Что добавила в нашу реальность игра

Артем Бочкарев: Только что мы вместе с одним из собравшихся здесь людей поймали покемона. Момент знакомства. Но с чем? Или – кем? «Покемон Гоу» – все наслышаны. Очень много статей. Много информационных поводов. Но, знаете, в чем особенность, о которой можно сказать сразу? Огромное число этих откликов не имеет прямого отношения к тому, как игра работает. Кстати, сразу парадокс: разве «игра» – «работает»? Во всяком случае, она приглашает что-то сделать. Предлагаю краткую работу над ошибками по следам неадекватных публикаций.

Забудьте о том, что вам нужно куда-то нестись, сломя голову. Да, ты ходишь по городу, геолокация отслеживает твое перемещение, и вокруг тебя там и сям появляются покемоны. Да вот он! Но тебе не надо бежать через проезжую часть. Не нужно забираться в частные владения. Достаточно просто кликнуть на него. И уже тем самым ты начинаешь свою игру с ним. Ты начинаешь его «ловить». С задачей собрать больше покемонов, хороших и разных. Трансформировать их – есть и такие возможности. Играть на свою команду. А каждый игрок может выбрать, к какой из трех действующих команд присоединиться. Между командами есть конкуренция, но нет сражений. Ты не можешь своим покемоном убить чужого покемона. Обладание «точками силами» тоже не дает особых преимуществ. Вы просто играете в одно и то же, а не боретесь между собой. Встретившийся вам игрок может подсказать вам место, где они сидят, потому что вы ему, строго говоря, не конкурент. Вы можете зафиксировать одного и того же покемона. Он у вас будет общим. Покемоны – они для всех.

Но заблуждение думать, будто тебя хотят поставить на путь бесконечного совершенства в игре, которая уведет тебя от реальности. Это совсем не похоже на те игры, где упертый сингапурский школьник, который 24 часа в сутки проводит в

компьютере, обошел вас так далеко, что вы его уже не догоните. В этой игре ничего такого нет. Она отнимает очень мало времени. Более того, она просто не позволяет много времени тратить на нее.

> *На самом деле, все, к чему вас приглашают — гулять, общаться с друзьями и параллельно всем вместе ловить покемонов. Все дело в том, что индикатор, обозначающий присутствие покемонов, очень мало поможет вам обнаружить конкретное место. Гулять, общаться, двигаться — вот в чем все дело.*

«Покемон!» — вы будете кричать раз в 10 минут. Но остальное время вы будете двигаться своей компанией. Вся эта геймефикация — просто повышение ценности совместного времяпрепровождения, мотивация к нему.

В игре важен момент культурного открытия. Покемон ведет вас туда, где иначе вы могли бы и не побывать. Где ловить покемонов? Вопрос часто понимается так: на что провоцирует эта игра? Она ориентирует на то, чтобы сделать ваши прогулки с друзьями более содержательными. Больше всего точек с покемонами — это музеи, достопримечательности, интересные точки в городе, хотя бы своими граффити. Зайдете в музей — у вас появится новый редкий покемон.

И еще одно: физическое развитие, пользование своим телом. Игра приветствует хождение ногами. Чтобы выслеживать редких покемонов, нужно пройтись в игре километров десять. Не обязательно сразу, можно этапами, на протяжении недели, но только игра должна быть включена. И вот тут я не могу не сказать о главном минусе игры: за последнюю неделю 60% заряда моего телефона ушло на слежку за покемонами.

Но это было вступление, которое еще не касалось главного вопроса: что такое покемон. Чтобы ответить на этот вопрос, отнесемся к делу чисто инструментально. У меня в руках планшет. Это инструмент игры. Первый факт, который бесспорен. Но дальше начинается туман. Что делает это мой инструмент?

Планшет у меня в руках генерирует покемона, локализует его, пленяет его, меняет его? А через планшет у меня в руках, как мое сознание способно повлиять на мир покемонов, придуманный вовсе не моим сознанием?

Сразу скажу, что в «добавленной реальности» нет ничего нового. Технически покемон генерируется на серверах компании «Айтикс», разработчика игры. К осязаемой реальности добавляется визуальный компонент, уловимый только через ваш дивайс. Но на самом деле при желании можно произвести гораздо более серьезную добавку к реальности. Есть такие игры и есть более серьезные дивайсы.

Откуда же такой успех? Во-первых, это участие крупной технологической компании Google. Соответственно, бесконечные мощности серверов, отличные программисты, наработки с прошлым проектом «Монгрес». А большинство точек покемонов взяты из прошлой игры. Во-вторых, известный, очень хороший бренд «покемон». Вот и все. О «добавленной реальности» просто вспомнили по случаю. Реальные технологии в этой области давно уже ушли далеко вперед. Так что речь идет действительно об игре, а вовсе не о радикальном прорыве.

Возможности и риски. У этой игры бескрайний маркетинговый потенциал. Есть так называемые «точки», покестопы. Их можно усиливать специальными модулями. Грубо говоря, сейчас очень много магазинов – в Европе и в США, которые покупают эти модули. И в результате их точки подсвечиваются на карте. Они призывают покемонов. Если вы выбираете из двух кофеин, куда пойти, то вы выбираете из двух покестопов. Вы смотрите, где покемонов больше и где они усилены. На примере Новосибирска: у нас есть место в центре, где одновременно три этих покестопа, просто так совпало. Усиление – и тусовка вокруг возросла. Пользоваться этим для заведений недорого. Порядка 8 долларов в день. За то, чтобы в твоей кофейне целый день покемонов было больше, чем по округе. Сейчас в Китае с «Макдональдсом» заключены договоры. Там покестопы нереально классные. На них значок «Макдональдса», они дают как можно больше плюшек. А в

дальнейшем можно делать супер-покестопы, можно делать их брендовыми. Это будет развиваться, нас это ждет.

> *Здесь можно возразить: а что если приложение будет мотивировать нас не заходить в кофейню, а бить людей по лицу? Но стоит понимать, что есть законы Российской Федерации. Игра с покемонами не сильнее законодательства и не прочнее нравственных принципов. Угроза насилия исходит не от виртуальной игры, а от совершенно реальных злобы, жадности, глупости и зависти.*

Ольга Симонова: в последнее время я все пристальней занимаюсь социологией эмоций, то есть всем, что связано с эмоциональными ландшафтами общества и социальными условиями проявления эмоциональности. Я изучаю влияние эмоций на социальные объединения. И наоборот, влияние социальных условий на эмоции людей. Так вот, со своей точки зрения, я тоже не думаю, что произошла какая-то революция в отношениях человека и окружающего его пространства.

На самом деле эта революция произошла уже давно. Она обошлась без социального взрыва, и все спокойно вошли в открытый ею мир. Сознание человека давно подготовлено к этим шагам, которые сейчас стали называть «дополненной реальностью». Удивительно другое — что именно в России, именно сейчас возникает столько страхов в связи с этой игрой.

Откуда у нас такая боязнь расширения социальной коммуникации за счет легкости общения в игровом духе? Игра действительно функциональна и проста. Вы будете познавать пространство города. Тем самым оно будет демократизироваться. По улицам своих городов вы будете все вместе ходить, разговаривать, ориентироваться. Явно же позитивные, коммуникативные вещи. А люди начинают бояться. Или во всяком случае, демонстрировать тревогу.

Самый первый страх — нарастающей изоляции людей от людей. Игра шла только две недели. Но уже вырвался испуг: идет

виртуализация человека, который запирается в своем телефоне, изолируясь от соотечественников. Но мы видим, что, наоборот, все пошли компаниями ходить и осваивать пространство.

Следующий страх — боязнь неконтролируемого вторжения на защищенные территории. Предполагается, что есть места, куда вход категорически запрещен, но покемон призывает толпы пробить эти преграды и заполонить запретные места. С каждого телефона с помощью GPSотчет об увиденном будет передан на отдаленный сервер. И вот уже нет ни сферы приватности, ни сферы гостайны. Покемоны — враги «заповедности». Они приведут нас к тотальной прозрачности всех мест и всех людей, где больше не будет свободы. Я не знаю, насколько оправданы эти страхи. Но они очень сильны у населения.

Страхи эти сводятся к тому, что ты рискуешь попасть в зону видимости. Тебя легкомысленно высветят, если тебе на плечо беззаботно вскочит покемон. А если человек этого боится, то значит, до сих пор он рассчитывал на зоны темной непрозрачности. Там он мог быть собой и делать то, что ему хочется и нравится. Например, закрывшись дома и отключив интернет. Теперь же мы боимся взлома темного пространства, из-за которого выйдет наружу что-то, что очень не хотелось бы обнаружить перед другими людьми. Мы заволновались. Хотя вообще-то глобальная слежка давно существует. Тот же Googlemaps.

Наконец, страх профанации, говорящий о сильном чувстве сакрального. Так это или не так, но чудесный был пост о том, как неожиданно возникла очередь в мавзолей. Стоят люди с детьми в очереди к мавзолею. Надо же, какой интерес к историческому наследию! Оказалось, внутри, на каком-то бюсте сидит покемон. И вот сообщения об этом расходятся кругами. И у разных групп и категорий населения возникает страх, что вездесущие покемоны прикоснулись к самому священному. А поскольку они виртуальны, кто запретит им потрогать сакральное, а зрителям — с помощью покемона и абсурдировать эту сакральную реальность.

У власти тоже возникает страх потери контроля. В Москве сейчас 160 тысяч игроков. Они разделены на три партии: красные, желтые и синие. Эти три партии ходят по городу. Каждая стремится застолбить за собой своего рода «места силы». Каждой партии приписаны психологические отличия. Красные – более агрессивны, синие – более миролюбивы, желтые – типа элита, над схваткой. И это не остается на игровом уровне. Создаются структуры, которые заполняют пространство, а власть не в состоянии контролировать «вождей» этих структур. Ведь игрушечные вожди просто не существуют в том пространстве, на которое власть может распространить эффективный контроль. Как вы накажете покемона?

Мы часто забываем, что виртуальная реальность выполняет важную компенсаторную функцию. Уйти куда-то, погрузиться, увлечься – это всегда значит уйти от чего-то, с чем не хочется иметь дела, что чуждо нашим целям и желаниям, но стремится навязать нам себя безраздельно. В современных условиях – уйти от политической напряженности. Или, например, от пожаров в Сибири. Но в результате пространство, куда люди уходят, приобретает именно ту ценность, которой лишается место, откуда совершается уход. Происходит перенос значимости. В данном случае, покемоны как виртуальные персонажи наделяются значимостью, которая перенесена на них с реальных вещей.

В этом смысле меня зацепил пост о драке в Воронеже. Не поделили покемона? Но это лишь перенос в виртуальную сферу эмоций и претензий, которые накопились по поводу чего-то, что на самом деле хочется оспорить, отнять, взять и поделить. И как только появился повод, подростки сцепились. Допустим, ловили они покемона. Но конфликт зародился вокруг совсем других дел. Как ученый, я вижу, что покемон «смягчил» конфликт (кто будет всерьез биться за виртуальную зверушку), но и «загнал его вглубь» (реальный предмет конфликта оказался скрыт за виртуальным поводом к нему).

Из дискуссии

Денис Терехов, агентство «Социальные сети»: Самое принципиальное для меня в этой истории, это что использующие бренд «покемон» в маркетинге совершает административное правонарушение. Потому что, строго говоря, живя в России, вы не имеете право использовать американский эпл айди. Чтобы играть здесь в эту игру, нужно разлогинить ее в русский аккаунт, нужно указать свой ложный адрес в США, и так далее. Если компания Apple захочет разобраться, она все эти 160 тысяч аккаунтов может деактивировать. Одно дело, если это сделают на свой страх и риск взрослые мальчики. А другое дело – если конкретный банк предлагает идти в их отделение и ловить там покемонов.

> *При этом «дополненная реальность» используется маркетологами по полной. Это глубокое погружение, которое можно сравнить с легким наркотическим эффектом. Когда у тебя возникает еще один пласт реальности.*

Я полагаю, что с созданием googleglass и камеры, встроенной в линзу, виртуальная реальность будет становиться гораздо серьезней. Здесь очень важная история – это покупка фейсбуком стартапа «Маскара». Там вы наводите камеру на вашего друга – и там в реальном времени возникает маска. Только это будет происходить уже не через смартфон, а через контактную линзу (я смотрю на тебя, а вместо тебя – Мерлин Монро). Пелевин описал это в саркастической форме. А это же технология, которая уже работает.