

В. А. Макаров¹

О ВЛИЯНИИ СИНТЕТИЧЕСКИХ МИРОВ НА ОБЩУЮ КУЛЬТУРУ

Сначала надо определиться с термином. Применяются как эквивалентные следующие понятия: «синтетические миры», «искусственные миры», «цифровые миры», «виртуальные миры». В русском языке чаще используется название «искусственные миры», а на Западе — «синтетические миры», благодаря популярности книги американского профессора Кастроновы (см.: Castronova, Edward, 2005).

Вслед за Кастроновой я буду говорить о синтетических мирах как о новом феномене для познания человеком мира и самого себя и, наконец, для более осмысленного выбора человечеством своего будущего.

Поле наработанной человечеством культуры огромно. В нем зафиксированы различные интересные человеку представления о мире. В литературе, картинах художников, фотографиях, кинофильмах, музыкальных и телевизионных программах отражается либо существующий мир, либо представления о том, каким этот мир хочется видеть людям, то есть фантазии о том, как мир может быть устроен. Все перечисленное обладает одним свойством. Отраженный таким образом мир получается застывшим, мертвым. Великие шедевры культуры мы воспринимаем как что-то заданное.

Шаг к другой технологии познания мира через культуру связан с играми, спектаклями, театром в широком смысле этого слова. Здесь человек не является сторонним наблюдателем. Он — участник творческого процесса. Дети любят ролевые игры и через них лучше познают мир и реализуют свои желания. В театре актеры играют одну и ту же пьесу по-

разному. Это не точная копия, как в случае с кинофильмом или романом. В некоторых современных театрах зрители принимают участие в постановочных действиях. На концертах поп-музыки зрители танцуют, подпевают, то есть физически вовлечены в происходящее действие. Да и в древности зрители решали, оставить в живых поверженного гладиатора или нет. Несомненно, в игровой технологии человек использует больше органов чувств, больше действий для познания мира и развлечений, чем при технологии пассивного наблюдателя.

Следующий шаг — компьютерные игры. Здесь вовлеченность участников в процесс познания мира существенно выше. Игрок не знает заранее, что его может ждать на следующих ходах. Тем самым он учится предвидеть. Чем правильнее и детальнее познан искусственный мир, тем легче предвидеть и получать больше удовольствия. В играх нового поколения игрок может сам строить виртуальный мир, точнее кусочек этого мира, в котором он дальше будет «жить». И те желания и мечты, которые человек не в состоянии осуществить в реальном мире, вполне могут быть воплощены в виртуальном. Поэтому компьютерные игры столь привлекательны для молодежи, вплоть до болезненной зависимости, связанной с желанием убежать от действительности в воображаемый мир.

И наконец, наиболее интересный этап в развитии технологий познания человеком мира и себя связан с построением синтетических миров, в которых человек принимает непосредственное участие. Технологически это дальнейшее развитие компьютерных игр, в которых принимает участие множество игроков.

Для таких игр используется (ужасная!) аббревиатура — MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game). Эти игры бурно развиваются там, где есть широкополосный Интернет. В них принимает участие все больше игроков. Счет идет на десятки миллионов человек. Вот эти самые MMORPG и называются синтетическими, или искусственными, мирами. Причем эти миры «живые»: они постоянно изменяются, развиваются, совершенствуются, в отличие от мертвых виртуальных миров, ассоциируемых со «Звездными войнами», «Пятым элементом» или известной «Матрицей».

Возникает естественное возражение или сомнение в полезности, креативности погружения в синтетический мир. Статистические данные говорят нам,

¹ Академик Российской академии наук, директор Центрального экономико-математического института РАН, декан экономического факультета Государственного академического университета гуманитарных наук РАН, директор-организатор Высшей школы государственного администрирования Московского государственного университета им. М. В. Ломоносова, доктор физико-математических наук, профессор, почетный профессор МГУ. Автор более 300 научных публикаций: «Математическая теория экономической динамики и равновесия», «Оценка стоимости нематериальных активов и интеллектуальной собственности», «Наука и высокие технологии России на рубеже третьего тысячелетия», «Россия в глобализирующемся мире. Модернизация российской экономики». Главный редактор журнала «Экономика и математические методы». Член редколлегии и редакционных советов журналов: «Economics of Planning», «Social Sciences», «Кибернетика и системный анализ», «Экономика современной России», «Науковедение», «Оптимизация» и др. Лауреат премии Совета Министров СССР, премии им. Л. В. Канторовича, Демидовской премии.

что современный человек проводит у телевизора до 3–5 часов день. Примерно столько же времени тратят заядлые любители погружения в синтетические миры. В телепрограммах можно увидеть мировые шедевры, результаты творческого подъема, то есть то, что обогащает человека — потребителя. В синтетическом мире участнику хочется «жить» полноценной жизнью, общаясь с себе подобными, а не обогащаясь шедеврами мировой культуры. Поэтому, казалось бы, в синтетическом мире человек должен оглупляться, упрощаться или (в лучшем случае) быть под влиянием создателей данного синтетического мира.

Здесь напрашивается контраргумент, идущий от известной технологии открытого кода, которая распространяется ныне на многие области. Например, широко известная интернет-энциклопедия Википедия (<http://ru.wikipedia.org>) создана и поддерживается именно с помощью данной технологии. Здесь индивидуальное творчество заменяется массовым, коллективным, и это приносит великолепные плоды.

Синтетических миров уже сейчас создано несколько десятков, поэтому у пользователя имеется выбор. Синтетические миры не универсальны, как реальный мир, — они рукотворны. Уже наметилась некоторая классификация синтетических миров в зависимости от типа пользователя. Пользователи, согласно одному из создателей первых синтетических миров Ричарду Бартлу, делятся на четыре типа:

— *исследователи*, которым интересно, как устроен мир; они его изучают, и чем мир богаче, тем лучше;

— *общественники*, для которых важно общение с другими членами общества; они выбирают те миры, где много социальных групп, городов, клубов, арен, свадеб, любителей охоты и пр.;

— *созидатели*, для кого доминантой является создание чего-либо, строительство, накопление богатства, постоянное созидание;

— *победители*, для которых главное — доминировать над другими людьми, властвовать над ними; они выбирают такие синтетические миры, где много средств борьбы, где присутствуют поединки, соревнования; для них главное — победить, как в спорте.

Обратимся к культуре. Обогащают ли ее синтетические миры? И может ли культура развиваться, обогащаться, используя инструмент синтетических миров? Я попытаюсь привести аргументы в защиту тезиса, что на оба эти вопроса можно дать положительный ответ.

Как уже упоминалось, существуют, вернее построены, разные синтетические миры. Если такой мир полон идиотизма, он примитивен как некоторые «стрелялки», и естественно что «живущий» в таком мире культурно не обогатится. Но уже имеются синтетические миры, в которых создатель будет чувствовать себя уютно — ему есть где развернуться. Появились средства создания собственных кинофильмов, картин, пьес. Можно даже породить новый вид искусства, которого еще нет в реальном мире. Фантазия создателя в таком мире имеет меньше ограничений, чем в земной реальности, и, стало быть, в нем можно ожидать таких продвижений в культуре и искусстве, которые в условиях рутинного земного существования вряд ли возникнут.

Появление нового инструмента повышает креативность. Почему фильмы Кэмерона привлекают столько внимания? Потому что у него, кроме всего прочего, есть возможность использовать такие изобразительные средства, о которых раньше даже не догадывались. Противники данного утверждения резонно замечают, что в картинах Босха не меньше чудовищ, и они не менее страшные и также сильно действуют на психику человека. Но достаточно взглянуть на эти картины, чтобы убедиться в обратном.

Но на самом деле существенное изменение произошло. В умах прежних поколений разве что Баба-Яга с Кашеем и вурдалаки олицетворяли Зло. Современное поколение воспитано на компьютерных играх и, образно выражаясь, «живет» в мире чудовищ. Сказка «Красавица и чудовище» не производит такого впечатления, как раньше. Одним словом, воображаемые миры стали ближе, сделались частью обычного мышления.

В заключение сформулирую общий вопрос: можно ли утверждать, что информационно-коммуникационные технологии привели к качественному прорыву в области культуры и искусства, новому видению мира?..

Булгаков своим романом «Мастер и Маргарита» открыл новый способ представления мира читателю. Что-то подобное придумали и Замятин («Мы») с Оруэллом («1984»). Но этот способ стал активно эксплуатироваться и быстро потускнел. Синтетические миры — способ познания, несомненно, более фундаментальный и долговременный. К чему он приведет, покажет будущее, и отнюдь не такое далекое.

Литература

Castronova E. Synthetic Worlds. Business and culture of online games. Chicago : The University of Chicago Press, 2005.