

## ЧТО ТАКОЕ ЖИЗНЬ В «ВИРТУАЛЬНОЙ КОМПЬЮТЕРНОЙ СРЕДЕ»?

**П.П. Трубецкой**

*Московский архитектурный институт (Государственная академия), Москва, Россия*

### **Аннотация**

Сейчас существует порядка 50.000 распространенных и пользующихся бешеной популярностью «онлайн» и иных компьютерных виртуальных «миров», в которых ежедневно общаются и живут несколько сотен миллионов человек. Что же это за люди? Что же это за "пространства" такие, если люди добровольно предпочитают проводить время не в реальном мире (сходить в театр, кино, встретится с друзьями) а в этой схематичной виртуальной среде? Данная статья является попыткой осознать значение виртуальной компьютерной среды для архитектурного сообщества, значение в формировании эстетических предпочтений и вкуса у значительной части населения планеты.

**Ключевые слова:** виртуальная среда, архитектура, виртуальное пространство, компьютерные игры

## WHAT IS THIS «LIFE IN VIRTUAL ENVIRONMENT»?

**P. Trubetskoy**

*Moscow Institute of Architecture (State academy), Moscow, Russia*

### **Abstract**

Now there is approximately 50.000 extended both enjoying wide popularity online and other computer virtual "worlds" in which some hundreds millions persons daily communicate and live. What it for people? What kind of "spaces" are it, if people prefer to spend time voluntary not in the real world (to descend in theatre, the cinema, will meet friends) and in this schematical virtual environment? This article is attempt to realize value of the virtual computer environment for architectural community, value in creation of aesthetic preferences and taste for a considerable part of the population of a planet

**Keywords:** virtual environment, architecture, interactive virtual space, computer games

Не секрет, что компьютерные игры бьют все рекорды «посещаемости», обгоняя даже телевидение и радио, не говоря уже о кино или театре. Не может же быть, что все эти люди психически неадекватны и им более приятны рубленные геометрические персонажи и объекты 3D-пространств, чем всё разнообразие окружающего нас мира?

А какой же многообразный мир видит подавляющее большинство людей? Дорогу на работу. Каждый рабочий день люди обычно идут на работу одним путём. Очень редкие профессии позволяют ездить разными маршрутами в различные географические точки. В выходные люди имеют возможность выбраться в незнакомое место, но это всегда связано с определёнными трудностями, и даже опасностями. Поэтому люди выбирают, как правило, известные маршруты - в парк, в магазин, на рынок, в кино, в театр, к друзьям или родственникам. Получается что тот мир, который в "обычное" время доступен людям, крайне ограничен и однообразен.

Окружающее людей пространство, архитектура ограничены климатическим поясом, масштабом поселения, другими факторами. Знакомые люди, за редким исключением, принадлежат к одному строго определённом классу. А ведь хочется бедному студенту пройтись по шикарному особняку, в котором собирается публика в безукоризненных костюмах. Но в реальности такой возможности нет. Вот и получается, что виртуальная среда позволяет людям реализовывать своё стремление побывать в той или иной ситуации, в той или иной среде. Если в жизни не хватает опасностей и интриг - виртуальная среда даст иллюзию опасности и настоящие интриги. Пространства есть на любой вкус.

Теперь понятно, что люди, живущие в виртуальной среде - ночами, выходными, урывками на работе, вовсе не «ненормальные» - им просто хочется иного. Хочется что-то изменить в жизни, привнести в неё что-то отличное от повседневности.

Как люди попадают в виртуальную среду? Я имею в виду вопрос первого знакомства с виртуальностью. Вот сидит человек в интернете, ищет что-то по работе или для себя, смотрит новости или почту, и вдруг всплывает реклама - красивая рекламная картинка, приглашающая в другой мир. Человек из любопытства щелкает по рекламе и переходит на сайт разработчика. Там получает дополнительную информацию и затем решает опробовать игру. Входит в этот мир, изучает какое-то время, а потом надоедает или увлекает - неважно. Человек уже понимает, что есть возможность "уйти". И в следующий раз ищет конкретно "мир по себе" и, как правило, находит. Так и получается, что люди уходят жить в виртуальные пространства. Ещё не стоит забывать про личные контакты - школьники общаются и обсуждают, кто что нашёл в Интернете. Студенты, молодые люди, работающие в одной организации, взрослые и даже пожилые люди общаются и рассказывают друг другу о своих походах в виртуальности. Естественно, это повышает интерес и всё больше людей уходит в "виртуальный мир".

Виртуальный мир дополняет реальный, причём очень гармонично, так как мир и представляющие его разработчики финансово заинтересованы именно в востребованных публикой виртуальных пространствах. Проекты, которые неинтересны людям - не приносят денег и, следовательно - умирают. А те, которые востребованы, наоборот приносят прибыль, развиваются, и вовлекают в своё пространство всё больше и больше людей. Получается, что, изучая виртуальную среду, мы получим точный профиль того, что хочется видеть людям в реальной жизни, но чего они не имеют. Такой своеобразный «социальный заказ». Неудивительно, что больше всего «играющие дети» любят «сказки» (ролевые игры по мотивам известных книг, сказочные миры с рыцарями и драконами) и фантастические пространства в стиле «звёздных войн». А вот реальность как-то менее интересна, более того – зачастую совсем неинтересна.

### **Как выглядит компьютерная виртуальная среда?**

- Интернет сайты. Сейчас в большинстве своём представлены двумерными «листами», которые в желаемом порядке может просматривать «посетитель». Но «трёхмерность» –

вопрос времени и технологий. Уже сейчас довольно много Интернет ресурсов, выполненных в трёхмерном виртуальном пространстве.

- Компьютерные игры на любой вкус. От карточных и других «настольных» двумерных игр до красочных трёхмерных «бродилок», многие из которых являются не только «программой для развлечений» но ещё и серьёзной работой по реконструкции архитектурной среды той или иной эпохи. Например, в «Assasin Creed 2» была выполнена довольно интересная и очень красивая реконструкция средневековой Венеции.

- Отдельный разговор - многопользовательские «online» пространства. Сейчас реально существуют и активно развиваются целые миры, где сотни тысяч людей общаются, что-то делают, перемещаются в виртуальном пространстве. По данным на 2009 год в онлайн игре «World of Warcraft» более девяти миллионов зарегистрированных игроков. Но все виртуальные пространства страдают той же болезнью, что и реальная архитектура – главное в них «заработать деньги». Для этого делаются красивые однотипные «лубочные» картинки, для этого создаются красочные однотипные, зачастую «сэмповые» (от слова «sample»- пример), то есть собранные из повторяющихся типовых элементов, пространства.

Но ведь не всё так плохо. Существуют и разрабатываются очень красивые, интересные, познавательные, впечатляющие Интернет пространства. Как существуют и проектируются интересные здания, интерьеры, архитектурные элементы. О положении дел в мире современной архитектуры мы узнаём из современных журналов, коих неимоверное количество. А о том, что было создано за всю историю архитектуры, мы можем узнать из научных и научно-популярных книг, журналов.

А вот как бы узнать, что происходит в виртуальном мире? Есть журналы по компьютерным играм, но они, как правило, оценивают игровой процесс и оформление, хотя и «графика» является непременным атрибутом оценки критиков. Тысячи сайтов разработчиков виртуальных пространств рекламируют сами себя или продукцию своих «мастерских» - но как выбрать из них достойные пристального внимания? Обозначилась проблема зашумлённости информации о виртуальных пространствах. Получить информацию о «виртуальных» ресурсах, которые были бы интересны и полезны архитекторам, художникам, дизайнерам можно только случайно, - в разговоре с друзьями, случайно увидев ссылку в интернете. Необходим ресурс, «журнал», в котором архитекторы освещали бы в своих критических статьях интересные объекты виртуальной среды. Ведь до сих пор многие «маститые архитекторы» считают компьютер лишь инструментом, неспособным показать «высший класс», а уж компьютерные игры почти для всех что-то наподобие бирюлек для самых маленьких.

Это опасное заблуждение, так как уже сейчас пользователи сравнивают реальные архитектурные объекты, выполненные профессионалами и виртуальные строения из игр, выполненные художниками и дизайнерами всех уровней. И, уверяю вас, у «реальной архитектуры», даже у «виртуальных» конкурсных концепций очень мало шансов выиграть. Помимо объективных эстетических параметров присутствует ещё один – когда пользователь проходит одну полюбившуюся игру несколько раз (это бывает довольно часто), она становится «родной», как бы частью человека, он там жил, ходил, смотрел, переживал. А любые архитектурные проекты, как реализованные, так и не реализованные, остаются «картинкой», «фасадом» одним из многих мелькающих в повседневной жизни. Поэтому необходимо знать, с чем сравнивают тебя и твою работу, что бы в один прекрасный миг люди окончательно не отвернулись от архитекторов в пользу «левел-мейкеров» и «компьютерных художников».

Современная архитектура у массы людей вызывает скорее негативное впечатление, нежели позитивное, а уж о направлении развития архитектуры и говорить нечего. Подавляющее большинство людей, как профессионалов, так и непрофессионалов, абсолютно уверено, что «раньше» строили более красиво, правильно, качественно, интересно. Большинство также уверено, что современные системы визуализации могут

творить чудеса (взять, например, Голливуд) и что компьютеры не сегодня-завтра догонят и перегонят современный уровень визуализации в западных киностудиях. Молодёжь поголовно уверена, что современное искусство в Интернете гораздо интереснее современного искусства в «музеях».

Большинство даже и не хочет смотреть на современное музейное искусство, особенно посмотрев фотографии и отзывы критиков в Интернете, что, кстати, также является свойством компьютерной виртуальной среды. Мы пропускаем информацию о том, что происходит в мире, через «виртуальный фильтр» - смотрим фотографии, отзывы, обсуждения. Сейчас можно найти информацию о любых, даже узкоспециализированных мероприятиях. Но кто пишет эту информацию? Крайне редко специалисты. Цензуры как таковой нет, и хорошие выставки получают едкие комментарии от непонятных личностей, в результате чего сильно проигрывают в глазах пользователей. Или наоборот, постоянно встречаются восторженно хвалебные отзывы о посредственных выставках. Найти Интернет ресурсы, достойные доверия, крайне сложно. И это тоже проблема компьютерной виртуальной среды.

А теперь хотелось бы обратить внимание на эстетический аспект компьютерных виртуальных пространств. Чем более красочно, интересно построено пространство - тем более популярен проект, тем больше в нём людей, тем больше денег зарабатывает разработчик. Получается, что красота является необходимым требованием существования и развития виртуального пространства. А кто участвует в разработке, чьи интересы учитываются? В первую очередь - интересы рядового потребителя. "Игроки" уже привыкли к определённому уровню качества и проработки мира, и более низкий уровень просто игнорируют. Затем пожелания художника-дизайнера, который придумывает пространство. Как правило, художники-самоучки тренируются в копировании "работ мастеров", а затем создают нечто по образу и подобию, но на свой вкус. В большинстве своём такие "художники" не знакомы с ОПК, колористикой, архитектурным проектированием, эргономикой и прочими профессиональными архитектурными дисциплинами. На самом деле над компьютерными проектами работает очень много людей – технологи, программисты, звукооператоры. Фактически, чтобы снять фильм, чтобы построить здание – требуется работа огромного коллектива.

А какие могли бы быть интересы у архитекторов в разработке компьютерных виртуальных пространств? Более того, даже не интересы - обязанности (которые, к слову, сейчас абсолютно не выполняются). Есть определённая проблема - все "ошибки" незнающих художников, программистов и остальных «разработчиков» формируют вкус, восприятие огромной массы людей, в основном детей. Виртуальные пространства - это массовая культура. Уже массовая. И эта "культура" практически не имеет цензуры в области эстетики, этики, культуры. Уродство становится привычным, а неправильное становится правилом.

Думаю, необходимость квалифицированного контроля очевидна. Повторюсь, главное, на мой взгляд, это то, что из виртуального мира многие люди по своей воле или в силу пристрастия к компьютерным играм получают львиную долю знаний, эстетических и моральных ориентиров в реальной жизни. Медицина и психиатрия давно уже внимательно следят за развитием игровой индустрии, и много вредных факторов и проистекающих из увлечённости компьютерными играми болезней они уже внесли в свой реестр. Но есть ещё и эстетические болезни, которые приводят к уходу человека из реального мира, к пренебрежению человеком реального мира. Мне кажется, что необходимо волевым усилием переломить современную тенденцию к виртуальным пространствам, виртуальному туризму, что бы у пользователей было желание после посещения виртуального музея, сходить в музей реальный, после игры в древний Рим, съездить в Италию. А не наоборот, посмотрел в игре на "древний Рим" и думаешь, а зачем ехать в Италию, чего я там не видел? Данное убийство интереса происходит повсеместно. И архитекторы, студенты и преподаватели, могли бы сыграть роль докторов, добавить во впечатления игроков от игры пилюлю отрезвления - реальный мир

интереснее, вот он какой (выложить на форумах обсуждения игры фотографии, чертежи, рисунки). В играх зачастую допущены множественные ошибки, просчёты, и оценивать реальный греческий храм по его виртуальному «недоклону» из игры - это всё равно, что оценивать реального человека по его пластилиновой скульптуре, выполненной каким-нибудь школьником. Но пользователи этого не осознают!

Но есть и обратная сторона виртуальной реальности, положительная. Даже если мы поедem, скажем, в Венецию, мы увидим современный город, с современными людьми, современной рекламой, современным ночным освещением. А вот, к примеру, в компьютерной виртуальной среде игры «Assasin Creed 2» мы можем прогуляться по Венеции XVI века. Вокруг люди в древних костюмах, по вечерам зажигаются на улицах масляные лампы и свечи, город освещается преимущественно лунным и звёздным светом, да и рекламы нигде нет. Есть своё удовольствие в том, что бы пройтись по тихим улочкам города, пробежаться по крышам города, посмотреть панорамы окрестностей, взглянуть на город с высоты птичьего полёта. И таких виртуальных прогулок при желании можно обнаружить великое множество. Но тут есть определённые проблемы. Для того, что бы свободно погулять по интересным пространствам, зачастую необходимо пройти несколько уровней игры, что для старшего поколения довольно проблематично, да и младшее не всегда согласится тратить время на выполнение глупых "виртуальных заданий" и на освоение интерфейса в схватках с виртуальным противником.

Впрочем, всегда есть обходные манёвры. Во-первых – сэйвы (save), сохранения игры на том этапе, где есть возможность прогуляться по интересным местам. Во-вторых, это программные коды (cheat), которые разработчики закладывают в большинство игр для окончательной доводки - виртуальные «враги» не нападают, ходить можно где угодно и т.д. Такие коды убивают смысл игрового процесса, но позволяют оценить качество выполнения тех или иных элементов в полном объёме, не тратя лишнего времени на "игрушки". Студенты вполне могли бы подготовить необходимые файлы для наиболее эффективного просмотра виртуального пространства даже в рамках "игры".

Но вернёмся к виртуальной среде. Существует проблема в понимании того, что за тип людей выходит из виртуального мира в реальный. Например, у меня на каждый квадратный метр пройденных и знакомых территорий в реальном мире приходится 1 квадратный метр, пройденный и знакомый в мире виртуальном. Но я знаком с людьми, у которых это соотношение примерно один к 100 в пользу виртуального мира. Вдумайтесь! 99% визуальной информации об окружающей среде этот человек получает из виртуальности! Насколько изменена его психика? Как он воспринимает прекрасное или уродливое? Как он живёт в реальном мире? Это крайне важные вопросы.

Архитекторы пытаются организовать искусственный мир для жизни людей, а получается, что людям неинтересно в нём жить. Им интереснее смотреть красочные виртуальные миры, общаться с виртуальными персонажами, жить «виртуальной жизнью». Вспомнился старый анекдот: Чем отличается обычный человек от игрока, помешанного на компьютерных трёхмерных «стрелялках»? Нормальный человек, когда выносит мусор, просто поворачивает за угол и идёт дальше, а игрок сначала заглядывает за угол, нет ли там врагов? А уже потом поворачивает за угол. И это давно уже не анекдот, а правда жизни. Процессы в виртуальной среде в значительной степени формируют восприятие реальной среды. Поэтому архитекторы должны осознать угрозы, исходящие из виртуального мира и попытаться как-то исправить существующую тенденцию к аутизму людей, предательству реальности.

## Литература

1. Петрова Н. Виртуальная реальность как новый метод арттерапии, или расставание с собой, 1998
2. Эльконин Д.Б. Психология игры. М., 1978
3. Фромм Э. Бегство от свободы. М., 1995
4. Лысенко Е.Е. Игра с ЭВМ как вид творческой деятельности. Дисс. Канд. Психол. Наук. М., 1988
5. Варашкевич С.А. История конверсии компьютерной игры. М.: ИП РАН, 1997
6. Носов Н.А. Виртуальная парадигма // Виртуальные реальности. - М.: Центр профориентации Министерства труда и социального развития Российской Федерации, 1998. - С. 91 - 92
7. Прохоров А. Реальность о виртуальной реальности. - М.: Silicon Graphics, Inc., 1997. - URL: <http://www.sgi.ru/articles/6.html/>
8. Носов Н.А., Жданов В.Ф. Виртуальная психология творчества // Виртуальные реальности. - М.: Центр профориентации Министерства труда и социального развития Российской Федерации, 1998. - С. 100 - 102
9. Юхвид А.В. Концепция виртуальной реальности - новый перспективный подход к авторизованному образованию // Вестник МЭГУ. Международный научно - теоретический журнал авторизованной педагогики. - 1999. - № 11. - С. 60 - 63

## References (Transliterated)

1. Petrova N. Virtual'naja real'nost' kak novyj metod arterapii, ili rasstavanie s soboj, 1998
2. Jel'konin D.B. Psihologija igry. M., 1978
3. Fromm Je. Begstvo ot svobody. M., 1995
4. Lysenko E.E. Igra s JeVM kak vid tvorcheskoj dejatel'nosti. Diss. Kand. Psihol. Nauk. M., 1988
5. Varashkevich S.A. Istorija konversii komp'juternoj igry. M.: IP RAN, 1997
6. Nosov N.A. Virtual'naja paradigma // Virtual'nye real'nosti. - M.: Centr proforientacii Ministerstva truda i social'nogo razvitija Rossijskoj Federacii, 1998. - S. 91 - 92
7. Prohorov A. Real'nost' o virtual'noj real'nosti. - M.: Silicon Graphics, Inc., 1997. - URL: <http://www.sgi.ru/articles/6.html/>
8. Nosov N.A., Zhdanov V.F. Virtual'naja psihologija tvorchestva // Virtual'nye real'nosti. - M.: Centr proforientacii Ministerstva truda i social'nogo razvitija Rossijskoj Federacii, 1998. - S. 100 - 102
9. Juhvid A.V. Koncepcija virtual'noj real'nosti - novyj perspektivnyj podhod k avtorizovannomu obrazovaniju // Vestnik MJeGU. Mezhdunarodnyj nauchno - teoreticheskij zhurnal avtorizovannoj pedagogiki. - 1999. - # 11. - S. 60 - 63

**ДАННЫЕ ОБ АВТОРЕ****П.П. Трубецкой**

Аспирант, кафедра “Дизайн архитектурной среды”, МАРХИ (Государственная академия),  
Москва, Россия

e-mail: [legat41@yandex.ru](mailto:legat41@yandex.ru)

**DATA ABOUT THE AUTHOR****P. Trubetskoj**

Post-graduate student, chair “Design of architectural environment”, Moscow Institute of  
Architecture (State academy), Moscow, Russia

e-mail: [legat41@yandex.ru](mailto:legat41@yandex.ru)