



Что почитать



Четверть века назад, в 1990-х годах, в продаже появились первые шлемы виртуальной реальности и началась «эпоха VR». Правда, эта эпоха так же быстро и завершилась: виртуальный шлем тогда стоил столько же, сколько хороший компьютер целиком, а о прочем оборудовании VR-технологий и вовсе говорить нечего.

Однако же умы эта тема «зацепила», и в фантастике стали появляться первые произведения, посвященные виртуальной реальности.

Сюжет романа С. Лукьяненко (наверное, более известного своими «дневными» и «ночными дозорами») тоже построен на теме «виртуальная реальность», но его концепция сильно отличается от большинства других. Задумка Лукьяненко – кстати, можно предполагать, что вполне осуществимая средствами обычного гипноза, – создать VR-среду на основе максимально дешевого и доступного всем пользователям оборудования (по книге, наиболее дорогостоящий ресурс при посещении виртуального мира, носящего имя «Дип-

таун», – это оплата доступа в Интернет, что не удивительно: роман был издан в 1997 году).

Впрочем, вовсе не технические подробности делают сюжет этой книги уникальным. Как выглядел бы «виртуальный город», его функционирование, сама виртуальная жизнь в нем, автором книги описывается ярко, наглядно и предельно точно, почти как инструкция проектировщикам виртуальных сред. Не говоря уже и о другой, морально-этической стороне VR-технологий.

Роман «Лабиринт отражений» (а затем и вторую книгу «Фальшивые зеркала») можно порекомендовать всем, кто увлекается технологиями 3D и виртуальной реальностью, а также компьютерными играми. Как, впрочем, и остальным компьютерным пользователям: кто знает – может, это описание нашего ближайшего будущего?

Д. Красковский