

# Вторая жизнь. Или первая?



**Валерий Пекар** — президент компании «Евроиндекс», организатора международных выставок высоких технологий EnterEX, «ЦифроМания», elcom, REX и др.

**Окончательно  
все стало понятно  
с появлением виртуальных  
миров, в которых люди  
не играют — они там  
просто живут,  
через своих аватаров**

Появление онлайн-ролевых игр и целых виртуальных миров, вовсе неигровых, приводит нас к вопросам о соотношении игры и жизни

■ Ребенок, играя, приобретает необходимые навыки — в частности, навыки социального общения. В этом смысле все детские игры — от совсем прозрачных по смыслу «в дочку-матери» или «в войнушку» до существенно более сложной игры в пионерскую организацию — так или иначе призваны (порой развлекавая) вырабатывать такие навыки. Однако давно доказано, что игра не является прерогативой детей — взрослые также имеют свои специфические потребности. Преферанс возник вовсе не из желания выиграть немного денег, а из потребности в таких формах общения, которые нельзя было найти в окружающем мире. Чем является спорт, как не игрой? И чем, как не игрой, является бизнес для множества людей, заработавших «первый миллион» и явно не нуждающихся в зарабатывании на жизнь? А политика? Поистине, «мужчина отличается от мальчика только стоимостью игрушек» (кстати, сегодняшние детские игры типа жмурки, куклы или солдатики в XVII веке были вполне салонными играми взрослых).

Игра — это многогранное понятие, которое нельзя свести к одному только развлечению или, напротив, выработке полезных навыков, в том числе и социальных. Йохан Хейзинга посвятил игре интереснейшую книгу «Homo Ludens» (человек играющий), но и двухсот страниц оказалось мало, чтобы описать все аспекты игры. Мы не будем и стараться дать конспект книги — наша цель не в этом. Для нас достаточно отметить, что игра — это *измененная жизнь* со специальными правилами, и притом обязательно ограниченная во времени и пространстве. Детей зовут домой ужинать — и игра прекращается. Звучит финальный свисток судьи — и игра прекращается.

Появление компьютерных игр вызвало в свое время шквал эмоций. Споры об *игровой зависимости* сменялись спорами относительно того, какой (ну какой?!) полезный *для жизни* навык может быть получен в Doom или Counter-Strike. За пределами спора остались вопросы о том, что игровая зависимость может быть и от карт, и полезный навык от игры в подкидного также сомнителен. Как всегда, компьютер оказался не виноват, это просто очередная игрушка в руках людей (такая же, как шахматы или деревянное ружье, только подороже и помощнее).

Тем временем компьютерные игры превращались в целые миры со своими *виртуальными ценностями*. Можно было развивать виртуальное мастерство (skill) и копить виртуальное золотишко, и от сеанса к сеансу они сохранялись. Фантазийный характер игрового пространства заслонил от нас

тот факт, что это не игра — это жизнь! Ведь приобретаемый в игре способным и удачливым игроком социальный статус (пусть даже ограниченный сообществом игроков) на самом деле совсем не виртуален — это статус реального человека в реальном сообществе. Точно так же вовсе не виртуальны призовые фонды, за которые бьются игроки на турнирах — не ради наживы, как не ради денег режутся в преферанс.

Игра всегда связана с ролью — и это стало особенно очевидно с появлением ролевых игр (RPG), особенно онлайн-ролевых. Можно долго кричать о том, что приобретение виртуальных ценностей в мирах онлайн-ролевых игр — всех этих артефактов и умений — заслоняет от игроков ценности реального мира. Ничего подобного! Все, что они на самом деле получают, находится *по эту сторону экрана*. Это аватары собирают артефакты и «прокачивают» навыки, а живые люди в это время так *живут*.

Окончательно все стало понятно с появлением виртуальных миров, в которых люди *не играют* — они там просто *живут*, через своих аватаров. Наиболее известный и продвинутый мир — Second Life ([www.secondlife.com](http://www.secondlife.com)), хотя есть и масса других. То есть правила игры были просто переписаны с нашей жизни — вся наша жизнь целиком была втиснута в новый мир, вместе со всеми нашими социальными отношениями, бизнесом, культурой, развлечениями, сексом и всем остальным. Кстати, кто помнит фильм «Джуманджи», согласится: мысль о том, что грань между игрой и жизнью размыта и проницаема, что игра может стать жизнью, вовсе не нова.

Конечно, правила *второй жизни* немного отличаются — например, там можно летать или строить в воздухе. Игровое пространство остается игровым хотя бы потому, что оно ограничено — как ограничено «пространство» чата, в котором люди тоже не играют, а живут. Живут играючи или играют живя? Что наводит на еще одну весьма не новую (Шекспир) мысль о том, что и в реале мы тоже постоянно играем по правилам, похожим на правила Second Life. «Что наша жизнь? Игра!»

Несколько лет назад я писал о том, что игры нашего времени отвлекают от общения и приводят к десоциализации (*живой пример* — тамагочи). К счастью, я ошибался. Second Life — это такая же социальная игра, как и сама наша жизнь. И действительно развивает социальные навыки, не являясь игрой в обычном понимании этого слова! Во всяком случае, не более, чем наше обычное времяпровождение.

Тема второй жизни неисчерпаема, как сама жизнь. Мы к ней еще вернемся.