

### Рабы «Майкрософта»: попытка освобождения

Давно мне, фанатику-книгочею и заматерелому гуманитарию, любопытно узнать, как чувствует себя человек, живущий и работающий в самом жерле техноавангардизма, в Силиконовой долине, Мекке, маяке компьютерщиков всего мира. Слышали мы, конечно, о синдроме сенсорной депривации, о загадочных всякого рода психо-ментальных дисфункциях, осаждающих homo informaticus<sup>а</sup>, но хотелось бы с глазу на глаз поговорить с новой породой людей; понять, в чем там дело. И вот, дорогой читатель, такая возможность есть; вышла на русском языке прелюбопытная книжка: роман Дугласа Коупленда «Рабы «Майкрософта», повествующая о житье-бытье компьютерных мальчиков и девочек («технопарней» и «техноцыпочек» на их сленге), образующих костяк персонала сверхуспешной компании<sup>1</sup>.

Для начала познакомимся с автором. Дуглас Коупленд (1961), в прошлом скульптор и дизайнер, один из наиболее значительных современных американских писателей: его романы переведены на 22 языка в 30 странах мира. Всемирную популярность стяжал культовый роман «Generation Икс», своего рода путеводитель по поколению, ставший библией нонконформизма 1990-х. Затем последовали романы: «Жизнь после бога», «Пока подружка в коме». И вот — «Рабы «Майкрософта», роман из жизни высоколобых технарей, компьютерщиков-янки, которые трудятся на самом острие, «фронтире» техноавангардизма, и считают себя семенем будущего Трансчеловечества. Роман написан в форме дневника одного из них — Дэна (Дэниэла Андервуда). Перед нами дневник истинного культурного героя нашего времени, в нюансах жизнеощущения которого разобраться чрезвычайно важно для нашего совместного будущего.

Начинается действие романа в офисах фирмы «Майкрософт» и многоквартирных домах ее персонала: сверхфункциональный постмодерновый дизайн интерьеров и зданий; стерильно чистый субтропический ландшафт с газонами, похожими на «зеленые коврики «Лего». «Если взять все живое в Городке «Майкрософта», разделить по категориям и подсчитать биомассу, то получится: 38% пырея жесткого «Кентукки», 19% человеческих существ, 0,003% Билла<sup>2</sup>, 8% пихты бальзамической, 7% кедра восточного красного, 5% тсуги, 23% прочее: вороны, березы, насекомые, черви, микробы, рыбки в аквариумах у зануд, декоративные растения в кулуарах» [с. 56]. Общая атмосфера постиндустриальной пустыни.

---

<sup>1</sup> Коупленд Д. Рабы «Майкрософта». — М.: Аст: Люкс, 2005. — 492 с. — «Альтернатива».

<sup>2</sup> Глава компании — Билл Гейтс. (Т.С.).

Работают сотрудники компании в режиме перманентного «мозгового штурма» — «Приходим в 9.30, уходим в 23.30, по пицце «Домино» на обед. И три диетические колы» [с.10]. Их девиз: «Каждый раз, когда сдается продукт, это еще на шаг приближает нас к цели: компьютер на каждом рабочем столе и в каждом доме» [с. 65]. Подоплеку массового киберфанатизма сотрудников «Майкрософта» выявляет одна из героинь романа Сьюзен («настоящая кодировочная машина», по оценке автора повествования), так резюмирующая мораль работы компании: «Никогда у нас в мыслях не было: «Мы делаем это на благо общества». Но мы всегда испытываем интеллектуальную гордость, выставляя новый продукт и зарабатывая на нем деньги. Если бы цель поставить компьютер на каждый рабочий стол и в каждый дом не приносила денег, мы бы к ней и не стремились» [с. 15—16].

Итак, все аспекты жизни в Городке подчинены максимально эффективной работе — созданию и оптимизации программного обеспечения, монопольного интеллектуального продукта компании «Майкрософт», нацеленного на захват всех сегментов мирового рынка (что, собственно, уже практически произошло) и приносящего астрономические прибыли. По данным сайта компании, по итогам финансового 2004—2005 года прибыль «Макрософта» исчислялась 39,79 млрд. долл. против 36,84 млрд. в 2003—2004 году. Личное состояние Билла Гейтса, богатейшего человека мира, оценивается более чем в 100 (!) млрд. долларов<sup>3</sup>.

У работников компании фактически нет свободного времени, личных взаимоотношений, хобби и проч. Вот как пишет об этом в дневнике Дэниэл Андервуд: «... вы признаете, что вам крайне не хватает времени на личную жизнь, но ведь всю свою жизнь вы проводите на работе, корпя над кодами и проверяя их на ошибки, и что же вам еще остается делать? Работать, спать, работать, спать, работать, спать <...> Я знаю очень немногих работников «Майкрософта», которые пытаются прикидываться, что у них есть личная жизнь: например, хранят в гараже ни разу не использованные байдарки, собирающие пыль. Если спросить у этих людей, чем они занимаются в свободное время, они скажут: «О, байдарки. В свободное время я хожу на байдарках». И сразу видно, что они *гонят*. Я почти не занимаюсь больше спортом, и мои отношения с собственным телом стали совершенно непонятными. Раньше я три раза в неделю играл в футбол, а теперь чувствую себя обладателем неудачника: словно мое тело — железнодорожный вагон, в котором я вожу свой мозг, или провинциальная мамаша, которая водит детей на тренировки по футболу» [с. 8].

---

<sup>3</sup> См.: [www.microsoft.com](http://www.microsoft.com)

Неудивительно, что на столь экстремальное ненатуральное существование оказываются способны лишь очень молодые люди, не обремененные семьей и жизненными проблемами. По наблюдениям героя романа (ему 26 лет), «майкросервы — рабы «Майкрософта» — по природе заиклены на всем, что свойственно возрасту 31,2 года: первый дом, первый брак, кризис «куда я иду» и, конечно же, глобальное отрицание смерти. Несколько месяцев назад умер от рака вице-президент компании «Майкрософт», и у всех было такое чувство, что упоминать об этом запрещено. Точка. На работе непозволительно обсуждать три темы: смерть, зарплату и курс акций» [с. 24]. Итак, слово найдено: процветание компании («киберлордов» в терминологии автора) зиждется на каторжном труде целой армии молодых «майкросервов», рабов компании «Майкрософт».

Зарплата у «майкросервов» по нашим меркам высокая (у героя повествования Дэна Андервуда зарплата 26 тыс. долл. в год плюс 150 акций, которые переходят в собственность через 4,5 года работы, при этом за комнату в многоквартирном доме он платит ежемесячно 235 долл.), но несопоставимая с доходами высшего эшелона персонала корпорации. Но кроме зарплаты в компании, как говорится, «есть магнит поприятительнее»; более глубокий психологический стимул трудового энтузиазма заключается в том, что «Майкрософт», как и любой другой офис — полигон престижа» [с. 16]. Работа корпорации «Майкрософт» зиждется на постоянном и системном «задействовании» такого ресурса развития, как личное честолюбие, дух состязательности, а то и прямой конкуренции. Самый простой механизм регулирования служебного рвения сотрудников — количество выделяемых им акций, стоимость которых, однако, меняется в зависимости от сводки цен «Майкрософт НАСДАК» (Автоматизированная Система Котировок Национальной Ассоциации Владельцев Ценных Бумаг), что держит штат компании в постоянном напряжении: «Большинство наших сотрудников заглядывают в «Вин Квоут»<sup>4</sup> по несколько раз в день. Ведь если у вас 10 000 акций (а у огромного числа сотрудников их намного больше) и стоимость одной вырастает на доллар, то вы мгновенно зарабатываете десять тысяч баксов! Но если затем она упадет на два доллара, то вы тут же теряете двадцать тысяч баксов. Настоящая психическая атака. В прошлом году на первое апреля кто-то колебал стоимость на пятьдесят долларов то вверх, то вниз, и у половины нашего штата случились сердечные приступы» [с. 10].

Есть и более тонкие способы воздействия на обостренное самолюбие молодых людей, поскольку «прибыльные проекты несказанно выше по шкале престижа, чем проекты неудачников (то есть чуть менее выгодные). < ... > Работать в самом Городке

---

<sup>4</sup> Программа, выдающая непрерывные сводки цен на ценные бумаги. (Т.С.).

более престижно, чем быть высланным в какую-нибудь за — Городную Сибирь. Иметь в своем офисе управляемое Пентиумом аппаратное обеспечение (напичканное под самую рукоятку) престижнее, чем иметь жужжащее 486-е. Иметь технические познания очень престижно. <...> Иметь околбилловые связи очень, очень стильно. Сдать свой продукт вовремя — это, наверное, самое крутое (вставьте здесь волну тревоги). Если ты отчитываешься в срок, то получаешь награду «Сдал!»: 12 x 15 x 1—дюймовую люцитовую плиту, но ты должен притворяться, что в этом нет ничего особенного» [с. 46].

И все же самая сильная приманка «Майкрософта», как бы специально созданная для самолюбивых молодых «технопарней», чувство сопричастности к технологическому мейнстриму, соблазн ощутить себя демиургом нового мира. Словом, целый многослойный «пирог» мотиваций (от материальных, социально-психологических до как бы «духовных», лично — культурных) бессрочной лояльности фирме заготовлен для молодых «майкросервов», и все же Дэниэл и его друзья (Майкл, Карла, Сьюзен, Тодд, Баг, Эйб) уходят из компании, совершают побег из добровольного престижного рабства (в этом собственно и состоит сюжет романа).

Почему они это делают, понятно: работа на износ, перманентный психологический прессинг «крысиных гонок» престижа, ненатуральность атомарного существования в рукотворном Городке молодости. «Возраст всех работников «Майкрософта» ровно 31,2 года, и это, по-моему, честно говоря, заметно. В Городке ощущается жуткая нехватка хоть кого-нибудь, кто не выглядел бы на 31,2. Очень угнетающе. Кажется, будто только на прошлой неделе весь городок прошел период увлечения ти-шотками», — свидетельствует Дэн [с. 23]. Но как же им удалось бежать? Во-первых, убежали они, фигурально выражаясь, не так уж далеко, основав собственную фирму по разработке креативных интеллектуальных компьютерных игр. А во-вторых, даже это им удалось сделать, лишь пустив в ход весь арсенал как бы «спящих» в период рабства «Майкрософту» традиционных человеческих ценностей: дружбу, любовь, взаимопомощь поколений в институте семьи. Насколько естественен такой хэппи-энд? С одной стороны, хэппи-энд по определению натуральным быть не может; а с другой, почему надо отказывать милым «цивилизованным дикарям», изнуренным интеллектуальной каторгой человеческим атомам в обретении лично открываемых стратегий выживания, по счастью совпадающих (потому что другого нет) со стародавним цивилизационным стандартом?

Обретая коллективное «Мы»-сознание, группа (так и хочется сказать «община») перебирается не куда-нибудь, а в дом родителей Дэна (в результате чего его отец, травмированный потерей работы, счастливо «трудоустраивается» в компании друзей

сына); мучимый сенсорной депривацией Дэн находит свою Карлу (очень кстати владеющую приемами массажа «шиатсу»); лидер группы суперпрограммист Майкл находит столь же компьютерно «продвинутую» Эми по кличке «Штрих-код» (их роман завязывается, разумеется, в «сети», по «мейлу»); Тодд — свою Дасти (помешанную на «бодибилдинге», мании самореконструкции собственного тела); в русло семейной морали склоняется и яростная феминистка Сьюзен. Некоторые и профессионально самоопределяются (тот же Тодд, циник и закоренелый бабник, выросший, кстати, в семье фанатиков-баптистов, став отцом, прилежно молится в церкви).

Словом, полное торжество американского образа жизни, приправленное умеренным фундаментализмом и политкорректной толерантностью. И все же «блудные дети», вернувшись в отчий дом, мечту стать «новым Израилем» кибернетической эры не оставили. Описание параметров нового киберсознания пронизывает весь роман (где эта линия связана с «проповедницей» будущего Карлой) и является, возможно, самым интересным в нем, поскольку повсеместно в мире ощущается дефицит серьезной рефлексии по поводу природы феномена виртуальной реальности, внушающий опасения ввиду полной анонимности ее триумфального вхождения в мир. Каков гуманистический потенциал тандема человек — компьютер; угроза это человечности в человеке или новая ее загадочная мутация, открывающая новые горизонты? Думается и говорится на эту тему до удивления мало.

Предоставим высказаться на этот счет героям романа. Вот Карла-«проповедница» вполне аутентично объясняет Дэну, почему именно их поколению жизненно необходимы компьютеры как средство обретения личной идентичности: «Ты должен понять, что у большинства из нас, приехавших в Силиконовую долину, нет тех традиционных параметров самоопределения, которые имеются в других частях мира: религия, политика, семейная сплоченность, корни, чувство истории или другие предписываемые системы верований, которые облегчают людям бремя необходимости выяснять, кто они такие. Тут ты сам по себе. Это большая задача, но ты только посмотри на это наводнение идей, возникающих из пластика!» [с. 311]. Для поколения, формирующегося в экзистенциальном вакууме, виртуальная реальность — надежное пристанище; субститут традиционного природно-культурного мира, гарант психической безопасности. Не случайна ремарка Дэна: «Затем он одарил меня взглядом, говорящим: «Я хочу вернуться в контролируемый и не угрожающий мир внутри моего компьютера» [с. 46 — о Майкле, стремящемся окончить потенциально конфликтный разговор]. Поскольку мир кибернетических артефактов формируется синхронно с развитием создающих его людей,

в их сознании укрепляется представление о некоей изоморфности человека и компьютера. Вот опять-таки рассуждает Карла: «Любая стимуляция порождает запоминание, и эти воспоминания должны где-то храниться. Наши тела — это, в сущности, дискеты» [с. 120]. Она же усовещивает Джереми, вознамерившегося подвергнуться тотальному пирсингу, словами: «Но ведь тело — это твой жесткий диск!» [с. 399]. Для сравнения, по апостолу: «Тела ваши суть храмы Духа Святого». Так считалось прежде.

Но плоского параллелизма между человеком и компьютером явно недостаточно для самоидентификации сверхцивилизованных молодых «дикарей», для которых тысячелетний символический капитал культуры — пустой звук. Вот как рассуждает Дэн: «Я прихожу к заключению по поводу человеческого подсознания <...> что, как на него ни смотри, машины действительно и есть наше подсознание. То есть не инопланетяне же спустились к нам на Землю и создали для нас машины <...> мы сотворили их сами. Поэтому машины могут быть только продуктами нашей сущности и потому окнами в наши души <...> наблюдая за машинами, которые мы строим, и за тем, что мы в них вкладываем, мы получаем потрясающе достоверный лакмус того, как мы развиваемся» [с. 300]. Очень перспективная идея, проникнутая «продуктивным самоощущением» (если воспользоваться терминологией Карлы).

Иными словами, кибернетический универсум в его формировании — живое зеркало современной посткультуры, которая как бы «проваливается» внутрь самой себя. Неслучайно, полагает один из героев романа, «90-е станут десятилетием, полностью лишенным архитектурного наследия или стиля», поскольку «коды — вот архитектура 90-х» [с. 35]. Вспомним, что в конце романа его герои, община единомышленников, основывают компанию под многозначительным названием «Интериоритет» для выработки креативных компьютерных игр, конструируемых по принципу живого «Лего». То, что при этом, фактически, имеется в виду самоконструирование и одновременно созидание нового мира как бы вписано в программу компании, о чем не без самодовольства рассуждает ее основатель, лидер группы Майкл. «Сегодня Майкл рассказал кое-что очень классное. Он утверждает, что с нами как биологическим видом происходит нечто выдающееся и беспрецедентное: мы достигли точки критической массы, когда количество памяти, которую мы экстериоризировали в книги базы данных <...> сейчас превышает количество памяти, хранящейся внутри совокупности наших биологических тел. Другими словами, «снаружи» памяти больше, чем существует внутри «всех нас». Мы перепрограммировали свою сущность <...> И в данной новой ситуации основание для существования понятия «история» становится необязательно утраченным,

но каким-то несущественным <...> Память пришла на смену истории — и это отнюдь не плохая новость. Напротив, это замечательная новость, так как она означает, что мы больше не обречены повторять свои ошибки; становясь аналоговыми, мы можем редактировать себя, как документ на экране. Процесс перехода от истории в центре к памяти на периферии первоначально может оказаться ухабистым, пока люди будут двигаться по интеллектуальной инерции, но этот переход неизбежен. И благодарение небесам, мы изменили природу самой перемены: перспектива циклических войн, смутных времен и золотых веков никогда меня не привлекала. <...> И продолжающаяся демократизация памяти может только ускорить устаревание истории, как мы ее когда-то понимали» [с. 333].

Все это юный герой, компьютерный Моцарт (по утверждению героя романа), вещает, явно гордясь собою. Мне лично, дорогой читатель, эта гордость совсем не нравится. Она сигнализирует о подспудном становлении киберидеологии, утопии нового золотого века без насилия и войн (почему-то сразу вспоминается высокоточное компьютерное оружие для сверхумного и сверхжестокого убийства). Как видно, власть (даже во главе полупоформальной группы) сразу порождает идеологию, пусть и столь парадоксальную, как идеология конца идеологий, конца истории и проч.

Заканчивается роман символически: парализованная мать героя, будучи специально обученной, с помощью компьютерного устройства сообщает сыну и мужу о том, что она рядом, помнит и любит их. И еще символ: последние слова романа — «Привет, Джед!» (совпадающие с компьютерным паролем героя: «hellojed») — пронизаны тоской по утонувшему в 12 лет брату и свидетельствуют о странных абсурдных поисках его в кибернетической вселенной. И что же мы видим? Мать найдена, поиск брата ведется. Трудно не проявить сочувствия, не правда ли, читатель? Но точно ли кончилось «рабство»?