

УДК 82(091)

И.Б. КАЗАКОВА
(Самара)

**ВНУТРИ ВИРТУАЛЬНЫХ МИРОВ: СПОСОБЫ ИЗОБРАЖЕНИЯ ВИРТУАЛЬНОГО
ПРОСТРАНСТВА В СОВРЕМЕННОЙ НАУЧНО-ФАНАСТИЧЕСКОЙ
ЛИТЕРАТУРЕ**

Рассматриваются особенности изображения виртуального пространства в творчестве современных англоязычных писателей-фантастов. Автор отмечает в рассматриваемых произведениях Р. Сойера, В. Винджа, Т. Чана, Г. Игана такие общие черты, как изображение ограниченности и иллюзорного характера виртуальной среды, ее зависимости от реального мира.

Ключевые слова: научно-фантастическая литература, виртуальное пространство, Роберт Сойер, Вернор Виндж, Тед Чан, Грег Иган.

IRINA KAZAKOVA
(Samara)

**INSIDE VIRTUAL WORLDS: THE PRESENTATION METHODS OF THE VIRTUAL
SPACE IN THE MODERN SCIENCE FICTION**

The article deals with the peculiarities of the presentation of the virtual space in the creative works of the modern English science fiction writers. The author underlines such general features as the presentation of the limitation, the illusive nature of the virtual space and its dependence on the real world in the considered works of R. Sawyer, V. Vinge, T. Chiang and G. Egan.

Key words: science fiction, virtual environment, Robert Sawyer, Vernor Vinge, Ted Chiang, Greg Egan.

Понятие виртуальной реальности, используемое для обозначения «специфической среды, особого пространственно-временного континуума, создаваемого с помощью компьютерной графики и полностью реализуемого в психике субъекта, определенным образом связанного с компьютером и погруженного в эту среду, активно действующего в ней» [1, с. 33], вошло в жизнь общества, науку и культуру в последней четверти XX в. и в настоящее время все чаще рассматривается не только как явление мира информационных технологий, но и как эстетический феномен. С этой точки зрения виртуальную реальность можно понимать в широком смысле – как вымышленный мир, возникающий в воображении зрителя или читателя при знакомстве с любым художественным произведением, и в узком смысле – как чувственно воспринимаемую среду, создаваемую электронными средствами компьютерной техники [Там же]. Виртуальная реальность в узком смысле стала предметом изображения в литературе, начиная с 30-х годов XX в., но особую популярность в литературе и искусстве тема виртуальной реальности приобрела в 80-е годы благодаря жанру киберпанка. В современной научно-фантастической литературе эта тема сохраняет свою актуальность, будучи тесно связанной с проблемой сканирования сознания – одной из важнейших для писателей-фантастов конца XX–XXI вв. На примере творчества современных англоязычных писателей-фантастов рассмотрим, каким образом виртуальная реальность изображается в современной литературе, с помощью каких приемов и средств писатели создают особое виртуальное пространство – место действия многих научно-фантастических произведений.

В творчестве канадского писателя Роберта Сойера (1960 г.р.) тема виртуальной реальности присутствует в романе «Смертельный эксперимент» (1995) [5], посвященном проблеме копирования сознания. После того, как героям романа удастся разработать эту технологию, они проводят опыт: сканируют сознание одного из персонажей, делают несколько модифицированных копий отсканированного сознания и помещают их в виртуальную среду. Первоначально эти виртуальные двойники получают

ограниченный доступ к сети, который, по словам их создателя, дает им возможность пользоваться различными библиотеками программ виртуальной реальности, например, имитациями различных развлечений (танцев, подводного плавания, альпинизма). Однако в романе отсутствует изображение знакомства двойников с этими виртуальными мирами: с самого начала двойники осознают ущербность этих миров, потому что помнят о реалиях физического мира, наполненного цветами, звуками, запахами – разнообразными неповторимыми ощущениями.

Виртуальным двойникам в романе Р. Сойера удается обойти ограничения, наложенные их создателем, и получить свободный доступ к сети. Автор не описывает, как выглядит для них осваиваемое ими виртуальное пространство, лишь сообщает, что они знакомятся там с разнообразной текстовой и графической информацией, один из них проникает на сайты с закрытыми данными, другой начинает эксперименты с искусственной жизнью – программой, имитирующей размножение рыбок в пруду. В целом Р. Сойер не уделяет внимания описанию того, как выглядит виртуальная среда обитания двойников, ограничиваясь лишь указаниями на ущербность этой среды с точки зрения возможностей чувственного восприятия.

В отличие от Р. Сойера американский фантаст Вернор Виндж (1944 г.р.) в повести «Куки-монстр» (2003) очень детально описывает виртуальную среду, в которую попадают его персонажи. Действие повести разворачивается в офисах, принадлежащих крупной IT-корпорации, и на прилегающей к ним территории. Только что принятая на работу в эту компанию сотрудница, осмотрев гигантский рабочий зал своего корпуса, выглядывает в окно и осматривает прилегающую территорию: «Совсем рядом с корпусом № 0994 располагались теннисные корты и плавательный бассейн. Чуть дальше, на склоне пологого холма, виднелись другие корпуса. Следующий холм был целиком занят полем для гольфа; участок за ним тоже принадлежал компании. По всему было ясно, что «Лотса-Тех» не испытывает недостатка в средствах, коль скоро компания сумела выкупить и застроить изрядный кусок каньона Рэннон, а ведь это было только лосанджелесское отделение!» [2, с. 72]. Получив по электронной почте загадочное письмо, героиня повести решает прогуляться по этой территории, и вблизи все эти объекты выглядят не менее достоверными, чем из окна офиса. Однако по мере того, как герои повести постепенно открывают для себя истину, заключающуюся в том, что они – загруженное в компьютер сознание, а окружающий их мир – это виртуальное пространство, прилегающая к офису территория приобретает все более зловещие черты: она никак не заканчивается, а на пути персонажей появляются все новые офисные здания, в которых работают их двойники. Сами герои повести начинают воспринимать окружающий пейзаж как «картинку», встреченных прохожих – как элементы декорации. Наконец, добравшись до вершины холма, замыкающего территорию, героиня повести ожидает натолкнуться на границу виртуального мира: «Теперь они были уже так близко к гребню горы, что казалось, будто до горизонта можно без труда дотянуться рукой. Глядя на него, Дикси Мэй вспомнила виденный когда-то фильм, в котором рассказывалось о каких-то беднягах – таких же обитателях виртуальных вселенных, как и они сами, – которые ценой невероятных усилий добрались до края света и обнаружили, что их мир со всех сторон огорожен непреодолимой стеной. Однако уже через несколько шагов они оказались на вершине, и Дикси Мэй смогла заглянуть за гребень. Внизу она увидела цепочки понижающихся холмов, которые постепенно переходили в долину Сан-Фернандо. Сквозь легкую золотистую дымку, укрывавшую долину, Дикси рассмотрела знакомую змейку шоссе 101, пролежавшего рядом с Тарзаной» [Там же, с. 167].

Автор не показывает, насколько велик виртуальный мир за пределами территории компании, и что произошло бы, если бы герои повести решили двинуться дальше. Основная особенность этого мира – его максимальная достоверность, которая необходима его создателям, чтобы скрывать от людей, чье сознание оказалось в виртуальном плену, истинное положение дел. Открыв для себя правду об этом мире, герои повести начинают видеть его ненатуральность, заключающуюся, в первую очередь, в его совершенстве: так, главная героиня Дикси Мэй вспоминает о «фантастически, неправдоподобно» чистых туалетах в образовательном центре, где она проходила подготовку перед приемом

на работу [2, с. 113]. Таким образом, тщательно проработанное виртуальное пространство в повести В. Винджа изображается как место заточения человеческого сознания, обреченного на повторение одного и того же жизненного цикла.

Если у В. Винджа виртуальная среда становится символом лжи и насилия над личностью, то в фантастической повести американского писателя Теда Чана (1967 г.р.) «Жизненный цикл программных объектов» (2010) правильно разработанное виртуальное пространство рассматривается как условие для успешного проведения эксперимента по созданию дигитантов – виртуальных существ, обладающих интеллектом и зачатками сознания. Первоначально компания-разработчик этих существ размещает их в объектно-ориентированном программном пространстве (ООПП) «Земля» – виртуальной среде для создания, существования и взаимодействия объектов программирования. В этом виртуальном пространстве имеются свои игровые континенты, где можно играть в многопользовательские игры, социальные континенты, где виртуально проводятся общественные мероприятия. Покупая дигитантов, люди в облике аватаров общаются с ними и с другими владельцами подобных существ в этом виртуальном мире: «На социальных континентах ООПП “Земля” открываются десятки яслей и игровых площадок, а календари общественных мероприятий покрываются густой сетью отметок событий для дигитантов: групповыми игровыми встречами, тренировочными классами, конкурсами талантов. Некоторые владельцы даже приводят своих дигитантов в гоночные зоны, где вместе с ними гоняют на машинах» [3, с. 96]. Возможности виртуального пространства, изображенного в повести, настолько велики, что пользователи могут создавать там собственные континенты с любыми особенностями среды: так, группа энтузиастов создает там ООПП «Марс», где начинает моделировать вымышленную инопланетную культуру.

Описывая возможности этой фантастической виртуальной среды, писатель не забывает упомянуть и грозящие ей опасности: в повести это, во-первых, вторжение хакеров и, во-вторых, устаревание самого программного обеспечения этого виртуального пространства, которое приводит к постепенному запустению и «вымиранию» этой среды. Автор показывает таким образом, что, какой бы богатой и разнообразной ни была жизнь в виртуальном пространстве, она все равно остается симуляцией жизни, управляемой внешними силами.

В произведениях одного из крупнейших представителей современной научной фантастики – австралийского писателя Грега Игана (1961 г.р.) – местом действия также нередко оказывается виртуальное пространство. Так, в романе «Город перестановок» (1994) изображается виртуальный мир, куда помещаются Копии – отсканированное сознание людей, надеющихся таким образом достичь бессмертия или укрыться от проблем реального мира. Виртуальная среда в романе Г. Игана подобна пространству в компьютерной игре: она «подгружается», когда появляется наблюдатель, и исчезает, когда на нее не смотрят. «Кажущиеся световые лучи воссоздавались с помощью возбуждения отдельных палочек и колбочек в симуляции сетчатки, проецируясь на виртуальное окружение и точно определяя, что необходимо вычислить: множество деталей в центре поля зрения и намного меньше – по краям. Объекты, находящиеся за пределами видимости, не «исчезали целиком, если могли повлиять на освещение соседних предметов <...> Любая часть комнаты в каждый момент имела ровно такое разрешение, какое требовалось, чтобы обмануть его – ни больше, ни меньше» [4, с. 2–3]. Мир за окном комнаты кажется настоящим – ведь это не симуляция, а видеозапись, при этом герой знает, что лишь малая часть этого мира доступна для него: при попытке пересечь невидимую границу Копия отбрасывается назад, в пределы своей локации. Это виртуальное пространство дополняется статистами-прохожими, которые являются частью симуляции реальности. Основные неудобства, с которыми сталкиваются Копии в этом мире, связаны в первую очередь с его зависимостью от внешнего, реального мира, где находятся компьютеры, хранящие в себе виртуальную среду и ее обитателей: стоило только правительству объявить об использовании всех компьютерных мощностей для реализации программы контроля за климатическими изменениями, как тщательно отлаженные виртуальные миры оказываются под угрозой исчезновения.

Приведенные примеры описания виртуального пространства в современной научно-фантастической литературе свидетельствуют о том, что при их создании писатели руководствовались отчасти произведениями представителей киберпанка, таких, как Ф.К. Дик (у которого можно найти скорее «паравиртуальную», психоделическую реальность [1, с. 39]) или У. Гибсон, отчасти – дизайном современных компьютерных игр, имеющих тщательно проработанное виртуальное пространство. В контексте гуманитарной проблематики рассматриваемых произведений виртуальное пространство предстает, в первую очередь, как подделка реального мира, призванная ввести человека в заблуждение и ограничить его свободу. Обращение к этой теме позволяет писателям не только изображать гипотетические технологии и возможные последствия их внедрения, но и поднимать «вечные» – онтологические, экзистенциальные, моральные – вопросы, что объясняет востребованность темы виртуального пространства в современном искусстве и литературе. Дальнейшее изучение способов изображения виртуального пространства в современной научной фантастике даст возможность понять основные тенденции в развитии этой темы в разных видах искусства.

Литература

1. Бычков В.В., Маньковская Н.Б. Виртуальная реальность как феномен современного искусства // Эстетика: Вчера. Сегодня. Всегда. Вып. 2. М.: ИФ РАН, 2006. С. 32–60.
2. Виндж В. Куки-монстр // Виндж В. Сингулярность: сб. / пер. с англ. М. Левина, В. Гришечкина. М.: Изд-во АСТ, 2019. С. 63–218.
3. Чан Т. Жизненный цикл программных объектов // Чан Т. Выдох: сб. / пер. с англ. В. Гришечкина, М. Вершовского, К. Егоровой. М.: Изд-во АСТ, 2020. С. 79–217.
4. Egan G. Permutation City. N. Y.: Harper Collins Publishers, 1995.
5. Sawyer R.J. The Terminal Experiment. N. Y.: Soulwave, 1997.