



## Вступление

*Верно́р Винд́ж*

Я пишу это в августе 1999 года, почти через двадцать лет после первой версии «Подлинных имен». Новое издание повести как части сборника «Подлинные имена и выход за пределы киберпространства» впервые включает статьи и рассказы других, очень интересных авторов. Я лично встречался со всеми, за исключением одного, и встречи эти так или иначе состоялись благодаря «Подлинным именам». Повесть стоило бы написать уже ради одной дружбы с этими людьми. Я очень благодарен Джиму Френкелю за то, что он собрал вместе все включенные в книгу материалы.

«Подлинные имена» дались мне, пожалуй, легче других проектов. Тому существует несколько причин.

Когда я учился в университете, компьютеров еще не было. Не совсем, конечно, просто мне так кажется, потому что мои студенческие годы при-

шлись на самое начало экспоненциального роста технологий. Компьютеры к началу шестидесятих годов уже существовали, но, насколько мне известно, факультеты информатики и вычислительной техники еще не появились. Это было настолько давно, что многие цифровые услуги, которыми мы теперь пользуемся ежедневно, никому тогда и в голову не приходили (в чем страшно признаваться научному фантасту).

Правда, об одном применении вычислительных машин подумали уже очень давно, и оно до сих пор маячит у нас на горизонте: машинный интеллект, вернее машинный интеллект, превосходящий человека. Он-то и привлек мое внимание. С начала шестидесятих годов объединение информационных технологий с космическим пространством полностью завладело моим воображением.

И все же в институте вычислительную технику я не изучал. Иногда мне кажется, что эта неосведомленность пошла мне на пользу, позволив не заикливаться на технических ограничениях того времени. Ведь так или иначе я верно определил, к чему все идет!

В 1979 году я уже кое-что знал о компьютерах. К тому времени я несколько лет преподавал курс информатики в университете Сан-Диего и часто работал из дома. Однажды, сидя дома, я подключился к центральному компьютеру университета (мини-ЭВМ серии PDP-11/45 с операционной

системой RSTS; его вычислительная мощность была примерно как у цифровой камеры, лежащей теперь у меня на столе). Иногда я просто наблюдал за другими пользователями, анонимно, а иногда заходил со своего официального аккаунта. Неожиданно в окошке чата TALK, который я случайно не выключил, всплыл другой пользователь и назвал себя каким-то неудобоваримым именем. Я ответил ему в том же духе. Мы немного поболтали, пытаясь раскусить настоящие имена друг друга. Наконец мне надоело, и я попрощался, добавив, что вообще-то я всего-навсего симулятор, и если продолжу переписываться, то раскрою свою автоматическую сущность.

Чуть позже меня осенило, что я только что стал частью научно-фантастической истории, по крайней мере в моем детском представлении. Многие годы (с тех пор, как я прочитал «Волшебника Земноморья» Урсулы Ле Гуин) я представлял себе, что «подлинные имена» в сказке — то же самое, что идентификаторы объектов в большой базе данных. И тут я понял, что из этого может получиться рассказ.

\* \* \*

Лето 1979 года. «Подлинные имена» стали моим первым произведением, набитым в текстовом редакторе — TECO для Heathkit LSI 11/03. Как же я балдел от работы в редакторе! (Кстати, оригинальный электронный экземпляр манус-

крипта затерялся при переходе то ли с 8-дюймовых флоппи-дискет RT-11 на 5,24-дюймовые для IBM, то ли с них на жесткий диск. Вздох.) Бумажные экземпляры я, естественно, сразу разослал. Джим Фенкель предложил удлинить новеллу, добавив больше подробностей после битвы с Почтарем и более удовлетворительную развязку. Что я и сделал, и в результате к началу 1980 года получилась та история, которая у вас в руках. Издательство «Dell» выпустило «Подлинные имена» в начале 1981 года в формате двойного романа серии «Бинарная звезда» (в паре с повестью Джорджа Мартина «Летающие сквозь ночь» и иллюстрациями Джека Гона).

Позже «Подлинные имена» издавались от случая к случаю: «Bluejay Books» Джима Фенкеля опубликовала повесть с иллюстрациями Боба Уолтерса и послесловием Марвина Минского (которое приводится и здесь). Джим Бэн включил ее вместе с другими моими фантастическими рассказами в сборник «Подлинные имена и другие опасности». Во второй раз в Соединенных Штатах она вышла лишь как часть «Видений чуда» Хартвелла и Вульфа в издательстве «Tor Books». Такая нерегулярность в издании сильно огорчала многих читателей, не говоря уже обо мне! Проблема отчасти в том, что в «Подлинных именах» тридцать тысяч слов: слишком мало для отдельного романа и слишком много для большинства сборников рассказов.

С течением времени меня все больше стала интересовать реакция читателей на «Подлинные имена». Одна моя очень образованная подруга прочитала повесть впервые в 1980 году. История ей понравилась, хотя и показалась чересчур «эксцентричной». Перечитав книгу несколькими годами позже, она подтвердила, что история по-прежнему ей нравится, но теперь не кажется такой уж экстремальной. К середине восьмидесятых годов высказанные мной идеи (независимо друг от друга) стали появляться в ряде других произведений. К концу восьмидесятых об этом уже снимали телесериалы. А к началу девяностых я заметил повышение интереса другого рода, вызванного не столько аспектами, связанными с Интернетом, сколько автономными духами и стражами, населяющими Иной План. Объяснялся интерес в основном тем, что к тому времени подобные устройства начали реально появляться (что впечатляет куда больше, чем любой вымысел!). Такими разработками занимаются Пэтти Маас и Ленни Фонер (ее бывший, ныне защитившийся, аспирант).

\* \* \*

У «Подлинных имен» есть и предшественники. Например, «Короли на заклатие» Пола Андерсона (1962 г.) и «Наездник ударной волны» Джона Браннера (1975 г.). Где-то в конце семидесятых вышла интерактивная ролевая игра в Сети

(буду признателен за точную ссылку). И, разумеется, невероятная статья Вэнивары Буша «Как мыслим мы» (1945 г.) и «Проект Xanadu» Теодора Нельсона (начиная с 1965 года).

Лучшие идеи в «Подлинных именах» возникли у меня почти подсознательно по ходу работы, другие обуславливались рамками сюжета. (Далее следуют раскопки нигде не задокументированных собственных воспоминаний о том времени!) Описание сети появилось под влиянием моих взаимодействий с главным университетским компьютером. Вообразить его в увеличенном масштабе и прикинуть последствия не представляло труда; так определились ключевые элементы истории. О законе Мура при написании «Подлинных имен» я уже знал. И, думаю, немало ошибся в предположениях относительно роста вычислительных мощностей. Действие повести разворачивается на самом краю возникшей в сети технологической Сингулярности, однако сверхчеловеческая автоматизация по большей части осталась за кадром. (Кое-что относительно будущего угадано мной неверно, или это будущее еще не наступило. Опубликованная в этом издании версия повести подверглась незначительной правке, но, насколько мне известно, она касается только орфографии и пунктуации. На мой взгляд, «исправления» в самой истории сделали бы ее менее интересной, а так есть возможность сравнить, что сбылось, а что нет.)

Некоторые из предсказаний в «Подлинных именах» — попадание пальцем в небо. Например, хакеры пользуются пропускной способностью в «пятьдесят тысяч бод», подключаясь с домашних компьютеров. «Бод» — неправильный термин, следовало написать «бит в секунду». Однако «пятьдесят тысяч бит в секунду» угаданы верно, даже несмотря на то, что в 1999 году многие пользователи уже могли позволить себе и более быстрое соединение. Подключение из дома в «Подлинных именах» могло быть гораздо шире, но мне казалось, что секретные, непрослеживаемые каналы должны быть более скромными из-за издержек, связанных с необходимостью замечать следы. (На самом деле в таких секретных каналах связи задержки были бы еще заметнее, просто я до этого не додумался.) Из-за низкой пропускной способности задачу проекции изображения пришлось перекинуть на сторону пользователя («Портал ЭЭГ», управляемый воображением игрока). Я до сих пор под впечатлением от разговора с Чипом Морнингстаром и Рэнди Фармером на Конференции хакеров несколько лет назад об их успехах с Habitat. Чип и Рэнди воплотили эту идею в жизнь при связи в триста бит в секунду и с протоколом, вызывающим фрагменты изображений с локальных дисков самих пользователей.

Пользовательская среда эпохи Интернета 1999 года далека от волшебного пространства «Подлинных имен» (действие которых развора-

чивается примерно в 2014 году). Однако при написании повести магия буквально окружала меня повсюду, куда бы я ни посмотрел. Придуманная концепция «Подлинных имен» идеально отражает важность настоящих имен в Сети. А колдовские метафоры распространены даже в программировании серьезных коммерческих продуктов, отчасти ради шутки, а отчасти потому, что такая терминология очень удобна для убедительных аргументов. (Любопытно, что рациональную подоплеку начинают приобретать даже суеверия. Мало кто в наши дни верит, что, просыпав соль, надо бросить щепотку через левое плечо для отвода беды. При этом я готов поклясться, что чуть ли не каждый пользователь подмечает такие же несуществующие связи и выполняет настолько же несуразные действия у себя на компьютере. Например: «Мое сверхсложное приложение постоянно виснет, как только я открываю окно календаря в другом приложении» — и человек перестает смотреть в календарь при работе со сверхсложным приложением. До появления компьютеров жизнь протекала достаточно медленно, чтобы проверять подобные закономерности и делать на их основании логические выводы. В компьютерных программах все гораздо сложнее и запутаннее, и зачастую у нас просто нет времени идти дальше подозрений и как следует анализировать совпадения.)

Так что терминология волшебства идеально подходит для программирования. И конечно же,

образность колдовства пригодилась мне, создателю Иного Плана, как нельзя более кстати. Благодаря волшебству и тому, что оно олицетворяет в реальном мире, возникло немало забавных ассоциаций. Именно они стали главной причиной того, что история так легко писалась. Волшебные метафоры послужили мощным подспорьем в выборе терминов (таких как «подлинное имя», например).

К сожалению, даже самые удачные метафоры ограничивают воображение. Так и я стал воплощением высказывания Марка Твена о том, что «разница между правильным и почти правильным словом такая же, как между светом молнии и светлячком». Одно из центральных понятий в «Подлинных именах» — виртуальная среда, место, где люди общаются во всемирной компьютерной Сети. Я долго думал над термином и не нашел ничего лучше, как обозвать его «Иным Планом». Увы, это всего лишь мерцание светлячка по сравнению с заревом «киберпространства». (Хотя, может, «Иной План» не так и безнадежен. Ребята, работающие над экранизацией повести, называют себя «кадрами Иного Плана», ха-ха.)

Думаю, что со временем обитатели киберпространства начнут пользоваться собственными метафорами для описания тамошних явлений и доступа к ним, вроде мимоходом появляющихся в «Подлинных именах» верботов и других альтернативных находок.

Появление «Подлинных имен» открыло для меня пользу научной фантастики с новой стороны. В 1982 году журнал «Omni» решил отправить нескольких писателей-фантастов на конференцию Американской ассоциации по искусственному интеллекту (ими стали Джим Хоган, Фред Пол, Боб Шекли и я). Там я встретил Марвина Минского и Ганса Моравеча. Впоследствии Марвин приглашал меня выступать с докладами и лекциями в Массачусетский технологический институт. Так вот, во время визитов в Медиалабораторию МТИ и корпорацию «Thinking Machines» мне выпал великолепный шанс пообщаться с людьми, находящимися на самой передовой удивительных технологий. Возможность задать им вопросы и послушать их ответы невероятно вдохновляла. Меня не оставляло чувство, что на моих глазах вершится история!

От моего внимания не укрылось, что четыре статьи данного сборника посвящены вопросам политики и криптографии. Безусловно, в «Подлинных именах» не обошлось без политики. В те годы политическая обстановка была неотделима от жизни. Мне даже удалось довольно точно предвидеть ряд проблем, которые оказались вполне реальными, однако я мало что смог предложить в плане решения. Один любопытный просчет (хочу надеяться, что это просчет) в том, что доступ к Сети осуществлялся бы по лицензии и что лишение такой «операционной лицен-

зии» означало бы конец карьеры, все равно что лишиться водительских прав в двадцатом веке. Типичная ошибка не очень дальновидного писателя. Доступ к Сети сегодня настолько повсеместен, что введение подобных лицензий выглядело бы странной и ретроградной выходкой. Претворить в жизнь такой закон оказалось бы гораздо сложнее, чем добиться запрета на наркотики.

Приведенные здесь работы намного обстоятельнее излагают проблемы и дают более убедительные решения, чем «Подлинные имена». Наиболее радикальные предсказания относительно личных свобод, безусловно, предложил Тим Мэй. Помню, как смеялся зал на CFP-96\*, когда я обрисовал диапазон мнений под заголовком «Каким видят люди влияние компьютеров на личную свободу». На одном конце спектра я расположил Джорджа Оруэлла, а на другом оказался... Тим Мэй. Похоже, моя публика на той конференции согласилась, что идеи Тима заслуживали пальму первенства как антитезис взглядам Оруэлла.

Мнение Оруэлла о том, что технологии служат инструментом тирании, преобладало в обществе вплоть до появления персональных компьютеров. В восьмидесятых годах (чуть ли не как раз в начале 1984-го!) те, кто работал на ПК, начали

---

\* *The Computers, Freedom and Privacy Conference* (Конференция «Компьютеры, свобода и приватность»). (Здесь и далее — прим. перев.)