воздуха еще 4 года до прилета следующей миссии «Арес-4»...

11. Фильм “Матрица”, 1999

Жизнь Томаса Андерсона разделена на две части: днем он — самый обычный офисный работник, получающий нагоняи от начальства, а ночью превращается в хакера по имени Нео, и нет места в сети, куда он бы не смог проникнуть. Но однажды все меняется. Томас узнает ужасающую правду о реальности...

12. Фильм “Мой создатель”, 2020

2048 год. Молодой ученый Джордж занимается разработкой искусственного интеллекта, попутно собирая инновационного робота, в который собирается загрузить сознание погибшей жены. Пока ее сознание находится в большом черном шкафу, так называемом Архиве, но трехлетний срок хранения подходит к концу, поэтому Джордж торопится завершить свой проект...

13. Фильм “Не отпускай меня”, 2010

Троица главных героев выросла в интернате и была лишена любого контакта с окружающим миром. Но со временем друзья узнают, кто они на самом деле...

14. Фильм “Новые Амазонки”, 1983

Альберт и Максимилиан стали участниками эксперимента. Они должны быть заморожены сроком на 3 года. Однако в результате их разморозили не через три года, а через полвека с лишним. В 2044 году, когда «вымерли» все мужчины, больше нигде не осталось. «Амазонки 21-го века» живут в глубоком подземелье и не нуждаются в присутствии особей мужского пола. С риском для собственной жизни Альберт и Макс вынуждены приступить к выполнению «сексмиссии»...

15. Фильм “Особое мнение”, 2002

В 2054 году существует особый предпреступный отдел. На основе психических технологий разработана экспериментальная программа, с помощью которой можно узнать о еще не совершенном убийстве и арестовать подозреваемого до совершения преступления. Однажды руководитель предпреступного отдела Джон Андертон сам оказывается подозреваемым преступником. Он обвиняется в том, что совершит убийство...

16. Фильм “Пандемия”, 2016

На планете Земля зверствует страшный вирус, превращающий людей в безмозглых и агрессивных тварей. Доктор Лорен в составе небольшой группы направлена в центр города с заданием найти и спасти незараженных выживших.

17. Фильм “Пассажиры”, 2016

Космический корабль с 5 000 пассажирами на борту, погруженными на время полета в искусственный сон, держит курс на планету, которая станет для них новым домом. Из-за сбоя системы двое пассажиров неожиданно просыпаются и понимают, что до конечного пункта путешествия 90 лет пути. Постепенно Джима и Аврору начинает непреодолимо тянуть друг к другу, но корабль попадает в беду, и теперь в их руках - жизнь и судьба всех обитателей корабля...

18. Фильм “Посвященный”, 2014

Джонас живет в идеальном обществе, где нет ни войн, ни боли, ни радости. Для каждого определен идеальный порядок существования, и никому не приходится совершать выбор. Джонаса назначают Хранителем памяти, и юноше открывается правда о настоящем мире, но чтобы освободить свой мир, он должен бросить ему вызов.

19. Фильм “Первому игроку приготовиться”, 2018

Действие фильма происходит в 2045 году, мир погружается в хаос. Люди ищут спасения в игре OASIS – огромной вселенной виртуальной реальности. Ее создатель оставляет уникальное завещание. Все его колоссальное состояние получит игрок, первым обнаруживший цифровое «пасхальное яйцо», которое миллиардер спрятал где-то на просторах OASISa. Запущенный им квест охватывает весь мир. Уэйд Уоттс решает принять участие в состязании, бросаясь в искажающую реальность погоню за сокровищами по вселенной, полной загадок, открытий и опасностей...

20. Фильм “Последняя любовь на Земле”, 2011

Земля столкнулась с небывалым бедствием. В разных странах, на каждом континенте люди в самом буквальном смысле лишаются чувств — каждого из пяти, одного за другим... Майкл и Сьюзан считают свою связь мимолетной, но когда становится ясно, что мир неумолимо приближается к концу, герои понимают — им уже не прожить друг без друга. Но что останется, когда пропадут последние чувства?

21. Фильм “Послезавтра”, 2004

Ученый-климатолог Джек Холл предупреждает Правительство США о скором наступлении нового ледникового периода, но никто не хочет его слушать и не предпринимает никаких мер. Прогноз ученого оказывается верным, но люди совершенно не готовы к такому резкому изменению климата. Всем им, в том числе сыну Холла, Сэму, и его друзьям, оказавшихся в Нью-Йорке, жителей которого пока невозможно эвакуировать, придется очень нелегко: не все переживут катастрофу...

22. Фильм ”Район №9”, 2009

Человечество вступает в контакт с внеземным разумом, когда над Йоханнесбургом зависает гигантский космический корабль. Оказывается, что инопланетяне обездолены и больны, и просят человечество приютить их. Пришельцев селят в организованный в ЮАР лагерь для беженцев...

23. Фильм “Страховщик”, 2014

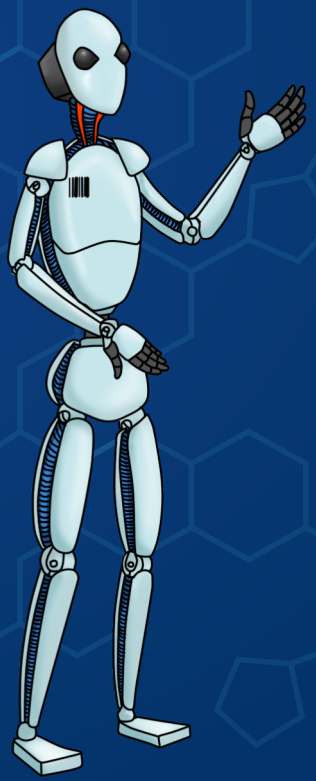
2044 год. После природной катастрофы население Земли уменьшилось до 21 миллиона человек. Большую часть суши теперь занимает радиоактивная пустыня, а выжившие скрываются в городах за высокими стенами и искусственными облаками, которые созданы с помощью роботов – Пилигримов. Компания ROC изготавливает роботов, которые поддерживают существование оставшихся городов. Роботы снабжены защитным механизмом, который не позволяет им наносить вред людям. После одного инцидента страховщик Жак Вокан начинает подозревать, что роботы научились изменять себя...

24. Фильм “Суррогаты”, 2009

В 2057 году люди практически перестали общаться между собой и полностью переложили эту функцию на плечи роботов-заменителей. Они сильнее, моложе, привлекательнее своих обладателей и даже могут быть другого пола. Но находится террорист, начинающий уничтожать идеальных андроидов. Полицейскому Тому Гриру предстоит узнать, какие причины движут злоумышленником, лишающим жизни людей и их марионеток, технически и физически совершенных...

25. Фильм “Я, робот”, 2004

Действие происходит в 2035, где роботы являются обычными помощниками человека. Главный герой - полицейский, «не переваривающий» роботов, расследует дело об убийстве, в которое оказывается вовлечен робот. Речь идет о возможном нарушении «Закона о Роботах». Ситуация близка к катастрофической: если машины могут нарушать этот закон, то уже ничто не остановит их от захвата контроля над людьми, тем более, что человечество уже давно стало полностью зависимо от роботов...



Описания сделаны по материалам с сайтов

https://fantlab.ru (книги: 1–4, 6–8, 11–14, 16–18, 20–21, 23–26. Фильмы: 1, 3)
https://www.litmir.me (книги: 5, 9)
https://www.livelib.ru (книги: 10)
https://ru.wikipedia.org (книги: 15, 19. Фильмы: 6, 7, 13, 14)
https://briefly.ru (книги: 22)
https://www.kinopoisk.ru (книги: 27. Фильмы: 2, 5, 8–12, 15, 17–25)
https://libking.ru (книги: 28)
https://www.vokrug.tv (Фильмы: 4)
https://apola.ru (Фильмы: 16)

Издательство настольных игр viaVUCA

- Уникальные механики и геймдизайн
- Несколько вариаций игры в одной коробке
- Разработка и издание игр под заказ
- Производство из качественных материалов
- Интернет магазин viavuca.com

#ЗахватиРынкиНТИ #МатематикаИгр
#EduFlyment #ЕстественныйИнтеллект
#ЭмоциональныйИнтеллект
#Сложное просто #ДревниеИгры

+79246247490 info@viavuca.com

2022