

Заработок на VR играх и вытекающие выгоды.

1. Заработок на мышцах. Если капсула игры будет не только считывать нейронные импульсы, но и активировать физические точки для создания реалистичных тактильных ощущений, то что мешает влиять на мышцы? Человек играет, его мускулы напрягаются, и он получает красиво накачанное тело в реальности. Спортзалы и фитнес-центры плачут и жуют сопли.
2. Заработок на похудании. Симуляция множества вкусовых ощущений от огромного числа блюд, даст возможность жрать как прорва и не полнеть, а с помощью искусственно создаваемой сытости можно заложить «якорь», чтобы человек привык есть поменьше в реальной жизни. Заигравшись пухлая персона будет терять много лишнего веса, и в тоже время получать вкусовое удовольствие от виртуальной еды.
3. Возможность выполнения реальной работы в виртуальности. Например, можно строчить отчеты даже находясь в капсуле. То есть вся бумажная работа может выполняться в игре, а также можно управлять механизмами дистанционно. К примеру, электрические системы городских сетей управляются дистанционно. Если где-то произошел обрыв, включается обходная линия. Так почему не встроить подобный механизм в движок игры и сэкономить на персонале.
4. Международная торговля с помощью внутриигровой валюты. Те же биткоины – виртуальны, но ими можно расплатиться за реально существующие вещи. Так почему игра не может давать тот же эффект. Торговля внутри страны будет похожа на заказы в интернет-магазинах.
5. Обучение армейских подразделений и спецназа без дорогостоящих трат на обмундирование, оружие, патроны и снаряды. Просто ложись в капсулу и играй, а тело само станет сильнее, навыки приобретутся по ходу обучения в игре, а где-то и сам солдат придумает новые способы эффективного выполнения боевых задач. Особенно актуально для стран вроде Швейцарии, где почти каждый мужчина числится в запасе. Можно поддерживать их боевую форму и при этом быть уверенными в профпригодности.
6. VR-игра – отличная площадка для размещения рекламы и демонстрации новых товаров. Попробовав и привыкнув к вкусу нового пива, игрок и в реальности захочет его попробовать. Тут главное чтобы его ожидания не оказались разбиты паршивым воплощением товара реальными производителями напитка.
7. Брачные агентства и сайты знакомств – фигня. Всё это можно организовать в игре. Причем, свидания можно проводить, как в реале, так и на виртуальных просторах. В частности, человека трудно понять, просто проведя несколько свиданий в реале, зато поиграв вместе несколько дней, можно получить более полное представление о его характере. Совместив реал и игру, делаешь вывод о продолжении отношений или их разрыве.
8. Улучшение умственных способностей и обучение. Торчать в классе довольно скучно и утомительно. Слушать лекции с задней парты, когда вас в аудитории шестьдесят или сто человек – глупо, просто ничего не расслышишь от шепота и шуршаний соседей. В капсуле всё иначе. Никто не мешает, а подкрутив некоторые настройки, можно искусственно улучшить кровообращение мозга, способствуя лучшему усвоению материала.
9. Торговля музыкой. Сейчас очень трудно найти приличные треки, потому что в реале осталось очень мало магазинов с музыкальными дисками, а еще дивидишники делают такими паршивыми, что они, простояв год без использования, все равно ломаются. Лазить в интернете – все равно, что пытаться под толщей океанского песка найти монетку. В игре можно

прослушать новые треки, которые будут разноситься из какого-нибудь ларька (совсем как в девяностые) и прикупить понравившуюся песню без всяких мучений.

10. Концерты в виртуальности. Тот же сбор денег за билеты, те же «фанерные» певцы, но никуда не надо топать, нет проблем с погодой или гастролями группы, не нужны тонны костюмов и макияжа.

11. Съёмки фильмов. Просто арендуй часть игры и монстры/неписи будут играть свои роли за пару внутриигровых копеек, не понадобится платить за дорогие спецэффекты, особенно, если игра хорошо сделана.

12. Снятие стресса. Психологи довольно дорого стоят, а самоубийцы часто не знают к кому обратиться за помощью, эта реальность им не нравится. Так пусть уходят с головой в VR и проблема решена. Если ты в реале никто, в игре можешь стать кем угодно.

13. Решение проблемы наркомании и алкоголизма. Получай виртуальный кайф, не губя здоровье. Убил пару монстров, продал их добро и органы, купил виртуальную дурь. Никаких преступлений в реале.

14. Решение проблем с насильниками и сексуальной неудовлетворенностью. Покупка виртуальной рабыни разрулит одиночество. Правда, это также косвенно повлияет на рождаемость, а стало быть, решит проблему перенаселенности планеты. Но зато сколько одиноких получают свою половинку, хоть и игровую.

15. Проведение международных переговоров. Функция автоперевода облегчит общение людям разных стран, теперь не проблема охмурить француженку или японку. Или договориться о покупке африканских алмазов.

16. Эксперименты с искусственным интеллектом и симуляции физических законов реальной вселенной в виртуальности помогут в разных космических программах и понимании устройства мира. А это приведет к развитию технологий на основе открывшихся закономерностей.

17. Уменьшение затрат на выборы депутатов и президентов. Голосуй прямо в капсуле и никуда не ходи. Правда, если система будет полностью адекватна и честна, многие политики будут недовольны, потому что не смогут смошенничать. Не понадобится печатать бюллетени и платить всяким наблюдателям, арендовать или занимать государственные и частные здания, нарушая их график работы.

18. К черту детские сады. Ребенок может играть с другими детьми, не выходя из капсулы, а заодно обучаться. Это выгоднее, чем платить заведению, где могут быть садисты-воспитатели или педофилы, к тому же ребенка не похитят, не ранят, не собьют по дороге пьяные водители, не будут унижать намеренно или случайно. Но наказывать все равно надо, так что виртуальный шлепок по задку ваш мелкий обязан получить, если напакостил. Зато в реале его попец не пострадает. Аналогичным образом можно устранить школы и институты, переведя обучение в VR. Реального общения станет меньше, но и проблем связанных с общением со всякими негодными людишками тоже. Учитель сможет насильно отключать от урока тех, кто ему мешает, а остальные будут слушать лекцию и учиться, параллельно играя. Посмотрите сколько у нас плохих хирургов и стоматологов. Неужели вы хотите попасть к ним на прием? А в игре они будут калечить монстров, ставя им пломбы и вырезая аппендиксы. На виртуальных зверях, а не на реальных пациентах. Кто не справился – пусть валит из профессии, кто справился – молодец, получи медаль специалиста. Наверное, перед операцией пациент будет

спрашивать доктора: «А какая у тебя ачивка по докторству?» Если мясник, то точно не согласится лечь под нож.

19. Капсула может иметь функцию диагностики тела и предупредит о начинающихся болезнях, что позволит вовремя обратиться к врачу и спастись. Можно устранить целую касту бесполезных терапевтов и кардиологов из поликлиник.

20. Увеличение потребностей в электроэнергии, металле и пластике, даст рост промышленности, электроники и разработке и строительству более мощных и производительных источников энергии. Что приведет к улучшению экономики, а заодно и меньшему недовольству людей из-за политики руководителей страны.

21. Уменьшение бесцельно шляющейся по городу молодежи снизит количество преступлений, а заодно снизит количество мусора на улицах, так что городским службам придется меньше времени и денег тратить на уборку.

22. Через капсулы можно будет заказывать доставку продуктов и еды, а она сама подскажет, что пора перекусить. В результате игрок не погибнет от истощения, а курьерские компании и общепиты получат стабильно высокий доход.

23. В конце концов, устав от игрового мира люди вернутся в реальность и ощутят ностальгию по старому доброму миру, с которого они начали свою жизнь. Но лишь пока проблемы снова не загонят их обратно в VR. То есть игра – способ оторваться от реала, реал – отдых от игры. Некоторые будут наслаждаться обоими мирами, потому что после VR свой мир будет ощущаться иначе, может даже более ярко, чем раньше.

24. Единственный недостаток VR – поначалу общение в реале снизится, но люди станут более честными в своих словах и поступках, потому что сдерживаться в игре не имеет смысла, а в реале мы постоянно носим разные маски и ярлыки, навешанные на нас другими. Зато какой кайф подстеречь и зарезать своего вредного босса в игре!

25. Придется строить более крепкие дома, чтобы жители, погруженные в игру, не пострадали во время землетрясений. Так что строительные компании неплохо наживутся. Заодно и компании производящие крепкие двери, прочные окна и надежные замки неслабо обогатятся.

26. Производство шампуней, мыла и прочих средств по уходу за телом будет на подъеме. Если каждый день потеть в капсуле, поневоле придется мыться. Зато глядя на подкачанного красавца в зеркале эти траты будут казаться мелочью.

27. Опять же спать в капсуле будет неудобно, так что мягкая постель обязательна для игрока. Производство кроватей, матрасов и постельного белья, как минимум, останется на прежнем уровне.

28. Сумев правильно организовав гильдию в игре, игрок сможет применить эти навыки в реальности или получить хорошую должность, при условии, что руководство компании знает о его достижениях и хочет применить их на благо фирмы. А возможно даже использовать его гильдию, как посредника, в сделках.

Пока это всё, что я смог напридумывать на эту тему, VR – перспективная вещь, минусов тоже хватает, многие сферы, особенно пластическая хирургия будут в минусе, а другие станут более востребованы и продвинуты. Некоторые вообще не пострадают: еда, например, всегда нужна. Насчет одежды будет небольшой спад, но люди все равно любят красиво одеваться и выглядеть приятно. Опять же многим надо будет ездить на работу, поэтому такси и общественный

транспорт будут в приоритете, а дороги немного разгрузятся от обилия машин. Газеты и журналы и сейчас никому не нужны, а там и вовсе вымрут. Некоторые специальности будут устранены за ненужностью, другие наоборот будут востребованы. А вообще жизнь в реале хоть и немного изменится, может стать как лучше, так и хуже, в зависимости от того как правительство крутанет очередное благо науки. Почти со всеми изобретениями так.

<http://tl.rulate.ru/book/7452/160168>