Автор: admin
18.12.2011 19:52 - Обновлено 01.11.2014 08:53

Чем так манят виртуальные миры?

Виртуальная реальность – мечта и обещание лучшей жизни. Золотой телец игровой компьютерной индустрии, добывающий миллионы долларов из стремления человека покинуть мир повседневности и реализовать свои потаенные мечты за его пределами.

Оставим за скобками дух соревновательности и борьбу за власть, управляющую виртуальными игровыми мирами. В этот раз предлагаю для рассмотрения другую интересную штуку – давайте попробуем разобраться, что за чувство так манит игроков в мир фантазий.

Игровые вселенные конкурируют между собой за реалистичность моделирования и уровень вовлеченности игроков. Именно эти критерии привлекают в игровую вселенную новых участников, а значит, приносят доход создателям. И с каждым годом гонка вооружений в этом направлении продолжается.

По мере привыкания к текущему уровню моделирования игрокам требуются все новые и новые зацепки, чтобы удержать внимание внутри игрового мира. Как с наркотиком и постепенным повышением дозы. В давние времена хватало схематичного изображения персонажей, чтобы поразить и полностью захватить воображение. А сейчас для того же эффекта требуется уже прорисовка отдельных волосинок и пор на коже.

Кроме того, виртуальные вселенные все больше стремятся обрести атрибуты реального мира – вводят конвертируемые платежные системы, формируют внутренний рынок, продают игровое пространство и недвижимость, позволяют игрокам открывать виртуальный бизнес и зарабатывать на нем реальные деньги.

Что ищут люди в виртуальных мирах?

С точки зрения психологии, все элементарно и очевидно. Продолжая аналогию с наркотиками, можно сказать, что виртуальность приносит с собой блаженное забытье – возможность закрыть глаза на актуальные реальные проблемы и раствориться в мире

собственных фантазий. Как и наркотики, виртуальная реальность – это бегство от жизни с ее бедами и тревогами.

Игровые миры в этом плане ничуть не уникальны. Тот же эффект дают книги, фильмы, карьера и тому подобное. Психика защищается от внутреннего разлада тем, что смещает фокус внимания с болезненной темы на что-то постороннее. В этом нет ничего постыдного – это один из механизмов самосохранения психики. Не будь таких предохранительных систем, шизофрениками стали бы все поголовно.

В свое время виртуальный мир «Second Life» проводил конкурс на лучший ролик, демонстрирующий суть и возможности «второй реальности». Победителем (или одним из первых) был ролик с очень показательным сюжетом. В нем инвалид, неспособный ходить в реальном мире, погружается в мир виртуальный, где обретает утраченную способность и, наконец-то, чувствует себя полноценным человеком.

Трогательно, да. Но любой психолог скажет – это весьма опасная пропаганда бегства от реальности, крайне разрушительный самообман.

И все же, избегание проблем – это не самое интересное.

Различие между реальным и виртуальным миром.

Копнув глубже, мы увидим, что, при всем подобии двух миров, виртуальный обладает одной чертой, которая ставит все с ног на голову – низкая цена ошибки. Объясню.

Технически мера личной свободы, предлагаемая виртуальным миром, не так уж сильно отличается от мира повседневности. Игровое пространство подчиняется своим законам и имеет свои псевдо-физические ограничения. А поскольку жители виртуальности – это живые люди, то и отношения с ними подчиняются тем же психологическим законам, что и в реальности. Про экономическую составляющую и говорить нечего – каждая виртуальная копейка на строгом учете.

Но при всем при этом виртуальный мир создает у игрока сладостное чувство свободы в самой осязаемой его форме – **«Я волен делать все, что захочу, и мне за это ничего не будет»** . Вот он – главный стимул! И здесь важно не то, что в виртуальном мире нет полицейских, которые придут и накажут за неподобающее поведение, а то, что снимается внутренний запрет на «преступление».

Каждый человек в процессе социализации переполняется противоречиями. С младенчества его учат, что можно, а что нельзя, что хорошо, а что плохо, и с возрастом структура внутренних запретов настолько укрепляется, что преодолеть ее человек может только в вымышленном мире – в грезах или виртуальных мирах.

Игровая вселенная дает шанс ощутить отблеск того умиротворенного состояния, к которому подсознательно все мы стремимся – быть собой. Словами из фильма «Волк» с Джеком Николсоном – **сила без вины, любовь без стыда**. Глубоко в душе все мы чувствуем свою замордованность и закрепощенность чужими правилами, чужими оценками и установками. И всем нам хочется сбросить с себя чужую шкуру…

Реальный мир как игра.

Чтобы яснее ощутить то, о чем я говорю, попробуйте прямо сейчас взглянуть на себя как на участника большой игры. Посмотрите на свое тело как на выданное вам для жизни в этом мире. Посмотрите на свое окружение как на тщательно прорисованную игровую вселенную. Где вы еще найдете такую глубину моделирования?

Попробуйте посмотреть на себя как на игрового персонажа, которого тоже нужно «прокачивать» (развивать). Посмотрите на свою учебу и работу как часть игрового процесса. Попробуйте заработать денег, чтобы купить себе кусочек земли в этом мире.

Попробуйте увидеть в других людях таких же, как и вы, игровых персонажей – они тоже оказались внутри этой реальности, но живут в ней так долго, что давно забыли его виртуальную игровую сущность. И вы тоже об этом забыли… но очень хотите вспомнить,

и для этого погружаетесь в виртуальный мир, чтобы начать ту же самую игру с начала.

«…Правильно поступает тот, кто относится к миру, словно к сновидению. Когда тебе снится кошмар, ты просыпаешься и говоришь себе, что это был всего лишь сон. Говорят, что наш мир ничем не отличается от такого сна…» (Хагакурэ, «Сокрытое в листве»)

Что ж. Каждый человек стремится к свободе, и это радует! Хороший психолог, стало быть, без хлеба не останется. Главное – не забывать, что для полной свободы нужно освободиться от свободы и от потребности в свободе тоже…

Автор - **Олег Сатов**

Источник