Геймер: игра, в которой умирают настоящие люди

Фильм Gamer на первый взгляд кажется очередной фантастикой про технологии будущего. Игры, контроль, управление людьми на расстоянии, шоу, где одни живут, а другие становятся развлечением. Но если смотреть внимательнее, становится ясно: это не про будущее. Это про уже происходящее. Просто показанное без маски.

В этом фильме человек перестаёт быть человеком. Он становится интерфейсом. Телом, через которое играет кто-то другой. У него есть движения, реакции, голос, эмоции — но источник всего этого находится вне него. Это не просто сюжет. Это метафора, которую многие предпочитают не видеть. Мы привыкли думать, что живём свою жизнь. Что наши решения — это наши решения. Что наши желания — это наши желания. Но фильм задаёт очень неудобный вопрос: а если это не так? А если большая часть того, что ты считаешь собой — это просто результат внешнего управления?

Ведь самая сильная иллюзия — это иллюзия выбора.

В фильме Gamer участники игры — не свободные люди. Это заключённые. Их «согласие» — это не выбор. Это отсутствие альтернатив. Им не предлагают жизнь. Им предлагают форму выживания внутри системы, где правила уже написаны за них. И если перенести это на реальность, становится ещё жёстче.

В жизни всё устроено так же, только без явных стен и решёток. Никто в здравом уме не хочет идти убивать себе подобных. Это не естественное состояние человека, а психическое отклонение. И именно поэтому в системе существуют: статья за дезертирство, наказание за отказ и уничтожение своих же, если человек выбирает не участвовать.

Это и есть реальный ответ на вопрос о «свободе выбора».

Когда за отказ — наказание, это не выбор. Когда за желание жить — тебя могут убить, это не свобода. Когда человек идёт не потому что хочет, а потому что не может не идти — это уже не участие. Это принуждение, замаскированное под долг, обязанность или «патриотизм».

Отдельная линия — это превращение страдания в развлечение. В фильме люди смотрят на убийства как на шоу. Делают ставки. Болеют за участников. Переживают, обсуждают, включаются эмоционально. Но при этом забывают одну простую вещь: это не персонажи. Это живые люди. А в жизни все еще хуже. Есть такое развлечение для богатых, стрелять по живым мишеням, видимо экрана им уже стало недостаточно. И от этого становится совсем не по себе, потому что это уже не фантастика. Это реальность.

Ну а человек, который долго смотрит на страдание как на контент, постепенно теряет чувствительность. Он привыкает и перестаёт ощущать реальность происходящего. Он видит цифры, статистику, результаты — но не видит жизнь за этими цифрами.

И вот здесь фильм становится особенно точным, потому что он показывает не технологии. Он показывает состояние человека. Человека, который утратил контакт с реальностью. Человека, для которого чужая жизнь стала форматом развлечения. Человека, который наблюдает, но не чувствует.

И если смотреть ещё шире, становится видно, что все это не ограничивается экраном. Сегодня весь мир, по сути, превращён в подобие этой игры. Люди наблюдают за реальными событиями так, как будто это сериал. Следят за новостями, обсуждают, спорят, делают выводы, занимают стороны. И среди всего этого есть одна из самых болезненных реальностей — война между....

И как это выглядит со стороны? Люди сидят у экранов. Обсуждают. Кто что потерял. Кто продвинулся. Кто «выигрывает». Как будто это матч. Как будто это игра.

Но есть ещё один слой, который страшнее всего. Так называемые «диванные войны».

Человек сидит в тёплой квартире. В безопасной стране. С чашкой кофе или бокалом вина. И при этом он полностью вовлечён. Он спорит. Доказывает. Выбирает сторону. Ставит флаги на аватарки. Пишет «я за»..... И в этот момент он искренне начинает считать себя участником происходящего.

Но давайте скажем честно. Слова — это не автомат. Комментарий — это не выстрел. От поста никто не умирает. И вот здесь возникает очень жёсткое осознание. Человек сидит за компьютером и считает нормой наблюдать за смертью других, обсуждать её, анализировать, выбирать стороны — и при этом оставаться в полной безопасности. Это и есть тот самый уровень отрыва от реальности, о котором говорит фильм. Потому что если ты действительно «за» — если это не просто слова — то логика очень простая. Поезжай туда. В точку, где происходят реальные события. И удерживай свою позицию там. Не в комментариях и не на аватарке, а в реальности. Но большинство этого никогда не сделает, потому что на глубинном уровне человек понимает разницу между игрой и настоящей жизнью. Просто предпочитает об этом не думать.

И в этом вся суть.

Фильм «Геймер» показал это через игру. Реальность показывает это через жизни. Через боль, которую нельзя отмотать назад. Через потери, которые нельзя восстановить. Через смерть, которая не является сценарием.

И, возможно, самое страшное не в том, что существует такая система. А в том, что человек к ней привык. Привык смотреть. Привык обсуждать. Привык не чувствовать. И тогда это уже не про фильм. Это про тебя.

Ты всё ещё человек — или уже зритель?

Ты живёшь — или наблюдаешь, как живут и умирают другие?

Ты в реальности — или в удобной иллюзии, где чужая жизнь стала контентом, а чужая смерть — новостью в ленте?

И если в какой-то момент тебе стало всё равно — значит игра уже началась. И ты в ней не игрок.

Ваша Айка.