

Facebook'o žaidimai ir mirtis

Skaitytoją reikia suintriguoti pavadinimu. Tada padidėja tikimybė, kad tavo straipsnį perskaitys. Žemiau rašysiu apie populiariąjį Facebook'ą ir jo žaidimus. O mirtis į straipsnį pateks per apmąstymus apie viso to prasmę.

Prasmingos įžvalgos?

Facebook'ą išbandžiau pakankamai neseniai – praeitų metų pabaigoje. Iš karto puoliau žaisti. Iš pradžių virtualų zoologijos sodą kūriau (Zoo World), paskui persimečiau į mafijos karus (Mafia Wars), tada atradau fermą (FarmVille) ir lobių paieškas (Treasure Madness). Po truputį žaidimai prarado savo žavesį ir paskutiniu metu likau tik prie vangoko braškių auginimo fermoje. Per tą kelių mėnesių laikotarpį spėjo įsijungti ir mano psichologinis išsilavinimas bei perduoti į sąmonę kelias vertingas įžvalgas apie tai, *kodėl* ne tik aš, bet ir kiti žmonės gali žaisti šiuos žaidimus. Tad, pirmiausia apie jas.

Įžvalga numeris 1: rūpestis

Pamenate *tamagochius*? Tokį elektroninį prietaisiuką, kurį galėdavai nešiotis kaip raktų pakabuką. Mažam ekranėlyje vaikščiodavo mažytis dinosauros. Jį reikėdavo maitinti, prausti, migdyti. Jei pamiršdavai tai padaryti laiku... dinosauros mirdavo. Iš principo didelė dalis Facebook'o žaidimų vadovaujasi tuo pačiu dėsniu: pamirši nuimti braškių derlių – jos supus, pamirši pamaitinti naujagimį zoologijos sode – jis susirgs. Apeliuojama į mūsų gebėjimą rūpintis. Juk tas, kuris rūpinasi kitu, yra geras žmogus (Motina Teresė). Juk rūpestis – tai meilė, o mylėti yra labai gražu.

Keisčiausia, kad žmogui rūpi ne tik gyvasis pasaulis. Žmogus turi mylimą rūbą, transporto priemonę, valgį ir t.t. Ypač su transporto priemonėmis galima stebėti savotišką jų personifikavimą. Joms suteikiami vardai (teko matyti ne VW Jetta, bet „Jetita“; o manoji taip pat ne Nissan Sunny, bet „Šunis“), pergyvenama pataikius į duobę kelyje ir išgyvenamas savotiškas skausmas, kurį patyrė mašina, pataikiusi į duobę. Įdomu tai, kad mašina yra negyva. Kaip ir Facebook'e man rodomas kačiukas, kurį siūloma priglausti fermoje, yra sudarytas tik iš vienetukų ir nuliukų. Bet reaguojau į jį/ją gyvais jausmais, rūpi jis/ji man ir tiek.

Jei man kažkas rūpi – esu linkęs padėti. Štai kodėl į žaidimus dažniausiai „įjunkstama“ per pirmąjį mažą pagalbos žingsnelį (žr. pav.).



Simona found a Lonely Bull on their farm. Oh no!

Simona was farming when a Lonely Bull wandered onto their farm in FarmVille. He escaped from the rod...

[Žiūrėti daugiau](#)

Paveikslėlis apie bulių. Vertimas: **Simona surado Vienišą Bulių savo fermoje. O ne!** Simona tvarkėsi savo ūkyje, kai Vienišas Bulius atklydo į jos fermą. Jis pabėgo nuo pulko...”

Atkreipkite dėmesį į buliaus akis. Kas gi išdrįs nepadėti tokiam mielam buliukui? Jis juk *liūdi*... (ir yra vienišas). Čia vėl gi manipuluojama mūsų gražia savybe - ištiesti pagalbos ranką. Beje, tą pačią savybę eksploatuoja ir įvairaus kalibro sukčiai: „Jūsų sūnus padarė

avariją ir tam, kad nesėstų į kalėjimą, reikia kuo skubiau man duoti 2000 Lt“ (tokiu atveju visuomet reikia iš karto paskambinti pačiam sūnui ir paklausti, kaip jis laikosi); „Mano mašinoje baigėsi benzinas, gal galėtumėte duoti 10 Lt (ir taip sakoma 100 sustabdytų mašinų vairuotojų)“.

Dažniausiai susidomėjimas žaidimais praeina tada, kai pasibaigia noras rūpintis. Jums paprasčiausiai nustoja rūpėti jūsų fermos ar zoologijos sodo gerbūvis. Taip ir aukščiau minėtas *tamagochis* guli jau net ir ne vaikystės stalo stalčiuje, bet tik mano prisiminimuose. Greičiausiai nebegyvas...

Įžvalga numeris 2: geštaltai

Geštaltas yra vokiečių kalbos žodis, skirtas apibūdinti formai. Anglų kalboje jis naudojamas *visumos* koncepcijai nusakyti. Esminė šios įžvalgos mintis – mes nuolat siekiame pabaigti neužbaigtus dalykus, siekiame padaryti darbą iki galo. Kai esi alkanas, mintys sukasi apie maistą, skrandis gurgia, didelė dalis energijos sutelkta į maisto paiešką, galvojimą apie jį. Kai pavalgai – energija sutelkiama į kitus dalykus, tačiau su sąlyga, kad pavalgysi *iki soties*, t.y. pilnai, iki galo. Jei taip nepadarysi, tada vis tiek galvosi ir toliau apie maistą: „Ko neprivalgei, to neprilaižysi“. Neužbaigti geštaltai naudoja mūsų energiją it kokie vampyrai, todėl labai svarbu atlikti kiekvieną darbą iki galo.

Žaidimai (Mafia Wars, Treasure Madness, FarmVille ir kt.) tai išnaudoja itin primityviu būdu. Jie siūlo rinkti įvairias kolekcijas. Surenki kolekciją, gauni prizą. O kolekcijos niekada nesibaigia, nes jų galima prigalvoti įvairiausių, kad tik kas jas rinkytų.

Noras iki galo pabaigti darbą išnaudojamas ir sudėtingiau. Pvz. ferroje sėkmingai užauginus tam tikrą kiekį braškių, gauni ženkliuką, jog įvaldei braškių auginimo meną ir gali tą ženkliuką visiems parodyti. Tad patekęs į šias pinkles, sieksi užauginti tam tikrą kiekį braškių, kad gautum apdovanojimą. Toliau braškių auginti kaip ir nebeapsimoka, nes kito ženkliuko nebegausi. Lobių ieškojimo žaidime (Treasure Madness) gauni prizą, kai iškasinėji kiekvieną salos lopinėį, t.y. užbaigi salos kasinėjimus iki galo. Dažnai tai ne taip lengvai pavyksta, nes į kai kurias vietas neišeina patekti kol neturi pakankamai pinigų ar pakankamo patirties lygio.

Svarbu ir tai, kad visi aukščiau minėti žaidimai iš esmės neturi pabaigos. Atsiranda vis naujų patobulinimų, lygių, žemėlapių, augalų, kuriuos gali auginti ferroje. Geštaltas, kuris suteikia tiek energijos žaisti, iš principo negali būti *išbaigtas*...

Įžvalga numeris 3: frustracija ir realaus pasaulio pinigai

Visi žaidimai, kuriuos žaidžiau, siekia išvilioti tikrus jūsų pinigus. Dirbtinai sukuriamos frustruojančios situacijos:

- Ferroje derlių pasėti ir nuimti gali greičiau, jei nusipirksi traktorių ar kombainą. Tačiau jiems reikia benzino, o šis labai greitai baigiasi. Papildomo benzino gali nusipirkti tik pervedęs tikrų pinigų žaidimo kūrėjams.
- Lobių ieškojimo žaidime visą energiją lobių kasimui gali sunaudoti per 5 min ir paskui turi laukti maždaug vieną valandą, kol ji atsistatys. Tačiau gali sumokėti tikrų pinigų ir gauti tiek energijos, kiek nori (arba tiksliau – tiek, kiek turi realių pinigų).

Frustracija tame, kad matai aiškų tikslą (kuo greičiau pasėti sėklas, užbaigti žemėlapij), tačiau esi priverstas *laukti*. Itin įsijautusiems į žaidimą, itin nekantriems keli (keliolika, keliasdešimt) litai išleisti žaidimui pasirodys menkesnė blogybė negu patiriamos neigiamos emocijos, kai iki siekiamo tikslo liko tiek nedaug, o tu jo negali pasiekti.

Žaidimų beprasmybė?

O su prasme nėra taip paprasta, kaip gali atrodyti iš pirmo žvilgsnio. Nėra tie žaidimai tokie beprasmiški. Esminė mintis – Facebook'o žaidimai yra lygiai tiek pat prasmingi, kiek žvejyba, aktyvus poilsis, darbas ir kita žmogaus veikla. Ir galite apmėtyti kiaušiniams už šią mintį, bet iš pradžių perskaitykite ją iki galo.

Objektyvios prasmės gyvenime nėra. Jei ji būtų, tėvai nuo mažens mokytų – užsiimk tuo ir tuo, nes tai prasminga. Yra tik *individuali/subjektyvi* prasmė. Prasmė visada *mano*. Aš sprendžiu, kas šiuo momentu mano gyvenime yra man asmeniškai prasminga. Ir jei tai virtualioje feroje užaugusių braškių nuskabymas iš ryto – tebūnie.

Prasmės reikia tam, kad turėtum dėl ko keltis iš ryto. Jei prasmės neturėsi, nebus reikalo ir keltis. Aišku, tada dar galėsi keltis iš baimės, kad neturėsi pinigų už ką pavalgyti, bet tas kėlimasis bus sunkesnis – priverstinis, ne *tavo*, iš reikalo. Su prasme keltis lengviau, nes tada žinai, KODĖL tu keliesi. Jauti, kad pats nusprendei keltis ir niekas tavęs neprivertė.

Jei žiūrėti per mirties prizmę, tai visiškai NIEKAS šiame gyvenime neturi prasmės. Nes „iš dulkės gimę, į dulkę vėl pavirsime“. O kai niekas neturi objektyvios prasmės, tai Facebook'o žaidimų žaidimas iš principo yra lygiavertis Motinos Teresės veiklai, šito straipsnio rašymui ar apsipirkinėjimui prekybos centre. *Jokia veikla neturi prasmės, kol tu nenuspręsi kitaip*. O kai jau nuspręsi, tai ta pati veikla tau atsidėkos tvirtesniu pagrindu po kojomis, žvalesniu rytu, pakilesne nuotaika bei jausmu, kad tu esi kažkam reikalingas.

Dabar jau galite mesti tuos kiaušinius...

Kitų mintys

Kad straipsnyje nebūtų tiek daug manęs, paprašiau savo blogo skaitytojų pagalbos. Uždaviau jiems klausimą: „Kodėl man patinka žaisti /žaidimo pavadinimas/ Facebook'e?“. Žemiau pateikiu keletą atsakymų:

1. Justė „Man patinka žaisti "Farm Town", nes tai visiškai smegenis atjungianti veikla. Galima tiesiog atsipalaiduoti, buku žvilgsniu spoksoji į kompiuterio monitorių ir lyg prisukamam žaislui darbuotis pelyte. Viena vertus, žaidime reikia atlikti daug vienuodų besikartojančių veiksmų (kas turbūt ir veikia raminamai, tarsi rytiečių kartojamos mantros), tačiau antra vertus, jis yra nuolat atnaujinamas ir niekada nesibaigiantis.“

2. Eglė „Nesuprantu, kas traukia žmones šiuose žaidimuose, ką jie atranda? Tačiau panašu, kad jie valdo studentus. Keista, kai penkto kurso studentai susėdę per pertraukėlę tarp paskaitų dalinasi įspūdžiais apie žuvytes ir planuoja kaip vienam nuo kito nugvelbti pinigėlius. Toks jausmas, kad tai atstojo buvusius prieš kelius metus labai

populiarius tomagošius, o gal tai žmonėms atstoja naminius gyvūnus? Man gaila laiko... norisi geriau pamatyti gyvai žmogaus akis."

3. Egidijus "Žaidžiu FarmVille. Žaidžiu todėl, kad realų ūkį prižiūrėti tingiu, o virtualus turbūt kažkiek kompensuoja ambicijas."

4. Edita "Man patinka žaisti Facebook'e Mafia Wars, nes tai padeda "užmušti" tuščią laiką darbe, kai nebeturiu, ką veikti, o naujos veiklos nesusigalvoju... Kitokio paaiškinimo ar pasiteisinimo neturiu :) NES internetinius žaidimus laikau savimine "blogybe"."