

## Виртуальные игры в зарубежной научно-фантастической литературе

**Аннотация:** Игра всегда представляет модель реальной деятельности. Необходимым ее условием является разделение игрового и реального пространства. За пределами очерченного игрового пространства игра должна прекращаться или превращаться в реальное действие. В рассказе Р. Брэдбери «Вельд» происходит полное слияние игрового и реального пространства. В игровой комнате, создающей иллюзию полной реальности, дети забавляются жестокой игрой, жертвами которой становятся их родители, слишком поздно понимающие, что действие происходит не только в игре. В антиутопии Г. Франке «Клетка для орхидей» на отдаленной планете соревнуются между собой две команды телепортированных копий молодых людей за право присвоить планете свое имя, причем одна из них использует настоящее ядерное оружие, не чувствуя себя связанной моральными ограничениями. «Онирофильм» Л. Альдани показывает общество, предпочитающее мир разыгранных сновидений действительности, неспособной предоставить столь яркие переживания. Несмотря на то, что эти и другие подобные им произведения создавались еще до появления компьютерных игр, сейчас они вызывают беспокоящие ассоциации с современными реалиями. С развитием информационных технологий компьютерные игры врываются в мир научной фантастики, и фантастика сама становится основой для их создания. Все же современный киберпанк представляет собой больше вторичное явление, поскольку отражает уже существующую реальность.

**Ключевые слова:** научная фантастика, теория игры, виртуальная реальность, информационные технологии

## The Virtual Games in the Foreign Science Fiction Literature

**Abstract:** The game always represents a model of real activity. Its necessary condition is the separation of game and real space. Beyond the defined game space, game must cease or transformation in the real action. In R. Bradbury's short story "The Veldt" there is a complete fusion of game and real space. In the playroom, which creates the illusion of complete reality, children amuse themselves with a crude game, the victims of which are their parents, realizing too late that the action is not only in the game. In G. Franke's dystopia "An Orchid Cage" on a distant planet two teams of teleported copies of young people compete for the right to give the planet their name, and one of them uses real nuclear weapons, without feeling bound by moral restrictions. L. Aldani's "Onirofilm" shows a society that prefers the world of stage dreams to reality, which is unable to imagine such vivid experiences. Despite the fact that these and similar works were created before the advent of computer games, they now evoke disturbing associations with modern realities. With the development of information technology computer games are exploding into the world of science fiction, and fiction itself becomes the basis for their creation. Nevertheless, modern cyberpunk is rather secondary phenomenon, since it reflects an already reality.

**Keywords:** science fiction, game theory, virtual reality, information technology

Фантастика представляет собой игру разума. Научную фантастику в определенном смысле можно рассматривать как пространство проигрывания различных возможностей, что обязательно предполагает некоторый момент условности. В этой связи хотелось бы сделать некоторые предварительные замечания относительно общей теории игры, прежде чем перейти к основной фантастической теме. Вероятно, полное определение игры не представляется дать возможным, поскольку игрой часто называют самые разнородные явления от шахматной игры до брачных игр животных. Наиболее полным, но ни в коем случае неисчерпывающим, определением будет то, что игра является моделью некоей

деятельности. Игра всегда представляет собой модель реальной деятельности, хотя далеко не всегда можно сказать, что именно моделируется в игре. Наиболее полной моделью объекта должен являться сам объект или его абсолютно идентичная копия. Это означает, что полное моделирование объекта практически невозможно, в особенности в его взаимодействии с внешней средой. Между реальностью и ее копией должно сохраняться не всегда субъективно воспринимаемое различие. Однако неразличимое для одного реципиента, например, находящегося в виртуальном пространстве игры, может являться вполне различимым для другого, находящегося вне его, и наоборот. Кроме того, модель должна быть в структурно-функциональном отношении изоморфна моделируемой деятельности. Для создания полноценной виртуальной реальности требуется возможно более полный изоморфизм. Необходимыми условиями игры являются обязательное разделение игрового и реального пространства и осознание ее участниками игрового характера совершаемых ими действий. Физическое пространство игры обычно отграничено, например, это может быть отгороженная спортивная площадка или театральная сцена. За пределами отгороженного пространства игра неизбежно должна прекращаться или превращаться в нечто совсем другое. Иными словами, игра всегда происходит в замкнутом пространстве, определяемом ее условиями, хотя не обязательно физическом. Необходимо различать физическое и логическое пространства игры. Логическое пространство игры определяется ее правилами, обязательными к соблюдению, и, в принципе, может быть физически неограниченным.

В романе А.Б. Касареса «Изобретение Мореля» (1940) оказавшиеся на необитаемом острове люди постепенно замещаются их фантомами, воспроизводимыми машиной, с бесконечным повторением одних и тех же сцен, что само по себе является машинообразным признаком. Машина забирает жизни людей и выдает взамен их фантомные копии. Скрывающийся на острове герой помимо своей воли вовлекается в игру, смысла которой он не понимает, и затем сам предпочитает фантомное существование, чтобы соединиться с образом женщины, с которой даже не был знаком, хотя бы в виртуальной реальности. Правда, если здесь можно говорить об игре, то таковой она является только для самого изобретателя чудовищной машины Мореля, тогда как остальные ее участники оказываются его жертвами.

В рассказе Р. Брэдбери «Вельд» (1950) показана обратная ситуация: машина создает по желанию виртуальные копии, которые затем неожиданно преобразуются в реальные подобию. В пространстве игровой комнаты полностью автоматизированного дома, освобождающего от всей домашней работы, воспроизводятся фантазии детских игр, создающие иллюзию полной реальности. Поглощенные игрой дети постоянно воспроизводят один и тот же сюжет: в африканской саванне львы разрывают на части виртуальные копии их собственных родителей, которые пытаются отвлечь их от этих игр. Родители слышат доносящиеся из комнаты отчаянные крики, которые кажутся им странно знакомыми, и находят непонятным образом как оказавшиеся в ней свои вещи со следами зубов и крови. В конце концов, дети заманивают своих родителей в ловушку, закрывая в игровой комнате, и они становятся жертвами их жестокой игры. Родители слишком поздно понимают, что действие может происходить отнюдь не только в виртуальной реальности. Дети спокойно объясняют приставленному к ним психиатру, что родители скоро вернутся, но вернуться должны только их материализованные копии. (В более позднем рассказе автора «Час привидений» (1969) показан и вполне безобидный игровой вариант создания фантомных образов, прежде всего, известных героев детской литературы без их последующей материализации, используемый, в том числе, в обучающих целях.)

В повести К. Саймака «Театр теней» (1953) команда исследователей на астероиде работает над секретным проектом по созданию иных форм разумной жизни для заселения планет с неподходящими для человеческого существования условиями, постоянно испытывая моральные сомнения, и каждый вечер собирается в театральном зале с целью релаксации для разыгрывания «Спектакля» с помощью электронной машины, где каждый

участник представляет свой персонаж на экране, причем никто не знает, кто какой персонаж представляет. Эти персонажи являются масками для игроков, позволяющими им освободиться от социальных ограничений или от таких же масок, что они носят в жизни. Игра в жизни дополняется игрой в спектакле. Однако оказывается, что создаваемые и управляемые посредством мысленной передачи образы выходят из подчинения их творцов, и на театральных подмостках выступают созданные машиной материализовавшиеся образы героев, и участники игры с ужасом ожидают, когда они спустятся со сцены, и им придется вступить с ними в контакт. Задача проекта была решена неожиданным образом: достаточно помыслить любую формы жизни, чтобы машина затем воспроизвела ее. Идея повторения снова возникает здесь: машина сумела воспроизвести образы персонажей именно вследствие их постоянного повторения.

В антиутопическом романе Г. Франке «Клетка для орхидей» (1961) игровая деятельность в значительно большей степени подвергается виртуализации. В избавленном от всех проблем обществе отдаленного будущего две команды молодых людей с помощью телепортации своих «псевдотел» на отдаленную планету соревнуются за право дать ей свое название, для чего им необходимо установить контакт с ее разумными обитателями. Игра занимает значительное место в жизни персонажей романа или даже является их основным времяпрепровождением. Человечество оказалось не в состоянии выйти за пределы Солнечной системы, но игровое пространство расширилось до метagalактических масштабов. Игроки сами находятся на Земле и могут регулировать остроту передаваемых ощущений, а также в любой момент выйти из игры, таким образом не подвергаясь никакому реальному риску. Фактически игра происходит в закрытом от внешнего мира полностью автоматизированном инопланетном городе, в который еще необходимо проникнуть через защитный барьер. Охотники за приключениями обнаруживают, что космическая цивилизация некогда также прошла игровой этап своего развития с неизбежной примитивизацией, и город представляется одному из них как возможное будущее человечества. Несмотря на заключенное между командами соглашение, соревнование постепенно перерастает в настоящую необъявленную войну, в которой используются оставшиеся от исчезнувшей планетной цивилизации средства вооружений в качестве музейных экспонатов. В конце концов, одна из команд применяет ядерное оружие с единственной целью проникнуть к месту, где, по ее предположениям, должны находиться инопланетяне, и уничтожает надземную часть города, не чувствуя себя связанными никакими моральными ограничениями. Игру можно считать законченной, и большинство участников выбывает из нее, но захваченные в плен оставшиеся игроки решают довести ее до конца. Машины предлагают им судить их по законам их собственного общества. Робот-защитник приводит в оправдание подсудимых, что для них все является только игрой, и они не различают между игрой и действительностью. Логистическая машина отменяет доводы защиты как несущественные и приговаривает подсудимых к смертной казни за уничтожение и повреждение живых существ, исполнение которой оказывается невозможным в отношении телепортированных «псевдотел». Робот показывает освобожденным пленникам автоматизированное подземное хранилище, где в специальных ячейках находятся мозги с редуцированными органами и нитями, по которым поступают раздражения, вызывающие ощущение покоя, удовольствия и счастья — все, что осталось от эволюционировавших под контролем автоматов инопланетян, избавленных от необходимости мыслить, переживать, общаться, размножаться и вообще чем-либо заниматься.

В рассказе Л. Альдани «Онирофильм» (1963) показано общество, разделенное на классы «промышленников» и «потребителей», полностью погруженное в виртуальную реальность, по сравнению с которой окружающий мир кажется тусклым и скучным. Толпы потребителей после работы спешат домой, чтобы поскорее одеть на голову специальный шлем, воздействующий на центры в головном мозгу, и погрузиться в мир создаваемых

сновидений. Фильмы воспринимаются как реальная жизнь, где зритель является главным героем. Игра переносится здесь уже внутрь сознания.

Несмотря на то, что все эти произведения создавались задолго до появления компьютерных игр, сейчас они вызывают вполне понятные и тревожные ассоциации с современными реалиями. С этой точки зрения современные фантастические произведения, в которых затрагивается виртуальная тематика, начало которым положила трилогия У.Ф. Гибсона «Киберпространство» («Нейромант», «Граф Ноль», «Мона Лиза овердрайв», 1984–1988), носят больше вторичный характер и представляют значительно меньший интерес в отношении предсказательных возможностей, даже оставляя в стороне вопрос об их часто сомнительных литературных достоинствах. С развитием информационных технологий фантасты активно осваивают мир компьютерных игр. Фантастика сама становится литературной основой для создания пользующихся популярностью в молодежной среде компьютерных игр. Компьютерно-игровая фантастика постепенно превращается в своеобразное субкультурное явление. Научная фантастика начинает оказывать непосредственное влияние на повседневную жизнь, и что некогда предсказывалось в фантастике, теперь неожиданно реализуется в самой фантастике или при помощи фантастики.

Виртуальная реальность может использоваться для маскировки настоящей реальности или ее сознательного искажения — создания неизоморфной антимодели реальности. Вероятно, следует упомянуть, прежде всего, о таких произведениях, как романы О.С. Карда «Игра Эндера» (1985), где виртуальная реальность военных игр неожиданно оказывается отражением настоящего инопланетного вторжения, о чем не подозревают их участники, не вышедшие еще из детского возраста, и Лю Цысиня «Задача трех тел» (2006), где интервенции «трисоляриев» с той же Альфа Центавра предшествует основательная виртуальная подготовка, важной составной частью которой является специально разработанная с вербовочной целью компьютерная игра. «Игра Эндера» представляет довольно странный взрослый роман, главными действующими лицами которого являются дети, получающие воспитание, невольно вызывающее некоторые «гитлерюгендовские» реминисценции. Роман Карда является началом целого цикла, точнее нескольких циклов произведений, образующих обширную эпопею. «Задача трех тел» также образует первую часть трилогии китайского автора «Воспоминания о прошлом Земли», в которую входят еще «Темный лес» и «Вечная жизнь Смерти». В романе Э. Клайна «Первому игроку приготовиться» (2011) изображается мир компьютерных игр, в который погружена значительная часть человечества, находящаяся за чертой бедности вследствие наступившего экологического и экономического кризиса. Игра ведется за наследство, оставленное эксцентричным миллиардером. За первым романом на волне успеха последовало продолжение — «Второму игроку приготовиться» (2020) в котором используемая ранее игра оказывается компьютерной ловушкой, организованной оставившим наследство злым гением. Кроме того, Клайн является еще автором «Армады» (2015), которая, можно сказать, представляет собой почти ремейк романа Карда, где компьютерная игра также служит подготовкой к отражению инопланетной агрессии. Космическое пространство выступает в качестве источника постоянной угрозы. (Альфа Центавра как ближайшая звездная система вообще оказалась занесенной в «черный список» современной фантастики.) В послесловии к своему роману Лю Цысинь предлагает и теоретическое обоснование: внеземной разум всегда будет для человечества самым большим источником неуверенности в завтрашнем дне вследствие непредсказуемости времени возможного контакта<sup>1</sup>. Комбинаторика проигрываемых возможностей в современной фантастике резко сужается. Киберпанк оставляет узкий коридор возможностей для фантазии, которые быстро могут быть исчерпаны.

Необходимо сказать, что если в прежней фантастике могло выражаться явное неприятие общества потребления, то современный литературный киберпанк вместе с созданными на его основе экранизациями и близкие к нему направления рассчитаны как

раз на потребительское общество и сами являются его продуктами. Надо отметить также сериальный характер значительной части подобного рода произведений, тоже свойственный массовой культуре, что не означает, что они не представляют для нас никакого интереса. В настоящее время очень серьезные вопросы могут ставиться не в достаточно консервативной в этом отношении «большой литературе», а именно в литературных произведениях массовой культуры, подобно роману Лю Цысиня.

Примечания:

<sup>1</sup> Лю Цысинь. Задача трех тел. М.: Эксмо: Fanzon, 2023. С. 455.

**Сведения об авторе:** Ткаченко Игорь Николаевич, независимый исследователь  
E-mail: [intka-o@mail.ru](mailto:intka-o@mail.ru)

**Information about the author:** Igor N. Tkachenko, independent researcher  
E-mail: [intka-o@mail.ru](mailto:intka-o@mail.ru)