

# Будущее капитализма: от литРПГ к футурологии

Эту статью изначально предполагалось посвятить достаточно узкой проблематике — появлению в России нового жанра фантастики, так называемого *литРПГ*<sup>1</sup>, описывающего ситуации, в рамках которых герои живут внутри виртуальных компьютерных ролевых игр — RPG (role-playing game). Однако в ходе работы выяснилось, что, возможно, этот новый и не слишком изысканный в литературном отношении жанр является своеобразным отражением глобальных тенденций, имеющих далеко не только литературное значение. Поэтому, начавшись как попытка описать феномен литРПГ, наше небольшое исследование плавно перетекло в область футурологии. Как мы намереваемся показать ниже, произведения жанра литРПГ являют собой причудливую смесь страхов и ожиданий, связанных с недалеким будущим. И хотя сам факт их присутствия в фантастических произведениях вполне обычен (страхи и ожидания выполняют там функцию плохо детализированного фона), однако их конкретные особенности представляют несомненный интерес с точки зрения обществоведа.

## Итак, что же такое литРПГ?

Жанр литРПГ, о котором пойдет речь ниже, сравнительно нов. Хотя отдельные авторы создавали нечто, напоминающее литРПГ, и ранее — в массовом порядке произведения, четко соответствующие канонам этого жанра, начали появляться два-три года назад. Зарубежным основателем жанра считают корейского писателя Хесунг Нама. Среди отечественных назовем имена А. Маханенко, Д. Руса, А. Абвова, А. Каменистого, А. Андросенко, А. Арсеньева, Д. Ушакова, М. Михайлова, М. Дулепы, А. Лавина и др. На сегодняшний день можно насчитать уже сотни авторов,

ДАВЫДОВ Дмитрий Александрович — младший научный сотрудник Института философии и права УрО РАН.

ФИШМАН Леонид Гершевич — ведущий научный сотрудник Института философии и права УрО РАН, доктор политических наук.

Исследование выполнено по гранту РФНФ; проект №15-03-00124 («Возвышение и кризис демократии в рентной перспективе»).

*Ключевые слова:* литРПГ, виртуальная реальность, дух капитализма, рентное общество, технологическое замещение.

<sup>1</sup> ЛитРПГ или «литRPG» — жанр фантастики.

опубликовавших в жанре литРПГ тысячи книг — как в традиционном, так и в электронном виде.

Каковы характерные черты этого жанра? В относящихся к нему произведениях описывается процесс игры героя в виртуальные многопользовательские онлайн-игры недалекого будущего (ММОРПГ<sup>2</sup>). Многие компоненты литРПГ встречались и раньше: в фэнтези, фанфиках, «попаданческой» фантастике<sup>3</sup> и т. п. Отличием литРПГ от прочих жанров является то, что путь развития героя — это путь игрока как такового, виртуального персонажа, аватары, чьи качества, способности и навыки — это «характеристики», обычно представленные в цифровом выражении. Его сражения и деяния описываются в «логах», его приключения — это «квесты». Эти особенности делают литРПГ литературой «на любителя», порожденной, как нередко считается, реальным феноменом популярности ММОРПГ, в которые у нас и во всем мире играют миллионы. Действительно, любители фантастики и фэнтези *stricto sensu* могут найти все интересующие их составляющие в других жанрах. Мотивы эскапизма, бегства в фантазийные миры, «попаданчества», пути героя, усеянного многочисленными ролями, и т. д. — ради этого произведения в жанре литРПГ читать не обязательно. Все это есть, к примеру, в той же «попаданческой» фантастике, от которой содержательно литРПГ отличается лишь тем, что в ней «попаданчество» обычно выступает как акт добровольный.

Так, подобно «попаданцу», герой литРПГ пользуется некоторым преимуществом, проистекающим из опыта прошлой жизни или вследствие удачного стечения обстоятельств; точно так же он одержим идеей расширения спектра личных возможностей; подобным же образом он обычно прикипает душой к иному миру — как более соответствующему его внутренним потребностям и т. п. В итоге получается, что поклонники литРПГ читают тексты, написанные в соответствующем жанре, именно ради специфической «геймерской» составляющей, логов и цифр характеристик.

Если мы попытаемся ответить на вопрос о том, почему жанр литРПГ стал столь популярным в последнее время, то анализ произведений, относящихся к этому жанру как таковых, даст немного. Необходимо понять, какие социально-психологические, культурные, технологические и прочие изменения в реальном мире (не только в России, но и за рубежом) обусловили появление феномена литРПГ. При этом наибольший интерес вызывают не столько виртуальные миры как таковые, сколько выступающие в качестве фона развития действия реальных миров будущего, которые выталкивают героев литРПГ в виртуальное пространство. Очевидно, что в этих «фоновых», лишь скуными штрихами обрисованных мирах будущего отражаются ожидания и опасения авторов и читателей — подчас смутные, но от этого не менее интересные.

<sup>2</sup> От *англ.* Massively multiplayer online role-playing game (MMORPG).

<sup>3</sup> «Попаданческая» фантастика — жанр, который описывает приключения нашего современника («попаданца»), очутившегося в альтернативном мире или в прошлом и меняющего ход истории. См., например, об этом: **Фишман Л.** Мы попали // Дружба народов. 2010. № 4.

## Реальный фон виртуальных миров

Итак, попытаемся реконструировать воображаемое будущее, которое вытаскивает героев в виртуальное пространство. Так, например, у Д. Колотилина описывается ситуация, в которой развитие индустрии виртуальных миров выступает как способ «утилизации» невостребованной рабочей силы и предотвращения социальных катаклизмов<sup>4</sup>. Вследствие повальной роботизации и автоматизации миру оказываются больше не нужны людские ресурсы, и от того людей повально «гонят» за пределы реального мира — то есть в мир виртуальный:

«— Сейчас гонят повально просто, спад бешеный, миру больше не нужны людские ресурсы, вся работа, даже интеллектуальная переводится под консервы.

— Подо что?

— Консервы — системы автоматизированного управления, контроля и развития или как-то так. Короче, нас заменили роботами с искусственным интеллектом, пока только в виде серверов расчета, но, думаю, скоро и в виде передвигающихся консервов, какие уже давно в шахтах и прочих опасных областях работают».

Альтернатива описана скухими мазками: «...в Европе все большее число граждан недовольны нынешней политикой Европравительства, все больше городов захлебывается в хаосе беспорядков. Вчерашние благополучные горожане выходят на улицы и устраивают погромы. Полиция не способна справиться своими силами, в некоторые столицы, в том числе Париж, Берлин и Лондон, вошли регулярные войска с тяжелой бронетехникой...» Зато там, где перевод граждан в виртуал совершается успешно, ситуация не в пример лучше: «...Председатель Правительства Российской Федерации выступил с очередным отчетом об экономической ситуации в стране. Он отметил рост ВВП, снижение инфляции и заметное снижение безработности...»

У В. Ушакова мы встречаем сходную картину. Сама игра появляется как результат осмысления учеными происходящих в мире процессов. Каковы же их выводы? Они таковы: «...в условиях современной структуры общества, когда перепроизводство влечет за собой избыточное количество рабочих рук и, как следствие, потребительское восприятие мира, мы решили обратиться к вам как к главе государства. ...При сохранении существующего порядка вещей всего через 30—35 лет деградация общества выйдет на уровень, когда станет просто невозможно сохранить государство как структуру. Постепенно, но неуклонно будут разрушаться гражданские институты, наука, искусство, культура. Поскольку более 90 процентов граждан к тому моменту будут иждивенцами или крайне узкими специалистами, прогнозируется резкое падение уровня производства, в особенности в пищевой промышленности. В отсутствие полноценного обучения рабочим специальностям прогнозируется огромный, порядка 68 процентов, кадровый голод на уровне стратегически

<sup>4</sup> См. Колотилин Д. Идеал. Холодные земли. — <http://fantasy-worlds.org/lib/id21517/read/>

важных производств. В данных условиях вероятность потери страной политической независимости и территориальной целостности составит через 30 лет 56 процентов, далее вероятность возрастает на 2—3 процента в каждый последующий год»<sup>5</sup>. Тот же мотив утилизации «лишнего» населения обнаруживается и у Д. Руса: «Совершенно Секретно. Из Указа президента РФ о создании закрытого комплекса “Шаражка”. ... Провести подготовительную работу и настоять на оцифровке всех, кто старше 70 лет, а также тех, чье состояние здоровья внушает опасение»<sup>6</sup>. То же самое мы видим у А. Арсеньева: «Продай, что у тебя есть, купи капсулу виртуальности и “десятиметровку” в государственном доме, оплати игру и играй до конца дней своих. Судя по всему, это была официальная политика правительства, думал я подавленно. Огромное количество Вселенных ждало своих игроков: Космические империи, Средневековые с магией или без. Миры разных писателей и придуманные разработчиками, бери один и наслаждайся... Я не понимал подобного подхода, ведь капсула, несмотря на автоматизацию, была недешевой. Кроме того, выделяли так называемую “десятиметровку” для жизни. Все удобства там были, но без роскоши. Мысль, которая возникала при этом, — это то, что молодежь, не имея возможности для самореализации, просто поднимет бунт, и так ИМ просто дешевле... Мир словно охватила лихорадка. Новые, “Свободные миры” оказались тем, что нужно. Миллионы людей подсели на него, после чего, делаясь невероятными впечатлениями, государства стали выталкивать людей в этот отстойник. Особенно людей, которые не могли интегрироваться в общество по каким-либо причинам. Самый легкий путь... Сядь, играй, добейся всего, и оба мира будут прекрасны! Это твой путь к признанию в обществе! Тут тебя ждут!»<sup>7</sup>

Нетрудно заметить, что здесь мотив утилизации переплетается с идеей необходимости удовлетворения потребностей людей, лишенных возможности самореализации в реальном мире. Причем тут подразумеваются и банальные потребительские потребности: очевидно, что затраты ресурсов на дорогую капсулу виртуальности в общественном масштабе гораздо меньше, чем на удовлетворение потребностей людей в реальном мире.

Словом, как это уже присутствует у считающегося первопроходцем жанра литРПГ Хесунг Нама, виртуальные миры будущего осмысливаются, в сущности, как «вторая», и едва ли не такая же полноценная, как и «первая», реальность, в которой осуществляются человеческие желания: «Королевская дорога» — это не обычная игра. Будь она лишь игрой, достаточно было бы одних боевых навыков?! Но с самого начала “Королевская дорога” создавалась как еще один мир. Как место, в котором можно провести еще одну жизнь. Виртуальная игра, взявшая за основу законы реального мира и оттого приобретающая еще большую глубину.

<sup>5</sup> См. Ушаков В. Маноратха. — <http://f-w.in/lib/id22518/read/>

<sup>6</sup> См. Рус Д. Играть, чтобы жить. — <http://fantasy-worlds.org/lib/id20006/read/>

<sup>7</sup> См. Арсеньев А. Свободные миры. — <http://fantasy-worlds.org/lib/id22688/read/>

И каким образом там развлекаться и осуществлять свои мечты, придется решать каждому лично»<sup>8</sup>.

## Реальные изменения как основа для предчувствий фантастов

Существенными представляются причины будущего ухода людей в виртуальные миры, тесно связанные с проблемой возрастания количества «лишних людей» или же перспективой такого увеличения. В более общих понятиях эта проблема осмысливается как проблема «технологического замещения», порожденная возникновением новых технологий, которые радикально сокращают потребность в человеческом участии в производстве товаров и услуг<sup>9</sup>. Так, например, Б. Гейтс предсказывает, что в скором будущем появятся «программные субституты для самой разной деятельности — будь то водители, официанты или сиделки. ...Эти технологии прогрессируют. ...Со временем технология будет снижать спрос в работе, особенно в нижней части профессионального спектра. ...Через 20 лет спрос на труд во многих областях деятельности будет существенно ниже, чем сегодня. И я не думаю, что люди удерживают этот нюанс в своей ментальной модели». И Гейтс — не единственный, кто предсказывает нерадужный сценарий для рабочих. В январе «Economist» опубликовал крупный материал, где названы больше дюжины профессий, которые практически гарантированно будут отданы роботам в ближайшие 20 лет, включая телемаркетинг, бухгалтерию и розничные продажи»<sup>10</sup>.

Другое предложение заключается в том, чтобы решить проблемы «лишних людей» путем банальной раздачи денег. Тем, кому не нравится идея раздачи наличности, «достаточно представить себе, что бедные домохозяйства неожиданно получили наследство или налоговые льготы. Наследство — это передача богатства, которое получатель не заслужил. Однако время и объем получаемого наследства не поддаются контролю со стороны бенефициара. Точно так же прямые трансфертные платежи со стороны правительства, в переводе с финансовой терминологии, — то же самое, что подарок, сделанный членом семьи»<sup>11</sup>. Иными словами, тут уже почти прямо предлагается содержание людей за счет ренты.

В литРПГ, таким образом, присутствует смесь страхов и надежд, связанных с будущим. Угроза возрастающей безработицы, неполная занятость и другие подобные факторы у нас и за рубежом выталкивают людей на

<sup>8</sup> Хесунг Н. Лунный скульптор. — [http://samlib.ru/o/odinow\\_d\\_j/](http://samlib.ru/o/odinow_d_j/)

<sup>9</sup> См. Коллинз Р. Технологическое замещение и кризисы капитализма: выходы и тупики // Политическая концептология. 2010. № 1. С. 35—50.

<sup>10</sup> Билл Гейтс: Люди не задумываются о том, что в ближайшие годы их работу отдадут программным роботам. — <http://scienceplus.ru/bill-geyts-lyudi-ne-zadumyvayutsya-o-tom-chto-v-blizhayshie-godyi-ih-rabotu-otdadut-programmnyim-robotam/>

<sup>11</sup> См. Блайт М., Лоунерган Э. Меньше печатать и больше раздавать. — [www.warandpeace.ru/ru/commentaries/view/97238/](http://www.warandpeace.ru/ru/commentaries/view/97238/)

обочину реальной жизни, в ряды «прекариата»<sup>12</sup>. Кроме того, надо учесть и факт падения значимости труда как средства, которое скрепляет собственно «общество». Возникает проблема: что будет играть аналогичную роль в обществе будущего? Не превратится ли социум, в котором большинство индивидов уже не занято общественно-полезным трудом, в сборище маргиналов или же найдет оправдание своего существования в чем-то ином? И может быть, такое оправдание найдено внутри виртуальных миров?

Эти страхи и надежды выражаются не напрямую; они проступают за фасадами увлекательных картин жизни героя в виртуальном мире, но от этого не становятся менее реальными. Ведь эти надежды и страхи обусловлены подсознательным ощущением все возрастающей (пусть даже применительно к поколению детей создателей литРПГ) угрозы оказаться «лишними» в реальном мире, когда возникнет необходимость искать свое место... да хотя бы в мире виртуальном. Мы имеем дело с неизбежными издержками становления нового культурного компенсационного механизма. И литРПГ, среди прочего, отражает и то, каким бы многие хотели видеть этот механизм в будущем.

Здесь может возникнуть впечатление, что описанный ход событий идет вразрез с капиталистическим статус-кво. По сути, мы видим реализацию старой марксистской идеи о постепенной автоматизации как начале конца капиталистического мира. Знаменитый футуролог Дж. Рифкин много пишет об этом применительно к проблеме «мира после работы». В этом будущем мире автоматического производства единственным способом создавать рыночную стоимость останется бытие в качестве творческого человека — создателя нового знания. Отсюда, казалось бы, всего один шаг до коммунизма. В своих современных утопических опусах Рифкин представляет мир, в котором люди будущего получают необходимый им для достойной жизни минимум благ, а потому их деятельность перетекает в так называемом третьем секторе — области экономической деятельности, существующей вне рынка и вне государства. Они занимаются творчеством и добровольной деятельностью, нацеленной на совершенствование мира (например, заботой об окружающей среде)<sup>13</sup> и т. п.

Однако верны ли прогнозы Рифкина и подобных ему авторов о том, что автоматизация материального производства принесет людям райскую жизнь после капитализма?

## Закат капитализма или его виртуальное торжество?

Стоит отметить, что в литРПГ виртуальные миры предстают как важная часть реальной экономики и общественной жизни. Практически у всех авторов, пишущих в этом жанре, экономика виртуальных миров будущего выступает в качестве важной части экономики реальной, порой — вплоть до ситуации, когда валюты реального мира ценятся гораздо меньше, чем

<sup>12</sup> См., например: Стэндинг Г. Прекариат: новый опасный класс. М., 2014; Чего желает молодежный прекариат России. — [www.chaskor.ru/article/chego\\_zhelaet\\_molodezhnyj\\_prekariat\\_rossii\\_34946](http://www.chaskor.ru/article/chego_zhelaet_molodezhnyj_prekariat_rossii_34946)

<sup>13</sup> См. Rifkin J. The End of Work: The Decline of the Global Labor Force and the Dawn of the Post-Market Era. N. Y.: Putnam Publishing Group, 1995.

игровые. Последние конвертируются в реальные деньги, люди зарабатывают в виртуальной жизни средства к существованию и т. п.

Так, герой цикла «Лунный скульптор» Хесунга Нама, считающегося основоположником жанра, и вовсе начинает играть исключительно с целью решить материальные проблемы своей семьи. Виртуальная жизнь описывается как нечто, являющееся почти настоящей реальностью, даже скорее полноправной частью «реальной реальности», экономикой воспроизводства того, благодаря чему неполноценные чувствуют себя полноценными, а лишние — востребованными. Люди добиваются самореализации, живя и зарабатывая в виртуальных мирах.

Онлайн-игру («онлайн-жизнь»?) можно рассматривать как своеобразное капиталистическое предприятие, а вернее — «капитализм в капитализме». Речь идет о капитализме конкурирующих миров, в которых «рабочий класс» отчужден от средств производства (игрового механизма).

Но каким образом? В реальном мире есть три основных способа самореализации и заработка: общественная жизнь, творчество и труд, причем последний в разных его проявлениях является основным. Поскольку виртуальные миры — это «вторая реальность», изначально создававшаяся для проведения в ней досуга, то труд в ней трансформируется весьма специфическим образом.

В виртуальных мирах он воплощается в деятельность по сбору ресурсов и производству разного рода необходимых в игре «предметов». Но такой труд по своей сути является лишь симуляцией, которая не сопровождается развитием реальных навыков и знаний. Успех или неудача в «производстве» такого рода определяется выраженными в цифрах показателями уровня развития навыков в ремесле, наличия инструментов, затратами рабочего времени и материала, хотя на самом деле реальным оказывается лишь затраченное рабочее время. В этом смысле в литРПГ мы наблюдаем отражение принципов капиталистической экономики почти в марксовом смысле: труд оценивается в предельно абстрактном выражении затрат рабочего времени<sup>14</sup>.

<sup>14</sup> «В процессе образования стоимости тот же самый процесс труда представляется исключительно с количественной стороны. Здесь дело заключается только в том времени, которое требуется труду для его операции, или только в продолжительности периода, в течение которого производительно затрачивается рабочая сила. И товары, которые входят в процесс труда, имеют здесь значение уже не как функционально определенные, вещественные факторы целесообразно действующей рабочей силы. Они учитываются лишь как определенные количества овеществленного труда. И труд, заключается ли он в средствах производства или же присоединяется рабочей силой, учитывается лишь по количеству времени» (Маркс К. Капитал. Т. I // Маркс К., Энгельс Ф. Сочинения. Изд. 2. Т. 23. С. 207).

При этом далеко не последнее место в виртуальных мирах литРПГ занимают ценности самореализации и личностного роста. Но оба эти фактора выступают как нечто формальное и карикатурное, в виде перечня выраженных в цифрах уровней развития навыков и умений. Такой подход мало отличается, например, от представлений об успешности реальной социализации, оцениваемой по количеству «френдов» или «лайков» в социальных сетях.

Таким образом, онлайн-игру («онлайн-жизнь»?) можно рассматривать как своеобразное капиталистическое предприятие, а вернее — «капитализм в капитализме». Речь идет о капитализме конкурирующих миров, в которых «рабочий класс» отчужден от средств производства (игрового механизма). Не является здесь «рабочий» и тем, кто ставит перед собой реальные жизненные цели — то есть полноправным субъектом. Напротив, как и в современном обществе потребления, игровой «рабочий» трудится (а работа здесь неотличима от игры) для того, чтобы удовлетворять потребности, которые сам же игровой капитализм и порождает. В этой схеме нет ничего нового. Индивиды оказываются полностью отчужденными, зомбированными потребителями.

«Капиталист» здесь — автор игры, получающий прибыль от оплаты игроками месячной подписки или доната — вливаний игроками небольших сумм на приобретение игровых преимуществ. «Рабочий» — игрок, занимающийся прокачкой своего персонажа, добычей необходимых ресурсов, редких вещей, стремящийся к тем или иным достижениям. Все это, по сути, — работа, а товар — удовольствие, которое означенные субъекты получают, достигнув необходимого «успеха» (например, доминирования над другими игроками). Сохраняется в виртуальных мирах и свойственное капитализму статусное потребление. В результате игры человек обретает возможность получить многое из того, к чему в реальности не имел доступа, а также подтверждать свой растущий статус приобретением или добычей все более и более «продвинутой» экипировки (оружия, доспехов, бижутерии и т. д.). Сам же статус обычно определяется тем, насколько герою удалось встроиться в уже существующие социальные институты и связи виртуального мира. Чаще всего герою приходится лично или вместе с друзьями отвоевывать себе место под солнцем, ввязываясь в насыщенную схватками и интригами борьбу кланов, гильдий, королевств, богов и т. д. Борьба за утверждение своих позиций в виртуальном пространстве, как и в реальной жизни, представляет собой схватку за власть и богатство.

Новое в этой схеме то, что в текстах в жанре литРПГ игры как виртуальные предприятия практически воспроизводят *всеобъемлющий* цикл «производство—потребление». Иными словами, в рамках такой игры можно представить себе удовлетворение большей части человеческих потребностей — от сексуальных фантазий до экстремальных эпических битв. При этом принципы рыночной экономики сохраняются в том смысле, что между самими производителями игр (инвесторами в «игровой капитал») действует самая настоящая конкуренция. Перед индивидами остается выбор, в каком мире «жить», но это одновременно выбор и

«работы», и большей части потребностей и «товаров», получить которые дает возможность характер «труда». Но выбор виртуальной игры — это выбор мира, к которому «работник» привязан гораздо большим числом разных социальных, интеллектуальных, эмоциональных, статусных и прочих уз, нежели те, которые связывают его с традиционной работой.

Реальным аналогом таких связей выступают узлы, которыми отдельные корпорации и фирмы пытаются привязать к себе работников, создавая для них фактически самодостаточную среду, со встроенными в нее социальными и прочими гарантиями и корпоративным духом. Таким образом, работник привязывается к корпорации как экономическими, так и внеэкономическими методами, причем доля внеэкономических связей, не сводящихся к простой работе по контракту, которую можно прервать в любое время, возрастает. Теряя место в такой корпорации, работник утрачивает очень многое. Но будучи выброшенным из вымышленного виртуального мира будущего, «работник» зачастую *теряет все, ибо теряет он целый мир* со всеми накопленными в нем достижениями, связями и статусом. И в этом смысле он оказывается в положении, противоположном положению марксова пролетария, которому «нечего терять» и который, разбив цепи эксплуатации, напротив, *целый мир приобретает*.

Феномен отчуждения, таким образом, достигает своего апогея. В современном нам капитализме есть, по крайней мере, функциональная конкуренция между производителями, призванными удовлетворять формируемые потребности разными способами. Капиталисты засоряют дискурсивное пространство рекламой, разнообразной и рассеянной, а потому — расфокусированной. Виртуальные миры, напротив, позволяют капиталисту сконцентрировать все возможные усилия именно на том, чтобы отторгнуть индивида от внешнего мира (то есть от других виртуальных миров), построить «производство» в замкнутый цикл формирования спроса и его немедленного удовлетворения.

## Утилизация рабочей силы капитализмом или рабочая сила, утилизирующая саму себя?

Однако тенденции, подспудно вдохновляющие авторов литРПГ, не обязательно воплотятся именно в том виде, в котором они описаны. Во многих текстах виртуальные миры выступают в качестве своеобразного отстойника, в который капиталисты «сливают» ненужную рабочую силу. Виртуальные миры — это вроде бы не очень хорошо (а может быть — и очень плохо), ведь люди в них отчуждаются не только от «средств производства», но и от реальной реальности. То есть во всех бедах оказывается виновной капиталистическая система. Общество сталкивается с реальной возможностью построить светлое посткапиталистическое будущее, в котором ценятся и развиваются творческие способности каждого, а в итоге — капитализм уводит нас в виртуально-потребительскую бездну. Где-то в виртуальных мирах люди, может быть, и оказываются героями эпических сражений, но их подлинная реальность представляет собой

жалкое зрелище уязвимых существ, закутавшихся в виртуальные коконы. Средством производства становится еще и здравый разум тех, кто живет в реальном, а не виртуальном мире.

Описанный сценарий допускает, что утилизация рабочей силы в «мусорное ведро» виртуальных миров происходит тогда, когда реальный капитализм будто бы исчерпал себя сам. Будто бы речь идет о сохранении культурного базиса капитализма в виртуальном пространстве. Требуется также сохранить и потребительскую психологию, но «потребитель времен расцвета «потребительского общества» — модель устаревшая. Его проблема состоит в том, что он «слишком много жрет и слишком много гадит, и у него слишком много всякого барахла и хлама, которое, просуществовав какое-то время у него дома без пользы и смысла, отправляется на свалку и там отравляет окружающую среду»<sup>15</sup>.

Одной из тенденций, характерных для современности, является рост числа одиноких людей<sup>16</sup>. Показательно, что образ жизни многих одиночек очень хорошо вписывается в картину будущего общества людей, переселяющихся в виртуальное пространство. Не менее показательно и то, что среди аргументов в пользу жизни соло не последнее место занимает возможность тратить меньше ресурсов и энергии. В такой перспективе грядущее переселение в маленькую виртуальную капсулу, стоящую в маленькой и экономичной квартирке, представляется всего лишь последовательным развитием уже имеющей место тенденции.

В виртуальном мире, который оказывается «мусорным ведром» (а может быть — отстойником) истории, устаревший потребитель может продолжить потребление, и даже потребление престижное, но оно оказывается гораздо менее затратным, чем реальное. Далее, чтобы отправить лишних людей в виртуальное пространство, их убеждают в том, что виртуальные миры столь же реальны, как и настоящие, хотя бы по степени своей экономической значимости. Необходимо, чтобы в виртуальных мирах оставались капиталистические ценности: псевдотрудовая этика и потребительская психология. Обе они скрываются под маской мира, призванной законсервировать значительную часть человечества в состоянии «предыстории», в котором люди по-прежнему сражаются за власть и богатство.

Тем не менее вполне вероятен сценарий, согласно которому рабочий, самостоятельно нажимающий на рычаг смыва в виртуальный отстойник, оказывается виноватым не менее, чем капиталист. Дело в том, что сегодня многие преувеличивают масштабы автоматизации производства. На Западе это явление навеяно иллюзиями постиндустриального общества, порожденными переносом производственной деятельности в страны третьего мира. На самом же деле современное западное общество вовсе не является постиндустриальным в полном смысле этого слова: по большому счету, оно существует на ренту — нетрудовой доход,

<sup>15</sup> Чадаев А. Утилизация масс. — [www.km.ru/world/2015/01/14/evropeiskii-soyuz-es/753444-utilizatsiya-mass](http://www.km.ru/world/2015/01/14/evropeiskii-soyuz-es/753444-utilizatsiya-mass)

<sup>16</sup> См. Кляйненберг Э. Жизнь соло. Новая социальная реальность. М., 2014.

обусловленный привилегированным положением на мировой арене. Иными словами, сегодня речь идет не о капитализме, развившемся до своих естественных пределов, а о капитализме рентном, который примерил на себя продвинутую постиндустриальную шляпу. Можно предположить, что тенденция к формированию рентного капитализма сохранится и в дальнейшем.

Д. Рикардо в свое время писал о дифференциальной ренте. Он рассматривал разные участки земли, дающие неодинаковый урожай при равном приложении труда и капитала. Следовательно, дифференциальная рента — это та разница, которую получает индивид, овладевший более плодородным участком, с которого можно снимать такой же урожай, трудясь гораздо меньше, чем соседствующие конкуренты<sup>17</sup>. Виртуальные миры могут выступать подобием такой «более плодородной почвы», наличие которой *само по себе* станет препятствием для интенсивного развития капитализма и сопутствующего ему развития «производительных сил».

*Современный реальный капитализм (при прочих равных условиях) еще может и должен развиваться, но рентные механизмы сдерживают это развитие.* Потенциально еще может быть построена экономика, которая позволит нам вырваться в космос, осваивать новые миры и даже заботиться об экологии нашей планеты (как побочном продукте технологического прогресса, подстегиваемого экономическим ростом). Но такая экономика должна основываться на знаниях, для освоения которых необходим труд. Зачем, спрашивается, напрягаться, если перед нами дармовые симуляторы того же самого и без особых усилий и риска для жизни?

ММОПГ уже сегодня служит психологическому замещению. Игра создает иллюзию личностной самореализации. И литРПГ показывает нам это вполне наглядно. В сущности, новеллизации ММОПГ — это попытки игроков представить отупляющее игровое пространство в ином, более интересном, виде сказочного эпоса. Это есть отчаянная попытка каким-то образом вообразить данное пространство более реальным. Однако сами по себе современные ММОПГ, вроде World of Warcraft, Lineage 2 и многих других, представляют собой незамысловатые последовательные схемы достижения «успеха». Здесь нет никаких непредсказуемых факторов, все предельно упорядочено, а потому игра предстает как непрерывный поток небольших порций удовольствия.

Поэтому, как отмечают многие исследователи, «более низкая ценность общественного признания для игроков с интернет-зависимым поведением можно объяснить тем, что ролевая онлайн-игра позволяет в достаточной степени компенсировать недостаток реализации данной потребности в реальной жизни»<sup>18</sup>. Иными словами, уже в рамках совре-

<sup>17</sup> Рикардо Д. Начала политической экономии и налогового обложения. Избранное. М.: Государственное издательство политической литературы, 1955.

<sup>18</sup> Денисов А. Особенности ценностных ориентаций пользователей онлайн-игр // Медицинская психология в России : электрон. науч. журн. 2011. № 6. — [http:// medpsy.ru](http://medpsy.ru)

менного капитализма вырос тип потребителя-рантье, который охотно может удовлетвориться виртуальной, психологической и символической компенсацией того, чего он не может позволить себе в реальности.

Итак, литРПГ, на наш взгляд, является весьма интересным предметом для футурологических исследований политических и социальных трендов. В произведениях литРПГ даются некоторые «предсказательные» намеки и описание ряда аспектов жизни в будущем, из которых можно сделать выводы о том, каким предстанет мир будущего, утративший насущную потребность в труде. Картины этого мира предполагают возникновение нового механизма отчуждения в капиталистическом по своему существу обществе — отчуждения от реальной реальности в виртуальных игровых пространствах.

Однако мы полагаем, что процессы, описанные в произведениях жанра литРПГ, зайдут значительно дальше, чем это может представляться их авторам. Виртуализация капитализма ради сохранения в будущем не является пределом его возможной трансформации.

Разумеется, будущее видится нам отнюдь не коммунитаристским раем, о котором пишет Дж. Рифкин. Но и не *полноценным*. То, что изнутри будущих виртуальных миров кажется триумфом капитализма, снаружи окажется *рентным обществом*, развившимся до степени, которая ставит под сомнение само существование капиталистического мира. Военное и экономическое доминирование западных стран еще некоторое время сохранит для них существенную материальную ренту. Вкупе с частичной автоматизацией производства это позволит правительствам распределять какие-то гроши каждому. Разумеется, не обойдется и без борьбы патерналистских лозунгов типа «Дать каждому необходимый минимум благ!». Большинство населения постепенно превратится в рантье — тех, кто не совершает каких-либо существенных усилий, чтобы зарабатывать себе трудом и инвестициями. Рантье будущего — это минималист. Он стремится не к максимизации прибыли, а к минимизации усилий и извлечению нетрудовых доходов.

Капиталист по духу — это тот, кто, заполучив лучший «участок земли», попытается выжать из него максимальный «урожай»; рантье же, напротив, подстраивается под уже доступную ренту и стремится снизить прилагаемые усилия. Стремясь к легкодоступным прибылям на «более плодородных» виртуальных «землях», капитализм будет вынужден следовать этой господствующей установке. Максимизаторам и инвесторам останется только придумывать более изощренные способы извлечения прибыли там, где исчезают подлинное трудолюбие и творчество.

Чем еще обернется такой синтез старой капиталистической оболочки с новым рентным содержанием, кроме как еще более углубляющимся отчуждением? ◆