 Глава82: Игроки и наблюдатели.

"Да что ж такое..... Почему Вы просто не могли сказать: "Мне нужна помощь одного человека"? Если бы мне были дарованы такие способности, как у господина Кагеямы, я бы сделала все, что угодно. Не волнуйтесь, мы, одаренные люди, не убиваем друг друга! Я могу написать Вам расписку!"

Когда на днях я сообщил Итикаве о появлении "того парня", это был первый комментарий, которым она ответила. Я понимаю, что именно она имела в виду. Госпожа Итикава наверняка сумела бы воспользоваться Regedit с большей ловкостью. Если бы в результате моя работа стала легче, я думаю, это было бы хорошо для меня.

У меня нет никакого чувства превосходства или преимущества из-за того, что я обладаю этой способностью. В последнее время я испытываю странный кайф во время исполнения своих обязанностей, но это, вероятно, своего рода защитный механизм для человека, занимающего ответственный пост, требующий устойчивой психики.

Если это возможно, я бы хотел, чтобы эта способность была не только у меня, но и еще по крайней мере у одного-двух человек. Я не забуду упомянуть об этом в следующий раз.

"А что насчет ситуации, когда я чихнул, а "тот парень" убежал? Есть какие-нибудь мысли по этому поводу?"

"Я думаю, что это просто реакция сверхчувствительности на микробов. Мне кажется, это означает, что "он" испытывал такой сильный страх, что забыл, что вы друг для друга были лишь отображением в памяти компьютера. Реально физическое тело господина Кагеямы было перед холодильником, не так ли? Значит, болезнь никак не могла передаться в этом белом пространстве, но тот факт, что "он" так отреагировал, показывает, что "он" очень боится болезней и самих микробов."

Пожалуй, это верное мнение. Я подумал, что, возможно, там появилась сущность "того парня", но то, что говорит госпожа Итикава, кажется более правдивым. Тем не менее, похоже, нет никакого сомнения в том, что "тот парень" также имеет физическое тело, присутствие в котором вируса является угрозой его здоровью.

"Но как мне воспринимать это? Как будто я и "тот парень" проходим по символической ссылке во временную область, называемую "белым пространством"?"

"Если объекты управляются как отдельные файлы, то да, я полагаю, что это так. Но ведь объекты управляются в памяти, верно? Если это так, то это все еще просто ссылка, а не символическая ссылка, не так ли? Но символические ссылки - это более интересный вариант, если подумать."

Символические ссылки - это то, что Windows называет "ярлыками". Это функция файловой

системы, которая уже давно реализована в каждой приличной компьютерной операционной системе.

"Что ты имеешь в виду?"

"Я не знаю, как это лучше описать, но..... я так думаю, ответственные люди имеют реестр другого типа. Поэтому они не могут просматривать его друг у друга, так?"

"Допустим."

"Это всего лишь мое воображение, но я думаю, что тело обладателя способностей уже перемещено куда-то еще, а тело в симуляции - это ссылка на реальное тело. Если это так, то ответственные могут видеть реестры объектов вокруг них, но не могут увидеть реестр другого тела-ссылки, поскольку у них нет метода для просмотра такого реестра."

Это интересная идея, но когда я впервые встретил "того парня", он сказал, что этот мир - резервная копия, поэтому я думаю, что файловая система - это единица мира, а не единица объекта, как человек или вещь.

Кроме того, гипотеза госпожи Итикавы не объясняет, почему при попытке просмотреть реестр госпожи Такако я немного завис. Кроме того, я не могу ненароком проболтаться госпоже Итикаве об органе, который может быть в мозгу у Такако, потому что это ее личная информация.

Как бы там ни было, "тот парень" уже говорил мне, что многие знания в гиппокампе нынешних землян заменены ссылками, так что мне нужно узнать немного больше об этих "физических и виртуальных файловых системах", прежде чем я смогу сделать какие-то выводы.

"Ну, насколько я сейчас понимаю, когда я оказываюсь в белом пространстве, я становлюсь отдельным экземпляром самого себя, который разделяет ощущения и мысли с основным телом с помощью указателя или чего-то подобного. Не думаю, что тут задействованы ссылки."

"Хм, интересно, так ли это. Я мало что знаю о компьютерах, кроме того, чему училась на работе."

"Было бы здорово проконсультироваться с кем-то, кто знает немного больше об архитектуре компьютеров и операционных систем, о компьютерном мышлении и тому подобных вещах. Господин Мибу сказал также. Если бы он знал столько же, сколько знаю я, он мог бы сделать гораздо больше. Но и я тоже не лучший эксперт, даже близко нет."

"Хотите, я Вас познакомлю?"

"Хм?"

"Ну, познакомить Вас с компьютерным экспертом?"

"Есть такой? Кто это?"

"Кое-кто есть, аспирант Массачусетского технологического института, один из операторов Элизабет. Разрабатывает крупномасштабные вычислительные системы, компьютеры не-неймановского типа, создает SDK для квантовых компьютеров и тому подобное."

С моей точки зрения, это человек, которому до такой степени нечем заняться, что это заставляет его мозги работать с безумной мощностью. Но если я могу узнать мнение такого человека, я буду рад его услышать.....

"Кстати..... этот человек - очередная очень красивая женщина?"

"Да, не такая красивая, как Шарлотта, но достаточно привлекательная, чтобы мужчины оглядывались на нее, когда она идет по улице. Когда мы проводим мероприятия в нью-йоркском магазине, люди принимают ее за модель."

"Мне все равно, если это так. Я не хочу."

"О, так Вам уже не нужен совет?"

"Когда в дело вмешиваются красивые женщины, все становится только сложнее и запутаннее. Это увлекательно и все такое, но я уже сыт по горло."

"Понятно. Из-за того, что Такако была красивой, Хаттори сделался таким..... Все ясно, никаких красивых женщин."

Итикава сказала это так уверенно и убежденно, будто сама только что не предлагала обратное.

"Спасибо, я скоро опять вернусь к тебе. Что-нибудь нужно от меня?"

"В наши дни не так много вещей, которые можно купить только в Японии..... не считая свежих продуктов, конечно. Но возвращайтесь в любое время."

Я быстро попрощался с Итикавой и отправился обратно в Токио. До этого мы были в кабинете президента компании C&V twins. в Лос-Анджелесе. Ее бизнес в США, похоже, идет хорошо. Я слышал, что ей удалось привлечь новую клиентскую базу благодаря новости о том, что в Китае распространилось программное обеспечение, созданное на основе программ безопасности, установленных в "Элизабет".

◆◆◆◆◆

Я попросил агента по подбору персонала найти замену Хаттори, и благодаря ему у меня был почти готов список кандидатов, которых можно будет нанять с 1 октября.

Поскольку в августе и сентябре я большую часть времени находился в японском офисе, меня все же попросили провести "заключительное собеседование с новым членом совета директоров". Сегодня - день собеседования.

"Госпожа Такако, по каким критериям вы отбирали людей на этот раз?"

"Мы уделяли особое внимание не столько компетентности, сколько человеческому фактору."

И что это значит?

Хорошо говорить, что вы оцениваете человеческий фактор, но не является ли это очень расплывчатым критерием?

Некоторые люди говорят, что "внешность - это 90% человека", но впечатление, которое человек производит на окружающих, можно замаскировать или манипулировать им в течение непродолжительного времени. Один лишь поход к парикмахеру, нанесение косметики и духов или ношение роскошной одежды может полностью изменить впечатление.

Если под человеческим фактором она имеет в виду персоналии или внешний вид и одежду, то я должен быть строг при проведении собеседования, чтобы меня не ввели в заблуждение эти сомнительные критерии.

"Оценка человеческого фактора звучит довольно расплывчато, по каким параметрам вы оценивали людей?"

"Хорошо. Прежде всего, они мультиталантливые, знающие и увлеченные люди. Это мои критерии. Также хорошо, когда кто-то является мастером своего дела, но в этот раз мы пошли в несколько ином направлении."

"Правда? Я бы хотел услышать об этом больше."

"Я подумала, что было бы неплохо нанять кого-то, кто способен прогнозировать привлекательность инвестиций в самых разных странах и кто сможет оперативно вступить диалог с представителями этих стран.

Что касается компетентности, выражающейся в знании языков, то в наши дни вполне можно обойтись помощью компьютеров. Я бы предпочла иметь людей, которые интересуются самыми

разными вещами и готовы в какой-то степени выйти за рамки этих интересов и пройти необходимую подготовку.

Я могу говорить только на основе своего личного опыта, но хоть этот тип людей и уязвим для нападок со стороны других, они часто являются теми, кто не может совершить настолько серьезный шаг, как, например, побег с деньгами, что также дает мне душевное спокойствие!"

Ясно. Значит, она отобрала кандидатов, основываясь не на академической квалификации, дипломе или других простых для понимания критериях, а на том, насколько он соответствует особенностям работы. Как и ожидалось от госпожи Такако..... мои сомнения рассеялись.

Кроме того, я поражен тем, что она даже заранее задумалась о том, не совершит ли кандидат проступок в будущем, если его возьмут на работу.

"Итак, человек, которого я сейчас буду интервьюировать, какие у него есть хобби и особые навыки?"

"Я думаю, что лучше узнать непосредственно от кандидата, а не от меня. Может быть, Вы даже сможете услышать от него что-то, что не смогла услышать я?"

Мнение Такако убедило меня, и я отправился в небольшую комнату для встреч, где меня ждал кандидат.

В маленьком конференц-зале нас ждал слегка полноватый мужчина лет 35. Кажется, его зовут мистер Танабэ. Он отнюдь не красивый мужчина, но кажется дружелюбным и производит благоприятное впечатление. Не похоже, что он нервничает.

Я объяснил, что являюсь президентом Kageyama Bussan, и после подтверждения личности господина Танабэ мы приступили к серьезному интервью.

"Я знаю, что Вас уже спрашивали об этом раньше, но какие у Вас хобби и интересы?"

"Игры, сборка собственных компьютеров, мотоциклы, барабаны, пневматическое оружие..... рисование комиксов, написание романов, программирование..... ну, много чего!"

Ну да, точно, он же мультиталантливый. Мотоциклы - это круто, конечно..... но все же это дело десятое. Зато остальные его хобби - то, чем невозможно заниматься пассивно.

"Вы только что сказали, что вам нравятся игры, в какие игры вы, например, играете?"

"Я играю во все виды игр, от головоломок и файтингов до любовных симуляторов, но я предпочитаю смотреть, как люди играют в игры. Сам я играю, чтобы получить основу для

понимания того, что они делают."

"Необычно наблюдать, как люди играют в игры. Что это значит? Позвольте спросить."

"Что ж..... я поясню. Есть, к примеру, люди, которые неделями не выходят из дома, потому что слишком много играют; люди, которые изменяют текстуры и модели в играх вместо того, чтобы играть в них; люди, которые упорно продолжают создавать читы для онлайн-игр даже после того, как их учетные записи были удалены; люди, которые потратили все свои аспирантские годы на то, чтобы создать одночиповый эмулятор FPGA для старых игровых приставок; люди, которые изо всех сил пытаются наслаждаться играми с неправильной стороны, что у них и выходит в меру комично и весело. Создается ощущение, что они получают удовольствие, растрачивая на это свой талант.

Я не знаю, как они придумывают такие вещи, но это здорово - играть таким способом, до которого не додумались даже разработчики!"

Он не то чтобы готовился к этому, но он привел множество хороших и конкретных примеров. Это похоже на своеобразный рассказ. Не может же быть, что все это о нем самом?.....

"Я знаю о дополнениях, эмуляторах, челленджах и тому подобном, потому что иногда вижу их в сети, но что Вы имели в виду под..... способами игры, не предусмотренными разработчиками?"

"В играх-симуляторах, например, из-за необычного поворота можно оказаться на грани краха, даже если ничто не предвещает беды. Чтобы быть более конкретным, допустим, у вас есть игра, в которой есть..... города, которые создали два игрока, чтобы..... противостоять друг другу.

Разработчик делает игру с расчетом на то, что оба участвующих игрока будут увеличивать население опекаемого ими города, увеличивать военные расходы за счет налогов, призывать войска, обучать солдат и, наконец, воевать друг с другом. Однако некоторые игроки мыслят нестандартно и совсем мало тратят на увеличение своей армии, а излишки продовольствия доставляют во вражеский город. Город с изобилием продовольствия будет быстро увеличивать численность населения. Но если поставки продовольствия прекратятся, наступит голод, и город, который ранее процветал, будет стерт с лица земли. Мне нравятся идеи людей, которые втайне наслаждаются подобным использованием слепых пятен в логике симуляции."

Я понимаю логику. Если оленей будет слишком много, лес погибнет, а олени будут уничтожены, или что-то в этом роде. Поэтому вы можете намеренно создать этот дисбаланс.

Если механизм моделирования хорошо продуман, то то, что происходит в реальности, может естественным образом произойти в игре. Все понятно.

Что-то меня зацепило. Игра находится на грани краха..... это как раз та ситуация, с которой

сейчас столкнулся "тот парень". Если число людей продолжит увеличиваться слишком сильно, однажды произойдет катастрофа?..... Нет сомнений, что однажды этот день наступит, потому что самообеспеченность продовольствием растет только линейно, в то время как население растет экспоненциально. Нет, этот момент уже наступает, и мы, вероятно, просто не осознаем этого в наших развитых странах.

Подождите минутку..... важным параметром является не еда, не так ли? Это компьютерные ресурсы "того парня"..... Но действительно ли это так? Вопрос в том, где во всем этом я. Где я нахожусь в этой игре?.....

Рассказ об этой уловке заставил меня серьезно задуматься, и мне пришлось некоторое время поразмышлять над ней после того, как я решил принять господина Танабэ.

Возможно, мыслительные процессы "людей, которые изо всех сил пытаются наслаждаться играми с неправильной стороны", которые видел и о которых слышал г-н Танабэ, на самом деле могут быть весьма поучительными. Надеюсь, у самого господина Танабэ именно такой образ мышления.....

В тот день я провел собеседование с шестью людьми и принял двоих из них. Но никому не говорите, что мне гораздо больше хотелось пойти домой и поискать видео с нестандартным прохождением видеоигр, чем проводить собеседование.

http://tl.rulate.ru/book/36585/2573390