- А они ожидали увидеть выставку, да?  
- Нет-нет. Они понимали, что фестиваль, но просто одно дело как бы по фотографиям видеть фестиваль, другое дело на нём присутствовать. И у них было удивление, такие, типо: "Блин. Вообще зачем? Людям это не понравится". А потом пошла фокус-группа вообще со всего офиса, все начали искать положительные отзывы, начали сыпаться положительные отзывы в группу в очень большом количестве, то есть вот именно непосредственно у [нрзбрчв 19:12] произошёл такой разрыв шаблонов. Непосредственно фестиваля... Блин, я не знаю, было круто. Мне гораздо больше, чем «Космонавт» понравился. Мне понравился больше, чем вообще фестивали, на которых я был в Екб или в Новосибе. Единственное, что фестиваль из-за того, что проходил 3 дня, у нас проходила супер интенсивная работа… В том плане, то, что мы проводили день, подмечали все свои недочёты и ещё пол ночи исправляли эти недочёты. То есть у нас фестиваль практически каждый день менялся/дополнялся.  
— Да. И вот ещё кое-что уточнить: ты уже вот игрополис [нрзбрчв 19:59], то есть место вы уже не искали? Оно как-то сразу было определено, да? [нрзбрчв 20:03].  
— Нет, искали, [нрзбрчв 20:06]. Понимали, что площадей... Ну типо большая площадь в Самаре – это только Экспо-Волга, но это очень дорогостоящая площадка, и было принято решение просто искать подсобное помещение в [нрзбрчв 20:21], нашли в [20:23], провели там всё оборудование необходимое. И площадка вообще на самом деле оказалась очень крутой, у меня был большой страх всегда как вообще это будет выглядеть, но в итоге было круто. Выглядело как какая-то маленькая часть [нрзбрчв 20:41] какого-то.   
- Окей. Теперь по именно ощущениям по самому фестивалю. Это, я так понимаю, такое тоже [нрзбрчв 20:50] вида событие, да?  
- Да, это [нрзбрчв 20:53].  
- То есть это как бы продолжение твоей идеи «Космонавты»?   
- Ну, что-то более расширенное, да.   
- Как ты оцениваешь свою работу, ну, если сравнивать с «Космонавтом» и вообще свою работу на игрополисе, свой опыт? И что самое сложное в создании такого большого события?  
- Вообще опыт очень крутой. Мне понравилось гораздо больше, чем «Космонавт». Действительно были исправлены… Ну существуют какие-то боли, ну, я не знаю, ты допускаешь какие-то ошибки на протяжении трёх лет и не можешь никак их исправить, и так получилось их исправить.  
- За счёт чего их удалось исправить?  
- За счёт какого-то более ответственного подхода, за счёт команды, грамотного распределения ролей… У меня на «Космонавте» была именно всегда проблема в том, что я шёл по принципу: хоть и [нрзбрчв 22:00], [нрзбрчв 22:04] это сам. Из-за этого наваливается большое количество задач. Часть из них ты не выполняешь. Есть такая поговорка классная тоже, она очень применима в принципе ко всему ивенту, то, что «Дьявол в мелочах». То есть ты не концентрируешься на какой-то мелочи и значит от этого… Мелочь, мелочь, мелочь – получается плохо. Сейчас шла именно концентрация на мелочах, было грамотное распределение в команде, но при этом всё равно на самом деле оценивая так работу, мы сейчас поняли, что команда, которая работала над «Игрополисом» - она маленькая. Нужно больше людей.  
- Слушай, а вот команда, если взять именно «Игрополис», она рассматривается больше, как круг друзей или всё-таки такое вот…   
- Нет. Коллеги. Рабочие. Ну да, ушло вот это вот… То, что друзья – друзья. Изначально да, «Космонавт» - он как типо… Мы дружим значит на работе вместе, а сейчас уже да, со временем [нрзбрчв 23:20], то что если ты работаешь с друзьями, то вы оба должны очень осознанно разделять дружбу и работу, и если у вас у двоих получается это разделять – круто, не получается – сразу всё начинается идти к краху. То есть те друзья, которые у меня были в «Игрополисе» мы как-то всё чётко разделили: рабочие моменты и дружественные. У нас не было такого, чтобы там кто-то пропустил дедлайны и поэтому «ладно, забей». То есть в плане такая жёсткая [нрзбрчв 23:59].   
- Что самое такое сложное на твой взгляд с точки зрения [нрзбрчв 23:06] опыта? Какие трудности для тебя лично?  
- Допустим, если говорить о «Космонавте», там всегда был страх окупаемости. Он не позволял работать. То есть очень много людей… Множество организаторов они впадают в панику, когда начинают осознавать, что фестиваль может не окупиться, и начинают уже концентрироваться не на работе фестиваля, а на своём следующем периоде жизни. То есть идёт концентрация из разряда «Я влечу долги на 100 тысяч, как я их буду отдавать?». И из-за этого чувства как раз появляются какие-то недоработки на фестивале. Сложность, с которой я столкнулся на «Игрополисе» - короткие сроки. Во-первых, сложность, с которой я столкнулся – это то, что мы фестиваль проводили три дня, до этого я всегда проводил фестивали-однодневки. То есть я понимал, что «Игрополис» и в два раза больше по площади, в два раза больше контента на самом фестивале и вдобавок ко всему он ещё три дня проходит. Внутри находился единственный маленький вопрос «Выведу/не выведу?». У нас вообще проходило так, что нам каждое утро один из членов команды, перед тем, как начинался фестиваль, он ввозил на площадку такую огромную тележку энергетиков и воды, просто, чтобы вывозить весь фестиваль. И отсутствие сна – оно тоже играло не мало важную роль, потому что начинаешь тупить именно. То есть вот на третий день я начинал замечать за собой какие-то тупняки такие. Это в начале как-то, когда только-только погружаешься в ивент, ты даёшь себе фидбек, то, что «Блин, как здорово, я не сплю, я стараюсь» - даёшь оценку своим качествам. Мол, я сделал всё, что мог, я – молодец. А сейчас уже идёт переосознание. То, что я совсем не молодец, если я не сплю. Если я не сплю, я туплю. Если туплю – плохо выполняю работу. А когда это всё происходит в короткие сроки, то есть за два месяца провести такой фестиваль, там реально чуть ли не каждый свой день сна нужно планировать, просто, чтобы по максимуму каждый день выкладываться. Последняя проблема, с которой я столкнулся, это вот именно… Ну, как сказать… Можно вот было с «Игрополисом» идеально сыграть и в рекламной компании, и в организационной компании. И всё было построено по принципу «Домино», то есть если падает одна доминошка, падает вообще всё.   
- Как фестиваль «Игрополис» и «Космонат» изменили тебя и твою жизнь? В 5-6 предложениях.  
- Да вообще у меня идёт жёсткое распределение «Космонавта» и «Игрополиса».  
- Ну давай тогда про «Игрополис».  
- Ну я прям коротко скажу про «Космонавт». Он сделал смелее, какие-то внутренние страхи прошли. И когда вообще выполняешь такой большой проект, то… Когда сталкиваешься с какими-то бытовыми ситуациями, ты на них гораздо проще смотришь. То есть условно говоря, когда ты понимаешь, что тебе месяц там нужно прожить на 5 тысяч рублей в студенческие годы, в годы «Космонавта», и ты не концентрируешься, как это вообще сделать, потому что всегда себе в пример приводишь, что то, что мы делали на «Космонавте», как вывозили, и то, что это мы тоже переживём. То есть какие-то такие маленькие подвиги во время «Космонавта» помогали в дальнейшем по жизни. Если бы сейчас ко мне пришли те три человека, что начинали организовывать «Космонавта»: [нрзбрчв 23:50], Дима и Аня в 2015 году, рассказали свою идею, что они хотят, я бы сказал: «Господи, бегите пожалуйста. Не делайте этого. Вы же вообще не понимаете зачем вам во всё это входить сейчас. Вы ошибётесь и будет больно». И это как раз то, что мы ничего не знали, но делали, это повлияло на такой [нрзбрчв 23:14] жизни. А «Игрополис» - именно заставил быть гораздо строже к себе. То есть я в какой-то момент понял, что «Космонавт» делался на одном желании, то есть такой чистый энтузиазм, и этого хватало. Сейчас я во время «Игрополиса» начал осознавать то, что всё равно этот юношеский энтузиазм он проходит, а знаний не прибавляется. А в конечном итоге там года через 3 ты можешь оказаться в такой ситуации, что тебе ничего не хочется и ты вдобавок ко всему ничего не знаешь. «Игрополис» он сподвиг именно к получению знаний, опыта. Вообще начал относиться строже к себе, чем относился раньше. То есть именно «Игрополис» дал такое.   
- Круто. Заканчиваем с «Игрополисом». Он сколько вообще там собрал людей и окупился ли, если есть такая информация. Там да или нет. Не обязательно сумму там говорить.  
- Более 2000 тысяч уникальных посетителей. И да, он окупился, но не сильно.   
- Теперь последние два вопроса. В каком состоянии как ты считаешь находится [нрзбрчв 30:48] интертеймент вообще в Самаре и вообще России? И как фестивалями можно ли нужно ли повлиять на это? Твоя точка зрения.  
- Слушай, вообще в Самаре очень разная вся культура всегда была. Вот как раз с 2015 года, как мы начали это протаскивать, как какие-то уже аниме-фестивали они закрепились на скажем так, теперь, когда они на молодёжном рынке закрепились, мы начали протаскивать что-то такое именно более обобщённое, больше для всех… Самара начала по сравнению с другими городами развиваться. Очень стремительно, но в какой-то момент мы остались на этом уровне, что тот же Новосибирск или Екб, они гораздо больше тащить. То есть вот такие именно крупные края, как Краснодар, Урал, ну, Спб, Москва – вообще не берём, они более развитые в этом плане были. Сейчас мне кажется на одном и том же уровне. Сейчас я вижу на самом деле то, что будет по всей России развиваться кибер-спорт. Я всегда как-то вижу что-то у такого [нрзбрчв 32:15] фестиваля существует 4 флагмана: это [нрзбрчв 32:18], косплей, кибер-спорт и комиксы. И сейчас вижу то, что у кибер-спортивного движения будет очень интенсивное развитие, как минимум лет 5 ещё. То есть сейчас становится интереснее именно федеральным компаниям, которые мало, что в этом понимают, но хотят понимать и быть к этому причастны. Поэтому в последующие 5 лет произойдёт резкий скачок кибер-спорта и возможно в фестивальной культуре появится именно больше кибер-спортивным мероприятий, нежели таких общих конвентов. Косплей у нас в принципе по России тащит, но эта такая динамика, которая не спадает. Если сравнивать с европейскими странами, то действительно очень высокий уровень. Вот у нас как раз на «Игрополисе» играл член жюри, который в Лондоне занял 3 место Евро-косплее, он рассказывал про всё про это. В плане [нрзбрчв 33:32], это просто культура, ну, не знаю, требует или не требует она развития, то есть есть вар гейминг, и он тоже постепенно развивается. С комиксами какая-то более грустная тема. Пока не знаю… И самая любимая тема во всех этих фестивалях и самая грустная, наверное. Я вижу то, что здесь очень слабое развитие идёт в регионах, и как раз вот максимальное, если говорить по России, старается развивать Спб. То есть максимально они всё для этого делают. Там уже на маленькие даже конвенты приводят европейских авторов комиксов, художников комиксов. В этом плане у нас заторможено, поэтому у меня сейчас идёт максимальная ставка на кибер-спорт. Что скоро всякие… За счёт того, что она вышла на федеральный уровень, скоро будет массовая поддержка от каких-то крупных банков и всего прочего.  
- То есть успех развитий сообществ на тусовке он как бы связан плотно от поддержки таких вот компаний?  
- Конечно. Это выход на новый уровень. То есть пока эти фестивали будут самобытны, будут как «Космонавт», - далеко не уедешь, дойдёшь вот до какой-то планки и потом всё, выше уже не прыгнешь. Определённо нужна поддержка, как и [нрзбрчв 35:14], так и… Ну, то есть, чтобы идеальная модель, нужно брать комик-кон. Комик-кон строится на том, что идёт поддержка от большинства локальных партнёров. То есть от [нрзбрчв 35:26] и от каких-либо компаний. Фактически они создают контент на самом фестивале. Если фестивали будут строиться по такому принципу, и если как раз компаниям будет интересно участие в этих фестивалях, тогда у культуры есть развитие. А пока будут самобытные фестивали, они так и останутся на этом уровне.   
- Последний вопрос. Твои планы на будущее. Чем планируешь заниматься, над какими идеями работаешь может?  
- Работы есть, оглашать не буду, ну, история «Игрополиса» она продолжается вообще.  
- То есть «Игрополис» - он у нас не первый и не последний. Будет ещё?  
- В Самаре не знаю пока. В России не последний. Планы… Ну, на самом деле только прокачиваться и как сказать… Очень не хочется уезжать из Самары. [нрзбрчв 36:45-48]. Очень не хочется, чтобы здесь был предел рынка. Но сейчас очень много на самом деле от ребят поступает различных предложений, я поэтому так и сказал про Кибер-спорт, то, что у него возможно будет большое развитие. Нет, пока анонсировать ничего не могу, просто качаться и делать больше/лучше именно в этом сегменте.   
- Всё, вопросов больше нет. Спасибо большое, что согласился ответить на вопросы.