

**В. Л. Глазычев**

**ПРИШЕСТВИЕ СИМА**

---

Глазычев Вячеслав Леонидович — кандидат философских наук, доктор искусствоведения, академик архитектуры, руководитель независимой Академии городской среды.

---

Интродукция

По неисправимой склонности завязывать теоретизирование на практику погружения в локальные ситуации, я избрал сюжетику сцепленности городской среды и городской (слободской) культуры в сегодняшней быстротекущей действительности. Страна велика и в нынешнем усеченном противу прежнего виде, так что без рабочих схематизации не обойтись. Некий инструментарий подхода к индивидуальной ситуации, некий набор «отмычек» оказывается необходим хотя бы для экономии времени. Работая во множестве российских городов — от московского Вавилона и до наимельчайшего из возможных Лихвина Тульской губернии,— создавая для них и во взаимодействии с их элитами программы выживания и развития, я должен был, раньше или позже, подойти к задаче написания своего рода учебного пособия. Уже в процессе завершения первой редакции хэндбука под оговоренным заказчиком названием «Культурный потенциал города: техника развития» (Министерство культуры РФ дало себя уговорить, что ему это нужно, а в 1993 году у него еще водились какие-то средства) стало ясно, что второй редакцией должна стать компьютерная учебная игра. Компьютеры есть уже всюду: в уездных стольных градах с числом жителей более пятидесяти тысяч их уже набирается до двух десятков, используются они уже не только для сугубо бухгалтерских надобностей, застарелая боязнь перед ними ушла в прошлое вместе со сменой вывесок несколько лет назад. Иными словами, потенциальный потребитель есть, а любой специалист по книгоиздательству наших дней подтвердит, что компьютерный вариант настольной книги, не говоря уже об игре, куда эффективнее в коммерческом отношении, чем среднетиражное издание, для которого проблема распространения является ключевой.

Город, персонализированный своей элитой и пассивным электоратом, явно годится на роль «среды действия с частично предсказуемым эффектом», однако возникало сомнение особого рода: до какой степени «городок в табакерке» можно трактовать как рационально реагирующую систему? Опыт научил нас тому, что международная «норма» бытования искусственно-естественных сред настолько не соответствует «нашим» правилам игры, что никакая, даже наизыблиментарнейшая западная вещь, вроде электроприбора новых поколений, без адаптационных усилий выжить в наших палестинах не в состоянии. Однако какова должна быть мера адаптационного усилия при работе с «вещами» более высокого уровня, и не может ли статься такое, что выдумать собственную конструкцию проще, чем пытаться приспособить чужую и чужеродную?

Двух этих вопросов довольно, чтобы на изрядный срок погрузиться в весьма азартный процесс тройной рефлексии:

- по поводу устройства чужой «вещи»;
- по поводу сопротивляемости отечественного контекста вторжениям извне;
- и по поводу собственной реакции на отношение первых друг к другу.

Приближение первое — для непосвященных

Компьютерные игры первого уровня ориентированы на вечный сюжет бега с

барьерами: ты одолел препятствия или препятствия выбили тебя из седла на полпути. Раньше или позже игрок научается одолевать преграды с ходу, испытывая естественное удовлетворение от собственной ловкости. Это одна игра со множеством «масок» и сменой картонных декораций. Забирая немало времени, такие игры для младших возрастов имеют то благотворное свойство, что способствуют преодолению детской застенчивости и облегчают общение, забирая на себя массу времени, которое некуда деть. У такой игры одно решение, и достичь победы можно простейшим повторением действия *ad infinitum*.

Игры второго уровня забавны для подростков и взрослых и основаны на великом принципе «вестерна»: одинокий рыцарь добра должен победить несчетное множество врагов: фашистов, террористов, вообще безымянных несчетных врагов. Поднимаясь с одной ступеньки трудности маршрута на другую, игрок освобождает себя от комплекса неполноценности. Из наиболее распространенных на наших просторах игр этого рода можно назвать *Wolfenstein* и разные версии *Fighter*, все они заполняют часы и часы, все несут в себе ту же толику психологического комфорта, что и лицезрение «Просто Марии». Впрочем, и здесь есть различия, и, например *Lemmings* не только забавнее, но и требуют включения зачатков логики для особо благородно оформленной цели — помочь мелким и симпатичным электронным зверюшкам достичь цели, не дать им разбиться, утонуть или вообще задохнуться в подземелье. У такой игры тоже один образ победы, и добиваться ее разрешено неопределенное число раз, к тому же облегчая задачу тем, что можно записать «гейм» в наиболее выгодной позиции прежде, чем двигаться дальше.

Третий уровень — особое дело. «Симы», или симуляционные игры, однажды выйдя из военных тренажерных залов, победно шествуют по планете. Среди этого племени игровых «сред», способных заглатывать десятки часов напряженного взглядывания в экран, есть «клан гомеостазисов», будь то *El-Fish* (электронный аквариум, кстати, сочиненный в Москве для американского заказчика) или *Sim-Ant* (электронный муравейник). Здесь требуется работа сознания, чтобы делать правильный выбор и обеспечить сохранение и благополучие своего «городка в табакерке», переживающего всяческие напасти, порождаемые внутри или обрушивающиеся внезапно извне. К этому клану относятся и *SimCity Classic*, создатели которого получили все мыслимые награды, и новая *SimFarm*, опрокинувшая хлопотную жизнь города на реалии не менее хлопотной сельской жизни. На том же третьем уровне идет размножение почкованием «клана эволюции», где успешное или фатально обрывающееся развитие целого «мира» напрямую зависит от эффективности выборов, осуществляемых почти поминутно. В клане эволюции *A-Train* и подобные упражнения на социально-экономическую стратегию, *Rome* и аналогичные разыгрывания театрализованной истории по запрещенному наукой принципу «а если бы», *Sim-Earth* и *Unnatural Selection*, известные мне пока только по каталогу упражнения на тему сценария Большой Эволюции. Здесь же *Civilization* — игрушка, столь отягощенная смысловыми нагрузками, что требует к себе особого внимания.

### Приближение второе — для посвященных и пока непосвященных

*SimCity*, воспринимаемый в поверхностном слое внимания, это действительно близкий к идеалу замысел, достойно воплощенный в первоклассной цветной графике. Говоря о поверхностном слое, разумнее всего напрямую процитировать рекламное объявление:

Оригинально. Классично. Симулятивное действие, взявшее штурмом компьютерный мир (скорее, посредством землетрясения — *оговорка для посвященных, так как землетрясение есть любимый трюк авторов, когда создатель города успел расслабиться* — В. Г.)

Завоевав больше премий, чем можно счесть на пальцах рук и ног, *СимСити Классик* делает вас мэром и урбанистом, давая вам возможность строить город своих грез.

Тонкие эффекты мультипликации и звукового сопровождения придают жизнь симуляциям. В зависимости от ваших пристрастий и искусности горожане или Симы придут на место, построят дома, больницы, церкви, магазины и заводы или отправятся в путь в поисках лучшей жизни.

\* Выбирайте один из восьми сценариев или плодите и выращивайте новые города без счета.

\* Опирайтесь в принятии решений на графики, выстроенные в реальном времени, и демографические карты.

\* Боритесь с наводнениями, землетрясениями, пожарами, торнадо, монстрами и катастрофами на атомных электростанциях. SimCity Graphics Sets.

Проектируйте и стройте города в других местах и в другие эпохи с помощью Графических пакетов СимСити.

Set 1: Города древности, включая Древний Восток, Средневековье и Дикий Запад.

Set 2: Города будущего, включая Future USA, Европу Будущего и Колонию на Луне.

СимСити настолько приводит в восхищение отцов города, что они вдруг начинают соглашаться с необходимостью финансировать методические разработки, от чего упорно отмахивались до демонстрации. Это действительно занимательная игра, в ходе которой так или иначе усваивается наличие обратных связей между экономикой, элементами политики, экологией и техникой — тех самых обратных связей, значению которых российские градостроители не сумели обучиться до настоящего времени. Это действительно вхождение в понимание того, как непросто принять решения в условиях дефицита времени и средств, когда, к тому же, избиратели оценивают вашу деятельность по сиюминутной обстановке, не желая согласиться с приращением налогов на пару процентов, хотя город задыхается без аэропорта или увеличения капиталовложений в полицию...

Замечательная и умная забава. Стоит, однако же, выключить компьютер и включить природную кибернетическую систему, отшлифованную некоторым гуманитарным навыком, как проступают качества, заложенные в самую суть «среды» СимСити, в ее структурные основания. При конструировании всякой «среды» такого рода ограничения неизбежны, но весь вопрос в том, что именно отсекается как несущественное, что, напротив, непременно вносится как наиболее существенное. Частью такого рода выбор делается сознательно, по соображениям техники или маркетинга, но частью — вне всякого сомнения — он предопределен «естественным» сознанием американских сценаристов программ и потому ими не осмысливается совершенно. В тех случаях, когда сценарист зарубежный, критика и доводка сценария осуществляется американским продюсером компьютерных игр, так что культурная принадлежность программиста малосущественна (тем более, что культурная его принадлежность, в отличие от национально-государственной, есть дело тонкое).

Не может не позабавить постсоветского человека тот, например, факт, что ставка налога ограничена потолком в двадцать процентов, — большего сценарист и продюсер не могут вообразить, поскольку уже на восьми—девятой процентах Симы начинают, при оценке деятельности мэра, показывать большим пальцем в землю. Всего лишь забавным кажется то, что провести автомобильные или рельсовые дороги можно исключительно под прямым углом к координатной оси — диагонали исключены, хотя на их сочетании с квадратной сеткой как-никак выстроена (европейцем Л'Анфаном) столица США. И это при том, что в отсутствие больших катастроф, сгущение трафика быстро становится для мэра СимСити источником мигрени.

Уже лишено забавности то обстоятельство, что создавать вы можете только энергетику, промышленность, коммерцию, пожарные депо и полицейские участки, строить же — мосты, дороги, линии электропередач, парки. Все прочее — школы, больницы, церкви, суды — возникает «автоматом» на площадках, которые вы обозначаете как Residential, то есть нормативные аксессуары городской среды возникают самопроизвольно из деятельности Симов и вами не регулируются.

Наконец, совершенно лишено забавности то, что для решения транспортных проблем есть только одно средство: надлежит взорвать (правда, всего лишь с помощью невинной пиктограммы бульдозера) мешающие кварталы и провести новую автомагистраль. Европейских благоглупостей, вроде ограничения доступа автомобилей в центральные зоны или устройства дорогостоящих туннелей, ни сценарист, ни продюсер не понимают

— и это при том условии, что сохранение исторических зон давно является успешно решаемой в ряде американских городов задачей! И еще то, что нет в круге обязанностей мэра заботы о том, что принято считать развитием культуры: по мере роста города нет приращения качества — нет ни музея, ни университета, ни зоопарка, ни даже луна-парка. Развитие трактовано как количественный рост при устранении, вернее, удержании в рамках наиболее досадных препятствий, вроде преступности, сильного загрязнения среды, падения цены на землю и все того же сверхплотного траффика. Коммерция в какой-то момент развития начинает прямым текстом (над обрезом карты) требовать от вас строительства аэропорта, промышленность — морского порта. Иных по качеству вербализованных требований не возникает, но над вами все время висит дамоклов меч Evaluation: сколько Симов «за» и сколько «против».

Естественно, что все Симы равны как налогоплательщики и внутренних различий между ними не просматривается. Есть проблема безработицы в одном из сценариев, но нет меню публичных работ, с помощью которых можно было бы ее решать не вполне коммерческими инвестициями. Есть проблема преступности всегда и в одном из сценариев как основная, но нет проблемы этнических конфликтов. Из восьми сценариев шесть, в полном соответствии с пропорциями сюжетных групп в кинематографе, концентрируют внимание на катастрофах.

Занятно проследить, что изменено в только что поступившей на рынок новой версии игры SimCity — 2000. Обновлены сценарии катастроф (ураган Хьюго, пришельцы); увеличен набор сооружений с явным креном в сторону культуры, увеличены возможности выбора источников энергии для питания города, равно как и набор транспортных альтернатив (автобус, метро). Но все же главным стало преобразование SimCity в трехмерную мультипликацию, что резко усилило зрелищность и живость игры. Как сформулировано в рекламном объявлении: «Если бы SimCity был еще хоть чуть реалистичнее, выключить игру граничило бы уже с преступлением!» Структурно, по алгоритму возможностей и поощряемых в системе feed-back действий мэра (добавились газеты и ТВ), сущностных изменений не отмечено. Следовательно, продюсер счел качественное усложнение зрелища значительно более важным.

SimCity Classic сохраняется в продаже — и потому что новая версия нуждается в существенно более мощных компьютерах и обеспечивающих программных «средах», и потому, наверное, что управлять «плоским» го-] родом-планом существенно легче, чем трехмерным, ориентироваться в котором совсем не простая задача.

### Приближение третье — для заинтересованного читателя

Приобщение к «Цивилизации», то есть вхождение в мир эволюционного клана симуляционных игр, это уже более тонкая материя. До известной степени стала явью детская мечта каждого — творить Историю: начиная с первой кибитки переселенцев, на новом месте создавая первый город, укрепляя его, формируя новые отряды колонистов, рассылая летучие отряды и создавая заставы на путях возможной агрессии и т. д. Это «и так далее» разыгрывается в историческом времени с 3860 г. до н. э. на протяжении «законных» 6000 лет и может продолжиться далее, имея два варианта хэппи-энда, но о них позже.

Игра столь серьезна и столь отягощена ценностным «подсознанием», что ее разумно разложить в упрощенной черно-белой ценности достоинств и порочности.

Достоинств много.

Первое — не отягощенное навыком чтения поколение в этом случае вынуждено довольно много прочесть и с экрана, и в инструктивной книжке, потому что в противном случае подросток (да и большинство взрослых) выиграть судьбу «своей» цивилизации практически не в состоянии. Игра предьявляет фактически сжатую энциклопедию последовательных шагов на пути становления цивилизации, но гораздо лучше, чем

энциклопедия, поскольку формирует идею причинной зависимости позднейших достижений от первых же шагов. Выбрал гончарное искусство — обеспечил себе лучшую сохранность хлебных запасов в хранилищах и более надежную городскую стену, не сделал такого выбора вовремя, и в «Москве» сократится население, а «Париж» не устоит против удара катапульта. Колесо первоначально нужно вроде бы только для того, чтобы принять на вооружение колесницу, но спустя «тысячелетия» от него будут зависеть и железная дорога, и танковые части и пр. и пр.

Второе — исподволь, но настойчиво утверждается связанность прагматики и «духовности». Без «мистицизма» не возникнет астрономии, без нее — парусного фрегата, способного пересечь «море», тогда как гребные триремы, в полном соответствии исторической правде, пропадают, едва оторвавшись от материнского берега. Без увеличения пропорции «артистов» и «ученых» не будет ускорения в том, что принято именовать НТР. «Бесполезные» траты средств на создание набора классических Чудес Света оборачиваются более лестным эпитетом в определении рейтинга соперничающих цивилизаций, а соответствующая таблица периодически вывешивается на экран.

Третье — упорно муссируется связанность пакета возможностей выбора и ресурс наличных средств, бунт в одном только из ваших городов немедленно оборачивается потерями в бюджете королевства или империи, затраты на храмы и кафедральные соборы оборачиваются уменьшением вероятности бунтов...

Много замечательно упакованной и безусловно полезной информации.

Если залезть под очевидность, то на божий свет проступают осознанные сценаристом и аккуратно упакованные в игру базисные ограничения, что логично и естественно. Среди двух десятков условных народов, среди которых вы можете выбрать линию самоотжествления, есть русские, французы, китайцы и немцы, американцы и зулусы, греки и римляне... демонстративно отсутствие трех этносов: евреев, арабов и японцев. Как и в случае «забытого» этнического элемента в SimCity, здесь мы имеем дело с осмысленным запретом: игра не может выступать дополнительным стимулом для этнически ориентированных фобий, будь то комплекс исключительности или расизм. Любопытно, кстати: и русские и китайцы в игре поданы вполне нейтрально, это четко адресует нас к тому, что игра создана всего несколько лет назад. Конечно же, наиболее вероятный американский пользователь скорее будет играть за симпатичного Эйба Линкольна (так в игре), ну, быть может, за зулуса Чаку, если это активный черный, чем за русского Сталина, китайского Мао или английскую Елизавету I, однако для инокультурных пользователей все эти пути равновозможны, тем более, что можно играть и «за себя», дав вождю собственное имя пользователя. При очень внимательном анализе заметно, что и «американцы» и «зулусы» имеют легкое ситуационное преимущество за счет удаленности от многих агрессивных соседей. Тем не менее это преимущество не грубо, и при неудачной стратегии его легко утратить.

Наконец, если углубиться в «подкорку» игры и осмыслить, что есть в ней оптимальная стратегия, то на поверхность начинают проступать вещи, которые вряд ли были осознанно заложены в нее сценаристом.

Мы имеем дело с очень агрессивной стратегией. Играющий быстро убеждается в том, что попытка мирно строить мирную цивилизацию обречена на провал: сожрут! Мы убеждаемся в том, что если накоплен какой-то военно-производственный потенциал, то оптимальный принцип все тот же, из «вестерна»: Shoot first, ask second. При появлении «чужого» — уничтожай, если сможешь. Переговоры мало эффективны, тем более что «дипломат» есть по совместительству шпион и может украсть технологическую тайну, организовать саботаж или поднять мятеж в вашем тылу. Заключать договор с более сильным не слишком продуктивно — он этим воспользуется, хотя выиграть некоторое время можно, тем более что есть надежда: он сцепится с кем-то еще, и вы выиграете от их взаимного ослабления. Заключать договор с более слабым резонно, если получить за это выкуп и тем ослабить его, усиливая себя, но этот договор следует нарушить, как только

это покажется выгодным. Договор с примерно равным по силам есть не более чем выигрыш времени, которым следует воспользоваться при первом удобном случае. Вместо вкладывания средств в строительство Чудес Света, их можно добыть силой у соседей. То же происходит и с захватом достижений науки и техники — отнять выгоднее.

Мы сталкиваемся с узко прогрессистской моделью цивилизации, в которой нет вариантов для культурного компонента: система ценностей одна и не может быть другой, так что ни для восточной самоуглубленности, ни для европейской устремленности к божественному, ни для южной экзотичности нет места. «Зулус» и «американец», «Цезарь» и «Мао» — все исповедуют одну идеологию WASP — белого англосакса, протестанта в ее наиболее воинственном проявлении.

Сценарист и продюсер естественным образом ориентированы на полную уже укорененность системы тестов в сознании пользователей, так что когда на экране задается необходимость определить, какое из предшествовавших завоеваний цивилизации необходимо для рождения смысла, обозначенного через пиктограмму, нет резона прибегать к логике как таковой. Среди группы ответов на выбор правильным является тот, что дан в сопровождающей книжке на указанной ясно странице. Книжки у меня не было, так что восстанавливать логическое «дерево» пришлось самостоятельно, с опорой на файл Civilopedia, последовательно выясняя, что «коммунизм» значит скорее всего «коммунализм», а «мистицизм» означает незаинтересованное теоретизирование, вроде перипатетики и пр. Ответить «правильно» очень важно в игре, иначе вас сочтут узурпатором, и все ваши воины, а с ними и союзники разойдутся по домам, оставив вас безоружным. Значит «правильные» ответы врезаются в сознание достаточно прочно.

Будь автор склонен впадать в истерику «русопятства», самое время было бы кричать о «жидомасонском заговоре Вашингтона». Думаю, однако, что согласно правилу Оккамовой бритвы, разумно исходить из другой гипотезы: в игру заложено сверх осознанной программы лишь то, что свойственно ее создателям. А так как игры не переводятся с английского на другие языки, запатентованы, а на создание аналогов нигде в мире средств не найдешь, разве что в Японии, где, по слухам, такая работа уже идет с привлечением российских программистов, ибо своих нужного класса в Японии нет, то экспансия американизма действительно и продолжается и во многом усиливается.

Основная особенность эволюционных игр третьего уровня заключена в невозможности буквального переигрывания наново и исправления ошибочных действий. Горечь ошибки должна быть испита до дна — при переигрывании с предыдущих ступеней развития (такая возможность вам любезно предоставлена) вероятностная машина будет задействована, и внешние обстоятельства будут складываться в новые рисунки, меняя контекст ваших действий. Так вот, на уровне осознанной сценаристом системы ценностей дело обстоит не столь пессимистично. Во всяком случае, мировое равновесие сил предполагается возможным.

У «Цивилизации», как уже говорилось, неисчислимо множество неудачных завершений и два «счастливых».

Одно из них глубоко печально и оформлено явно неодобрительным антуражем. Да, вы можете уничтожить последнего из соперников, каких по правилам может быть числом до семи, и ваша цивилизация останется единственной уцелевшей. Ненадолго: портреты вождей ушедших цивилизаций со скорбно опущенными углами губ вывешиваются на экран, затем уменьшаются и один за другим устанавливаются в поминальный алтарь. Затем пауза, все гаснет и вы «вылетаете» из игры вон, в обычную компьютерную среду.

Другое завершение — буквально по Циолковскому: долго строя космический корабль, тратя на его элементы существенные ресурсы, так что приходится все время создавать и продавать самую дорогую недвижимость множества городов, вы наконец отправляете экспедицию к Альфа Центавра, и спустя двадцать с чем-то лет ваши посланцы учреждают новый очаг распространения цивилизации. Здесь-то наступает апофеоз, и ваше имя навечно вносится в инскрипции Зала Славы. После сего можно продолжать игру дальше,

но этого никто обычно уже не делает.

## Послесловие

Четверть века назад в первой в нашей стране книге о дизайне я предложил его дефиницию, которую утвердили в ВАКе, но не приняли всерьез: *дизайн — форма организованности (служба) художественно-проектной деятельности, производящая потребительскую ценность продуктов материального и духовного массового потребления.*

В ту пору не было еще «Звездных войн» Лукаса или трилогии об Индиане Дж. Спилберга. Никто из нас, неноменклатурных, не мог еще помыслить о том, что мистический Запад можно будет посмотреть изнутри, и этот Запад существовал скорее в истории, чем в географии. Ни тогда, ни семью годами позже, когда удалось напечатать «Организацию архитектурного проектирования» (ее, впрочем, ВАК уже отказался утвердить), не было интеллектуальной возможности даже «про себя» мыслить в собственно экономических категориях. Не было персональных компьютеров, компьютерных игр, но направленность программно-проектной деятельности на активную работу с ценностями просматривалось уже вполне определенно. Все же, при всей наивности Элвина Тоффлера, в том, что «Галактика Гутенберга» если и не уступает полностью места «Глобальной деревне», то весьма ею потеснена, американский сочинитель оказался прав. Большинство российских социологов и философов все еще продолжают работать с миром понятий, управляемых понятиями же, только где-то еще глубже допуская существование внепонятийных (читай: допонятийных) смыслов. Подозреваю, что с того момента, как молодежь, создавая Apple Macintosh, вывесила над дисплеем миниатюрные пиктограммы, в конце концов вынудив неповоротливых набобов из IBM следовать тем же курсом в использовании среды Windows, мир уже не может сохраняться в прежней кондиции. Искусствоведы могут сколь угодно долго заниматься милой игрой в словесные интерпретации театрально-кинематографических или ТВ образов — никогда почти, заметьте, не входя в собственно формальный анализ алгоритма визуальной среды и программ, привносимых в нее. Думаю, что без вхождения «под кожу» детских игр и забав вокруг РС — персонального компьютера, по возможностям уже превосходящего все, что было мыслимо четверть века назад, не обойтись, если мы хотим что-либо еще понимать.

Мир Бредбери, Шекли и Лема оказался куда ближе, чем они могли думать. Уже есть в продаже программы, с помощью которых учатся читать дети, на которых ни у родителей, ни у учителей нет времени и сил. Атомизация общества, распад его уже не на семьи, но на обособленных индивидов, не создан персональным компьютером, но с его помощью он усилен многократно. При этом молодежь, вырастая на компьютерных играх, устанавливает связи общения вокруг их сюжетов, а уже во взрослом состоянии создает качественно новые ассоциации — особого рода компьютерно-сетевые «страны», число подданных которых исчисляется миллионами. Уже в коммерческих аспектах обсуждается проект компании Microsoft вывести в околоземное пространство несколько сотен спутников связи, которые, среди прочего, обеспечат гражданам Компьютерленда возможность общаться из любой точки планеты с любым множеством других ее точек. Свободная «страна» Компьютерленд все интенсивнее стирает грань между обыденностью и сугубо информационным полем. Пора добавить вот-вот готовые войти в коммерческую практику игры в виртуальные реальности, где снесен последний барьер — физическая дистанция между глазами и дисплеем, обыденный мир остается за очками — шлемом, а клавиатуру или «мышь», сохраняющие генетическую связь с пишущей машинкой и пером в руке, занимают сенсоры рукояти управления. Люди этого мира, этой культуры вступают между собой в социально- (но ведь и культурно-) детерминированные отношения, и вне этого контекста говорить даже ближайшем будущем смешновато.

## Эндшпиль

Все началось с необходимости пересмотра методик работы с городскими сообществами и городскими средами в диалоговом режиме, чем я занимаюсь из любознательности и хлеба насущного для. Что же из короткого эпизода вхождения в мир компьютерных игр следует для этой основной деятельности?

На удивление много. Удалось понять, насколько мощным является редко осмысляемое воздействие российско-европеоидных стереотипов на собственную нашу, как говаривал Г. П. Щедровицкий, мыследеятельность. Мои предварительные наработки «игры с городом» не теряют своей полезности, но теперь необходимо компенсировать заложенную в них идеализацию рационального поведения в рационально осмысляемой обстановке, дополнить ее поправочными механизмами учета принципиального неразумия. Необходимо усилить слабо обозначенные поправки на after-effect, замедленный и во многом искажающий эффект всякого действия в «живом» городе, а необходимо ввести элемент агрессии, автоматически элиминировавшийся при рационализации городской среды, сосредоточив внимание не только на зародышевых зернах кооперации интересов, но и на все сильнее проступающей в окружающей повседневности несводимости интересов групп и лидирующих индивидов. Необходимо, наконец, сделать поправку и в том, чтобы куда большее число смыслов передавать невинным пиктограммам и способам их действия, укрытых от рациональной и псевдорациональной критики.

Опыт истории учит, что всякий раз, когда в России очень сильно хотели подражать, скопировать, воспроизвести как можно ближе к оригиналу, результат по необходимости обнаруживал достаточную оригинальность. И . напротив, чем сильнее напуг в сторону «самости» и прочих ценностей сомнительной ориентации, тем тривиальнее и ничтожнее оказывался результат. Отталкиваясь от этого не без трудов добытого умозаключения, я намереваюсь «скопировать» SimCity, поскольку же это в нашем контексте заведомо невозможно (вспомните потолок налога в 20%), полагаю, что оригинальность эффекта в конечном счете гарантирована.