

Посвящается моим маме и папе.  
*Вы так грамотно выстраивали взаимоотношения  
со мной-ребенком, что я оказался  
прекрасно подготовлен к жизни в настоящем.*



*Бойтесь данайцев, дары приносящих.*  
Вергилий

# СОДЕРЖАНИЕ

Введение. И ПЛАТОН БЫЛ БЫ ГЕЙМЕРОМ .....	11
--	----

## ЧАСТЬ I. ЛИЧНОСТЬ

Глава 1. НОВЫЕ ИСТОРИИ.....	25
Глава 2. НОВЫЕ ИГРЫ.....	41
Глава 3. НОВАЯ ПЕСОЧНИЦА .....	57

## ЧАСТЬ II. ДОМ

Глава 4. НОВАЯ СЕМЬЯ .....	73
Глава 5. НОВЫЙ ОЧАГ .....	103
Глава 6. НОВЫЙ ПУБЕРТАТ.....	128

## ЧАСТЬ III. ШКОЛА

Глава 7. НОВЫЙ ЗВОНОК.....	163
Глава 8. НОВАЯ СЛОВЕСНОСТЬ.....	191
Глава 9. НОВОЕ ОБРАЗОВАНИЕ.....	236

## **ЧАСТЬ IV. ОБЩЕСТВО**

Глава 10. НОВАЯ ЭМПАТИЯ .....	273
Глава 11. НОВАЯ МЕДИАГРАМОТНОСТЬ .....	299
Глава 12. НОВОЕ ДЕТСТВО .....	324
БЛАГОДАРНОСТИ .....	336
БИБЛИОГРАФИЯ .....	339
АЛФАВИТНЫЙ УКАЗАТЕЛЬ .....	345
ОБ АВТОРЕ .....	350

## ВВЕДЕНИЕ

# И ПЛАТОН БЫЛ БЫ ГЕЙМЕРОМ

**Я НИКОГДА НЕ ИГРАЮ** в видеоигры в одиночку; только с двумя моими мальчишками десяти и двенадцати лет, мы садимся рядом и изо всех сил нажимаем на кнопки геймпадов. Игры — это один из способов провести «качественное время» с семьей.

Вы, вероятно, думаете, что любой, кто посвящает столько сил размышлениям о цифровых играх, сколько я, мечтает ментально переключиться на «взрослые» игры вроде Bioshock, Fallout или The Last of Us, как только дети отправляются спать. Но это не так. Игры сами по себе меня не интересуют. Меня волнует только то, как они объединяют людей, друзей и вообще все возможные социальные группы. Меня интересует культурный аспект игр: что значит быть геймером, как цифровая вселенная влияет на наше восприятие реального мира.

Сценарии видеоигр увлекательны. В некотором смысле они очень похожи на интерактивные версии историй, которые мы с восхищением смотрим по телевизору или в кино. Они похожи на театральные постановки, романы или страшилки, рассказанные у костра. Учитывая, что практически все дети в США играют в видеоигры, можно с уверенностью назвать их основной формой повествования XXI века. Други-

## ВВЕДЕНИЕ

ми словами, видеоигры — это новые сказки на ночь, новые мифы и легенды; возможно, даже новое Священное Писание. Они — самая современная форма письменных, или зафиксированных, способов коммуникации, которые, по мнению большинства ученых, зародились около XXVII века до н.э. Именно тогда в Древней Месопотамии появились первые образцы литературы. Но задолго до этого, раньше, чем мы вообще можем себе представить, истории передавались из поколения в поколение из уст в уста.

Давайте остановимся на минутку и подумаем, насколько невероятен этот переход от устного повествования к письменному. Он полностью изменил то, как люди делились на группы, формировали сообщества и развивали цивилизации. Некоторые из нас пережили подобное, когда компьютеры и смартфоны проникли во все сферы деятельности, — и они называют важным этот опыт, когда мир «догаджетовой эры» перестал существовать. Но это ничто по сравнению с возникновением письменности. Возможно, это был величайший технологический прорыв всех времен. Написанное слово позволяло людям запоминать, хранить и передавать информацию из поколения в поколение. Оно дало возможность отправлять послания близким людям на любые расстояния. Люди смогли делиться опытом, даже не встречаясь лично.

Вот я везу своих детей в Грецию, в город Афины, и мы гуляем по району Плака у подножия Акрополя, по тем же узким улочкам, по которым неспешно бродили в свое время Сократ и Платон. И мысли о письменности снова трогают меня чуть ли не до слез. Эти философы умерли два с половиной тысячелетия назад, но они все еще несут знания молодежи моего класса почти каждый день. Все потому, что их идеи сохранились в письменном виде. Изобретательность древних людей, которые додумались до создания первых символических языковых систем, поражает. Задолго до появления теле-

фона, интернета и видеоигр именно язык стал той новейшей технологией, которая позволяла людям общаться и взаимодействовать вне времени и пространства.

Разумеется, у письменности — так же, как позднее у смартфонов и планшетов, — в начале нашлись свои критики. Наиболее известным среди них, возможно, был тот самый великий философ Сократ. Он утверждал, что письменность обезличивает знания, и сравнивал ее с живописью: то, что изображает художник, может выглядеть реалистично, но на самом деле это всего лишь субъективная иллюзия. Согласно Сократу, картина не может передавать опыт, поскольку она статична и неподвижна. Нет места для исследования. Нет места для сочувствия. Нет взаимодействия. «Точно так же и с книгами, — считал Сократ, говоря об элементах письма, как если бы они были независимой сущностью. — У них не спросишь чего-то, что можно узнать у мыслящего человека, а если и спросишь, (...) они отвечают одно и то же».

К счастью, ученик Сократа Платон был более восприимчив к технологическим изменениям; родился он в наше время, возможно, стал бы геймером. Платон осознал, насколько важно записывать мысли своего учителя. И благодаря его конспектам у меня появилась уникальная возможность обсудить идеи философа со своими студентами-старшекурсниками спустя почти 2500 лет после того, как они были высказаны. Возможно, Платон понимал, что письменность связана с фундаментальным изменением понятия «жить как человек». Возможно, он знал, что это повлияет на то, как мы будем работать, играть и выполнять повседневные задачи.

Но правильно ли он поступил, проигнорировав желание учителя и записав слова Сократа? Может, и нет. Можно заметить, что история в конечном счете подтвердила опасения Сократа. Как заявил философ XX века Альфред Норт Уайтхед, «наиболее правдоподобная общая характеристика европей-



ской философской традиции состоит в том, что она представляет собой серию примечаний к Платону». Другими словами, почти 2500 лет мы рьяно изучали тексты Платона, пытались угадать, что именно значили слова Сократа. Но никто никогда не сможет достоверно ответить на этот вопрос. Публикуется одна интерпретация за другой, присваиваются все новые докторские степени. Но мысль Сократа остается уклончивой. Почему? Потому что мы не можем спросить самого человека о том, что он хотел сказать. Мы не можем взаимодействовать с написанным текстом. Увы, все, что у нас есть, — это слова, которые «указывают только на одну вещь. И так каждый раз».

Туше, Сократ.

Этот коварный философ, может, и был прав в отношении ограниченности письма, но он упустил преимущества. Кроме того, его сопротивление оказалось в конечном счете беспо-

**Видеоигры можно с уверенностью назвать основной формой повествования XXI века — как сказки, мифы или новое Священное Писание.**

лезным, потому что переход от устного повествования к письменному был неизбежен. Точно так же, как печатный станок, механические часы, поезд, телеграф, радио, камера и многие другие инновационные технологии: к тому времени, когда критики наконец формулировали свои возражения, было уже

слишком поздно. Общество менялось и изобретало все новые способы взаимодействия. Так обычно и происходит. Человеческое мышление трансформируется; вслед за этим мы создаем инструменты, которые помогают нам общаться с миром так, чтобы это резонировало с нашим обновленным сознанием.

Не техники используют нас, а мы их. Именно мы контролируем ситуацию.

Тем не менее у нас есть некий первобытный страх перед собственными творениями. Восстания роботов. Войны клонов. Идущие наперекосок путешествия во времени. Ничто не

выразит опасения насчет того, что человеческая изобретательность угрожает нашему же превосходству, лучше хорошего научно-фантастического фильма-катастрофы. Этот сюжет стар как мир. «Франкенштейн» был «Терминатором» девятнадцатого века. Еврейские мистики в Праге шестнадцатого столетия пугали людей историей Голема, в которой ожившая глиняная статуя сеет хаос в обществе. Древние греки на любые инновации отвечали историей о Дедале и Икаре.

Все эти истории представляют собой ту же технофобию, которая в настоящее время окружает видеоигры и цифровую реальность. Журналист Марк Курлански называет это «технологической ошибкой: идеей о том, что технологии меняют общество». Тем из нас, кто переживает масштабный технологический сдвиг, кажется, что машины захватывают нашу жизнь, диктуют новое поведение, меняют способы коммуникации друг с другом. Но Курлански говорит: «Все происходит как раз наоборот. Общество разрабатывает технологии для решения проблем, связанных с изменениями, происходящими в нем... Технологии лишь все упрощают».

Чему способствуют новые технологии XXI века? Во-первых, изменился наш подход к пересказыванию событий.

Цифровая интерактивная среда позволяет использовать новые методы повествования. И если учесть, что большая часть этого контента на самом деле является просто переработанным материалом — повторяющимися повествовательными приемами вроде франкенштейновской технофобии, — становится ясно, что метод, который мы используем для его передачи, куда более значим, чем сам контент. Маршалл Маклюэн говорил об этом еще в 1960-х. Его знаменитая фраза «The Medium is the Message»<sup>1</sup> появилась в книге «Понимание медиа: внешние расширения человека». Маклюэн был отцом теории

---

<sup>1</sup> «Средство коммуникации есть сообщение» (прим. ред.).

коммуникации, который интересовался «личными и социальными последствиями» жизни, включающей в себя электронные средства массовой информации. Он признавал, что изменения в коммуникационных технологиях — письменность, печать, телеграф, радио — всегда соответствуют огромным культурным сдвигам, и это влияет не только на то, как мы воспринимаем свой жизненный опыт, но и как в дальнейшем организуем экономические, политические и социальные структуры.

Именно с такой обширной культурно-исторической точки зрения, как у Маклюэна, я изначально заинтересовался вопросом цифровой реальности и будущего такого жизненного этапа, как детство. Я сидел на диване, играя с сыновьями в New Super Mario Bros, когда меня вдруг осенило, что циф-

**У письменности тоже были свои критики — как сегодня у смартфонов и планшетов.**

ровые технологии сделают их детство кардинально отличным от моего. Их юность будет прожита в тесной связи с экранами: портативными игровыми консолями, планшетами, смартфонами.

Они уже проводят огромное количество времени с этими устройствами. Следовательно, совершеннолетия они достигнут, овладев абсолютно уникальным набором жизненно важных переживаний. В конце концов, они возьмут в свои руки бразды правления этим миром, научившись думать так, как я уже вряд ли смогу. Они создадут мир, который я едва могу себе представить.

Так как же мне научить своих детей жить в таком будущем, которое я даже не в состоянии вообразить? Как я могу подготовить их к жизни, в которой технологии занимают центральное место? Что это значит для каждого человека, семьи, для всего человечества — что целые поколения детей теперь воспитываются на видеоиграх, этом новом формате «сказок на ночь»?

Это серьезные вопросы, на которые не существует простых ответов. Но они не новы. Даже когда я был ребенком и ре-

зался в Q\*bert<sup>1</sup> на моей Atari 2600, почти у каждого взросло-го, казалось, было свое мнение насчет того, как видеоигры повлияют на детское мышление. В большинстве случаев они были обеспокоены тем, что слишком длительное воздействие отрицательно скажется на хрупкой психике ребенка. Взрослые 80-х думали, что гаджеты и игры будут разлагать мозг детей и способствовать их моральному разложению.

Я уверен, что они ошибались. Время, проведенное перед экраном, не вызвало никакого разложения или разрушения. И все же страх был понятен: это обычная технофобия. Смена инструментов нарушает наш привычный образ жизни. Новые устройства ведут нас к незнакомому и потому пугающему будущему, и всегда найдутся люди, которые увидят в них угрозу статус-кво. Изобретательность испокон веков наталкивалась на подобную реакцию.

Возьмем, к примеру, печатный станок Гутенберга, который позволил распространить Библию Мартина Лютера, переведенную с древнегреческого или иврита на немецкий язык. Оглядываясь на это с точки зрения XXI века, мы видим истоки современных средств массовой информации. Мы признательны Гутенбергу за стандартизацию и демократизацию распространения знаний и информации. Мы считаем создание им станка важнейшим поворотным моментом в истории децентрализации власти, обеспечения большей свободы и равенства, а также создания современной демократии. Но мы полностью упускаем из виду негативные последствия печати. Мы забываем о том, что печатное слово вело людей к более частному и изолированному восприятию идей. Как поясняет культурный критик Марк К. Тейлор: «Устная культура поневоле была более общинной, чем печатная; с появлением печати и чтения “про

---

<sup>1</sup> Q\*bert — арканойд из 80-х. Задача игрока — перемещаться по поверхности поля, раскрашивая определенные зоны в заданный цвет (прим. ред.).

себя” люди смогли завернуться в свои коконы». Люди, жившие в XVI веке, сопротивлялись переменам. «Комментируя одиночество и изоляцию процесса чтения, некоторые ранние критики печати были похожи на современных родителей, беспокоящихся о том, что дети одиноко сидят перед экранами компьютеров или мобильных устройств, играя в видеоигры и переписываясь с друзьями, которых они редко видят, если видят вообще». Почти забавно, как много общего у родителей XXI века с оппонентами Гутенберга.

Сегодня взрослые паникуют и переживают из-за Snapchat, Twitter, Facebook, Discord, YouTube или любой другой платформы, которой удается захватить детское и подростковое внимание. Почти каждое утро, когда я листаю новости на своем смартфоне, всплывает какое-то новое исследование или интервью с экспертом, размышляющим о влиянии цифрового экрана.

И я был таким специалистом. Будучи гостем сотен ток-шоу на радио, я слушал, как обеспокоенные родители, учителя и воспитатели звонили и задавали свои вопросы. Все они в унисон вторили технофобам прошлых веков и бесконечно закидывались на том, как игры портят детство, вызывают неврологические расстройства, ухудшают зрение, способствуют эпидемии ожирения, вызывают депрессию и постоянно держат детей в четырех стенах. Они правда теряют способность размышлять и заниматься самопознанием? А что, если скорость и простота цифровой коммуникации не научат их быть хорошими собеседниками? Все, чему они научатся, — это выйти из аккаунта, а что насчет конструктивного решения бытовых конфликтов? Смогут ли смайлики и твиты длиной в 280 символов убить грамотность? Будет ли легкий и постоянный доступ к интерактивной стимуляции препятствовать способности последующего поколения развивать навыки критического мышления?

Простой ответ на все эти вопросы — нет. Подобные опасения предсказуемы и банальны. Но все же я понимаю, почему некоторые взрослые беспокоятся. Все энциклопедии, аркады, кинотеатр и телефон — все это теперь втиснуто в устройство размером с ладонь, которое дети могут носить в карманах, и старшее поколение начинает чувствовать себя беспомощно. Оно видит, как меняются процессы обучения, развлечения и знакомства, и винят в этом технологии. Но правда состоит в том, что нет необходимости делать кого-то крайним. Детство лишь перестраивается и приспособливается к новым условиям.

Единственная проблема заключается в том, что взрослые не знают, как расставить точки над *i* и направить своих детей в нужном направлении.

Они оказались на перепутье, даже хуже — разнонаправленном, нелинейном пересечении. Нет дорожной карты, мало прецедентов, схемы движения им незнакомы. Занятые, перегруженные родители и учителя в конечном итоге выбирают исключительно неверные пути.

И я понимаю их. Как родитель, я постоянно нервничаю. Я признаю, что технологические изменения представляют собой еще большие культурные, экономические и политические сдвиги. Но в глубине души я также знаю, что с моими детьми все будет хорошо. На самом деле они и без моей помощи неосознанно готовятся к совершенно иному миру. Они приходят домой из школы во второй половине дня, и первое, что они делают, — открывают свои ноутбуки. Они относятся к этим машинам с тем же чувством гордости, которое я когда-то испытывал по отношению к своему байку и «джорданам». И кто может их в этом винить?

Компьютеры — это окно в волшебный, безграничный цифровой мир. Мои мальчики усаживаются по разные стороны кухонного стола, ставят между собой ноутбуки и заходят в многопользовательские онлайн-игры вроде Roblox, Minecraft