

МИЛЛИОН ИГРАЮЧИ

-
-
- Как я стал миллионером,
- торгуя виртуальными
- сокровищами и отмывая
- деньги виртуальных миров
- в онлайн-играх
-
-
-

ДЖУЛИАН ДИББЕЛЛ

ДОБРАЯ  КНИГА

Москва 2007

СОДЕРЖАНИЕ

ОТ АВТОРА 11

ЧАСТЬ 1

Салага 15

1 17

ЧАСТЬ 2

Тихуана 25

2 27

3 37

4 45

ЧАСТЬ 3

Башня Штолла 49

5 51

6 65

7 72

ЧАСТЬ 4

Весна в Луне 77

8 79

9 89

10 97

11 100

12 106

ЧАСТЬ 5

«Золотые фермеры» 115

13 117

14 123

15	129
16	144

ЧАСТЬ 6

Тысяча долларов и мечта	167
17	169
18	173
19	180
20	186
21	191

ЧАСТЬ 7

Добытчик денег, неплательщик налогов, торговец виртуальным золотом.	195
22	197
23	199
24	204
25	208
26	212
27	220

ЧАСТЬ 8

Потерянный и обретенный.	227
28	229
29	234
30	244
31	252
32	259

ЧАСТЬ 9

Новое начало.	263
33	265
34	268
35	270
36	280
37	289
38	294
39	298
40	303

ЧАСТЬ 10	
В дороге	307
41	309
42	318
ЧАСТЬ 11	
Судный день	323
43	325
44	333
ЧАСТЬ 12	
Тревожные соображения: эпилог	347
45	349
АЛФАВИТНЫЙ УКАЗАТЕЛЬ	363
ОБ АВТОРЕ	368

От игры нельзя отказаться. Если вы захотите, вы сможете отказаться от всех абстракций: справедливости, красоты, правды, добродетели, духа, Бога. Вы можете отказаться от серьезности, но не от игры.

ЙОХАН ХЕЙЗИНГА

Люди говорили, что мне нужен глоток жизни.

ДЖОН ДАГГЕР

Я делаю это только из-за денег. Это моя чертова работа, Рич.

DESTINY



ЧАСТЬ 1

Салага

[ГЛАВА 1]

Во вторник 11 марта 2003 года я объявил своей семье, друзьям и всем остальным, кому довелось заглянуть на мой сайт, о том, что избираю себе новую профессию: я собирался начать бизнес, продавая воображаемые товары, и разбогатеть на этом.

Пожалуй, это все, что я тогда мог рассказать о своем плане. На тот момент я не знал ни о том, насколько сюрреалистичным окажется весь грядущий год, ни о том, насколько глубоко мое очарование огромными, плотно населенными виртуальными интернет-мирами затянет меня в полуиллюзорную экономику, которую эти миры создали. Я уже мог набросать общие декорации: широкомасштабный обмен вымышленных товаров на очень даже реальные валюты, суммарный оборот которых таков, что позволяет говорить о возникновении целой отрасли — самой невероятной отрасли на планете, имеющей тем не менее оборот в полмиллиарда долларов. Но распределение ролей оставалось неясным, и основные сцены еще не были написаны. Могучий геймер в данной отрасли, которого я мог бы считать моим профессиональным наставником, Mr. Big, элитная команда виртуальных золотых брокеров Markee Dragon, с которой я вскоре познакомился и в ряды которой впоследствии влился, и мрачный подпольный мир серого рынка, приютившего «золотых фермеров», которых я в конечном счете весьма неплохо узнал, хотя и не испытывал комфорта от этого знания, все еще оставались за кулисами. Мое знакомство с ними со всеми было еще в будущем.

Время от времени я задумывался о том, что лежит впереди. Упрямая интуиция твердила о существовании чего-то всемирно-исторического на той территории, куда я собирался ступить.

Но я бы смутился, потребуй от меня кто-нибудь признаться в этом публично. Глубокие экономические и культурные изменения, как я теперь ясно вижу, являются неотъемлемым свойством проекта, в который я ввязался. Смешение виртуального и реального производства, появление игры (и компьютерных игр в особенности) как ключа к какому-либо пониманию того, чем стала мировая экономика и куда она движется, все еще трудно описать и проанализировать.

Если говорить о том, когда именно мне пришла в голову мысль заняться этим делом, я честно признаюсь, что не помню. Предположительно это случилось вскоре после того, как меня шарахнули у выхода из подземелья Презрения в самый разгар моей охоты на людей-ящериц*.

Я убивал ящериц в течение месяца или около того. Как и всем новичкам, пришедшим в мир, населенный людьми-ящерицами, мне не хватало мастерства и денег, и истребление этих не слишком приятных созданий, как оказалось, было неплохим способом приобрести и то и другое. Ночь за ночью я вскакивал на свою лошадь, загружал рюкзак кровавым мхом, черным жемчугом, хлопьями серы и прочими магическими реагентами, необходимыми для наложения заклятий, и на час-другой направлялся в подземелье Презрения, логово ящериц, чтобы вступить с ними в борьбу. Это была легкая и приносящая удовлетворение работа. Люди-ящерицы были зелеными, как игуаны, со спинными гребнями и глупые. Раз за разом они с шипением произносили одно и то же непонятное слово «Вессссстимссса!», которое, несомненно, означало что-то в высшей степени угрожающее на языке людей-ящериц, но, когда вы слышали его в четырехсотый или пятисотый раз, походило скорее на синдром Туретта у больных с голосовыми тиками. Я знал, что люди-ящерицы являются всего лишь компьютерными программами, но поначалу они убивали меня достаточно часто, так что теперь я чувствовал

* Речь идет о популярной компьютерной игре в жанре фэнтези Ultima Online. — Прим. ред.

милолетное возбуждение от ощущения мести, видя, как они умирают.

В тот вечер я уничтожал их пачками. Подземелье было заполнено ими, и я проезжал по нему, привлекая их ущербное роботизированное внимание к себе до тех пор, пока за мной не увязались то ли семь, то ли восемь ящериц, преследуя меня по освещенным факелами тоннелям. Я привел их в узкий заброшенный проход, увеличил скорость, чтобы оторваться от преследователей, и наложил на пространство между собой и ящерицами заклятье Огненной Стены. Огонь заполнил коридор, и люди-ящерицы рядами двинулись прямо в середину этого ада, пытаясь добраться до меня и нанося мне раны, когда им это удавалось. Я позволил им подойти очень близко, затем проехал назад к другому концу прохода, проводя их сквозь огонь еще раз. Пара-тройка поездок туда-сюда — и люди-ящерицы становились трупами, нагроможденными посреди догорающего пламени. Остальное было делом двух минут: я щелкал мышью на поверженных телах, снимая с них шкуру и нарезая ее на куски, которые я складывал в рюкзак, притороченный к сбруе моей лошади. У меня был постоянный покупатель кожи, какой-то парень из Восточной Европы, который платил мне по 30 тысяч золотых монет за каждую тысячу кусков. Что он делал со всей этой кожей, я понятия не имею, но до тех пор, пока он мне платил, меня это и не волновало.

В конце концов рюкзак наполнился, и настало время пробежаться до банка. Ко мне подобрался случайный человек-ящерица, намереваясь меня прикончить. «Вссссстимсссса!» — прыгнул он. Я ударил в него молнией, просто для смеха, после чего магически телепортировался в деловую столицу Бритейн, где смешался с пестрой толпой таких же искателей приключений, как и я сам, собравшихся возле банка, чтобы торговать своими сокровищами. Я оставил свою добычу в персональном банковском сейфе, открыв мешок и вывалив его содержимое на кучу кожи, уже лежащую в сейфе. Затем я телепортировался

назад ко входу в подземелье и приготовился дать еще один бой ящерицам.

— *Ну, как дела?* — произнес одинокий всадник, торчащий без дела на лугу как раз у выхода из портала.

Незнакомец стоял шагах в тридцати от того места, где я материализовался, и приветствие было написано ярко-голубыми буквами, которые парили над его маленьким графическим изображением на моем экране — как овал, в котором создатели комиксов размещают мысли своих персонажей.

— *Привет,* — ответил я ему.

— *Ваз орт флам,* — изрек он в ответ, явно произнося заклинание, хотя я не смог бы сказать, какое именно.

— *Корн пор,* — добавил он немного погодя, и в этот момент динамики моего компьютера сотряслись от звука взрыва, а мой собственный компьютерный образ оказался окружен облаком дыма и огня. Сразу же за этим последовал треск электрического разряда, от незнакомца в мою сторону полетела синяя энергетическая стрела, и только когда она достигла своей цели, я осознал, что впервые с моего вступления в игру подвергся атаке геймера-человека.

Так или иначе, было уже поздно. Попытаться противостоять не было никакого смысла — магические навыки атакующего явно превышали мои на добрых двадцать пунктов — поэтому я вернулся и попытался спастись бегством. Однако отвесные стены утеса блокировали мое отступление с одной стороны, а глубокая вода — с другой, так что в конце концов все, что я смог делать, это бегать по кругу, надеясь сделаться трудной мишенью для курсора моего врага. Это продолжалось недолго. Первые два заклинания истощили мои жизненные силы, всего лишь несколько пунктов отделяли меня от смерти, а еще одна энергетическая стрела довершила начатое. Мой экран на миг потускнел, и в следующий момент мертвое тело — мое тело — лежало на земле у ног противника. Теперь я был серым, покрытым саваном привидением, немощно висящим над трупом, когда мой убийца подошел, чтобы забрать мою добычу.

— *Чертов салага*, — сказал он после быстрого изучения содержимого моего вещмешка. — *В следующий раз принеси что-нибудь достойное того, чтобы это забрать.*

— *И тогда, быть может, я не сделаю вот этого*, — добавил он, выпуская энергетическую стрелу в мою лошадь, которая сразу же упала замертво.

— *Ты, ублюдок*, — напечатал я. Но я знал, что толку в этом было немного. Привидения не могли разговаривать, и все, что убийца увидел на экране, когда я печатал, это душераздирающе-жалобное «О-о-о-о-о-о...». Кроме того, он уже был на полпути назад, исчезая в мешанине сверкающих пикселей, сопровождающей процесс телепортации. Мне не оставалось ничего иного, кроме как пройти через обычную посмертную процедуру: отправиться в путь пешком, найти мага, который смог бы воскресить меня, вернуться к своему трупу, собрать свою одежду и реагенты, телепортироваться назад в Бритейн, купить новую лошадь, поставить ее в конюшню... Но это все потом. А на сегодня — хватит.

Я вышел из системы и выключил монитор.

Было три часа утра — самое время подытожить полученный опыт и бросить критический взгляд на то занятие, которому я предавался большую часть свободного времени в течение последних трех месяцев. Мечущий молнии незнакомец всего лишь грубо напомнил мне о моем месте в этой иерархии, которая связала сотни тысяч геймеров, разделявших со мной игровое пространство. Он прав — я был салагой. Новичком. Чайником. Я занимал самую низшую ступеньку в списке рекорсменов и, как следствие этого, был обречен на то, чтобы время от времени подвергаться унижениям. С моей точки зрения, слово *покоренный* уже было достаточно унижительным для обозначения состояния, до которого он меня низвел, но геймеры обычно предпочитали использовать более хлесткие выражения, скорее напоминающие тюремный жаргон и иногда более подходящие к ситуации.

Меня *отымели*.

0wnz0red.

Pwned*.

Это послужило мне хорошим уроком. Опыт, разумеется, никак нельзя было назвать положительным, и я до сих пор ощущал какую-то внутреннюю дрожь. Сердце колотилось, адреналин бурлил, а когда противник убил мою лошадь, я почувствовал, как кровь прилила к лицу. Участие в стычке задействовало как мои пальцы, так и мой ум, запустив рефлексy, глубоко вплетенные в биологические основы человеческой мотивации. Приоткрылось окно в магнетическую суть игры, и я смог более четко увидеть, что заставляло меня и других геймеров возвращаться сюда: это было почти то же самое, что заставляло большинство из нас каждый день ходить на работу или в школу. Это было желание не провалиться на дно этакой «социальной пищевой цепи», достичь и приобрести то, что сможет обозначить наш статус в пределах огромной группы обезьян, именуемой человеческой цивилизацией. Все хотели иметь, но не хотели, чтобы имели их.

Вот тогда-то я и понял, что у меня проблема, и понял, какого рода. Подобно большинству геймеров, я в шутку говорил, что приобрел зависимость от игры. Но иногда — особенно после того, как я терял половину рабочего дня на 4- или 5-часовой «перерыв на обед», в течение которого я играл, или когда я лежал в постели, совершенно искренне *надеясь* на бессонницу, которая даст мне моральное оправдание встать и еще пару часов покрошить людей-ящериц, — я с удивлением осознавал, что мои шутки насчет зависимости стали больше, чем шутками. И сейчас, заглянув в тайники своего сознания, я понял, что это было больше чем зависимость. Это была параллельная жизнь. Фактически карьера, причем карьера во многом гораздо более благодарная, чем карьера писателя, избранная мной в реальной жизни. И до тех пор, пока мне было куда расти — пока существовали огромные

* 0wnz0r, pwn — словечки из жаргона геймеров, обозначающие превосходство одного игрока над другим — *Прим. ред.*

монстры, которых можно было убивать, огромные кучи золота, которые можно было копить, и пока существовала надежда отомстить тому козлу, который прикончил мою лошадь, — я ощущал, что вынужден преследовать эти цели буквально до границ разумного.

Что-то должно было случиться. Двадцать часов в неделю я посвящал игре, и это было еще не так много по сравнению с шестьюдесятью, семьюдесятью и восьмьюдесятью часами, которые отдавали ей другие геймеры. Но я начинал испытывать некоего рода отвращение, когда задумывался о том, что получал в обмен на такие затраты времени. Если быть точным, то основным результатом было веселье, но что это было за веселье? «Явление сугубо пустой траты» согласно определению игры, данному одним известным социологом: «траты времени, энергии, находчивости, мастерства, а часто и денег». Бесцельность в общепринятом смысле — вот лаконичное определение сути игры. Именно бесцельность придает ей значение. И тем не менее сейчас, когда я остановился и задумался, осознание бесцельности данной конкретной игры, принимая во внимание ее зловещую схожесть с карьерной гонкой в реальном мире, наполнило меня тихим экзистенциальным ужасом. И я понял, что мне придется либо резко выйти из игры, на которую я к тому моменту уже крепко подсел, либо сделать то, что было невозможно в принципе, — наполнить игру смыслом. Сделать ее продуктивной. Превратить воображаемую карьеру в карьеру реальную.

Я несколько дней думал о том, чтобы завязать. Серьезно думал. Но в конце концов я все-таки выбрал невозможное, поскольку посчитал, что это будет легче.