

ИГРА: ВЫБОР ЧЕЛОВЕКА ИЛИ АЛГОРИТМ ВЫБОРА ЧЕЛОВЕКА? GAME: PERSON'S CHOICE OR ALGORITHM FOR CHOOSING?

Аннотация: Статья посвящена рассмотрению проблемы существования выбора в виртуальной реальности. Анализируются типы виртуальной среды, особое внимание уделяется ВР с совместной инфраструктурой. На примере MMOG Final Fantasy XV: A New Empire делается вывод о выборе в ВР.

Ключевые слова: выбор; игра; геймер; виртуальная реальность.

Abstract: The article deals with the problem of choice in virtual reality. Kinds of VR are analyzed, with closer attention being paid to Common Infrastructure VR. The conclusion about choosing in VR is made with the help of MMOG Final Fantasy XV: A New Empire.

Keywords: choice; gaming; gamer; virtual reality.

Каждую минуту человек делает выбор: его решение может оказывать влияние как на его жизнь, так и на все общество в целом, либо не иметь каких-либо значительных последствий, затрагивая только бытовую, рутинную жизнь одного индивида. Можно предположить, что жизнь – это клубок ниток-выборов: он распутывается, ставя человека перед очередным выбором и давая ему возможность действовать, пока не закончилась его жизнь.

Но прежде чем говорить о выборе более подробно, постараемся ответить на вопрос: а существует ли он вообще? Так, некоторые люди верят, что выбора нет, действия человека предопределены высшими силами, и никто из людей не имеет влияния на выбор, так как все решения уже были приняты, а последствия просчитаны кем-то Другим [3]. Согласно другой точки зрения, в той или иной степени выбор все же существует.

Так что же такое выбор? Существует несколько трактовок этого понятия. В психологии под ним понимают «... ответственное по последствиям решение между двумя или более альтернативами» [5]. Под ним часто имеют в виду «... самоопределение личности в отношении принципов, решений и действий» [2]. По мнению Гегеля, способность осуществлять выбор является наиболее общей чертой, свойственной только человеку [3].

Однако если мы считаем, что человек свободен в своем выборе (в чем убеждены авторы этой статьи) в реальной жизни, то можно ли говорить о какой-либо свободе в жизни виртуальной? Или виртуальная среда создает лишь иллюзию выбора, заранее предопределенного? Ведь ВР представляет собой набор команд-алгоритмов, написанных на специальном языке. Алгоритм – это

предписание, последовательное выполнение которого позволит достичь определенного результата [2]. Алгоритм выбора можно понимать как использование опций программы, результат которых заранее предусмотрен, иначе выбор невозможен.

Рассмотрим подробнее, что понимается под термином виртуальная среда (или реальность). Часто сокращаемый до VR (англ. virtual reality), он обозначает создаваемую с помощью компьютера трехмерную среду, с которой может взаимодействовать человек, что осуществляется полным или частичным погружением в эту среду [4]. Среди свойств виртуальной реальности называют *интерактивность* (т. е. возможность взаимодействия), *правдоподобие* (т. е. создание ощущения реальности происходящего), *эффект присутствия* (т. е. восприятие органами чувств), *доступность для изучения* (т. е. пользователь может исследовать детализованный виртуальный мир), *создание информационного пространства* (т. е. «надстройка», где происходит создание, передача информации и обмен ею) и *искусственная генерация* (т. е. виртуальная среда создается машинами) [4, 6].

VR находит применение во многих сферах деятельности человека: от 3D-моделирования до создания виртуального учебного пространства, но одно из наиболее популярных – игровая индустрия: число геймеров увеличивается с каждым годом, и, по прогнозам, эта тенденция сохранится в ближайшие годы [7].

Различают три типа виртуальной реальности: *VR с эффектом полного погружения*, *VR без погружения* и *VR с совместной инфраструктурой* [6]. Как следует из названия, первый тип связан с использованием специального оборудования, способного воздействовать на органы чувств человека (например, шлем виртуальной реальности), за счет которого и достигается эффект присутствия в виртуальном мире. Второй тип VR подразумевает передачу изображения на широкоформатный экран в сопровождении звука и с использованием контроллеров. Третий тип – VR с совместной инфраструктурой – представляется наиболее интересным. Его отличие от остальных типов состоит в том, что в такой виртуальной реальности у пользователей есть возможность взаимодействовать друг с другом.

Рассмотрим в качестве примера *Final Fantasy XV: A New Empire* (FF XV: ANE) и проанализируем, имеет ли геймер возможность такого же выбора, как и в реальной жизни. Эта игра – военная MMOG-стратегия (massively multiplayer online game, массовая многопользовательская онлайн-игра, т. е. сетевая игра, в которую одновременно играет большое количество игроков [8]), что относит ее к VR с совместной инфраструктурой. Игра совместима с платформами iOS и Android, что делает ее доступной для большинства пользователей мобильных устройств. Она была разработана *Epic Action* и выпущена компанией MZ в 2017 году.

Final Fantasy XV: A New Empire основана на компьютерной игре *Final Fantasy XV*: сохранены основные герои и музыкальная тема. На этом параллели заканчиваются, так как мобильная игра не имеет какого-либо определенного сюжета и цели. Каждый игрок свободен в своих действиях.

Во-первых, каждый человек имеет возможность выбирать, платить ли ему или играть бесплатно. Тот факт, что использование *FF XV: ANE* может включать платный контент, не скрывается: уведомление об этом – первое, что читает пользователь перед установкой приложения. Для некоторых геймеров проще заплатить, чем ждать несколько дней завершения строительства / сбора ресурсов / повышения опыта героя. Стоит отметить, что после каждой внутриигровой покупки стоимость следующей автоматически повышается: начальная стоимость составляет \$5, затем она повышается до \$15, \$20, \$100. Однако покупка игровых ресурсов и опыта не является обязательным условием игры.

Во-вторых, геймеру предоставляется полная свобода действий. Хотя все «инструменты» игры были прописаны разработчиками (например, алгоритмы строительства, создания армии, охоты на монстров, участия в событиях, чата и комнат общения), каждый игрок выбирает, что, когда и как использовать. Созданные алгоритмы представляют собой возможности, а решения остаются за человеком, точно так же, как и в реальной жизни мы делаем выбор, основываясь на том, что и каким образом мы в состоянии применить.

Возвращаясь к заданному в начале статьи вопросу, можно с уверенностью утверждать, что *FFXV: ANE* представляет собой программу, в которой прописаны все возможные опции, которые могут потребоваться игроку в то или иное время игры. Рассмотрим ситуацию: игроку для улучшения здания нужны такие ресурсы, как мрамор и металл в количествах, которые намного превышают темпы производства его шахт. Для успешного решения проблемы игра предлагает несколько возможных решений: 1) отправить войска собирать ресурсы (очень затратный процесс в отношении времени – от нескольких часов до нескольких недель, в зависимости от необходимого количества); 2) купить ресурсы за игровую валюту – золотые монеты, получаемые за участие в событиях (для покупки 20 миллионов единиц мрамора нужно 597 тысяч монет, что примерно можно приравнять к 597 дням ежедневного участия в событиях с получением 1 места); 3) купить ресурсы и монеты. Для каждого из вариантов выбора игрока создан алгоритм, выполнение которого приведет к улучшению игровой постройки. Но можно ли, основываясь на этом, говорить, что игра – это просто алгоритм выбора, иллюзия? Авторы этой статьи считают, что подобное утверждение ошибочно. Игра – это не только алгоритмы, созданные программистами; это и человеческие взаимоотношения, досуг, стратегическое мышление.

Final Fantasy XV: A New Empire, как и любая другая игра, основывается на выборе каждого – играть или не играть. И если человек предпочитает игру, то это его выбор проведения досуга с целью получения удовольствия. В этом и заключается свобода выбора человека – и его главное отличие от машины: даже самый высокотехнологичный искусственный интеллект не обладает мышлением, не принимает сознательных решений и не испытывает эмоций [1]. В какой бы среде человек ни находился – будь то реальный мир или же виртуальный – он остается человеком именно потому, что имеет способность делать выбор.

Библиографический список

1. Бодрийяр, Ж. Прозрачность зла / Ж. Бодрийяр. – М. : Добросвет, 2000. – 258 с.
2. Большая психологическая энциклопедия. – <https://psychology.academic.ru/> (дата обращения : 17.12.2018).
3. Новая философская энциклопедия. – <https://iphlib.ru/greenstone3/library/collection/newphilenc/document/HASH01b7eff8f88db84170128fb7> (дата обращения : 1.12.2018).
4. Об онтологическом статусе виртуальной реальности. – <http://anthropology.ru/ru/text/ivanov-af/ob-onotologicheskome-statuse-virtualnoy-realnosti> (дата обращения : 3.11.2018).
5. Психологос. – <https://www.psychologos.ru/articles/view/vybor> (дата обращения : 19.11.2018).
6. Что такое виртуальная реальность: свойства, классификация, оборудование – подробный обзор области. – <https://tproger.ru/translations/vr-explained> (дата обращения : 20.11.2018).
7. Number of active video gamers worldwide from 2014 to 2021 (in millions). – <https://www.statista.com/statistics/748044/number-video-gamers-world/>.
8. Wikipedia. – <https://www.wikipedia.org> (дата обращения : 7.12.2018).