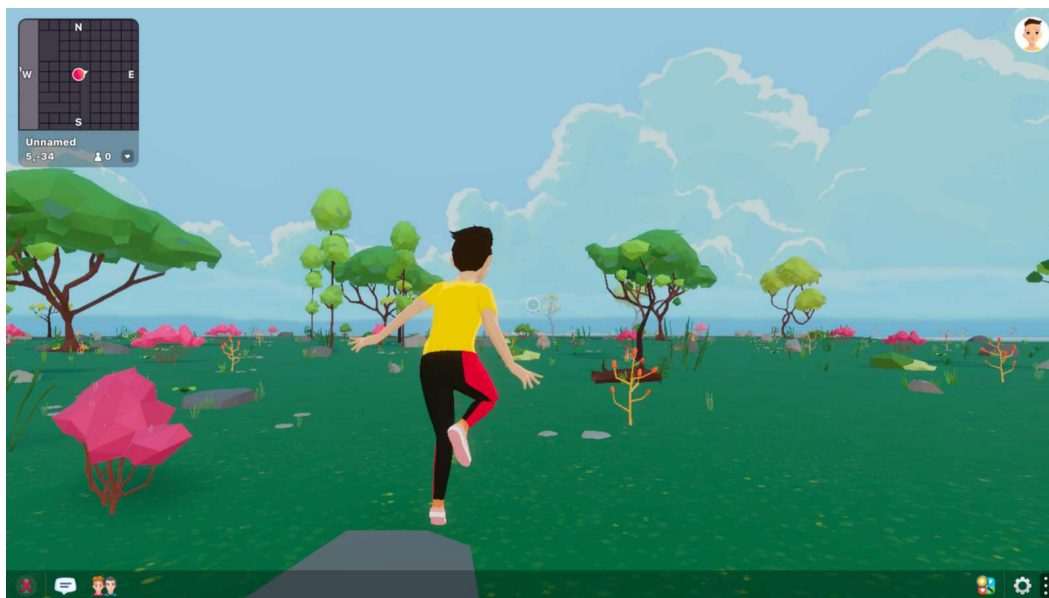


# Алина Назмеева

## Голоса (навстречу другим институтам).

### Выпуск 32



Кадры из игры *Decentraland: незастроенные территории* (Alina Nazmееva/Decentraland).

#### Политика виртуального

Вы находитесь в сказочном лесу. Пение птиц сливается с идиллической музыкой. Очень хочется поскорее осмотреться на этой живописной местности, но не забудьте – нужно вовремя собрать урожай! Вы поселились тут недавно, интересно будет познакомиться с соседями. Ваше тело ритмично качается, будто в предвкушении: какие еще приключения готовит окружающий мир? Если за время пандемии вы лишились работы, можно выжить за счет торговли колокольчиками на черном рынке. Соскучились по культурной жизни? Вас ждут в Музее Гетти и в Метрополитене. Намерены бороться за свои права? – Присоединяйтесь к протестному движению. Покупайте вещи из последних коллекций, участвуйте в профессиональных конференциях, отдыхайте на лучших курортах. Добро пожаловать в виртуальный мир *Animal Crossing* – здесь вы с толком проведете время в карантине и после.

Мы часто используем привычные слова, чтобы дать

определение новым явлениям. Автомобили когда-то называли «безлошадными каретами», а наши сегодняшние «телефоны» на самом деле представляют собой мощные портативные компьютеры. Так же и с «играми». Именуя «играми» виртуальные миры, мы рискуем недооценить их политическую, общественную и культурную роль. Виртуальные миры, или многопользовательские виртуальные пространства, – это места, где можно не только играть в игры, но и заниматься другими делами. Мы привыкли представлять себе виртуальные миры как явление, четко отделенное от реальности, однако же реальные виртуальные миры (игра слов намеренная) прочно вплетены в нашу повседневную жизнь и постепенно проникают во все аспекты реальной жизнедеятельности.

Виртуальные миры глубоко укоренены в реальности, а реальность во многом формируется за счет виртуальных миров. В «Теории геймера» Маккензи Уорк замечает, что парадоксальным образом не игры становятся всё больше похожи на реальность, а, наоборот, реальность на наших глазах превращается в игру<sup>1</sup>. Цифровая логика постепенно распространяется на весь окружающий мир – и он начинает восприниматься как серия несколько несовершенных компьютерных игр. Война, работа, отношения, жизнь – все становится игрой, а мир вокруг распадается на череду пересекающихся игровых вселенных. Элфи Баун в «Сновидениях на PlayStation» утверждает, что игра – отнюдь не невинное развлечение, а верный союзник капитала на рабочем месте: отвлекшись на 5 минут на какой-нибудь Candy Crush, работник начинает терзаться угрызениями совести и прилежно трудится весь оставшийся день<sup>2</sup>. Лиам Митчелл считает, что компьютерные игры помогают получить представление об устройстве прочих цифровых систем – от вездесущих камер наблюдения до высокочастотной торговли<sup>3</sup>.

Виртуальные миры признаются социальным пространством и делаются площадками для политической борьбы и рекламы. В 2020 году Джо Байден, став кандидатом в президенты США,

запустил официальную предвыборную кампанию в Animal Crossing. Протесты Black Lives Matter происходили не только в Animal Crossing, но и в World of Warcraft и The Sims. Задолго до начала пандемии, в 2007-м, французское ультраправое движение «Национальный фронт» учредило было штаб-квартиру в Second Life, но было тут же изгнано разъяренными соседями. В 2017 году игроки в Runescape протестовали против гей-парадов, а Minecraft стал оплотом свободы прессы и вовсю используется для коллективного, вовлеченного проектирования, просветительской деятельности и развития эмпатии.

Отражение гонконгских протестов 2019-2020 гг. в игровых вселенных показывает, что политическая борьба, политическое самовыражение и стремление к репрезентации приводят к смещению границ между физическим и виртуальным: протесты, окружающая обстановка и напряженная атмосфера на улицах по духу чем-то неуловимо напоминали видеоигры с их Э С Т Е Т И К О Й – и действительно, моментально появились игры, созданные в поддержку протестующих или, наоборот, против них. Жители Гонконга устраивали массовые драки с жителями материкового Китая в Grand Theft Auto V, играя на китайских серверах; островитяне стилизовали своих героев под протестующих, а их противники переодевались в полицейских.

Виртуальные миры не только продолжают реальные конфликты, но и порождают свои собственные. Неясный статус виртуальных вселенных и их глубокая, но не бросающаяся в глаза связь с реальностью, ее глобализацией и технополитикой превращает игры в испытательный полигон новых форм управления, эксплуатации, общественных и политических разногласий и их проявлений. Уже с начала 2000-х годов в виртуальной реальности бурно развивается рынок труда и цифрового (вос)производства. Фарминг, где работники играют специально ради того, чтобы заполучить как можно больше ценных игровых предметов и благ, распространяется в странах с дешевой рабочей силой и энергией. В Венесуэле люди спасаются от голода, зарабатывая на жизнь в Runescape;

пользователи Second Life наживаются на разработке дизайна игровых предметов, организации мероприятий, строительстве или спекуляциях на виртуальном рынке недвижимости. Виртуальные миры, где в ходу NFT-токены, оказываются особенно благодатной почвой для спекуляций виртуальной недвижимостью.

В теории, виртуальные миры в своем развитии движимы тем же утопическим стремлением расширить нематериальное пространство, неподвластное национальным государствам, которым отличалась эпоха раннего интернета. Однако на практике освободительные, порой даже социалистические настроения входят в противоречие с процветающей в виртуальной реальности эксплуатацией и спекуляцией. В условиях глобального капитализма неоднозначное соотношение между «реальностью» и «виртуальностью» дополнительно осложняется вопросами авторства, собственности и ответственности, а выигрывают от этого чаще всего корпорации-производители игр. Неоплачиваемый цифровой труд игроков повышает ценность виртуальных миров и обеспечивает рост их экономики. В некоторых случаях пространство виртуальных миров проектируется самими игроками. Например, все, что вы видите во вселенной Second Life, создано её пользователями. В Second Life разрешается обналичивать игровую валюту, но в большинстве вселенных за обмен игровых «фантиков» на наличные можно получить вечный бан. Больше того: покупая игровые блага или виртуальную недвижимость за реальные деньги, игрок фактически приобретает лишь право пользования. Иными словами, медиум предоставляет игроку агентность, то есть право видоизменять игровую вселенную и воздействовать на нее, однако природа этой агентности сомнительна – ведь она отчуждает виртуальные блага и их стоимость от труда игрока.

Кому принадлежат права на виртуальный корпоративный город? История игровых вселенных World of Warcraft (WoW), Ultima Online и Second Life знала случаи массовых протестов игроков против новых правил, обновлений и прочих изменений, без спроса вносимых корпорациями. Корпорации в ответ, как

правило, начинают массово блокировать аккаунты и раздавать баны направо и налево. Создателям Second Life доводилось судиться с пользователями и выплачивать серьезные компенсации за ущерб, причиненный виртуальному имуществу. Приведенные примеры показывают, что политическая конфронтация, гражданское сопротивление и правовое противостояние в виртуальных мирах вполне возможны: игровые вселенные становятся пространством для политических дискуссий, критики и полемики, а не просто развлечением наподобие торгового центра или парка аттракционов.

Пространственная политика виртуальных миров основана на понятии частной собственности и определяется алгоритмическими протоколами, управляющими виртуальными земельными владениями. Казалось бы, в виртуальной вселенной земля, составленная из битов, должна простираться до бесконечности. На самом же деле территория принципиально ограничена, а функциональная организация пространства продиктована точным расчетом. Виртуальные миры – это специально огороженные зоны сети, где обычная цифровая логика доступности и воспроизводимости не работает. Для того чтобы виртуальные миры могли функционировать, необходим искусственный дефицит. Территория ограничена, равно как и число игровых благ. Принципы поведения и пространственного планирования определяются многоуровневой системой правил и протоколов, тем самым возможности игроков существенно сужаются. В игровых вселенных, как и в реальном градостроительстве и управлении земельными ресурсами, существуют правила землепользования и застройки, зонирование, земельная политика, обременения и механизмы голосования.

Запущенный в 2019-м виртуальный мир Decentraland, как и многие другие вселенные, где используются NFT-токены, на первый взгляд представляет собой трехмерную манифестацию идеалов криптосообществ. По сути это вселенная, принадлежащая самим пользователям, где можно создавать, менять и монетизировать любой контент. За порядок в мире

отвечает децентрализованная автономная организация (ДАО4), исходящая из представления о том, что люди способны самоорганизовываться и распределять ресурсы, не прибегая к иерархическим руководящим структурам. Деятельность ДАО определяется набором правил, который пользователи разрабатывают изначально и прописывают в смарт-контрактах. Каждый пользователь Decentraland, владеющий либо цифровой недвижимостью (LAND-токенами), либо игровой валютой (MANA), имеет право голоса.

Однако и эти правила могут быть нарушены или пересмотрены. Медиа-теоретик Александр Гэллоуэй вводит термин «контргейминг»<sup>5</sup>: так описываются диверсионные тактики, призванные саботировать репрессивные правила игры, сменить режим в игровой вселенной и начать взаимодействовать с ней на более широких началах, не ограниченных запрограммированными порядками, правилами, сюжетами, политическими либо эстетическими предпочтениями. Контргейминг широко применяется в художественных практиках, а также в коллективных модификациях игр (при создании «модов», то есть авторских изменений или правок, дополняющих игру или меняющих ее смысл). Такие дополнения выкладываются в формате устанавливаемых патчей. «Моды» зачастую подвергаются критике, поскольку позволяют корпорациям эксплуатировать цифровой труд игроков, извлекая выгоду из их коллективных инициатив и действий. Однако с тем же успехом их можно считать подрывной деятельностью, поскольку они возникают в силу сопротивления готовым игровым сценариям, критического отношения к пакетному продукту. «Моды» и образованные вокруг них сообщества становятся выразителями контрдискурса, расширяющими пространство политического действия.

Сегодня в мире насчитывается более 2,5 миллиардов геймеров, а виртуальные вселенные уже стали привычной частью жизни. Пандемия COVID-19 внесла существенный вклад в развитие игровых миров, однако надо признать, что доминирующую роль в культуре они присвоили себе задолго до

2020 года. Виртуальные блага, предметы и недвижимость проникают в самые разные отрасли экономики и приобретают заметную культурную и рыночную ценность. В игровых вселенных ведется активная гражданская и политическая борьба. Разделение на виртуальное и «реальное» перестает работать, перестает быть продуктивным как в политике, так и в культуре. Правила, законы и протоколы тех ДАО, которые будут управлять виртуальными мирами новых поколений, еще только предстоит прописать, но уже сегодня можно с уверенностью сказать, что они неизбежно выплеснутся за границы, установленные игровыми корпорациями, чтобы перейти к новым общественным формам и практикам.

1 – Wark, McKenzie. *Agony* // *Gamer Theory*. Harvard University Press, 2007

2 – Bown, Alfie. *Level 1: From Farming Simulation to Dystopic Wasteland* // *The PlayStation Dreamworld. Theory Redux*. Cambridge, UK; Malden, MA: Polity, 2018

3 – Mitchell, Liam. *Introduction: Gaming Time* // *Ludopolitics: Videogames against Control*. Zer0 Books, 2018

4 – Принцип ДАО (децентрализованной автономной организации) используется не только в виртуальных мирах, но и в самых различных приложениях. См. Voshmgir, Shermin. *What Is DAO - Decentralized Autonomous Organizations*. BlockchainHub (blog), 2020.

<https://blockchainhub.net/dao-decentralized-autonomous-organization>

5 – Galloway, Alexander R. *Counter gaming* // *Gaming: Essays on Algorithmic Culture*, pp. 107–26. University of Minnesota Press, 2006

*Алина Назмеева архитектор, исследовательница и художница. Занимается взаимоотношениями городов и компьютерных игр, интерфейсов и аудиторий, компьютерной графики и политики. Алина закончила магистратуру по урбанистике в Массачусетском технологическом институте (MIT), а в 2017 году участвовала в исследовательской программе «Новая норма» в Институте медиа, дизайна и архитектуры «Стрелка». В настоящий момент работает над дизайном пространств и*

*платформ для коллективов нового типа в лаборатории «Городские коллективы будущего» при MIT, а также исследует экономику и проектирование виртуальных миров и игр в Инновационной лаборатории недвижимости при MIT. Ее тексты публиковались в журналах PLAT, Media-N и CARTHA.*