

Как всегда, Элис, моей отвязной
геймерше и истребительнице зомби.

К. Д.

Посвящается Джуди Хенсен,
Джейку Мамму и Ю Фонг Ванг.

Д. В.



ОТ АВТОРА

Кори Доктороу

«В реальной жизни» — книга об играх и экономике. Многие в курсе, что такое игры, но в их представлении это примитивное развлечение. Что касается экономики... Ну да, люди, конечно, признают ее важность. Но всё равно она остается пугающей запретной зоной, куда лучшешний раз не соваться. Хотя именно экономика может нам доходчиво объяснить, где и почему мы оказались. Она дает представление о том, что и зачем делает человек.

Если совместить игры и экономику, мы обнаружим себя в центре целого лабиринта очень непростых вопросов о политике и труде. Как мы совершаем покупки? Как организуем нашу жизнь? Как играем? Почему одни люди богатые, а другие бедные? Как так получилось? «В реальной жизни» намечает связь между этими вопросами и, надеюсь, вдохновляет читателей копать глубже. Ведь поведенческой экономике еще

во многом предстоит разобраться: как меняется жизнь из-за купленных нами вещей, чего сто́ит другим людям их производство и почему мы думаем, что эти вещи нам нужны.

Впрочем, если бы политика зависела только от нашего покупательского выбора, это была бы плохая политика. Иногда (часто!) для того, чтобы произошли изменения, нужно уметь кооперироваться.

Если интернету что-то и удалось изменить навсегда, так это количество ресурсов, нужных для того, чтобы собрать группу людей в одном месте и двигаться к общей цели. Это не всегда идет нам на пользу (бандитам, расистам, буллерам и прочим психам никогда еще не было так просто). Но правила игры изменились фундаментально.

Теперь и не вспомнить, как сложно было скооперироваться прежде, каких трудов стоили совершенно обыденные вещи. Скажем, позвать десяток друзей на ужин, не говоря уже о том, чтобы собрать миллионные толпы, голоса и деньги для политического кандидата. Или организованно выступить против коррупции. Или спасти чью-то жизнь...

Когда в 1980-е я был политическим активистом, 98% моего времени занимала возня с конвертами: подписать, заклеить, отправить. Оставшиеся 2% уходили на то, чтобы придумать, а что, собственно, положить в конверт. Сейчас таких сложностей не существует. Это настолько поразительно, непривычно и странно, что мы едва ли успели распробовать плоды перемен.

Умение работать вместе — изначальная причина существования нашего вида. Мы отделились от своих доисторических предков, когда освоили разделение труда: ты смотришь за детьми, я — за тиграми, а вот тот парень пойдет и добудет нам фрукты. Самый молодой отдел нашего мозга — неокортекс (новая кора, которая окружает все старые отделы) — развился примерно в то же время. Неокортекс активно задействован в развитии навыков социализации. Язык и грамотность, корпорации и страны — всё это структурные элементы организации человеческого труда.

Игры, в которые мы играем с другими людьми, приводят в движение данный организационный механизм. Когда вы играете в прятки, то пытаетесь отгадать, куда будут смотреть ваши противники (или где бы они спрятались). Когда



вы совершаете рейд в подземелье в какой-нибудь ММОРПГ (массовой многопользовательской ролевой онлайн-игре), цель здесь не только в том, чтобы убить босса, но и в том, чтобы убедить десяток друзей работать с вами, скоординировать расписания таким образом, чтобы можно было вместе сходить в рейд, договориться о тактике и даже выстроить и легитимировать вертикаль власти.

Неудивительно, что пространство игры стало рабочим местом для сотен тысяч фермеров, выполняющих унылую, рутинную работу. Они добывают виртуальные блага и продают их игрокам, у которых больше денег и меньше терпения. Различия между игрой-игрой и игрой-работой довольно



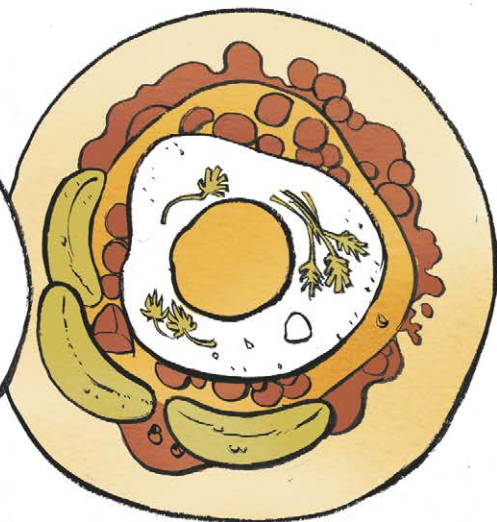
субъективны, и «настоящая» работа тоже наполовину игра. Большинство людей, которых вы видите сегодня идущими на работу, на самом деле отыгрывают роль в невероятно скучной РПГ под названием «профессионализм». От них требуется изменить манеру речи, движения, пищевые привычки, выражение лица — всякую деталь, которую они рискнули бы назвать оригинальной.

В современной жизни сильнее всего поражает та степень свободы, с какой мы отменяем всё скучное, что прежде было необходимо любому амбициозному проекту. Сейчас можно создать энциклопедию теми же методами, которые раньше годились разве что для организации ярмарки или распродажи выпечки. Иерархия и неравенство еще не истреблены, но оправданий, чтобы их поддерживать, становится всё меньше.

Интернет не решает проблему неравенства. Но он помогает преодолеть главную сложность в борьбе с несправедливостью: собирает и удерживает всех вместе. Впрочем, наша задача — рисковать жизнью, здоровьем, личным капиталом и репутацией — от этого не становится легче.

Всё то замечательное, что есть в истории, — наши права, блага, счастье — досталось в борьбе. Всё прекрасное когда-то было оплачено усилиями принципиальных людей, которые пошли на риск, чтобы изменить мир к лучшему. Эти риски не уменьшились благодаря интернету ни на йоту. Но и награда всё так же желанна.

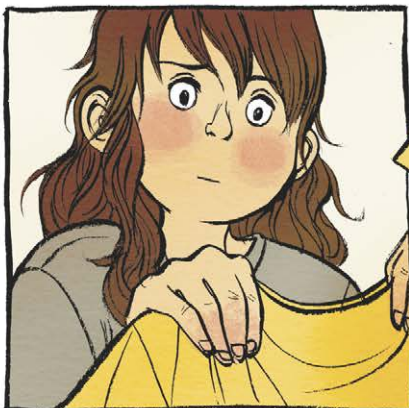
Энда,
просыпайся!
Я приготовила
твое любимое
блюдо!

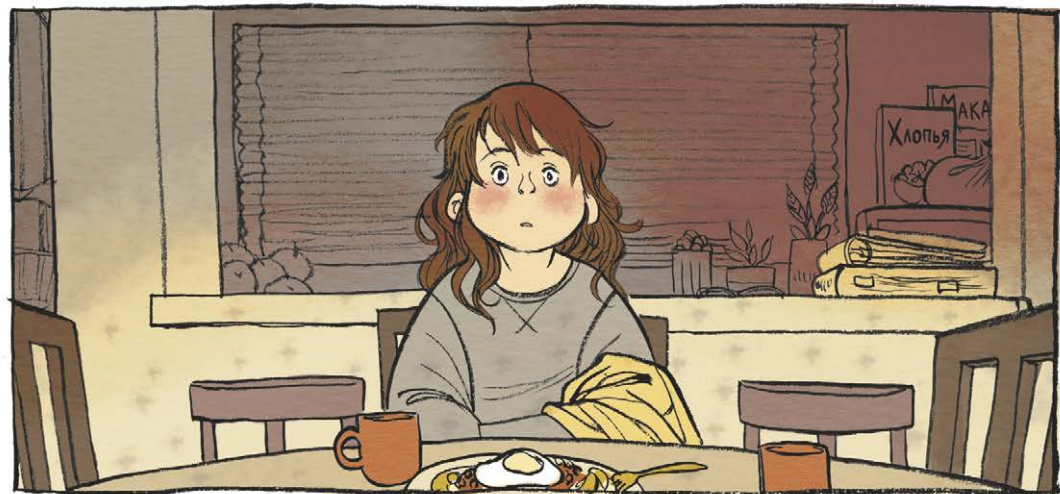


Яичница
по-мекси-
кански!

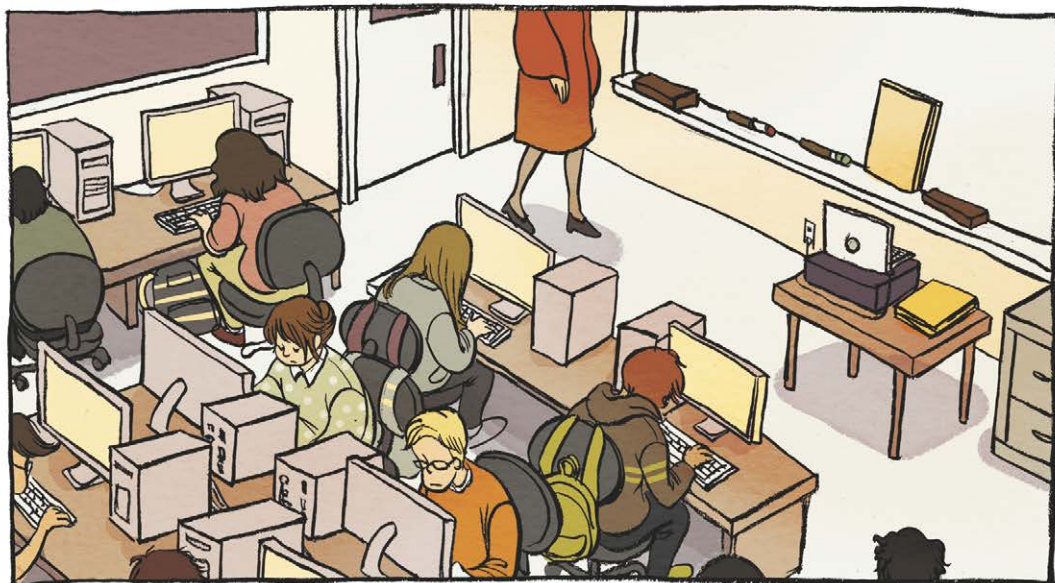
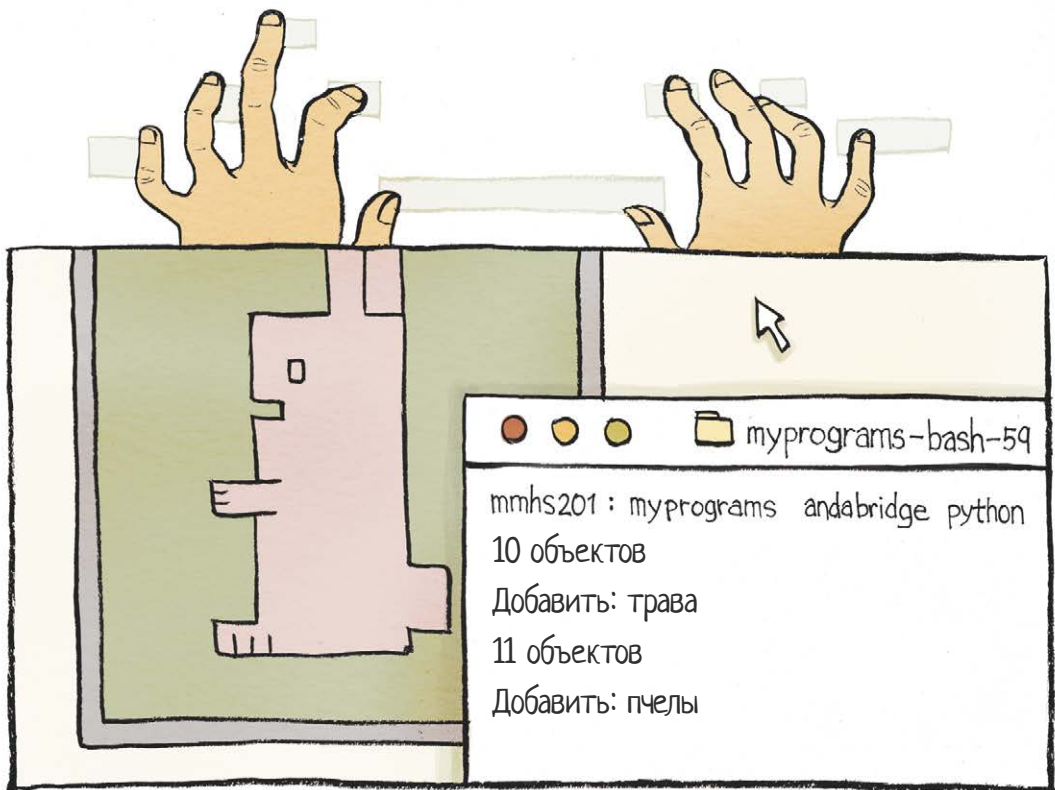














Внимание, класс!
У нас сегодня гость!
Из Австралии к нам
приехала мисс Лайза
Маккомбс!

Прошу любить
и жаловать.
Мисс Маккомбс?



Спасибо,
мисс Бронсон.
Всем привет!



Зовите
меня Лайза-
Органайза.





Я геймер,
и сделаю
любого.
Серьезно!

Я организовала
онлайн-гильдию
и рассчитываю,
что некоторые
из вас, цыплятки,
присоединятся
ко мне.

