

**Отвечает: Виктор Белоусов**

Мир Вам, Алексей.

Pokemon Go - игра, которая с одной стороны к религии вообще никакого отношения не имеет. С другой стороны, она является маячком о будущих изменениях в массовой культуре, которые затронут все сферы жизни.

Что сделало Pokemon Go популярной?

Колоссальные ресурсы были затрачены на разработку и рекламу проекта. Эта тема начала продвигаться с [2014 года](#). Только начальные инвестиции составили 30 млн долларов.

Разработчик Pokemon Go – компания Niantic, основанная выходцем из Google Джоном Хэнке, создателем Google Maps и Google Streets, а также продукта, на основе которого был создан Google Earth. Niantic выделилась из Google в августе 2015 г. и вскоре объявила об

[инвестициях в \\$30 млн](#)

, полученных от The Pokemon Company, Google и Nintendo.

В течении 2015-2016 годов появляются публикации в крупнейших СМИ. Аудиторию готовят, подогревают любопытство.

## **Каковы цели?**

### **1) Первичный "мобильный опыт общества".**

«Стратегические инвестиции Pokémon в Niantic открывают путь к мобильному опыту общества, которого мир ещё не видел» — сообщил Исихара (один из авторов идеи) еще в октябре 2015 года.

Всего за 19 дней с момента запуска игра Pokemon Go была установлена 50 млн раз только пользователями платформы Google Android, следует из данных Sensor Tower (эта компания занимается продвижением мобильных приложений в магазинах AppStore и Google Play). Если учитывать не только Google, но и Apple, то общее число загрузок Pokemon Go уже превзошло 75 млн во всем мире, следует из сообщения Sensor Tower. Компания прогнозирует, что в ближайшие два месяца Pokemon Go будет загружена более 100 млн раз.

### **2) Получение прибыли за виртуальный игровой продукт. Расширение виртуальной экономики.**

По состоянию на 12 июля в Pokémon GO только для iOS в США ежедневно совершалось покупок на 1,6 млн долларов при том, что платили только 5 % игроков. Аналитики компании App Annie уверены, что за год издатели и разработчики игры заработают на покемонах \$1 млрд. Весь рынок мобильных игр в этом году достигнет \$36,4 млрд, прогнозирует SuperData.

### **3) Подготовка массового сознания к аналогичным и более сложным продуктам, дополненной реальности.**

Компания Niantic планирует начать работу над приложением по мотивам сериала "Игра престолов". Сотрудник компании Арчит Бхаргава утверждает, что в настоящее время компания активно разрабатывает жанр игр "в реальном мире". Проекты виртуальной (VR) и дополненной (AR) реальности могут не только создавать новые рынки, но и

расширять уже имеющиеся. Это не только видеоигры, но и медицина, образование, публичные мероприятия, военно-промышленный комплекс и т.д.

## **Что виртуальная реальность (или дополненная реальность) может принести в жизнь современного человека и христианина в частности?**

Виртуальность станет неотразимо реалистичной, социально приемлемой и доступной. Как это будет внедряться? На данный момент главное, что тормозит развитие технологий в области развлечений, — это отсутствие у разработчиков необходимых инструментов и клиентской базы. Пользователи, в свою очередь, не до конца доверяют разработчикам программного обеспечения для виртуальной реальности из-за того, что нет громких проектов. В итоге получается своеобразный замкнутый круг

Эту проблему пытаются разрешить многие крупные компании: Google, Facebook, Sony и Microsoft. Компания Google распространила в общей сложности несколько миллионов устройств Cardboard (один миллион из них — бесплатно, с помощью New York Times). По мнению большинства специалистов, самым популярным устройством виртуальной реальности для ПК станет Oculus Rift.

Представители YouTube и Facebook не остались в стороне: они уже запустили полную поддержку своих онлайн-сервисов для виртуальной реальности. Компания Oculus Story Studio, производящая развлекательный контент, а именно игры и видеоролики, планирует в 2016 году выпустить 20 игровых проектов для Oculus. За весь 2016 год планируется выпуск 100 игр.

**В чем риски?** Есть две категории людей, который и сегодня живут в "виртуальном" пространстве: наркоманы и психически нездоровые люди с галлюцинациями. Почему эти 2 категории считаются проблемой для общества? Они неадекватны и не хотят быть адекватны реальному миру, существующим потребностям и окружающей обстановке. Наркоман может жить в убогом месте, воровать что угодно для новой дозы, разрушать жизнь самых близких и родных людей - при этом получать "кайф" от действия химии на свой мозг.

Шизофреник удовольствие может не получать, а наоборот переживать кошмар от "дополненной реальности" в виде голосов, визуальных образов или даже ощущений (например, видя, слыша и чувствуя как по его коже лезут насекомые, а затем проникают под кожу вовнутрь тела).

Электронная виртуальная реальность делает шаг ближе к фильму "Матрица" - когда человек сможет сидеть на стуле в пустой комнате под капельницей, а будет думать что находится в ресторане и чувствовать вкус изысканных блюд.

Экология ухудшается, продуктов питания все меньше по сравнению с растущим населением земли, пространства и природных ресурсов все меньше, робототехника вскоре сможет заменить функции большинства человеческих профессий. Что делать человеку? Или даже наоборот - что делать с человеком? Что делать с сотнями

миллионов "скучающих" людей, чтобы они не создавали проблемы и были totally управляемы? Конечно, еще нет речи об этом в ближайшие 5-10 лет. Но данная перспектива просматривается.

### **Что может сделать христианин?**

- 1) Жить больше времени в реальном мире (нежели в мире виртуальном).
- 2) Менять реальный мир в лучшую сторону (а не прятаться от него в виртуальный).
- 3) Формировать будущее общества через реализацию даров и талантов, данных Богом каждому человеку (вместо ожидания что как-то оно само сложится, а мы - люди маленькие). Получать радость от этих действий.

13 Вы - соль земли. Если же соль потеряет силу, то чем сделаешь ее соленою? Она уже ни к чему негодна, как разве выбросить ее вон на попрание людям. 14 Вы - свет мира. Не может укрыться город, стоящий на верху горы.

(От Матфея 5:13,14)

Божьих благословений, Виктор