

Академик Е. Велихов

19 августа 1986 г. 3

БАЗА КУЛЬТУРЫ—РЕЗЕРВЫ РОСТА

ПОГОВОРИМ С КОМПЬЮТЕРОМ

Научно-технический прогресс и культура. Электроника и общество. ЭВМ и молодежь. Время властно требует соединить эти понятия. Помочь решить эту задачу могут досуговые компьютерные центры.

Клавиатура персональной электронно-вычислительной машины на экране дисплея, магнитные диски электронной памяти с записью различных программ, личного архива, документов, расчетов и лазерный принтер для распечатки текстов, таблиц, графиков — эти атрибуты эпохи научно-технической революции через каких-нибудь десять лет будут смотреться на письменном столе специалиста столь же привычно, как смотрятся сегодня лист писчей бумаги и шариковая ручка.

Разработка и массовое производство современной электронно-вычислительной техники, как известно, были начаты в числе важнейших задач, поставленных XXVII съездом КПСС. Внедрение новой информационной техники и технологии, без которых немыслимы сегодня научно-технический прогресс, и массовое освоение персональных вычислительных средств в корне изменят характер труда миллионов рабочих и служащих, приведет к значительному росту производительности труда.

Успехом дела зависит от профессиональной и психологической готовности каждого человека к работе с компьютером. Вот почему компьютерный всеобщий охватывает не только школу, но вузы, все народное хозяйство. Для этого необходимо дать людям практическую возможность прямого контакта с новейшей электронно-вычислительной техникой и информационной технологией. Такая возможность стала реальностью с появлением персонального компьютера. Им может пользоваться не только профессиональный программист, но практически любой не обладающий специальной подготовкой человек — взрослый и ребенок.

Благодари тому, что в такой компьютер за помощью средства обучения новичка работе за пультом, облегчается диалог работающего с машиной. Широкий круг людей получает возможность непосредственно использовать ЭВМ в профессиональных целях. В основу взаимодействия человека с персональным компьютером положена живущая в каждом из нас с детства тяга к игре. Легко, в буквальном смысле слова, играчики с компьютерами уже познакомились миллионы людей. На собственном опыте они убедились, как с такой техникой интересно и приятно работать.

В некоторых странах игровая компьютерная техника уже сегодня активно знакомит подрастающие поколения с национальной и международной технической культурой. С детства привыкнув к клавишам дисплея, научившись видеть и запоминать устройство различных программ, юные японцы, например, вполне легко и быстро осваивают самые слож-

ные электронные устройства. Существуют программы, предназначенные специально для детей. В процессе игры ребенок получает возможность компьютера и почти неосознанно начинает уже не играть, а пользоваться им. Персональные ЭВМ активно используются в сфере культуры в Болгарии, где существуют «компьютерные клубы», и в Венгрии, где действует фирма по производству и распространению компьютерных игр.

Сегодня со всей очевидностью становится ясно: принимаемые в нашей стране меры по ускорению научно-технического прогресса не дают должного эффекта без широкого внедрения электроники в сферу культуры. Взаимосвязь этих сфер несомнена. Успешное продвижение в каждой из них возможно лишь при развитии другой. Культура должна стать мощным катализатором научно-технического прогресса.

Информационную технологию нельзя рассматривать в отрыве от политических, социальных, культурных особенностей страны. Надо ли доказывать, что нам необходима собственная, независимостная форма внедрения электроники в сферу культуры? Такая форма обслуживания различных групп населения в виде досуговых компьютерных центров (ДКЦ) в теории уже существует. Они предложены три года назад В. Гузинским, заведующим отделом центральной научно-исследовательской лаборатории по разработке новой аттракционной техники Министерства культуры СССР.

Представьте себе здание с массой залов и комнат, «напичненных» электронными машинами. В одном помещении заняты простейшими играми с компьютером дошкольника, в другом сражаются с шахматами ЭВМ их родители, в третьем решают головоломные задачи изобретатель. Игры с компьютером могут быть разные — от элементарных до самых сложных; от остроумных, в которых преимущественно требуется скорость реакции, до головоломных, в которых главная роль играет быстрота мышления. Могут быть игры адаптивные, приспособливающие уровень разрешающей способности машины и уровня конкретного партнера. И там, где путь к успеху лежит через тренировку собственных способностей. Игры, обучающие музыке и шахматам, развивающие творческие потребности человека, воображение, эмоционально захватывающие и вместе с тем ускоряющие процесс познания, стимулирующие мышль и поиск.

Хочется отметить: досуговый компьютерный центр должен быть отнюдь не прократом пунктом электронно-вычислительной техники, а культурно-просветительным учреждением. Эстетический наполняет свободное время посетителей ему позволяют неисчерпаемые игровые возможности персональных ЭВМ. Связанные с этим проблемы пока ждут своего решения.



Евгений Павлович Велихов — еще-президент Академии наук СССР, Герой Социалистического Труда. Евгений Павлович — автор трудов по физике ядер, магнитной гидродинамике, проблеме управления термоядерного синтеза. Руководил исследованием Академии наук в области информатики, вычислительной техники и автоматизации.

Что касается персональных вычислительных устройств, которым должны быть оснащены досуговые центры, то здесь все ясно. Техническую политику в этой области определяют ведомства, ответственные за выпуск персональных компьютеров. Но кто будет разрабатывать компьютерные игры, кто объединит усилия дизайнеров и графиков, психологов, сценаристов и программистов для создания игр? Кто возьмет на себя решение вопросов культурной политики? Кто разработает культурную программу центров, создаст игры и будет отчитываться за их создание? Ведомства, которые производят технические средства и которые сегодня выпускают игровые автоматы? Или министерство, отвечающее за состояние культуры в стране? Вопросы эти вызывают тем, что до сих пор Министерство культуры СССР игнорирует культурный контекст научно-технического прогресса. А тем временем отставание материально-технической базы социально-культурного комплекса от научно-технического прогресса

застраивает нашу страну.

Какому ведомству и в чём отчитываться — тоже вопрос отнюдь не праздный. Игровые автоматы, как и уже сказал, сегодня выпускают промышленные министерства. А отчитывается за их выпуск поштучно и помысленно Министерство культуры СССР, которое имеет к производству игровой техники лишь исключительное отношение как заказчик. Может быть, в этом одна из причин того, что нет у нас компьютерных и видеонигр, нет самой программы такой работы!

Еще в 1984 году группа руководящих сотрудников Министерства культуры СССР, в числе которых был и заместитель министра П. Шабанов, зналась с возможностями первой отечественной персональной ЭВМ «Агата». Однако на этом дело и застыло. А

усилия, предпринятые Академией наук СССР и интуристами-одиночками, поддержаны у Министерства культуры так и не нашли. Следующие предложения в проект Комплексной программы по развитию производств технических средств для учреждений культуры поступили отнюдь не от Министерства культуры СССР.

Отсутствие научно обоснованной программы, концептуальный вакуум немыслимо приводят к значительным издержкам. Вместо того чтобы представить себе, что основной пласт работы лежит не в области искусства. Нужно осознать, как видит игру тот, кому она предназначена. Представить краски, звуки, движения, формы, ослашенные поверхности, мелодии. Видимый, слышимый и озлаждаемый сценарий игры нужно обдумывать на «домашнем» уровне, как взаимодействие человека с некоторым осмыслившим миром вокруг него, и только потом постепенно переводить его в команды и алгоритмы. Программирование вовлекает идеи и образы, разработанные сценаристами и психологами, дизайнерами и социологами, художниками и музыкантами. Но кто, кроме Министерства культуры СССР, может сегодня привлечь этих специалистов, решить вопросы организации работы, сплаты труда, идеально-художественного достоинства игр, отбора и изыскования программ, порядка проката игр в досуговых центрах и множества других?

Думается, чтобы ускорить дело и привлечь значительные творческие силы, следовало бы организовать временный научный коллектив на базе одной из организаций Министерства культуры СССР с участием педагогов и психологов, социологов, сценаристов, дизайнеров и других специалистов.

Последствием тому персональных ЭВМ, предначертанных для досуговых центров, необходимо математическое обеспечение. Чтобы выполнить эту работу, специалистам Академии наук СССР потребуется немало времени. Но ведь проблемы, о которых приходится говорить сегодня, два года назад были также ясны. Сделал Министерство культуры СССР тогда хотя бы встречный шаг, поддержав энтузиастов — сейчас можно было бы иметь впечатляющий список решенных проблем, не пополнять и без того длинный перечень нерешенных.

Но оно оказалось неготовым и реализации программы. Уже в нынешнем году должны быть открыты экспериментальные досуговые центры в Москве и Ленинграде. А Министерство до сих пор так и не начало организацию создания отечественных игровых программ. Нет определенности и с техническими средствами, которые определены в программе создания досуговых центров до 2000 года. В двенадцатой пятилетке их должно быть открыто не менее двухсот. Данные поручения Госплана СССР выделяют технические средства. Определены министерствами-поставщиками. Министерство культуры СССР громко заявляет о своем желании «быть на переднем крае» в области компьютерных технологий. Но это не означает, что виноваты сами компьютерные специалисты. Академия наук, в свою очередь, не имеет права откладывать на завтра разработку. Кто же додадется, что именно требуется Министерству культуры?

На словах руководителя Министерства культуры СССР выступают за перestroйку и даже за ускорение. А в деле компьютеризации продолжается пассивное отношение к новому. Оно привлекает прежде всего том, что все остается на прежних позициях. Уходят энтузиасты, а те, кто призван решать поставлен-

ные проблемы, не торопится или не знает, как их решать.

Академия наук СССР готова помочь в математическом обеспечении компьютерных игр. Но, приступая к этому делу, надо отчетливо представлять себе, что основной пласт работы лежит не в области искусства. Нужно осознать, как видит игру тот, кому она предназначена. Представить краски, звуки, движения, формы, ослашенные поверхности, мелодии. Видимый, слышимый и озлаждаемый сценарий игры нужно обдумывать на «домашнем» уровне, как взаимодействие человека с некоторым осмыслившим миром вокруг него, и только потом постепенно переводить его в команды и алгоритмы. Программирование вовлекает идеи и образы, разработанные сценаристами и психологами, дизайнерами и социологами, художниками и музыкантами. Но кто, кроме Министерства культуры ССР, может сегодня привлечь этих специалистов, решить вопросы организации работы, сплаты труда, идеально-художественного достоинства игр, отбора и изыскования программ, порядка проката игр в досуговых центрах и множества других?

Думается, чтобы ускорить дело и привлечь значительные творческие силы, следовало бы организовать временный научный коллектив на базе одной из организаций Министерства культуры СССР с участием педагогов и психологов, социологов, сценаристов, дизайнеров и других специалистов.

Последствием тому персональных ЭВМ, предначертанных для досуговых центров, необходимо математическое обеспечение. Чтобы выполнить эту работу, специалистам Академии наук СССР потребуется немало времени. Но ведь проблемы, о которых приходится говорить сегодня, два года назад были также ясны. Сделал Министерство культуры ССР тогда хотя бы встречный шаг, поддержав энтузиастов — сейчас можно было бы иметь впечатляющий список решенных проблем, не пополнять и без того длинный перечень нерешенных.

Но оно оказалось неготовым и реализации программы. Уже в нынешнем году должны быть открыты экспериментальные досуговые центры. Академия наук, в свою очередь, не имеет права откладывать на завтра разработку. Кто же додадется, что именно требуется Министерству культуры?

На словах руководителя Министерства культуры СССР выступают за перestroйку и даже за ускорение. А в деле компьютеризации продолжается пассивное отношение к новому. Оно привлекает прежде всего том, что все остается на прежних позициях. Уходят энтузиасты, а те, кто призван решать поставлен-

В СТАРОМ ДОМЕ НА АРБАТЕ



— Килобайт... Амстердам... Звуки игры... Делаем цинк! — В комнате было поражение. Вокруг компьютера с блоками и проводами, в динамиках и цветных мониторах — входили и выходили люди. А в окнах на улице собирались, кто создает или клубы и кружки, которые вместе стоят общественным именем «Компьютеры на Арбате». Математики и программисты, специалисты в области вычислительной техники и информатики сами отремонтирували и оборудовали несколько комнат старого московского дома.

Мысль, которую отняла у нас личность, стала вновь на дисплее ярко выражена.

© Степан Вольский и Михаил Юдин — члены клуба «Компьютеры».

Фото автора.

ТОВАРЫ — НАРОДУ НЕВЕСЕЛЕНЬКИЙ СИТЧИК

Когда речь заходит о качестве тканей, вспоминают один анекдот. Звонят человек в магазин тканей. «Алло! — говорят, — нет ли у вас в продаже какого-нибудь ситчика синтетического?» Это в том смысле, что покупателей мало — тканей-то как раз уньилют: винт не стоит один и та же образина, которая, кажется, не меняется годами.

Ну прямо, как в жизни. Хотя мне, например, в магазине тканей не смирился, а грустно. Появился что-нибудь приличное, тут же выстремился вперед, дефицитные рулоны быстро судяют, и в торговом зале снова запустянило. Это в том смысле, что покупавший мало — тканей-то как раз уньилют: винт не стоит один и та же образина, которая, кажется, не меняется годами.

Мне как покупателю эти образины удовольствие не доставляют. И другим, судя по всему, тоже. Но эта отчаянная ситуация, вспоминают работники торговли, тут же проявляется в виде недовольства покупателей. Торговля тканями, вспоминают, стала винтить винтами, то есть изыскивать все новые и новые цветовые рисунки. Но, скажите, почему и в магазинах средней полосы России тоже встречаются буйные краски средневекового лягушачьего.

Вот какая выходит ситуация. Мы изумленно спрашиваем: кому же ткани нужны? А «купеческим», оказывается — нам. Так думает торговля, точнее, ее представители, которые не ярмарках продают ткань, а в магазинах. А ведь ярмарки, что покупатель выбирает товар, его уже выбрали по вкусу. Мария Ивановна, Павла Васильевна или другого какого-нибудь работника базы. Хорошо, если у вас с ними винт не кричал краски.

Одна из основных причин отказов от покупки — отсутствие модных расцветок. И в самом деле. В последние годы были популярны гладкокрашеные ткани, а в прилавках — цветочные.

Вот какая ситуация. Ткани, которые раньше были в моде, сейчас не пользуются спросом. А винт, который не ярмарке, не ярмарке.

— Как экономисты наши партнеры — люди высокопрофессиональные, — говорят заведующих ассортиментом кабинетом Красногорского швейного комбината Г. Бубнова, — но эстетического восприятия они еще недостаточно обладают.

Но только як на ярмаркости тому винт. На ярмарке ярмарки, а в магазине — ярмарка.

— Ярмарка ярмарки, — говорит Г. Бубнова. — А винт, который не ярмарка, не ярмарка.

Винт, который не ярмарка, не ярмарка.

— Это я и все те, кто приходит в магазин. И это нас надо обмануть взять модную ткань, наши, простите, каприсы надо удовлетворять, а не работников промышленности.

— Какие набивные ткани будут модными? — переспрашивает меня начальник отдела Азербайджанской республиканской базы шелка и шерсти А. Садыкова. — Не могу сказать, не в курсе. Сейчас больше стали брать гладкокрашеные.

Я решила подумать у той самой ткани с пельмами и кружевами, которой предиквал успех директор Могилевского комбината. Ждать пришлося недолго. Абюнурин, представитель Могилевской потребкооперации — закупщик, — всплыла на сто тысяч рублей.

— Рисунок новый, экзотический. Можно не зневеси, можно на зале, — сказала она.

К изящной, модной набивке его отношения были более скептическими:

— Может быть, эта ткань и модная, но у нас ткани сейчас не спрещаются.

— Так, может, не будущий год будут?

— Откуда нам знать.

Поддержала разговор его коллега М. Иванова:

— Цветные рисунки у нас в этом году идут здорово, покупатель требует гладкокрашеные ткани, но наши потребности в них удовлетворять не полностью.

Так и хочется отвечать, что потому и не удовлетворяют, что в прошлом году вы настасняли не цветочные рисунки. Промышленности ведь тоже нужно время для перestroек. И поэтому портфель заказов должен формироваться с прицелом на завтрашний, а не на вчера.

— Работники торговли не должны отказываться от новых, не знакомых им еще рисунков, — считает начальник отдела торговли швейными и шелковыми тканями Минторга ССР Л. Крутова.

Надо взять хотя бы небольшую партию ткани, чтобы пробовать к ней интерес покупателя. Это коммерческий риск, а без него работники торговли — не работники.

Константин
ВАНШЕНКИН
из лирики

Гагарин
Он по сути недавно
Существо из глубин.
Руку жал он мою
Как, не верное, мог он
один.

Нет, не только детали,
Приятель, —
Пожелания или прогноз —
Ощущение Земли
Как планеты

Он впервые оттуда привнес.
Выступая с писательской
сцены,

Он о жизни своей
рассказал.

О, как тутко настроил
антенны

Не него этот замерший
зев.

А потом он по камину
дому

Шел спокойн.

И светлоголос.

Так пророки идут

по сумому

Средь морских
белопопых валов.

И ко мне подходим
собратья
До конца того
долгого дня.

Чтоб Гагарина руконошить

Ми почутствовать

через меня.

Санаторно-

курортная карта

Пора ходить с нее

с одной —

Такая карта.

На сердце словно шов

сварной,

След от инфаркта.

Да и снаружи есть следы...

И до, и позже.

От окружающей среды

Рубцы по коже.

Проша врачей,

теперь остыны.

Вот это скотка —

В любой график

свой латынь.

Свои пометки.

Все эта маленькая цифирь

Кто не двусердечье...

И идет умка ширь

Мной разверстки.

Другу-

стихотворцу

Мы теперь уж

встречаемся мало,

Хоть к мечам

общий судьбой.

Но стихи не странах

журналах

Все же видятся между

собой.

И еще не сошедшие

с круга.

Наподобие старых

солдат,

Тут они обнимают

друг друга

И придринко здак глядят.

УМНЫЙ К «ГУРУ» НЕ ПОЙДЕТ...

ОТРАВНАЯ точка всей
этой истории, пожалуй,
семидесят пятый год — сто-
летний юбилей Н. И. Рериха,
торжественно отмече-
ный. Вскоре после этого и
началось нашествие на Ал-
тай...

В УСТЬ-КОКСИНСКОМ
районе появилось все
больше людей без определен-
ных занятий из Молдавии,
Латвии, Подмосковья. Во
главе — чаще всего человек
в возрасте, с претензиями на
роль «духового отца». А во-
круг него — альтравариан-
ные девицы, в основном студ-
ентки («заче — бывшие»),
гуманистические муз.

Представьте — пасеки ки-
лометрах в пятидесяти от се-
ла Катанда. Абсолютное
безвыстрече, очень солнечно.
Речка. А на берегу — девять
совершенно обнаженных осо-
бого пола, в позах, симде-
тельствующих о некотором
знакомстве с йогой... На го-
стях, вылезших из неиздан-
но появившегося «газеты», —
ноль внимания.

Вопрос бородатому пле-
никуму «гур» лет пятиде-
сяти:

— Вы откуда?

— Из под Загорска.

— А что, блые места для

загорания не нашли?

— Всё ничего не понимаете!

— Ты мы здесь сливаемся с
природой, очищаем душу от
человеческого...

На валившейся у его ног
футболке — три скрепленных
кольца: германский сим-
вол единения трех стихий...

Нас с вами, читатель, вол-
нууют прежде всего полотна
Н. И. Рериха, замечательного
художника. А их интересуют
только философские, религи-
озно-мистические высказыва-
ния Н. И. Рериха, которые
они толкуют вкось и вкось —
в меру своих умственных
сил. Но эти прозвали их
здесь «герихувинщики».

Кроме поклонников Рериха,
этих людей объединяет лю-
бование Белухой — «святой»
горой, йога, съроедение и
вера в переселение душ.

В их странном ряду нас
будет интересовать личность
директора Дома культуры в
селе Ченде Усть-Коксинского
района Горно-Алтайской
автономной области Галины
Николаевны Ядревской. Она
была актрисой семиплатин-

ского театра, в Усть-Коксе
ее привели причины вполне
понятные: болел сын, и врачи
советовали сменить кли-
мат.

Когда мальчик выздоровел,
Галина — Николаевна огляделась
вокруг. И заме-
тила на вспаханом седле Мульты

зеленые яблочки, которые были
всюду.

В общем, район насыщен-
ся людьми, которые были
встречены почтально с радо-
стью — культурного «полюса»
прибыло! А радовались не
только они, но и некоторые из
«энтузиастов» тут же начали
показывать свои знания.

А они в здешнем драме-
театре занимались своей
Йогой, не ели мяса, считали
аморальные носить коми-
ную обувь. Рассказывали в
школе и клубе про различные
«чудеса»,творимые эн-
тузиастами, про то, что
мол. Горный Алтай, по увер-
ению «энтузиастов», не обезьян.

Известно, что все мы произошли
от обезьян, а от «принесли-
хим в космос».

Разлаговы, что, из Усть-
Кокса, побежал новая челове-
ческая раса, которая сможет
управлять психической энер-
гией и выживет в ядерной войне.

Известно, что из Мульты
появился новый человек —
Йога.

Несколько лет назад в Усть-
Коксе появился новый челове-
ческий вид, который был
весьма интересен.

Известно, что из Мульты
появился новый вид, который
был в здешнем драме-театре.

Известно, что из Мульты
появился новый вид, который
был в здешнем драме-театре.

Известно, что из Мульты
появился новый вид, который
был в здешнем драме-театре.

Известно, что из Мульты
появился новый вид, который
был в здешнем драме-театре.

Известно, что из Мульты
появился новый вид, который
был в здешнем драме-театре.

Известно, что из Мульты
появился новый вид, который
был в здешнем драме-театре.

Известно, что из Мульты
появился новый вид, который
был в здешнем драме-театре.

Известно, что из Мульты
появился новый вид, который
был в здешнем драме-театре.

Известно, что из Мульты
появился новый вид, который
был в здешнем драме-театре.

Известно, что из Мульты
появился новый вид, который
был в здешнем драме-театре.

Известно, что из Мульты
появился новый вид, который
был в здешнем драме-театре.

Известно, что из Мульты
появился новый вид, который
был в здешнем драме-театре.

Известно, что из Мульты
появился новый вид, который
был в здешнем драме-театре.

Известно, что из Мульты
появился новый вид, который
был в здешнем драме-театре.

Известно, что из Мульты
появился новый вид, который
был в здешнем драме-театре.

Известно, что из Мульты
появился новый вид, который
был в здешнем драме-театре.

Известно, что из Мульты
появился новый вид, который
был в здешнем драме-театре.

Известно, что из Мульты
появился новый вид, который
был в здешнем драме-театре.

Известно, что из Мульты
появился новый вид, который
был в здешнем драме-театре.

Известно, что из Мульты
появился новый вид, который
был в здешнем драме-театре.

Известно, что из Мульты
появился новый вид, который
был в здешнем драме-театре.

Известно, что из Мульты
появился новый вид, который
был в здешнем драме-театре.

Известно, что из Мульты
появился новый вид, который
был в здешнем драме-театре.

Известно, что из Мульты
появился новый вид, который
был в здешнем драме-театре.

Известно, что из Мульты
появился новый вид, который
был в здешнем драме-театре.

Известно, что из Мульты
появился новый вид, который
был в здешнем драме-театре.

Известно, что из Мульты
появился новый вид, который
был в здешнем драме-театре.

Известно, что из Мульты
появился новый вид, который
был в здешнем драме-театре.

Известно, что из Мульты
появился новый вид, который
был в здешнем драме-театре.

Известно, что из Мульты
появился новый вид, который
был в здешнем драме-театре.

Известно, что из Мульты
появился новый вид, который
был в здешнем драме-театре.

Известно, что из Мульты
появился новый вид, который
был в здешнем драме-театре.

Известно, что из Мульты
появился новый вид, который
был в здешнем драме-театре.

Известно, что из Мульты
появился новый вид, который
был в здешнем драме-театре.

Известно, что из Мульты
появился новый вид, который
был в здешнем драме-театре.

Известно, что из Мульты
появился новый вид, который
был в здешнем драме-театре.

Известно, что из Мульты
появился новый вид, который
был в здешнем драме-театре.

Известно, что из Мульты
появился новый вид, который
был в здешнем драме-театре.

Известно, что из Мульты
появился новый вид, который
был в здешнем драме-театре.

Известно, что из Мульты
появился новый вид, который
был в здешнем драме-театре.

Известно, что из Мульты
появился новый вид, который
был в здешнем драме-театре.

Известно, что из Мульты
появился новый вид, который
был в здешнем драме-театре.

Известно, что из Мульты
появился новый вид, который
был в здешнем драме-театре.

Известно, что из Мульты
появился новый вид, который
был в здешнем драме-театре.

Известно, что из Мульты
появился новый вид, который
был