** M E T A F A T E**

****

**Каким я себе представляю цифровое будущее?**

Каждый человек обладает всеми базовыми правами и свободами, но в моем будущем каждый человек обязан обладать правом выбирать, не только на тот уровень жизни, которого он сможет достичь, но еще и выбирать мир, в котором он желает находиться.

Сегодня мы не выбираем миры в которых живем – все уже выбрано за нас. Максимум что может сделать человек – это поменять страну проживания, со своими особенностями, плюсами и минусами.

В каждом государстве есть те или иные запреты, некоторые из них настолько архаичны и бессмысленны, что заставляют задуматься: а стоит ли туда вообще переселяться, и вообще речь не об этом.

Я за множество проживаемых, совершено различных жизней в различных мирах, где человек в полной мере сможет воплотить все свои самые тайные и вожделенные желания. Цифровой рай для каждого и представлен он будет в соответствии с желаниями.

Мысленно вызывая интерфейс дополненной реальности через специальные контактные линзы, человек открывает страницу магазина цифровых миров полного виртуального погружения “ALCIONE”. В нем он выбирает интересующий мир и игровую роль в нем. Это может быть путешествие в космосе, спасение планеты от инопланетных захватчиков, летняя романтика на манер анимационных сериалов или кровавая бойня на одной из реальных или вымышленных войн – все что угодно. Может человек захочет стать женщиной и ощутить весь спектр сексуальных наслаждений? Легко. Каждый человек проживает десятки и сотни тех жизней, о которых он мог только мечтать и которые не смог бы прожить в реальной жизни. Разве это не стоит того чтобы за это бороться? За осуществление и реализацию того мира где ты будешь чувствовать себя всегда как дома.



Здесь, в этом документе представлены основные наброски глобальной инициативы “Metafate” призванной осуществить главную мечту каждого человека в этом мире: дать ему то, чего он так сильно жаждет. Все мы прекрасно понимаем, что природных ресурсов не хватит для удовлетворения даже базовых потребностей всех жителей Земли на достойном уровне, а потому мы видим чудовищный уровень разрыва благосостояния и качества жизни. Мир находится в упадке, миллиард людей голодает, живут в бедности или на грани бедности, порой лишенные даже минимальных удобств, бытовых вещей, хорошего здравоохранения и образования.

То, что не может дать нам Земля, дадут новые миры, куда человек сможет ходить как на развлекательные прогулки, так и встроится для полноценного проживания. Тот уровень жизни, что для многих был ранее недоступен становится реальностью и даже больше – виртуальные миры полного погружения чувственно и визуально неотличимые от реальности, становятся самой реальностью, более глубокой и богатой, невероятной и прекрасной, нежели начальный мир.

Мечты и сокровенные желания становятся реальными для воплощения и полного удовлетворения. Новые возможности рождают новые чувственные концепции и желания формируют новые пристрастия и насыщают жизнь красками. Не имеет значения каково твое социальное или финансовое положение в реальном мире – здесь ты тот, кем ты должен был быть и кем ты являешься на самом деле, внутри себя.

Мир ставил тебе ультиматумы – теперь ты ставишь ультиматумы ему.

Ниже представлены некоторые наброски и выдержки из моих трудов, обобщенно описывающих концепцию FVR “Metafate”.

**[[1]](#footnote-1)Совершенная страна, совершенные мы.**

Пока лидеры мировых держав вовсю ведут гонку вооружений, вкладывая астрономические бюджеты в военную сферу, нападают на экономически и политически уязвимые страны с целью обогащения и установления собственной власти, в это время, каждый день наша планета Земля поглощает около 3.000.000.000.000 Мвт энергии исходящей от солнца, только вдумайтесь в эту цифру! Ежедневно человечество потребляет около 360 000 000 Мвт энергии. Если подсчитать, то окажется что каждый день нас освещает количество энергии, которое человечество могло бы использовать на протяжении 23 лет, поразительно!

Перенаправление вектора развития человечества позволило бы усваивать небольшую часть этой энергии, которой с лихвой хватит на любые проекты по улучшению и преобразованию жизни человечества, что позволит отказаться от сырьевых источников производства электроэнергии.   
Вернемся к сути повествования.

В нашем условном государстве установлено свободное, анонимное правительство, работающее всеми силами на существенную модернизацию всего государства, улучшение экономических и социальных условий, создание мировых проектов, позволивших получить нескончаемый финансовый, человеческий капитал в нашу страну.

Новое государство становится центром всего мира. Ему не нужны войны или экономические ухищрения против слабых государств, чтобы содержать себя и свой народ.

Поток финансов никогда не прекратится – ибо новая экономическая и производственная системы позволят поддерживать любой уровень жизни населения и удовлетворять спрос на любой вид продукции или услуг, независимо от численности населения.  
Думаю, вы уже заинтересовались каким образом все это возможно осуществить?

Во время переформатирования экономики, законодательства и социального устройства, правительство создает государственную корпорацию, назовем ее Fooloops Incorporated, с возможностью вливания в проект средств из частных источников, покупкой активов компании и т.д.  
Государственная корпорация будет заниматься разработкой и коммерческой реализацией ряда глобальных проектов, начиная от генной инженерии и заканчивая инновационными проектами социального устройства, но основная ее деятельность будет лежать в сфере глобальных IT технологий, проникающих во все области человеческой жизнедеятельности.

Главный проект, разрабатываемый государственной корпорацией, называется: METAFATE.  
  
Цели проекта: достижения бессмертия при помощи переноса сознания на электронный носитель, избавление человечества от угроз вымирания из-за нехватки ресурсов, экологии, войн, эпидемий и т. д. Создание постчеловечества с огромными возможностями для каждого индивидуума, расширение границ распространения человеческой расы, вплоть до далеких планет и галактик. Многократное увеличение уровня жизни и условий проживания.

Искоренение неизлечимых болезней и значительное ускорение в лечении существующих. Ликвидация голода, недостатка энергии, продовольствия, необходимых предметов для комфортного проживания. Устранение любого деспотичного, тоталитарного строя и значительное улучшение жизни населения после устранения тирании. Глобальный прорыв во всех технологических, научных, медицинских, образовательных, социальных сферах жизни человечества.

Цели проекты весьма амбициозны, и вполне оправданно могут показаться утопическими, нереализуемыми “в принципе”, но это не так. Любая цель, независимо от ее масштаба и финансовых вложений - реализуема, с условием, что она будет удовлетворять потребности не только простого населения, но и бизнесменов, политиков, крупных деятелей культуры, искусства, в общем мировых и региональных элит.   
Подобный проект должен быть выгоден всем, и в большей степени тем, кто распоряжается всеми финансовыми потоками на планете.

Увидев возможности для большой прибыли – они смогут активно поучаствовать в реализации проекта, чтобы получить новые, нераскрытые еще источники собственной прибыли. Все остальное человечество не останется в обиде – ведь проект Metafate предусматривает значительное улучшение уровня жизни и развития человечества.   
Данный проект удобен тем, что способен удовлетворить потребности всех социальных слоев человечества, независимо от уровня заработка и социального положения.

Проект Metafate представляет собой группу из нескольких десятков проектов и разработок, объединённых общей целью – создание виртуальных миров, полностью идентичных по восприятию человеком окружающего мира, или даже превышающих оное. Создание новой культуры, языка общения, экономики для данного виртуального пространства. Разработка и создание многочисленных фантастических, виртуальных миров и распространение человечества в этих мирах, далеко за пределы планеты Земля.   
  
Чтобы постепенно ввести вас в суть проекта, начну с трех возможных вариантов реализации данного проекта:  
1) Наиболее вероятный сценарий – создание компактного нейрокомпьютера погружающего человека в состояние устойчивого осознанного сна. Стартовые программы блокируют как случайный выход человека из состояния осознанного сна, так и возможность непредвиденных актов творения мысли – незапланированных виртуальных конструкций нарушающих процесс инициализации глобальной программы. Пройдя процесс калибровки и установки программ, сознание человека подключается к облачным серверам компании, где хранятся все данные глобального сна. Пройдя верификацию, человек подключается к нужному ему сну и продолжает реалистичные приключения в заданной области.

2) Наиболее перспективный сценарий – создание настоящего, жестко запрограммированного AI (искусственного интеллекта). Выделение огромных вычислительных мощностей для создания глобального цифрового сознания, затем разделенного на десятки и сотни более мелких сознаний.  
Каждое сознание – это виртуальный мир, технически не ограниченный по своим свойствам и размерам. В мини сознание загружается огромный массив данных необходимых для строительства мира с определенными свойствами. Затем загружается пакет программ позволяющий сортировать данные и строить на их основе виртуальные объекты. Сюда также добавляются стабилизирующие программы – программы позволяющие удерживать цифровое сознание в режиме сна.

Когда виртуальный сон на основе цифрового сознания построен – происходит программирование сна, для возможного изменения параметров сна в будущем.   
Затем цифровое сознание вводят в состояние глубокого сна, поддерживающее существование данного мира при заданных настройках. Устанавливаются защитные программы предотвращающие пробуждение цифрового сознания, и постоянно производится бэк ап всех данных. Человек при помощи специального устройства подключается ко сну и продолжает свою деятельность в нем.

3) Использование нанитов подключающихся к нейронам головного мозга через которые к нейронам поступают необходимые электрические импульсы описывающие тот или иной виртуальный мир.

Мозг во сне, производит аналогичные реакции, что и при бодрствовании – это гарантирует переживание самых настоящих ощущений в сконструированном сне, стабильных ощущений. Для человека создается мир, где он может быть кем угодно. Во всяком случае, насколько ему позволит его тарифный план.  
  
Самый тяжелый этап – это создание первого AI с функцией цифрового сознания и разработка программных пакетов, позволяющих проектировать виртуальные миры.   
Думаю, что с проектированием миров прекрасно справится одна из частей цифрового сознания, специально настроенная на создание виртуальных объектов. Это не сложно, ведь мы же во сне способны создавать целые города и даже полноценные, виртуальные миры – достаточно лишь исходного набора данных, воспоминаний, ощущений.  
  
Данный этап проекта также разбивается на 2 части.  
  
1) создание физической среды будущего AI. К этой работе подключается огромное количество ученых в различных областях науки, включая генетиков, инженеров, программистов, биологов, нейрофизиологов, психотерапевтов и др. Все они будут создавать физический носитель цифрового сознания.

2) После создания физической среды в активную фазу включается работа виртуальной среды AI.  
В данный круг разработки входит куда большее количество людей из самых разных областей: ученые, генетики, разработчики, писатели – фантасты, режиссёры, философы, архитекторы – строители, маркетологи, экономисты, дизайнеры, математики и т.д. список можно продолжать долго.   
Все эти специалисты занимаются проработкой будущей виртуальной среды, исследует ее возможности, и закладывают бесконечный потенциальный, как для развития человеческого индивидуума, так и для максимальной, комфортной окупаемости проекта. Созданные на выходе пакеты программ и установок закладываются в часть цифрового сознания отвечающего за конструирование виртуальной среды.

Первый проект виртуального мира - небольшая планета с крупным мегаполисом называется NRW 6 SIX.

Данная разработка виртуального пространства изначально будет нести в себе черты привычного для нас мира. Чтобы максимально минимизировать время создания и обработки виртуального пространства, современные системы видеонаблюдения, беспилотные зонды, спутники будут оснащены программным обеспечением, способным производить сканирование физических объектов для последующего их переноса в виртуальный мир. Производство виртуального AI с цифровыми сознаниями обеспечивающие множество виртуальных миров – процесс достаточно долгий и дорогостоящий, работать над которым придется десяткам тысяч специалистов из различных областей.

Разработка цифрового сознания и запуск первого виртуального мира позволит в дальнейшей перспективе, постоянно наращивать технологическую и программно – информационную мощь, что значительно снизит себестоимость производства новых виртуальных миров. Создание специфических миров (спутники планет солнечной системы или других систем) потребует небольшой проработки виртуального мира ввиду отсутствия на этих объектах развитой сети инфраструктуры. Такие миры позволят привлечь к себе огромное число людей, желающих испытать на себе влияние космоса и просто побыть на спутнике любой планеты. Отстройка баз и жилых секторов позволит создать как временные, так и постоянные места проживания в данных мирах, естественно за различную плату. Побочные развлекательные проекты будут отбивать первоначальные затраты на основной проект.

Вот примерные наброски из списка виртуальных миров:  
Система NRW 2 – Марс, Фобос, Деймос.   
Система NRW 1 – Земля, луна 1, луна 2.  
Система NRW 7 – Юпитер и его спутники (Юпитер – не интерактивен).  
Система NRW 3 – Zorex (экзопланета, вращающаяся вместе с двумя другими планетами вокруг местной звезды – карлика).  
Система NRW 5 – Fates, одна из множественных планет в созвездии Андромеда.  
Система NRW 6 \_ Sunvoices – Солнце в окружении небольших (несуществующих) планет.  
Система NRW 4 \_ Black Shard – планета в непосредственной близости от огромной черной дыры.   
С поверхности планеты открывается фантастический вид, на полнеба занимаемый черной дырой.  
Эти несколько виртуальных миров позволят запустить небывалые симуляторы космической жизни, построить виртуальные города и поселения, в которые перейдут жить люди. Все это будет приносить астрономические доходы – но это лишь начало проекта Metafate.

**Дорожная карта проекта Metafate.**  
  
Разработка проекта – позволит детально проработать все пункты проекта и построить виртуальную модель проекта.  
Подготовка проекта – насыщение проекта деталями и подгонка существующих или потенциальных технологий для решения стоящих задач.

Презентация проекта – представление проекта мировой общественности, будущим партнерам, акционерам. Поиск источников финансирования.  
Установление потенциального дохода и распределение будущей прибыли в процентном соотношении или на основе долгосрочных контрактов.  
Распределение проекта на множество мелких задач, решать которые будет каждая отдельная команда, специально собранная для конкретной задачи.   
Разработка составных частей проекта.  
Сбор экспериментальной рабочей машины. Постоянный мониторинг и испытания.  
Анонс и усиленные пиар компании о проекте во всех мировых СМИ, интернете и т.д.  
Создание огромного спроса.  
Выход на рынок первых устройств основанных на FT Interface.

**Разработка MT Interface.**  
Создание мощного цифрового сознания и разделение его на множество мини-сознаний.  
Формирование управляемого мира сна с последующим тестированием. В случае успеха запуск в разработку и тестинг множества виртуальных миров.  
Параллельная разработка иных виртуальных пространств.   
Создание всеобъемлющей дополненной реальности. Имея носимые электронные устройства, дополненная реальность будет разделяться на:

Информационная – давать подсказки, указывать маршруты, справочную информацию по всем возможным местам и локациям. Пользователи глобальной системы дополненной реальности оставляют многочисленные метки в значимых им местах, используя для этого социальные сети и геотеги в них.

Графическая – на данный городской/загородный рельеф набрасываются выбранные графические темы, прекрасно адаптирующиеся под данный ландшафт. Внешние камеры носимых устройств считывают данные из текущей локации, анализируют выбор пользователя и накладывают графические элементы на реальный ландшафт местности. При том делается это таким образом, что пользователь не упускал из виду людей и возможные опасности, знаки, делая систему абсолютно безопасной.   
Комбинированный режим позволит объединять графическую и информационную составляющие в один единый слой дополненной реальности, значительно обогащающий повседневную реальность. Каждый настраивает свою реальность так, как ему этого хочется.

Возможно развитие огромного рынка приложений с предоставлением рекламных мест, где реклама будет встраиваться в графические элементы дополненной реальности. Более того производители рекламных досок будут платить за возможность разрешить показ рекламы со своих рекламных мест, т.к. графическая составляющая дополненной реальности будет скрывать всю имеющуюся рекламу.  
Цифровое сознание может стать генеральным управляющим крупного мегаполиса, например Москвы.

Жесткое лимитирование полномочий данной системы и подключение ее ко всем средствам коммуникации и слежения позволит производить постоянный мониторинг ситуации в любой точке города и незамедлительно принимать решения по устранению опасных ситуаций.  
Можно гибко настроить защитные программы других систем относящихся к цифровому сознанию. И если кто-то взломает основную систему и станет посредством нее производить деструктивные действия, вспомогательные программы распознают аномальное поведение и автоматически перейдут в ручной режим.

Стоит так уже упомянуть о программе Инфосферы – создании насыщенного информационного облака над определенным мегаполисом, в котором содержатся многочисленные метаданные, исходящие от всех носителей информации в городе и поступающие в город. Каждый житель города, подключенный к онлайн, добровольно выбирает пустить часть мощности своего устройства для решения каких-либо задач.

Весь город может скинуться вычислительными мощностями, информацией, траффиком и направить их в определенное русло, для решения серьезных проблем, как города, так и мира. Также возможны многочисленные акции по сбору мета помощи в облаке.  
Все эти отступления проводились для того чтобы показать вам несколько из десятков побочных ответвлений и явных технологичных плюсов новой системы цифрового сознания.   
Не говоря уже о том, что серьезное развитие подобных технологий приведет к общему технологическому росту остальных систем и возможностей человека в взаимодействии информации с окружающей средой.

Создание нового языка общения, экономики, программирования, культуры.  
Это основной и последний пункт дорожной карты моего проекта.   
Для совершенно новых миров с иными возможностями необходима новая культура общения и взаимодействия людей с окружающей средой. Новый язык способный максимально эффективно способствовать в коммуникации людей друг с другом и точной передачи информации, больших объемов информации.

Новая экономическая модель и стремительное расширение рынка многочисленных товаров и виртуальных услуг требует новой валюты и залога этой валюты. Человеческое время и навыки бесценны – люди недооценивают себя и свое время. Десятки, сотни тысяч, а возможно и миллионы людей вкладывающих свое время и умения на развитие виртуальной инфраструктуры создают цену новой валюты и ее стабильно высокий курс.   
Главная возможность новых миров – это конвертация виртуальной валюты в реальную и обратно. Это позволит производить денежные потоки в виртуальном пространстве и выводить их оттуда.  
Но об этом мы поговорим позже.  
  
В виду сложности и недостатка такого бесценного ресурса как время я буду расшифровывать вам свои записи в несколько хаотичном порядке, предоставляя различные элементы системы Metafate.   
Те, кто обладают некоторыми качествами – смогут понять силу данной задумки и возможно у них получится лучше сформулировать данные идеи и позволить их реализовать. Вы готовы? Начнем.

Подключившись к устройству посредством FT интерфейса **(FaTher),** погружающего нас в состояние особого осознанного сна ООС, мы попадаем в небольшое меню.  
Чтобы влиться в новый мир и новые, невообразимые возможности бескрайних виртуальных пространств нам необходимо обучиться новому языку и усвоить азы новой культуры.

**Actino Rise | Insane You – Insane the World. Безумен Ты, безумен весь мир.**

Данная культура помогает человеку переосмыслить свою старую жизнь и выработать новые поведенческие модели, поведение и мировоззрение способное максимально раскрыть потенциал каждого человека и привнести в его жизнь наиболее яркую палитру действий и ощущений.

**Pluence** – Новый язык программирования позволяет активно взаимодействовать с окружающей средой, позволяя, буквально “переписывать”, изменять, привносить новое. Это позволит сделать виртуальный мир более реальным и даст возможность глобально реконструировать окружающее пространство с целью максимального улучшения эффективности данного города. Естественно, что подобные возможности будут ограничены защитными мерами, уберегающими виртуальное пространство от разрушения.

Для этого изменения будут временно сохраняться в облачных серверах и после прохождения модерации, записываться непосредственно в процесс сна цифрового сознания.

**Uno** – мультибраузер, позволяющий всесторонне общаться и искать информацию как в виртуальном пространстве созданного мира, так и в реальном. Также это позволяет вести видео общение людей между двумя мирами, транслируя графическую составляющую виртуального мира и сознание человека облеченное в информационно ментальный облик. Если по-другому: человек из реального мира, посредством мульти браузера набирает видео звонок и видит своего друга на фоне виртуального пространства (ничем не отличимого по качеству от реального).

**OS. Vector** – операционная система работающая на языке программирования Pluence. Позволяет писать огромное множество программ для виртуального мира. Интерфейс ОС прост и доступен для использования людьми, не имеющими серьезных познаний в программировании. Вектор управляет всеми системами виртуализированной среды. Все рычаги управления состоянием виртуального мира проходят через Вектор.

**SIGNS \_ new culture, new creation** – глобальная система самоидентификации человека. Она основана на глубоком анализе каждого пользователя виртуального мира в рамках, позволяющих установить истинную суть и при том сохранить личную информацию каждого пользователя. Человек получает возможность понять, кто он есть, и раскрыть собственные способности в этом мире. Режим Signs работает лишь в виртуальном пространстве, позволяющем в полной мере визуализировать истинные стремления и возможности конкретного человека.

Более того это отличная возможность вовлечь максимальное количество людей и убедить их воспользоваться всеми возможностями предоставленных сервисов. Стоит человеку войти туда, как обычная жизнь покажется ему скучной и серой.

В систему signs также входят Isigns и Rasion.

**Isigns** - невообразимо богатая и сложная система кастомизации. С ее помощью человек может настроить свое сознание, проекцию своего физического тела в виртуальном мире, вкусы, привычки и многое другое, создав образ, идеально отображающий внутренний мир конкретного человека. Изначально доступны небольшие настройки кастомизации, но внеся определенную сумму, человек может открыть их на время или купить навсегда. Также система позволяет выбрать шаблон своей жизни в виртуальной среде. Стандартные шаблоны предоставляются бесплатно (рабочие профессии), более продвинутые и интересные продаются за местную валюту, имеющую свой курс по отношению к мировым валютам реального мира.

При желании можно открыть свой счет и конвертировать, например доллары в виртуальную валюту и использовать ее в любых целях.   
Важно напомнить, что во сне человек не различает что сон а что явь, потому что мозг воспринимает сигналы и интерпретирует их в окружающую реальность, при том не имеет значения откуда идут эти сигналы, из окружающей реальности или из глобального компьютера. Реальность не отличается в ощущениях от виртуального пространства. Но возможности виртуального пространства в тысячи раз богаче.

**Rasion –** новый язык общения, письма и передачи информации. Создан и специально адаптирован для новейшей культуры Actino Rise. Работая в связке с пунктами выше, он обеспечивает эффективные и интересные возможности коммуникации людей друг с другом, с технологиями и программным кодом виртуального пространства, позволяя жить в акте постоянного творения.

**Creabyte** – технология многоуровнего сжатия данных при конвертации данных из реального мира в виртуальный, посредством МТ Интерфейса. Данная технология позволяет уменьшить размер информации, создав виртуальный аналог объема информации, имеющий гораздо меньший коэффициент по сравнению с реальным объемом. 1 петабайт памяти в виртуальной среде имеет такие же характеристики и свойства как реальный петабайт, но его значения по отношению к настоящему петабайту значительно меньше. Это значит, что в 1 виртуальный Пб памяти можно вместить 20, 50, 100 или 500 петабайт настоящей информации. Это позволит значительно разгрузить сервера и существенно расширить границы виртуальных миров.

**Creambulation** (креамбуляция) - процесс трансформирования реального мира в виртуальный с изменением или глобальными преобразованиями фундаментальных законов.

Чтобы поддерживать постоянное развитие компании, необходимо также расширяться и в реальном мире.   
Для этого создается VTR OS – общая операционная система для любой бытовой техники, имеющей возможность подключения к сети, роботов, киборгов, умных домов и т.д. Данная OS позволяет человеку наиболее просто и интуитивно управлять всеми имеющимися у него бытовыми приборами. Получая обновления, техника учиться быть более полезной для человека и устанавливает простейшие навыки коммуникации между собой.

**Raison –**новый язык общения между людьми, программирования и язык общения электронных систем (любой техники имеющей на борту VTR OS). Этот язык позволяет крепко связать вместе людей, электронику и программирование для наиболее тесного акта коммуникации и извлечения пользы.

Монополия на производство любых программных продуктов в виртуальном мире, должна иметь корпорация, создавшая этот мир – Metasync Inc. Для этого необходимо создать центральный офис корпорации в виртуальном мире. При этом каждый человек будет иметь возможность создавать свои собственные улучшающие программы. После создания и испытания человек отправляет программу в центр обработки, где ее тестируют на безопасность и эффективность.

В случае разрешения программный продукт отправляется в глобальный маркет, где его смогут купить другие обитатели виртуального пространства. Разработчик получает деньги, компания получает часть прибыли за разрешение на размещение и контроль за распространением программного продукта. Те программы что не получили одобрения считаются опасными и изымаются а их использование запрещается. Нарушителей могут наказать, а в случае многократных нарушений навечно забанить в данной системе.

**Shen City** –огромный транснациональный мегаполис. Город мечты, полностью частный город с корпократической структурой правления. Высокотехнологичный город, использующий все современные достижения науки чтобы соответствовать высоким стандартам экологичности, комфортности проживания, безопасности и развитой инфраструктуры. Город создан для сотрудников корпорации Метасинк, обслуживающих подземный комплекс с подключенными к виртуальной среде людьми. Также в комплексе находится множество лабораторий разрабатывающих побочные проекты в различных направлениях.  
Численность основного города до 15 000 человек. Населенность подземного комплекса – около 2.5 миллионов человек. 7 миллиардов ВСЛ.

**ВСЛ (виртуальная системная личность)** – набор параметров, поведенческих, социальных аспектов, мировоззрений и взглядов, воплощенных в полноценного цифрового гражданина, работающего на основе вычислительных мощностей цифрового сознания. Данная личность практически неотличима от виртуальной проекции человека, как по поведению, так и по внешности. Разница в том, что у нее нет оператора в виде человеческого сознания и физического тела, все данные находятся на облачных серверах компании. ВЛС открыты для всех видов коммуникации и взаимодействий – работа, дружба, секс и т.д. Более того они спрограммированы по протоколам новейшей культуры, языка, общения и несут в себе образ совершенного нового человека.

**НВЛ (нейро виртуальная личность)** – особый подвид цифровых личностей, когда-то бывших людьми, но отказавшихся от своего тела по личным соображениям или стараясь избежать смерти, оплатив полноформатный перенос сознания в цифровую форму и став бессмертными.

**MT Interface (MoTher)** – Материнский интерфейс являющийся главным коммуникационным каналом исходящим от центрального искусственного интеллекта. AI является источником множественных цифровых сознаний соединённых между собой и множественными устройствами для подключения людей к виртуальным мирам, посредством МТ интерфейса.  
Подавляющий процент производимой мощности исходит от мощного компьютера, на основе которого и работает AI –Aida. Процент производимой мощности – 90%.

**AIDA –** имя искусственного интеллекта поддерживающего множественные цифровые сознания. По своей структуре Аида сконструирована на основе женского психотипа. Это сделано для того чтобы AI избегал потенциально опасных решений ведущих к насилию и другим деструктивным действиям.

**YCELL –** физический процессор модулирующий мужское поведение. Процент производимой мощности – 10%. На его основе создан **FT Interface** (Отцовский интерфейс). ФТ интерфейс содержит программные протоколы, имеющие мужскую природу, а потому жизненно необходимые для создания взвешенных результатов.

В AIDA и YCELL прописаны жесткие программные протоколы, играющие роль аналога подсознательных программ человеческого мозга. Данные протоколы содержат в себе нерушимые моральные принципы, которые интеллекты никоим образом не смогут нарушить.

Если кто - либо пытается нарушить программные протоколы, Аида например, активируются регулирующие программы, стабилизирующие ее деятельность посредством ЮСелл и наоборот. Таким образом, две системы регулируют друг друга и будучи потенциально противоположными, вступают в совместное взаимодействие для принятия наиболее эффективных решений.

Потоковое сознание Аиды делится на несколько, более меньших потоков. Данные потоки образуют Ultri группы. Ультри группа содержит в себе множество Интри ячеек, каждая из которых является вместилищем отдельного сознания, модулирующего конкретный виртуальный мир.  
Ультри группа - это кластер сознаний, где Ультри является Матерью для Интри ячеек данной группы. Например, Ультри группа Alba включает в себя несколько интри сознаний – Шейт, Джейдор, Ильт, Джейту, Тио. В итоге мы имеем кластер, в котором сгруппированы, пять виртуальных миров. Размеры как Ультри групп, так и Интри ячеек не лимитированы, а потому могут достигать сколь угодных значений.

**Uni Home** –система умного дома нового поколения обеспечивающего человека всеми благами современного образа жизни. Находится под управлением МТ интерфейса.

Подобные системы могут устанавливаться и в многокомнатные квартиры.

Подавляющая часть бытовой техники является встроенной и искусно маскируется в стенах. Активируется командой хозяина или при обнаружении датчиком в поле видимости хозяина.

Все поверхности умного дома изготовлены из недорогих проецирующих экранов высокого разрешения. Подобная система позволяет сменить оформление всей квартиры в несколько кликов. В магазине есть огромное множество тем для умных домов.

Дом обслуживают ограниченные по своим функциям робототехнические устройства – они занимаются готовкой, уборкой и даже дизайном дома, по заранее установленным установкам пользователя.

В небоскребах осуществлены специальные лифты, через которые в квартиры пользователей попадают товары, купленные в интернете или заказанные через онлайн магазины. Для этого в квартире отведена специальная просторная комната, имеющая автоматизированную дверь.

Она открывается при сопоставлении штрих кода доставленного товара и отправленного заказа. Товар остается в комнате имеющей высокий уровень защиты от проникновения внутрь квартиры – что исключает проникновение злоумышленников через шахту лифта в квартиру.

В широкоформатные окна встроены проекционные системы. Они позволяют в любой момент сменить стандартный вид из окна на любой другой – будь то лес в Японии или огромный водопад.

Система также подавляет внешние звуки и запускает звуковые процессы соответствующие проецируемой интерактивной темой. В магазине также имеется огромное количество тем.

Душевая кабина оборудована голографической системой создающей объемные виртуальные картины или динамические клипы в пространстве ванной комнаты. Имеется возможность установки ароматической установки выбрасывающей ароматические вещества соответствующие проецируемой теме.

В каждом доме установлен мощный компьютер производящий расчеты всех систем установленных в доме. Сюда же входит и обеспечение рабочего места, что позволяет работать удаленно, в любой точке мира.

В каждом умном доме предустановлена аппаратная часть для виртуального выхода сознания в виртуальный мир, являющийся точной проекцией планеты Земля (или хотя бы наиболее известных, привлекательных, красивых мест). Подобная проекция работает под управлением цифрового сознания. Это позволяет путешествовать в любую точку мира, не выходя из дома.

По умолчанию в комплект умного дома входит одно домашнее животное андроид типа, на выбор пользователя. Данное животное имеет все поведенческие качества настоящего животного, но является абсолютно безопасным и имеет возможность для последующего апгрейда.

В качестве дополнительной опции пользователь может получить человекоподобного андроида.   
Данный андроид, фембот/менбот создан с применением синтетических мышц управляемых посредством встроенного компьютера и AI. Это позволяет воспринимать синтетического объекта как полноценного человека, ввиду полной неотличимости от оригинала, ка в внешности, так и в поведении. Фембот постоянно синхронизируются с AI, и пользуется интернетом для расширения своих познаний и функционала.   
Может выступать в роли друга, сексуального партнера, члена семьи и т.д. Настраивается все: начиная от характера и заканчивая внешностью.

**FAET** – система разделения человеческого сознания на несколько потоков. Для возможности обеспечения собственной красивой виртуальной жизни необходимо производить взносы, и немаленькие. Для тех, у кого нет возможности платить, создана система Фает.

Когда поток сознания проходит через центральный процессор, он намеренно разбивается на еще несколько потоков, полностью идентичных друг другу. Подавляющая часть потоков являются рабочими, т.е. воплощенное в них сознание приобретает форму тела, историю и развитие событий предшествующих рабочему ритму жизни и истории данного сознания. По сути, потоки сознания копируются и воплощенные в них люди занимаются тем, что всю жизнь работают и отдыхают, чем-то занимаются, в общем, ведут обычную жизнь.

По умолчанию большая часть их средств уходит на оплату основного потока сознания, который выбрал конкретный пользователь. В этом виртуальном мире он наслаждается той жизнью, которая его устраивает, а оплачивают эту жизнь дополнительные потоки сознания в других виртуальных мирах.

(Дополнение 2018.1) Также пользователь может выбрать программу множественного копирования сознания. Создав десятки или сотни своих копий, он может отправить их работать в виртуальные миры и получать с каждой своей копии определенный процент заработка, чтобы самому благополучно существовать в выбранных мирах.

**NERONA** – глобальная, всепроникающая система позволяющая абсолютно каждому пользователю, подключенному к МТ Интерфейсу купить безлимитный пакет особых услуг – PROENA.  
**Proena** - программная среда выделенная центральным компьютером для создания персонального виртуального мира, планеты, вселенной, тонко настроенной под конкретно каждого пользователя.   
Благодаря интерактивному голосовому интеллекту пользователь может объяснить системе собственные предпочтения, набросать сюжет исполняемого мира, декорации, место и время действия, продолжительность данного игрового сеанса, его результат, возможные сюжетные повороты, встречи и т.д.

Таким образом, программа просчитывает игровой сюжет и после утверждения этого сюжет пользователем, он погружается в виртуальный мир, где его основная память временно локализуется, чтобы пользователь не мог понять, что он в игре. По окончании сюжета пользователь возвращается в привычный для него мир. Подобная система позволяет человеку прожить множество различных жизней в одной, получить колоссальный опыт и невиданные ранее переживания, порой недоступные в реальном мире.

Существует облегченный режим - **Proena Light,** позволяющий моделировать любое место – время - ситуацию и подключаться к ней, будучи, оставаясь в сознании. Человек осознает, что мир нереален и может производить с ним абсолютно любые взаимодействия. Пользователь может дать рок концерт в Нью Йорке или развязать третью мировую войну. Любые взаимодействия с абсолютно точной, адекватной реакций виртуального мира в ответ.

Nerona имеет уникальную структуру, объединяющую в себе все виртуальные миры, виртуальные личности, сознания людей находящихся в базе данных. Все эти данные хранятся в центре создания личности. Центр позволяет в неограниченных количествах производить самые разнообразные личности, обладающие уникальными культурными, личностными свойствами, но, не нарушая изначальный баланс, способный привести к краху всей системы.

Когда пользователь задает конкретные параметры мира своей мечты в Проена, то эти самые элементы берутся из самых различных виртуальных миров, создавая в итоге, цельную, гармоничную картинку.

Также заказные миры насыщаются виртуальными личностями, играющими роль массовки, тем не менее, обладающих сознанием, стремлениями, желаниями, т.е. полностью отвечающих стандартам разумного человека. Любая из этих цифровых личностей может стать одним из персонажей сюжета пользователя и оставить глубокий отпечаток в его памяти.

В заказные виртуальные миры также могут попадать и человеческие сознания, находящиеся в состоянии сна, в других виртуальных мирах. Подключаясь к одному из заказных миров, подсознание воспроизводит программу быстрой фазы сна в виртуальном мире. Наутро проснувшись в виртуальном мире, человек будет помнить обрывки сна, но этот сон на самом деле является самым настоящим опытом человека в чьем то заказном виртуальном мире.

Система Нерона позволяет решить несколько глобальных мировых проблем, таких как насилие, борьба за территории, ликвидация войн и различных геополитических конфликтов, перенеся их из реальности в виртуальную среду.

Таким образом, человек с любыми психическими отклонениями, амбициями, тягой к абсолютной власти, немотивированному насилию, удовлетворению любых сексуальных фантазий может настроить под себя заказной мир и получить полное, невероятно сильное удовлетворение своих тайных желаний. Виртуальный мир станет куда реальнее и интереснее настоящего, а потому в него перейдет огромное число людей, не имеющихся возможности удовлетворить свои желания в реальности.   
В заказных мирах мораль устанавливает пользователь. Подобные миры могут создавать видимость привычного мира, но неизбежно будут прощать любые выходки пользователя (в зависимости от настроек).

Реальный мир останется для избранных, кто возьмется за его восстановление и перестройку. Эти люди благодаря новейшим технологиям сделают мир экологичным, безопасным, прекрасным. Технологическая, культурная, управляющая элиты будут производить технологии, культуру, искусство.

Средства, полученные из системы MetaFate будут направляться на развитие и расширение виртуальных пространств и технологий, обслуживающих эти пространства. Также будет развиваться нано медицина, генная инженерия. Нано фабрики и нано принтеры станут привычным явлением. Проблема голода исчезнет, как и проблема перенаселения планеты.

Данные по всем виртуальным личностям и мирам хранятся на облачных серверах компании. Они структурированы таким образом, что информация любого образа, личности, виртуального мира может использоваться неограниченное количество раз в любую точку времени. Это позволяет конструировать миллионы миров одновременно, без нарушения текущей работы виртуальных миров, жизни личностей и т.д.

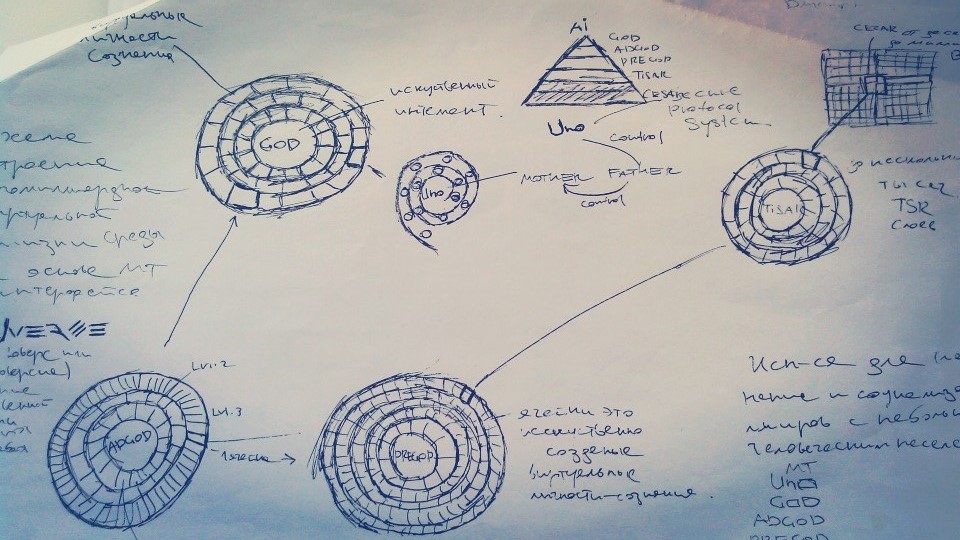
Вы можете быть кем угодно, в любую точку времени и пространства. Никаких ограничений, абсолютно любые ситуации. Все возможно. Единственное что может вас остановить – ваша собственная фантазия. Вы готовы бросить вызов себе и победить? Proena готова а вы?

На фундаментальном уровне система виртуального мира имеет несколько параметров вносящих череду неожиданных событий, именуемых как случайность, но на самом деле эти параметры взаимосвязаны друг с другом и производят подобные результаты для того чтобы пользователь системы не мог взломать ее и перепрограммировать по своему желанию.  
**Faith** – хаотическая система генерирующая случайные события разного содержания, вносящая легкий дисбаланс в систему.  
**Fatal** – хаотическая система несущая глобальные потрясения с негативным содержанием, вносящая сильный дисбаланс в систему.  
**Fate** – хаотическая система создающая случайные события положительного содержания, вносящая различный уровень дисбаланса в систему, от низкого до максимально возможного.

Взаимодействуя вместе, хаотические системы не позволяют виртуальному миру, превратится в разрушенные войной руины и не допускают образования утопического мира, что чревато остановкой всякого развития. Идеально рассчитанный баланс позволяет вносить небольшие отклонения от основных настроек виртуального мира, но не позволяет резко менять содержание всей системы. При том генеральная линия развития виртуального мира отсутствует.

Система отбирает максимально полезные нововведения сгенерированные пользователями сети и позволяет реализовать те, что максимально соответствуют основным настройкам. При том пользователи имеют возможность непрямым образом корректировать основные настройки, что позволяет придать системе живой образ и задавать ей направление, необходимое самим пользователям. Когда направление скорректировано, система запускает свою машину возможностей для консолидации общих идей, людей, целей и направление этого потенциала к заданной цели.

**UVERSE** – иерархическая виртуальная система образованная в недрах вычислительных мощностей главного компьютера, который питает MT и FT интерфейсы. Данная система образованна для создания неограниченного числа виртуальных системных личностей.  
Все начинается со спирали, в центре которой находится основной источник генерации личностей – UNO.



Каждый кружок в спирали представляет собой крупный системный кластер личностей, он своего рода Бог – системный оператор искусственного интеллекта, отвечающий за проработку тех или иных архетипических качеств будущих личностей. Каждая ячейка отвечает за тот или иной архетип личностей.

Углубляясь в одну из ячеек, мы попадаем на уровень AdGod, где нас ждет подобная структура, что была на уровне выше. Вокруг системного оператора нанизаны кольца, состоящие из множества небольших ячеек, представляющих собой подсознательные настройки возможные для использования в синтезе виртуальных личностей. За каждой такой настройкой стоят миллиарды виртуальных личностей.

Уровень **PreGod** содержит в себе огромное количество кластеров с готовыми отсортированными типами личностями. Каждая ячейка представляет собой отдельный тип личностей, заготовленных для их запуска в определенной виртуальной реальности - **Tisar.  
Tisar** – это информационные блоки, готовые цифровые личности, рассортированные и упорядоченные. В одном тисаре содержится от 10 000 до нескольких миллионов цифровых личностей. Суммарное количество возможных цифровых личностей достигает порога в 5 759 223 017 438 491 личностей.

Данный порог был назван “Порогом Преконгулянтности». Превышение данного порога заставит переосмыслить саму концепцию цифровых личностей, заменив ее, чем-то более эффективным и совершенным. Например, цифровым концентратом, обладающим абсолютными вычислительными способностями и возможностью до бесконечности разделяться на мельчайшие частицы сознания, при этом сохраняя общую целостную структуру, и питая каждую часть вычислительной мощью всего концентрата.

**NRW Complex** созданы для помещения людей в специально созданные, питательные капсулы для их окончательного входа в виртуальный мир. Комплекс состоит из многочисленных NRW столбов, высотой в несколько десятков метров. Имеет структуру схожую со стволом древесины в разрезе. Вокруг центрального кольца расходятся несколько других колец, более широких.

Центральное кольцо содержит в себе каналы для подачи энергии, питательной среды, утилизации отходов, программном оборудовании обеспечивающем работу капсул. Вокруг центрального круга сосредоточены несколько колец, в которых плотно закреплены капсулы. Одна капсула рассчитана на одного человека. Приблизительное количество капсул в одном столбе равняется 2048. Один NRW комплекс может вмещать в себя несколько миллионов человек.

Подключение человека к капсуле стоит дешевле, нежели использование специального оборудования дома и краткосрочный выход в зону виртуального мира.  
Также имеется более дешевый вариант – подключение головного мозга к передающим контактам и погружение его в питательную среду. Используется в основном с людьми находящимися в критическом состоянии, лишенные каких-либо конечностей и возможности восстановить полноценную функциональность собственного организма.

Возможен вариант проведения операции по отделению головного мозга и его присоединению, посредством интерфейсов к виртуальному сознанию.   
Человек обращается в офис компании, уточняет тарифный план, срок на который он погружается в капсулу, стоимость и обговаривает условия отключения.   
Когда основные настройки оборудования заданы, человека подготавливают к погружению в длительный сон, объясняя правила работы виртуального мира и инструкции по выходу из виртуальной зоны.

Его тело погружают в капсулу, подключают датчики, усыпляют, присоединяют питательный, утилизационный, информационный, медицинский каналы и производят тестовый запуск, осуществляя коммуникацию с разумом человека.   
Специальная усыпляющая смесь позволяет поддерживать мозг на определенной частоте, чтобы разум мог установить синхронизацию с виртуальным миром. В это же время сенсорная информация начинает поступать от виртуального тела и пространства.

Проходит первый период адаптации к новым условиям и перестройка организма. Человек проходит обучающую программу, а затем направляется в офис компании для регистрации себя в качестве нового жителя виртуального мира.  
С этого момента он будет жить там, наслаждаясь той жизнью, какой тарифный план он выбрал для себя. Ограничений нет, и человек своими усилиями может добиться любого положения в виртуальном мире независимо от начального тарифного плана.

Доступны различные виды капсулизации на выбор. Человек может полностью погрузить свое тело в питательный раствор и оплатить срок на протяжении которого будет поддерживаться отличное состояние капсулы.

За неделю до окончания срока оплаты, пользователю будет выслано предупреждение о необходимости прерывания сна или продлении периода нахождения в капсуле.

Пользователь может оплатить счет через электронные системы платежей, наличным платежом (попросив, чтобы близкий оплатил счет), или виртуальной валютой системы, изначально конвертировав ее в реальные денежные знаки (доллар, евро, рубли, иены и т.д.).

Виртуальная валюта является конвертируемой на все основные валюты мира и без проблем может быть конвертируема.  
Банки никогда бы не согласились принять виртуальную валюту, если бы в виртуальном мире не проходили в обороте триллионы пунктов местной валюты. Более того доллары свободно конвертировались во внутреннюю валюту и в виртуальном мире используются лишь местные денежные знаки.

Огромная бизнес и инфраструктура виртуального мира стала притягивать к себе инвестиции, ибо виртуальный мир, как и виртуальный рынок, развивается гораздо быстрее, и у него нет границ. Это делает инвестиции в виртуальное пространство куда более эффективными и окупаемыми, нежели в реальном мире.   
Все прогрессивные мировые корпорации открывают свои филиалы и производства в виртуальном мире.  
Акции IT корпораций растут, как и цена акций гигантов производящих компьютерные технологии.

Первые NRW комплексы строятся в развитых странах мира, затем, в случае успешности проекта, множество комплексов строятся в беднейших странах мира - африканском континенте. Правильная реклама, еда и лечение местного населения в обмен на их бесплатное подключение к виртуальному миру, позволит решить проблему высокой смертности и голода в данных регионах.   
Это также даст неискушенным жителям новый, лучший, интересный и обеспеченный мир, нежели они привыкли видеть вокруг себя.

В этих регионах предоставляется условно – бесплатный доступ на экономичном тарифе, что предполагает рабочую жизнь в виртуальном мире, на достаточно комфортных условиях.

У пользователей африканского региона будет возможность вести полноценную жизнь в виртуальном мире: работать, отдыхать, развлекаться и даже иногда путешествовать. С каждой виртуальной заработной платы у них будет изыматься некоторая сумма, которая частично будет покрывать расходы на подключение пользователей к капсуле и их жизнеобеспечение.   
Вкусив куда более лучшей и безопасной жизни, люди не захотят возвращаться назад.

NRW комплексы хорошо защищены и охраняются продвинутыми боевыми роботами, защищая комплекс от нападения боевиков, повстанцев и прочих радикалов, преступников.  
Следующим шагом последует размещение комплексов в индустриальных и перенаселенных странах мира – КНР и Индии. Эти страны отмечаются высоким уровнем рождаемости населения и существенным промышленным, экономическим ростом. Развитие робототехники заменит на многочисленных производствах сотни тысяч, а то и миллионы людей трудоспособного возраста.  
Спасение экономик этих стран можно видеть в существенной виртуализации социального строя.

Многочисленные комплексы позволят сократить численность “активного” населения, разгрузить экономики, городские пространства и социальную сферу. Более того право на использование комплексов на территории этих стран налогооблагаемое, что даст Индии и Китаю существенные налоговые отчисления в бюджет.

В среде Индийского и Китайского виртуального сектора будут продвигаться идеи о безграничности кастомизации внешности, моральных устоев, моделей поведения.   
Это позволит Азиатам и Индийцам иметь внешность, манеры общения, поведения, исповедование тех или иных правил отличимых от установленных государством.   
Китаянка может стать Европейкой, Американкой, Австралийкой и вообще кем угодно.

В виртуальном мире не распространяются правила и законы той местности, на территории которой находятся комплексы. Человек получает возможность выйти из жесткой тирании, получив полную свободу в виртуальном пространстве.  
Для ведения подобной деятельности комплексы должны иметь исключительные права на пользование данной территории. Иметь хорошо защищенные и обустроенные комплексы. Поддержку мировых альянсов и союзов на правительственных уровнях. Независимые источники энергии для обеспечения работы комплекса.

NRW комплексы и корпорация Fooloops Inc. в целом решают ряд казавшихся неразрешимыми, проблем.

**Перенаселение человечества.**

Комплексы позволят существенно сократить число “активного” населения, перенеся его в виртуальную среду.

**Проблемы голода, болезней, нехватки ресурсов, войн.**

Люди помещаются в питательную среду и получают в виртуальном мире все чего захотят. В капсуле их лечат, восстанавливают здоровье, что позволяет существенно увеличить продолжительность жизни. Если человек захочет остаться – то сможет перенести свое сознание в систему, в случае смерти физического тела и получить вечную жизнь.  
Уменьшается количество людей, на которых делятся природные ресурсы.   
Войны исчезают или существенно сокращается число конфликтов, когда человечеству будет предоставлена система Proena, позволяющая быть богом в своих собственных мирах и делать все что человеку угодно, без каких либо последствий.

Борьба за ресурсы теряет свой приоритет, ведь главным ресурсом становятся люди, подключенные к виртуальным мирам. Их деятельность приносит множество уникальных разработок и астрономические суммы в бюджеты стран и владельцам корпораций.

Виртуальные миры имеют бесконечную свободу к расширению и глобальным изменениям, нежели привычный нам мир. Стагнация экономики не происходит – лишь интенсивный рост, который поддерживается введением виртуальных системных личностей в системный оборот.

Старение населения, разорение экономик из-за содержания людей пенсионного возраста.

Эта проблема также решаема активной пропагандой невероятного образа жизни в виртуальном мире, возможностью снова стать молодыми и выглядеть так, как человек хочет выглядеть, независимо от биологического возраста.

Для массовой популяризации будут отобраны десятки людей пенсионного возраста, которые получат бесплатный, пожизненный абонемент в виртуальном мире в обмен за продвижение системы виртуальных миров. Увидев все прелести виртуальной жизни, большая часть пенсионеров перейдет в виртуальный мир, не имеющий никаких чувственных различий с реальным миром.

Они могут доживать свою жизнь в этом мире или перенести свое сознание в систему, избавившись от физического тела, что даст им бессмертие.  
Семейное воссоединение позволит сомневающимся людям присоединиться к своим членам семьи, перешедшим в виртуальный мир.

Возможно, создание рекламных акций позволяющих получить возможность бесплатного перехода из одного виртуального мира в другой при подключении к системе виртуальных миров. Это позволит привлечь дополнительный приток пользователей.  
Также интересна возможность создания виртуальных культурных центров тех или иных стран (Китай, Индия, Россия, Австралия, Африканский континент и т.д.) позволяющих в условиях планетарной глобализации сохранить свои культурные ценности в виртуальной зоне.  
Это позволит получить лояльность на использование технологий или уменьшить налоговые сборы в конкретной стране.

Сокращение нагрузки на планету, разрешение демографического, экономического, геополитического кризисов позволит восстановить планету и сбалансировать качество жизни населения планеты. Также это позволит переосмыслить существующие приоритеты и перенаправить средства в развитие многочисленных, прорывных структур науки, медицины, техники, социального устройства, культуры, покорения космоса.

Необходимо создание спутниковых и наземных сканеров, позволяющих сканировать поверхность планеты Земля, получать информацию о ее структуре и свойствах.

Это позволит воссоздать трехмерную копию планеты Земля или ее отдельных частей.  
Также даст толчок в развитии автоматической системы создания объектов и природных условий, что пригодится в моделировании виртуальных миров.

На уровне машины необходимо создание первоначального искусственного интеллекта с жестким набором моральных устоев, которых он не сможет нарушить не при каких условиях. Это позволит людям контролировать его работу.   
Создание режима стабильного, контролируемого сна.   
Обучение виртуального сознания технике создания и сохранения виртуальных миров.

Создается линейка продуктов и проектов в рамках философии компании и векторов ее экономического развития.  
MT Интерфейс.

**RISINE** – домашние системы массового распространения использующиеся для подключения разума человека к системе развлекательных миров (имеют различия от виртуальных миров, где люди живут).

**UniHome** – умные дома с МТ интерфейсом и продвинутыми технологиями.

**EVA** – комплексы полного погружения в виртуальные миры (NRW complex).

**Heye**! – контактные линзы со встроенными микропроцессорами и дисплеем, работающие посредством МТ интерфейса. Встраивают виртуальные предметы из созданных миров в привычную реальность с различными целями.

Сеть спутников MT Light обеспечивает полное покрытие всего земного шара и обеспечивает высокоскоростное МТ соединение в любой точке мира.

Есть возможность военного применения – применение МТ интерфейса для коррекции сна, голосов в голове, спонтанных визуальных образов, появление навязчивых мыслей.   
TOP SECRET.

**FT Интерфейс.**   
Проект TTS – создание единой операционной системы для управления всей робототехникой, андроидов, мобильных устройств. Посредством создания хорошо замаскированной программной дыры и специального написанного программного алгоритма получить полный доступ ко всем устройствам на Земле и тут же заделать программную брешь.

**ADAM** – Система полного контроля над миром + коррекция поведения в массовом масштабе.

**CRAAX** – полная перезагрузка всего мира.

**REVIVA** – новая система установления мирового порядка, следующая за полной перезагрузкой всех систем.

**VONAYO** – социальная сеть будущего, объединяющая в себе множество различных онлайн сервисов.

**UNORISING** – прогрессивная культура будущего, стирающая множественные ограничения.

**ICreate** – система глобального сбора идей и проектов, как в реальном мире, так и в виртуальных пространствах, с хорошим финансированием потенциально востребованных технологий.

**RASION** – новый мировой язык. Основан на Английском, с примесями Китайского, Немецкого, Французского и Русского языков и содержащий значительное число диалекта виртуального зыка общения.

Огромная линейка продуктов и серьезная пиар компания запускают собственную онлайн сеть, окутывающую собой весь мир. Данная сеть служит для рекламы виртуальных миров, продаже мест в капсулах, домашних комплексов, поиск инвесторов, создании огромного количества программных продуктов обеспечивающих тесную коммуникацию между пользователями реального и виртуальных миров.

Что позволяет как бы “смазать” границы реального и виртуального. Позволяет следить за жизнью виртуальных пользователей, вести тесную коммуникацию между ними, что позволяет создать огромный ажиотаж вокруг виртуальных миров и привлечь новых пользователей, инвесторов, разработчиков.

Перед первым подключением в мозгу человека на подсознательном уровне задается программный ключ позволяющий проснуться и осознать себя в новом режиме. Также ключ обвешан множеством подсознательных программ, позволяющих принять виртуальную реальность и адаптироваться к ней.  
Специальная усыпляющая смесь вызывает особое состояние сна, практически сразу активируя БДГ фазу (быстрое движение глаз).

Программный ключ позволяет осознать себя и запустить программы.   
Происходит калибровка внешнего времени относительно виртуального (виртуальное время, как правило, течет медленнее, чем реального).

Существует возможность сохранения равновесности времени между мирами.  
Выбрав определенную симуляцию, мозг получает доступ к файлам и образам, соответствующим данной симуляции.  
Встроенные системные программы подключают сознание к стабильному виртуальному сну, работающему на определенных, внутренних законах. Человек в системе.   
Для возможности идентификации реальности под кожу человека встраивается микрокомпьютер, позволяющий проецировать на поверхность кожи наименование мира, в котором сейчас находится данный пользователь.

МТ интерфейс работает в реальном и виртуальных мирах, позволяя человеку отслеживать свое местоположение и не запутаться в мирах.

Risine системы имеют беспроводной доступ к облачным технологиям М, позволяя посредством интернета передавать высоко потоковый сигнал на домашнюю приставку. При включении режима симуляции приставка распространяет в пространстве волны определенной частоты позволяющие ввести пользователя в необходимое состояние. Перед человеком открывается информативный интерфейс, позволяющий ему выбрать развлекательную программу и настроить ее параметры конкретно под себя. Реализм ощущений не отличается от реального мира и позволяет человека получить самый невероятный опыт.

**Project CARMA** – позволяет в режиме синхронизации с виртуальным или развлекательным миром воссоздать свои собственные воспоминания, людей, локации, события имевшие место быть в прошлом и записать их в файл. Компания дает возможность в любой момент запустить записанную симуляцию и провести в ней время.

Более того воспоминания не являются детерминированными, короткими и неизменными. Установив параметры геолокации, система просканирует заданную вами местность и сопоставив полученные данные с воспоминаниями, человек может построить виртуальный мир времени воспоминаний, динамичный. Мир, где он сможет изменить собственную историю, исправить ошибки прошлого или просто заново пережить моменты прошлого.

Каждое воспоминание будет иметь закладку на тайм лайне спроектированного мира. Пользователь может как творить новую историю, так и возвращаться к воспоминаниям, в мир того времени. Если в воспоминании присутствует множество людей, то они восстанавливаются путем установления личностей проживавших в данной локации, сравнении полученных данных с системными архивами, на наличие данных людей в базе данных корпорации.

Затем происходят вычисления и воссоздание личностей в виртуальном пространстве данного пользователя (дорогостоящая услуга).   
Более простой способ – заселение локации виртуальными личностями, имеющими настройки соответствующие дате и месту проживания.

Комплексы виртуальных миров охраняются боевыми роботами, управляемыми изнутри комплекса + имеющие экстренный режим управления извне.  
Роботы обеспечивают работу капсул и поддержание их в отличном состоянии.   
Бытовые роботы отвечают за питание порядок, развлечение сотрудников комплекса.  
Рабочие роботы следят за системой коммуникаций – вода, свет, энергия, связь, утилизация отходов.

Первое соединение с устройством запускает начальную программу позволяющую построить личный кабинет. Все графические изменения сохраняются. Человек может построить любое помещение и обустроить его как ему угодно.   
Затем запускается тестовая прогулка в заранее ограниченной локации.   
Начинается короткая, но динамичная сюжетная сцена.

История развивается независимо от пользователя, он лишь принимает в ней участие. К слову: в данной сцене существенно разграничены человеческие возможности, и пользователь с удивлением обнаруживает у себя суперспособности и на полную мощность использует ее в данной локации, завершая сюжет динамичной сцены.

Подобная демонстрация вызывает неповторимые ощущения, выброс огромного количества нейромедиаторов в кровь, что впечатывает новый опыт, изменяя человеческое отношение к виртуальным системам. После окончания демо сцены пользователю предлагается купить устройства, выводящие в развлекательные миры, либо подключиться к системе виртуальных миров.

Пользователи имеют возможность покупать, скачивать огромные пакеты индивидуальных и общих обновлений Uno Packs. Данные пакеты существенно расширяют возможности человека в виртуальном, развлекательном пространствах.  
После перехода из демо в полноценный режим, пользователь испытывает те же ощущения, но не может использовать возможности, предоставляемые в демо режиме. Ему предлагается купить необходимые паки, чтобы расширить свой базис до необходимого уровня.   
Система разработки различных возможностей и улучшений – огромный сетевой бизнес с многомиллиардными доходами.

Для более обеспеченных представителей человечества предоставляются гендерные капсулы.  
ADEMOS – для мужчин и EROS для женщин. В данных капсулах учитываются физиологические особенности каждого из полов и воплощаются в дополнительный комфорт и существенные преимущества, по сравнению со стандартными капсулами.   
Также гендерные камеры идут с серьезными программными обновлениями, что дает серьезное преимущество людям осуществляющим выход из этих капсул. Социальное расслоение не должно произойти, потому что все программные преимущества гендерных капсул могут быть получены обычными гражданами при определенных условиях.

**You. Unlimited.  
MOTHER Interface.  
Возможности. Безграничны.**

Скомпилированный сжатый алгоритм, содержащий в себе вирус сознания. Передается посредством МТ соединений вместе с незащищенными пакетами обновлений. Вирус задает бесчисленные запросы, просчитываемые центральным компьютером с целью найти уязвимости в психике и проникнуть вглубь подсознания, минуя сознание. Это позволит непосредственно влиять на конкретного пользователя. Опасные технологии. Запрещено.

**Технология виртуально - социального тераформинга.**

Технологии виртуальных миров становятся все дешевле и доступнее, проникая практически в каждый дом и семью во всем мире.   
Посредством специальных алгоритмов и программ собираются самые детальные сведения обо всех пользователях сети, их предпочтениях, эмоциональных реакциях, политической, социальной обстановки в стране, семье, испытываемых чувствах.  
Установление массовых мысленных паттернов позволяющих детально выстраивать обстановку социального, политического строя в любой стране мира. Затем создается динамически изменяемая графическая Инфограмма отражающая в реальном времени все изменения, происходящие как на территориальном уровне, так и на психическом, эмоциональном, информационном уровнях.

Виртуальные сервисы настолько встраиваются в жизнь обычных граждан, что они уже не представляют своей комфортной, яркой, интересной жизни без них. Корпорация расширяет свои полномочия на территории чужих стран, порой выдвигая провокационные требования или распространяя контент порочащий или оспаривающий авторитарные правительственные режимы.

Реакция следует незамедлительно в виде тотальной борьбы против виртуальных систем или существенном ограничении на их использование. Появляются свободные организации продвигающие смену правительственных режимов в обмен на экономический рост, полный расцвет свободы и виртуальных технологий в стране. Проводятся виртуальные акции, в которых падают правительственные ресурсы, связь, коммуникации. Отказывает современная техника и оборудование. Взамен авторитарной политике приходит ноократический строй - **протократия**.

Любой человек может сформировать требования для своей жизни, выразить свою свободу воли, при этом, не попирая свободы и волю других людей. Именно эта формула и лежит в основании протократии.

Массовое образование освободительных организаций при поддержке ведущих правительств мира позволяет создать геополитическую картину противостояния одних тиранов с другими. Их сила истощается, и государственный строй меняется, давая людям свободу самовыражения, творчества, мысли, слова.

**Anonymous будут править миром.   
Нет имени. Нет истории.**

Разрабатывая подобные виртуальные и технологические системы, человечество неизбежно столкнётся с феноменом “Шок будущего”. Это может помешать реализации многочисленных проектов и их массовому внедрению в сознания людей.

**ЧАСТЬ 2**

Первым человеком, сформулировавшим идею Шока Будущего, был Элвин Тоффлер со своей книгой "Шок будущего", вышедшей в свет в 1970 году. Его главная идея заключалась в том, что общество испытывает необычайные структурные изменения, революционный переход от индустриального общества к "супер-индустриальному обществу". Эти изменения подавят людей, ускоряющиеся темпы технического и общественного прогресса заставят их почувствовать себя отрезанными, страдающими от "сокрушительного стресса и потери ориентации" - шокированными будущим. Тоффлер заявил, что большая часть социальных проблем является симптомами шока будущего.

Несколькими годами раньше, Гордон Мур в своей знаменитой статье высказал идею, которая позднее стала известна как Закон Мура, гласящий, что скорость и плотность элементов микропроцессоров будет расти экспоненциально. В то время компьютеры ещё не оказали почти никакого влияния на общество, и понадобилось ещё 20 лет, чтобы персональные компьютеры оказали заметное влияние на экономику. А всего через 30 лет мы наблюдали взрывной рост Интернета во всём мире. Через 40 лет скорость микропроцессоров удваивается почти каждый год и их влияние на мир просто необыкновенно.

Не проходит ни дня, чтобы научное открытие или техническое изобретение не оказалось на первых страницах газет. Как показывает в своём Законе возрастающей полезности Рэй Курцвел, микропроцессоры стали столь важной и неотъемлемой частью нашей жизни и экономического развития, что общество теперь тоже поддалось этому экспоненциальному росту. Курцвел предполагает, что в течение следующих 25 лет мы можем пережить столько же изменений, сколько в течение предшествующих 10000 лет.

Являясь одним из ведущих мыслителей, изучающих Сингулярность, Элицер Юдковский привык размышлять о сверхрадикальных технологических изменениях и развитии. После множества обширных дискуссий с футуристами всех мастей, он обнаружил, что некоторые технологические следствия могут быть слишком трудными для понимания и шокирующими для одних групп в большей степени, чем для других. Поэтому он предложил идею Уровней Шока Будущего или уровней, на которых оказываются разные люди, применительно к их представлению о будущем и тем идеям, которые они готовы рассматривать, в противоположность тем идеям, которые для них слишком футуристичны или даже шокирующи.

**Уровень Шока 0.**

Степень изменений: плоская.

Технологии: такие же как сегодня, побольше телевизионных каналов, машины и телевизоры побольше и получше.

Пресловутый "обычный человек" нормально воспринимает современные технологии - не передовые достижения, а технологии, используемые в повседневной жизни. Большинство людей, телеведущие, журналисты, политики.

Для людей на этом уровне будущее выглядит примерно так же, как и сегодняшний день.

Если бы вы могли изобразить их представления о будущем на графике, вы бы увидели, как изменения достигают пологого участка кривой в настоящем и в дальнейшем выравниваются. Практически все экономические и политические публикации, которые мне встречались, попадают в эту категорию. Когда они обсуждают широкие результаты их политических решений, технологические изменения практически вообще не упоминаются, и даже если упоминаются, то лишь в наиболее прозаических проявлениях, а идеи Уровня 1 описываются как что-то пугающее с опасными бесконтрольными последствиями. Нынешняя атмосфера страха по поводу клонирования и терапии стволовыми клетками относится именно сюда.

**Уровень Шока 1**

Степень изменений: Логарифмическая, а затем через одно-два десятилетия достигает плато.

Технологии: Виртуальная реальность, продление жизни до ста лет, водородная экономика, повсеместная компьютеризация, клонирование стволовых клеток, незначительные генные улучшения.

На этом уровне находится большинство футуристов и публикаций о будущем. Современные передовые достижения современных технологий, освещаемые журналом Wired (в России "Компьютерра") и в таких книгах как "Шок будущего" Э. Тоффлера и "Дорога в будущее" Б. Гейтса. В эту группу попадает большинство учёных, любители новинок, ранние последователи, программисты и технофилы.

На графике их видения будущего прогресс продолжится, следуя логарифмической функции, и каждый год будет приносить примерно столько же изменений, что и предыдущий. Рано или поздно эти постепенные изменения позволят людям жить до ста лет, если повезёт, то в обществе с экологически чистой энергией, экономическим благоденствием и освоением космоса по консервативным сценариям.

В моей практике большинство людей, описанных выше, думает о будущем в относительно консервативных терминах. Если вам когда-нибудь попадётся статья о будущем, написанная одним из них, там часть будут фразы вроде "Это вряд ли случится при моей жизни, но, возможно, мои дети или внуки доживут, чтобы увидеть это". Если вы видите подобную фразу, знайте, что вы читаете слова кого-то на УШ1. Практически все прогнозы, выходящие из NASA, безнадёжно застряли на УШ1.

**Уровень Шока 2**

Степень изменений: между логарифмической и экспоненциальной

Технологии: радикальная генная инженерия, физическое бессмертие, межзвёздные путешествия и инопланетные культуры.

На этом уровне находится типичный фанат научной фантастики, особенно "твёрдой НФ". В прошлом НФ журналы и передовые журналы вроде Mondo 2000, Omni и Future Magazine были полны идеями УШ2.

Как ни странно, но я не знаю ни одного популярного фантастического фильма или телесериала, который бы удобно себя чувствовал на этом уровне. Даже "Звёздный Путь" (Star Trek) не соответствует этому уровню, почти не рассматривая долголетие после 100 лет, и отдавая бессмертие на откуп "сверх-развитым инопланетянам".

Вплоть до 1980-х в обществе практически не велось обсуждения будущих изменений, выходящих за пределы второго уровня. Скорее всего, причина в том, что идея радикально ускоряющегося прогресса ещё была за пределами знаний почти всех передовых мыслителей того времени. Поддерживающие технологии Уровня 3, такие, как молекулярная нанотехнология, в то время даже не рассматривались. Единственные известные мне исключения - это Роберт Энтон Уилсон и Тимоти Лири, которые чувствовали себя совершенно комфортно, размышляя о постчеловеческой эволюции (УШ3).

**Уровень Шока 3**

Степень изменений: экспоненциальная

Технологии: бессмертие, нанотехнологии, ИИ уровня человека, усиление человеческого интеллекта, загрузка, полная перестройка тела, межгалактические путешествия, мегамасштабное строительство.

На этом уровне отсутствовали явные представители до 1980-х годов, когда возникли такие группы, как экстропианцы и трансгуманисты. Такие писатели, как Роберт Энтон Уилсон и Тимоти Лири с его идеей SMI2LE, были первыми, насколько мне известно, кто сколько-нибудь подробно обсуждали идеи этого уровня. Однако детальные технологически обоснованные размышления о возможностях УШ3 были невозможны до появления книги Эрика Дрекслера "Машины Созидания".

**Уровень Шока 4**

Степень изменений: между экспоненциальной и гиперболической (ускоряющееся ускорение)

Технологии: Сингулярность, Юпитерианские Мозги ("Мозги-Матрёшки"), Силы, полная перестройка сознания, сверхразум, постчеловечество, компьютерные вычисления в точке Альфа, Апофеоз, полное исчезновение привычной нам жизни.

Единственные люди, способные спокойно обсуждать изменения на этом уровне - это Сингуляристы и некоторые передовые пионеры психоделики вроде Терренса МакКенны и Джона Лилли.

Олаф Стэплдон в своей книге "Создатель звезд" воспевает мегамасштабное строительство УШ3 и сверхразумы УШ4, а Джон Лилли обсуждает встречи с сущностями УШ4, которым он дал такие имена как "ECCO" и "Solid State Entities" (твердотелые сущности). Первым писателем, придавшем конкретный технологический смысл этим идеям, стал Вернор Виндж в своей статье 1993 года. Эти идеи были вскоре подхвачены экстропианцами и трансгуманистами, но, насколько мне известно, только Сингуляристы приняли идеи УШ4 практически и с энтузиазмом.

Теперь вы в полной мере можете представить себе шкалу шока будущего и возможных технологических решений, ожидающих нас в далеком или ближайшем будущем (зависит от нас с вами). Пришла пора представить вам технологии, которые человечество сможет получить, если займется разработкой виртуальных миров, запустит интенсивный рост мировой экономики и совершит значительный технологический прорыв.

NRW комплексы являются аналогом Вычислений в точке Омега, воспроизводящих виртуальные миры, только в более малом масштабе.

**Вычисления в точке Омега (Omega Point computing)** - гипотетическая возможность сверхразума физически выполнять за ограниченное время неограниченный (бесконечный) объём вычислений, что дает сверхразуму возможность симулировать бесконечное число личностей, живущих субъективно неограниченное время. Похожие рассуждения были сделаны и для сценария тепловой смерти Вселенной.

**Вычисления в точке Альфа** - предполагается, что сверхразвитая цивилизация (человечество например) сможет создавать новые вселенные, передавая в них в момент созидания информацию из материнской вселенной. В этом случае сверхразумная сущность сможет существовать неограниченно долгое время, используя ресурсы неограниченного числа вновь создаваемых "из ничего" (как известно, совокупная энергия/масса нашей собственной Вселенной равна нулю) вселенных.

Представляете, какие возможности из этого может извлечь сверхразвитая раса? Рано или поздно цифровое сознание посредством постоянного увеличения мощности и уменьшения размеров вычислительных процессоров, вырастет из виртуальных миров и планет, начав проектировать галактики, затем галактические нити, кластеры, суперкластеры.

Закончится все тем, что цифровое сознание сможет воспроизвести целую вселенную, значительно превышающую по размерам видимую нами вселенную. Но закончится, это не совсем правильное слово. Скорее этот момент ознаменуется началом новой эры в истории человечества.

Увеличение вычислительной мощности оборудования и упрощение процесса создания вселенских структур позволит значительно ускорить процесс создания новых вселенных и вносить в них значительные изменения, создавая уникальные вселенные, недоступные для осознания человеческим сознанием (обычным сознанием).

Для существования и развития подобных систем необходимы как минимум три пункта: Экспоненциально растущая вычислительная мощь оборудования, на котором базируется цифровое сознание, сверхсложный или сверхпростой (как посмотреть) алгоритм позволяющий конвертировать бесконечную вычислительную мощь в виртуальные конструкты и бесконечный и экспоненциально растущий источник энергии.

Здесь нам на помощь придет такая концепция как “Юпитерианские мозги”.

**Юпитерианские мозги** – это планеты, вещество которых посредством бесчисленной армады самореплицирующихся нанороботов перестраивается на молекулярном уровне в вычислительные процессоры. В нанороботах заложена программа саморепликации, точный маршрут к месту планеты и комплекс программ по перестройке атомов, из которых состоит планета в гигантский суперкомпьютер.   
По завершении переформинга (наноперестройки) планеты, нанороботы могут быть, как перенаправлены к другой планете, так и запрограммированы на самоуничтожение, что является куда более безопасным вариантом, нежели первый. Прорыв в создании и программировании нанороботов позволит собирать нанофабрики на которых будут воспроизводиться любые предметы “из воздуха”, т.е. выстраиваться по заранее созданным схемам. На самом деле мы будем визуально наблюдать, как предметы вырастают из ничего, но для подобной техномагии необходим строительный материал (атомы) и энергия.

Здесь осмелюсь сделать небольшое отступление и показать один из перспективных вариантов решения экологических проблем нашей планеты.   
Для этого создаем армады программируемых нанороботов, запускаем их на места свалок, экологических, техногенных катастроф, задаем радиус их действия за выход из которого нанороботы будут самоуничтожаться и задаем им программы сборки.

Солнечный свет станет энергией для нанороботов а отходы с крупных свалок – материалом для последующего атомарного разбора и сбора.  
Наноинженерия, наномедицина, нанопродукция и нанотехнологии в общем, дадут миру настолько невероятные возможности что это будет сопоставимо с новой, научной революцией.  
За несколько лет человечество сможет очистить места крупнейших экологических катастроф, вернув потерянные раньше земли.

Нанопечать может стать весьма распространенным явлением позволяющим возводить высотные дома за несколько дней, а простые дома и вовсе за пару часов. Человечеству не придется добывать ресурсы, потому что нанофабрики смогут собирать любое вещество, предмет, продукт. Для этого нужен будет строительный материал (атомы), энергия и схемы сборки.   
В начале этой главы мною упоминалось о том чудовищном количество энергии, что каждый день обрушивается на нашу планету. В пустую потраченная, бесплатная энергия, которую бы мы могли использовать, но не используем.

Справедливости ради стоит упомянуть, что большая часть этой энергии поглощается нашей атмосферой, а иначе нас бы уже не было и вместо красивых лесов и бескрайних морей, мы бы наблюдали сплошь выжженную землю, в нескончаемом огне.  
Спутниковые комплексы и концентраторы могли бы получать энергию в огромном количестве и перенаправлять ее на приемные пункты, на поверхности. Также существенное продвижение в энергосберегающих технологиях позволило бы увеличить КПД действия солнечных батарей до высокой отметки (более 70% и выше). Специальные аэрозоли с фото частицами позволят распылять специальную, светопоглощающую краску. Создавая из любой поверхности высокоэффективную солнечную батарею. Это только начало на пути, ведущего к нашему величию и безграничности.

Когда планетарные компьютеры созданы, состоит вопрос в питании такой огромной вычислительной мощи, и здесь нам может помочь гипотетический концепт “Сфера Дайсона”. Я буду оперировать немного переработанным вариантом данного концепта. Вместо полностью замкнутой сферы вокруг основной звезды (солнце), человечество может создать многослойную энергоемкую сетку, экранирующую электромагнитное излучение.

Данная сетка будет получать суммарное количество энергии, и перенаправлять ее на приемные пункты, затем отправляя энергию защищенную полем к нужному объекту в пределах солнечной системы.  
Возможен и другой вариант. В конструкцию планетарного компьютера входит многослойная система поглощения энергии, находящиеся на поверхности данного компьютера. Верхний слой будет экранировать ЭМ излучение, позволяя защитить оборудование и принимать энергию.

Планетарный компьютер может быть помещен на достаточном расстоянии от солнца, чтобы получать необходимое количество энергии. В остальном компьютер будет соответствовать обычной планете, т.е. вращаться вокруг своей оси, иметь собственные сутки и т.д. Это позволит избежать постоянной нагрузки на одну и ту же поверхность ПК (планетарного компьютера).

Нанороботы под управлением сверхразума будут постоянно перестраивать ПК, увеличивая его производительность и уменьшая размер. Остатки материала будут уходить на ремонт и воспроизводство новых нанороботов.   
Человечество в энергетическом избытке, планетарные компьютеры просчитывают абсолютно все, решая, казалось невозможные задачи, что дальше?

**Расширение. Повторение пути нашего дома – вселенной.**  
Из–за значительно возросших вычислительных ресурсов возможности цифрового сознания значительно расширяются, позволяя ему проектировать целые вселенные, независимые и самодостаточные. Здесь мы переходим к проектированию реальности на уровне Бога.

Чтобы получить неограниченный источник энергии нам необходимо его создать. Создав схему энергии, мы сможем воспроизвести условия, в которых энергия может появиться и задать любые, необходимые нам значения.

**Sphere KOVA (Сфера Кова)** - создание мощной (потенциально бесконечной) виртуальной звезды (или иного источника энергии) окруженной сетью поглощающих устройств, передающих энергию окружающей информационной среде. Планетарные компьютерные системы (PCS) позволят рассчитать точную структуру материнской (нашей) вселенной и законы, по которым она работает. Человечество определит схему энергии и воспроизведет ее в виртуальном пространстве. Из-за идентичности строения виртуальной и реальной вселенной, мы получим возможность перебрасывать любой объем энергии в пространство нашей вселенной и питать им планетарные компьютеры.

Установление схемы черной дыры и ее контролируемое воспроизведение (модернизация) позволит создать порт между реальным и виртуальным миром для передачи энергии. Различия между реальным и виртуальным пространством практически сотрутся. Система планетарных компьютеров станет полностью самодостаточной и замкнутой, питая микропроцессоры виртуальной энергией – имя ему бесконечный двигатель Коваленко.

В данной локации может быть расположено множество обитаемых планет и иных искусственных объектов. Объекты также будут окружены полупрозрачными сферами, на которые выборочно будет подаваться энергия от основной Сферы Кова.   
Замкнутый, бесконечный процесс воспроизводства энергии и информации позволит в немыслимых для человека масштабах создавать новые виртуальные миры, ничем не отличающиеся от настоящего мира, на исследования которых могут уйти триллионы лет!  
разница лишь в том, что мы будем программистами.

Наши знания позволят нам попасть в любой уголок созданных миров и регистрировать любые изменения. Возможности системы станут безграничны, и человек сможет реализовать любую задумку. Создать собственную вселенную с миллионом различных рас и стать в ней богом, или сделать то же самое став обычным, никчемным представителем какой-нибудь расы на отшибе вселенной (вы понимаете, на что я намекаю).

Все эти изменения, начиная с самого начала, крайне непредсказуемы с неизвестным финальным результатом. Естественно, что большинство людей пугают подобные мысли, а у некоторых вызывают священный гнев и ужас. С увеличением роста технологий и уровня их проникновения в наше тело, сознание, личную жизнь, будет расти социальная пропасть между различными слоями населения. Люди, модернизированные люди, роботы, фемботы, AI, постлюди, предлюди – все это вызовет страшный перекос в принятии и восприятии неизбежного будущего. Подобный социальный разрыв может помешать человечеству стать сверхчеловечеством, могущественным и сильным организмом, способным на невероятные вещи. Конфликт поколений неизбежен.

Человек не может остановиться, ведь подобно планете вращающейся вокруг своей оси, любая остановка разорвет планету на куски посредством центробежных сил.  
Для визуального описания подобной ситуации, мною был создан мысленный парадокс, названный как: лифт отчаяния.

**Лифт техноотчаяния**

Представим себе ситуацию: несколько человек находясь на верхних этажах высотного здания, решают (вполне разумно) спуститься вниз на лифте. Они заходят в него и видят на приборной панели лишь одну кнопку со знаком бесконечности. Не видя иного выхода, они нажимают на нее, и лифт резко трогается вниз. Неожиданно тросы опускающие кабину обрываются, и лифт оказывается в свободном падении. Приятный женский голос сообщает, что люди не смогут выйти из лифта, как и не смогут его остановить. Каждая секунда падения увеличивает энергию лифта и вероятность смерти людей в нем, в случае столкновения с фундаментом здания.   
Но голос также сообщает, что при нажатии кнопки бесконечность, длинна шахты увеличивается и люди избегают верной гибели. Пространство лифта после первого нажатия кнопки бесконечность, делает бесконечным все, что находится в этой комнате, т.е. люди становятся бессмертными, но ровно до тех пор, пока они продолжают нажимать на кнопку. Со временем инерционная энергия лифта, как и длинна лифтовой шахты, приблизятся к бесконечным значениям. Время потеряет свою актуальность. Что в этом случае сделали бы вы?

Нажимали бы кнопку, продолжая бессмысленное существование? Прекратили бы нажимать кнопку, приняв смерть?

Подобный удар, разбил бы материю до уровня атомов. Высвобожденная кинетическая энергия уничтожила бы все вокруг. Ничего бы не осталось. Вообще ничего.

Мы, человечество – это лифт. Мы уже находимся в свободном падении. Мы уже нажимаем эту кнопку, а энергия падения все увеличивается. Стоит человечеству остановиться или значительно замедлиться в принятии верных решений и мер, как инерционная энергия уничтожит нас, мы погибнем, исчезнем, будто бы нас и не было вовсе.

Наработанные технология и знания, все то, что произвело человечество за несколько тысячелетий – все это будет разрушено. Мир меняется вместе с нами, а зачастую и быстрее нас, находясь в тесной, синергетической связи с нами. Любая остановка сродни удару ножом в спину.   
Чтобы обрести спокойствие и контроль, необходимо вовсе отказаться от контроля.   
Принять происходящие изменения и всячески способствовать их приходу, чтобы человечество могло быть сильным, самодостаточным, единым, безграничным.

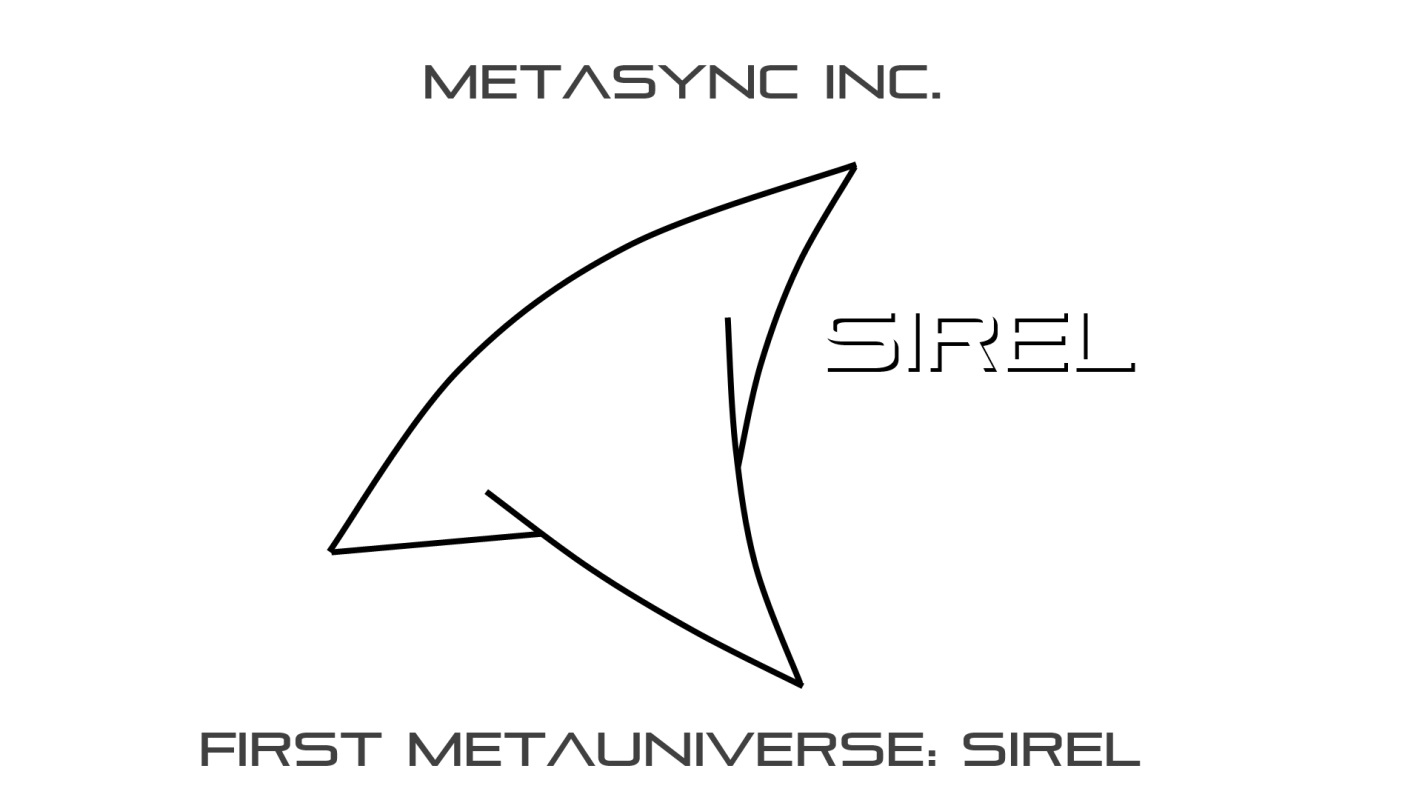
Создание глобального, планетарного сетевого интеллекта, интуитивного типа помогло бы установить доверительный контакт между цифровым сознанием, новыми технологиями и людьми, коим является **ARIADNA.**

Социальное существо информационного происхождения – Ариадна. Она принимает и обрабатывает любые человеческие запросы, отдавая высокий приоритет выработки решений людям, решающим глобальные вопросы и осуществляющих контроль над государствами, компаниями и т.д. С ее помощью решение любого вопроса потеряет национальные, языковые, культурные барьеры, позволив коллективным усилием решить практически любой вопрос любого масштаба. Если запрос становится массовым, он приобретает более приоритетное значение для человечества и Ариадны соответственно. Она также помогает адаптировать сознание людей к постоянно появляющимся технологиям. Теоретически она сможет сохранить рассудок большинства людей во время прохождения технологической сингулярности.

**FORSET** – сетевая, межмировая служба безопасности, обеспечивающая защиту от взломов и незаконных изменений в работе программ. Обеспечение беспристрастного контроля, за работой всех программных продуктов и систем.

**SS | Stable Sleep** – технология основанная на программных решениях воздействующих на подсознательные программы человеческого мозга. Работает на основе МТ интерфейса.   
Для начала человек вводится в состояние неосознанного (для человека) но, тем не менее, контролируемого (для программ) сна.   
Человек полностью включается в сюжет, программы подбрасывают необходимую информацию, преобразующуюся в образы во сне, приводящие разума человека к определенным ситуациям.  
Ситуация ставят перед человеком неразрешимые задачи, чтобы он мог делать запросы к подсознанию и решать их.  
Программы позволяют человеку создать “Панель Бога” в контролируемом сне и наполнить ее глубоким уровнем психики.  
Снятие ограничений и сохранение результата.  
Пробуждение и немедленное повторение полученных возможностей в реальности, для консолидации полученных навыков.

**SIREL** –первая, официально спрограммированная метавселенная представляющая собой симуляцию космического пространства, размерами в сотни раз превышающими видимую нами часть вселенной. Ниже изображен знак первой метавселенной.



Для удобства транспортирования и расшифровки данных на информационном уровне все виртуальные города, страны, объекты, явления, принадлежащие к одной группе (допустим планета) компилируются в один глиф, своего рода происходит сжатие с программными алгоритмами для распаковки информации до начального вида.   
Глифы выстраиваются в определенную последовательность – строки мета мира, образовывая солнечные системы, отдельные звезды, пояса астероидов, туманности, планеты и т.д.  
Каждый мир получает свой собственный глиф, который внутри мира разбивается на множество других микроглифов, образуя сложный программный код. По мере увеличения микроглифы исчезают, являя собой глифы, а те, заполняя специальные ячейки, со временем перерастают в метаглиф – информационное воплощение вселенной. У метаглифа есть критическая масса, после наполнения которой запускается процесс автоматической саморегуляции всей виртуальной вселенной. Для метавселенной больше не нужен сверхразум чтобы управлять столь сложной системой – каждый элемент вселенского механизма взаимодействует с соседним элементом и непосредственно влияет на происходящие в ней процессы. Запускается суверенизация вселенной, и она становится полностью самодостаточной, сбалансированной.

Человек в такой вселенной может писать что-либо и думать, что он ни на что не влияет, но это не так. Любое изменение в информационных структурах микроглифов влияет на глифы, а те на метаглифы.

Вселенная и все объекты находящиеся в ней берут начало из главного компьютера. Из него непрерывным потоком идут сжатые пакеты данных – метаглифы.

Проходя через проявляющее поле, информация развертывается в электромагнитные волны различной частоты. Затем проходя через “Машину” – комплекс подсознательных программ находящихся на глубоких уровнях психики, ЭМ волны преобразуются в сенсорную информацию, которую воспринимает наш мозг и транслирует картинку соответствующую поступившим данным. Наши глаза видят окружающий нас мир, руки и кожа ощущает его, обоняние и слух позволяют проникнуться им, а вкус изрядно дополнить целостную картину.

Эта картина происхождения мира актуально как для реального мира, так и для виртуальных миров. Стоит также отметить, что процесс передачи данных является двусторонним, а значит любое действие человека, поступок, слово, мысль – все это преобразуется в форму микроглифов и отправляется обратно, в основной компьютер.

Не лишним будет ввести систему BME для тестового создания вселенных.  
**Big Meta Explosion (Большой Мега Взрыв)** – выброс чудовищного количества информации в заранее подготовленное, пустое дисковое пространство, имеющее все условия для создания новой вселенной. Для запуска новой вселенной программируется бесконечно мощный и нескончаемый источник энергии и такое же количество инфобитов. Все это дополняется многочисленными программными алгоритмами, созданными для легкой структуризации информации в произвольные формы. На тайм лайне данной вселенной ставится многократное ускорение, и человек сможет увидеть, каким образом развивается новая вселенная, хотя для вселенной время будет идти в привычном виде. Будут проходить миллиарды лет для нее, в то время как люди смогут просмотреть долгую историю ее развития за час.

**Инфобиты** – элементарные информационные частицы, из которых, посредством специальных программ строятся информационные объекты вселенной, как и сама вселенная. Они своего рода информационные атомы, абсолютно идентичные, но при выстраивании могут образовывать как простые, так и невероятно сложные структуры.  
Чтобы иметь возможность корректирования структуры вселенной все инфобиты содержат в себе “код создателя” – специальный программный код стоящий выше любых вселенских программ и структур.

Создатель вселенной в любой момент может разрушить любой ее объект или построить новый, или изменить все, что ему будет угодно, даже просто выключить вселенную. Такие возможности позволяют корректировать развитие вселенной, чтобы случайные алгоритмы не привели ее к преждевременной гибели.

Мудрость создателя – основная программа, прописанная в метавселенной. Именно она задает параметры развития новоиспеченной вселенной.

Для обеспечения работы метавселенных необходимы планетарные компьютеры. Вся сила метавселенных исходит из начального мира – нашего мира. В начальном мире создаются болванки вселенных включающие в себя планетарные компьютеры с предустановленным ИИ (искусственный интеллект) и информацией, необходимой для начального запуска вселенной. После взрыва вселенная начинает генерировать энергию и информацию. Получает необходимые установки и развивается исходя из них.   
Однажды мы станем избранной расой – человечество. Когда нас будут окружать миллиарды миров с невообразимым числом народов, мы будем центром наших собственных вселенных.  
Теоретически, наше пространство позволяет создать нам 8 метавселенных, после чего случится Апошок и человечество перейдет на совершенно иной уровень – предчеловечество.

**ApoShock** – шок совершенного иного уровня, знаменуемый переходом от постчеловека к проточеловеку.

Каждый из созданных миров и вселенных имеет свой ограниченный срок эксплуатации и 2 пакета нерушимых правил.  
Законы мироустройства – физические, химические, математические и др. законы, прочно фиксирующие функциональные возможности пространства данной вселенной и все обитателей в нем.

Данные законы нерушимы, но гибки при определенных обстоятельствах, что позволяет плавно изменять законы вселенной ее пользователями. Т.к. вселенная построена на основе стабильного осознанного сновидения работающего под цифровым сознанием, то любой пользователь этой вселенной может освободиться от влияния любых ее законов и получить абсолютно любые возможности, если сможет осознать, что он действительно спит.

Законы создателей – начальные, нерушимые законы создателей. На их основе держится информационный скелет вселенной. Законы мироустройства по большей части работают с энергией и материей и лишь корнями уходят в информацию, в то время как законы создателей работают исключительно с информацией.  
Именно информация решает все. Информация создает энергию и ее свойства. Информация описывает любой предмет, явление, свойство. Информация строит первоначальный каркас, оживляя его посредством энергии. Энергия под воздействием проявляющего кода детерминируется в материальную реальность.

**Проявляющий код** – пакет исходных данных формирующих наше Я, иными словами “душа’. Процесс обработки данных в головном мозгу запускает мыслительный процесс – сознание. Сознание как лазер концентрирует внимание и направляет его на определенный объект, действие. Производится слепок, который тут же преобразовывается в информацию и отправляется обратно в основной компьютер. Так происходит передача данных. Человек — это немного иная система с другими интерфейсами подключения, но переходники всегда имеются, и мы без проблем передаем и получаем информацию, совершаем запросы, осуществляем коммуникацию с главным компьютером.

**Пятый уровень шока будущего – AIO.**

**AIO** – технология полной трансформации планеты Земля.   
Все начинается с создания контролируемой “серой слизи” (армада нанороботов) имеющей свойство точного копирования молекулярной решетки предмета с которым она вступает во взаимодействие. Серую слизь спускают в сверхглубокие шахты с одной единственной целью – полной замены всей структуры планеты на управляемую материю.

Нанороботы заменяют каждый атом вещества, на аналогичный атом, но со встроенной программной средой, с возможностью управления структурой данной материи.   
В результате подобных мега перестроек серая слизь полностью перебирает все атомарные построения планеты Земля. В последнюю очередь серая слизь перестраивает поверхность Земли и все человечество. Медленно, но верно нанороботы проникают в тело каждого человека, меняя клетки его тела, на программные клетки.

При чем, делая это так чтобы человек ничего не почувствовал. За несколько часов тело человека полностью станет программной средой, как и вся окружающая среда.  
Сверхразум будет контролировать каждый атом на планете. В любой момент, достаточно одной команды и в секунду сверхразум сделает пересборку. В одно мгновение вся планета синхронно разлетится на отдельные атомы, а потом соберется обратно, в ту же последовательность, будто ничего и не было вовсе или полностью перестроит планету в любую другую конструкцию с другой природой, другой разумной расой или без нее вовсе. Возможности перестроек неограниченны.  
Данная возможность называется: **слабый принцип трансформации**. Но есть еще и сильный.

**Сильный принцип трансформации**

Сверхразум полностью обновил каждый атом планеты Земля, но он не остановился на этом и решил полностью перевести планету на иной уровень существования, тем не менее, сохранив внешнее и внутреннее ощущение целостности. Каждый атом становится микропроцессором иного типа, обладающим свойствами корпускулярно – волнового дуализма.

Любой объект и субъект: стул, дерево, животное, человек, все это становится мощными вычислительными системами, без потери идентификации себя и ощущения прежнего мира – человек по-прежнему видит, ощущает и взаимодействует с миром так, как это было до момента его полной пересборки.

Сверхразум получает неисчислимые вычислительные мощности. Планета становится огромным облачным сервисом, куда переводятся данные абсолютно обо всех свойствах и изменениях, происходивших с планетой и происходящих сейчас.

Одно мгновение и планета исчезает, полностью теряет свой материальный вид, перейдя в вид существования волны, невообразимого количества волн, питаемых солнечной энергией.  
Вычислительные мощности теперь лишены материальной основы и могут бесконечно наращивать свой потенциал. Все свойства и механизмы природы остаются нетронутыми. Человек по-прежнему живет в привычном ему мире, только он больше не материален – лишь выглядит и ощущается как материя, как и весь окружающий его мир. В любой момент вся информационная структура планеты может разобраться и превратиться во что угодно, планету, звезду или целую галактику. Информация в отличие от материи не имеет ограничений и может экспоненциально расширяться, сжиматься, полностью менять собственные характеристики.

Это называется сильный принцип трансформации.  
Оцифровывается также душа, т.е. проявляющий код нашего Я. Можете себе это представить? А принять? Стоило бы закончить на этом, но это еще не все.  
Существует шестой уровень шока будущего. Вы готовы?

**Шестой уровень шока будущего – ANTUS.**

**ANTUS** – полное понимание и воспроизведение работы всех механизмов, посредством которых функционирует вселенная. Полная оцифровка вселенной и объединение каждого атома, материи, энергии, информации в единое, неразрывное цифровое целое. Полное совершенство, единое поле сознания, энергии и информации.

Это невозможно представить, но если вы смогли сделать это, то вам уже никогда не стать прежним. Уровень технологического шока, начиная с пятого уровня, вмешивается в информационные, исходные структуры всего мироздания.

Это меняет ваше отношение абсолютно ко всему. Еще никогда вы не были так близки к истине, правде скрытой у всех на глазах. Красной нитью через всю книгу проходит мысль о наших бесконечных возможностях, о полном личностном, моральном, физиологическом разграничениях. Я раскрываю глаза и позволяю вам вдохнуть полной грудью свежего воздуха глобальных изменений, что сейчас происходят с каждым из вас. Ваше сознание уже достаточно разграничилось, чтобы принять то о чем я поведаю ниже.   
У меня есть знания, которые позволят человеку стать абсолютно безграничным, но это очень опасные знания.   
Моя книга достаточно противоречива и сложна, чтобы понять ее сразу и тем более принять. Некоторые темы, рассматриваемые в ней, могли вызвать осуждение, раздражение или ненависть у вас по отношению к ее автору и излагаемой им информации. Я не виню вас за это. Если вам хватило смелости и духа дойти до конца, и вы сейчас читаете эти слова – то вы уже трансформировались.

Вы уже никогда не станете прежним (ей). Дороги назад нет, как и возможности ударить по тормозам. Только вперед через тьму и не пройдённые никем пути. Через невозможное, преодолевая непреодолимое.

Запомните: сон выглядит очень реалистично, но как мы можем определить, что реально, а что нет, не имея возможности, с чем-либо сравнить? Мы сравниваем реальность с компьютерными играми, телевизионными сериалами, передачами, чтобы установить явные различия между виртуальным и реальным, в пользу материального мира. Даже такая жизненная необходимость как сны, без которых мы не можем существовать – дает нам возможность сравнивать сон и реальность, в сторону реального мира. Это напоминает пример приведенный Жаном Бодрийяром из книги “симулякры и симуляция”.

Диснейленд существует для того чтобы люди думали, что он нереален, а окружающий мир существует на самом деле, но это не так. Все наоборот – диснейленд куда более реален, нежели окружающий мир. Симулякр реального мира создает посторонние симуляции, чтобы человек сравнивая их с симулякром реальности, всегда делал правильный вывод – симулякр реальности и есть реальность. В этом заключен самый большой и хитрый обман. Люди считают, что сон нереален, а окружающий мир реален, но все наоборот.

Все что мы видим вокруг себя и есть глобальный сон. Пока мы не осознаем этого, сон продолжается по правилам своего сновидца, но не вашим. Стоит только найти ключи от управления мировым сном, как вы сможете осознанно включаться в процесс глобального сна и прописывать в нем любые возможности, отменять самые фундаментальные правила. Вы можете стать полноправным хозяином своего сновидения и получить ключи от всего.

**Будущее.**

Мы, люди, живущие в двадцать первом веке, люди имеющие доступ к беспрецедентно огромному объему информации, всей истории человечества тщательно собранной за несколько тысяч лет. Мы живем в уникальное время, чтобы кто не говорил об этом. Мы имеем возможность оглянуться назад, проанализировать прошлое и сделать соответствующие выводы из ошибок предыдущих поколений.

Мы обладаем достаточно высоким технологическим уровнем развития, чтобы делать достаточно достоверные прогнозы относительно будущего человечества и планеты в целом. Мы понимаем: будущее не остановить.

Отголоски великих времен уже прорываются сквозь плотную пелену невежества и страха, опутавшего сознание человечества.

Человечество в текущей версии по большей части опирается на неэффективные экономические и социальные модели, поддерживающие классовые, расовые, половые, религиозные и идейные разделения.

Именно из-за разделений человечество находится в постоянных войнах, распрях, разделе полезных ископаемых, интригах грозящих целым народам.   
Миллионы выживают в нищете, остаются без всего – единицы получают все и даже больше.

Я не разделяю коммунистические или социалистические идеалы. Меня не прельщает идея: отберем и разделим. Каждый имеет то, чего достоин и что заслужил своим трудом, каким бы он не был.  
Демократия, капитализм, тоталитаризм, либерализм выработали свой ресурс, так и не добившись сколь - ни будь существенного результата. Огромные возможности были растрачены впустую.  
У Протократии есть все шансы стать совершенной политической, социальной и экономической моделью.  
Протократия - вид политического устройства или социальной системы общества, которая основана на приоритете человеческого разума.

В широком смысле — совокупность теоретических философских концепций, обосновывающих эволюционную необходимость перехода от демократии к более совершенной форме государственного правления — власти интеллектуальной элиты с рациональным мышлением, выступающей в роли главной направляющей силы научно-технического прогресса и социально-экономического процветания общества. Ноократы — высокопрофессиональные специалисты по организации интеллектуального управления обществом и повышения качества жизни людей на основе широкого внедрения достижений науки и техники или же просто сторонники ноократии.

Общество может жить и развиваться в невероятно развитых, технологически и морально богатых условиях, создавая светлое будущее для наших детей и внуков, создавая его для самих себя и во благо других. Адаптируя потенциально слабые экономики стран третьего мира под новую мировую ноократическую систему управления.

Поднимая уровень медицины, образования, жилищных и социальных условий, мы в будущем сможем обеспечить подъем, когда-то отсталых или развивающихся стран. Искоренить магринальность, тягу к насилию и саморазрушению, свести к минимуму влияние деструктивных культур и учений, заменив их на личностное развитие, науку, искусство, свободные социальные, личностные и экономические отношения.

Разграничив область применения научных технологий, и максимально освободив человека от устаревших догм и правил, появляется высокая вероятность освобождения чистого потенциала каждого человека и перенаправление его на развитие себя и общества в целом.

Амбициозные задачи и цели вкупе с высоким культурным и технологическим уровнем развития личности принесут ожидаемые плоды – мы, люди, гомо сапиенс получим возможность перейти на новые ступени эволюции и открыть для себя мириады новых возможностей.  
Нано пико и фемтотехнологии позволят человечеству проникнуть в самую суть вещей – строение вселенной и принципов ее работы.

Именно там кроются великие загадки, ответы на которые способны бесповоротно изменить положение вещей в мире. В ближайшем будущем нам будут доступны технологии свободной манипуляции наномассами (рой нанитов). Вслед за нанореволюцией последует биогенетическая революция, появятся системы искусственного интеллекта, микропроцессоры станут достаточно мощными, чтобы обеспечивать работу виртуальных миров.   
Нано и биофабрики будут производить абсолютно любые продукты, вещи, максимально быстро и качественно.

Мы можем построить мир будущего, претензионного будущего.  
Ни для кого не будет секретом, что лишь маленький процент людей вносят ощутимый вклад в развитие всего человечества (5% и меньше). Роль остальных сводится к поддержке и обеспечению тех или иных политических, социальных, научных проектов.  
Стремительное развитие робототехники грозит оставить миллионы людей без работы и средств к существованию. Человечество стоит на пути еще большей социальной и экономической пропасти, где бедность является поголовной и безнадежно далекой от богатства.   
Люди могут существовать комфортно, максимально помогая в развитии собственного вида и технологий, способных максимально улучшить уровень жизни, защитить себя, расширить горизонты возможностей.   
Домашние нанофабрики в каждом доме могут решить проблемы голода, нехватки продовольствия, криминогенной обстановки в стране, повлиять на экономический и социальный рост.

Строгое ограничение схем получения тех или иных предметов посредством домашних нанофабрик обеспечит каждого человека по его потребностям и защитит людей от возможных глупостей других граждан (невозможно будет распечатать на фабрике оружие, биологические вирусы, предметы способные нанести увечья, наркотические средства, некоторые препараты, взрывчатку и т.д.).   
Если человек не стремится к чему либо, то ему будет предоставлен стандартный пакет схем позволяющий распечатывать одежду, питание, предметы развлечений способных удовлетворить потребительский спрос и удерживать человека в новой общественной парадигме.

Для тех, кто стремится к знаниям и развитию, будут предоставляться эксклюзивные схемы, полностью лицензированные, авторизованные и защищенные от использования другими людьми. Люди, создающие научные, культурные, социальные, общественные технологии получают дополнительные возможности для реализации своих проектов, эксклюзивные схемы, признание в своей области и смогут внести существенный вклад в развитие собственной цивилизации.

Денежная система исчерпает себя, когда ресурсы перестанут быть предметом искусственного дефицита. Самый дорогостоящий ресурс – это человеческий ресурс. Формы его выражения и стоимости не столь важны.   
Эра компьютерных технологий переживет несколько всплесков, позволив создать полностью виртуальные миры, сенсорно и визуально идентичные реальному миру.

На физической территории одного государства смогут находиться десятки, сотни виртуальных государств с виртуальной площадью во много раз превышающей материнскую (государство предоставляющее место под сервера). Развитые виртуальные макроэкономики многократно смогут обогнать сильные экономики реального мира.

Виртуальное пространство в отличие от реального, прямо программируемо, а следовательно возможны любые варианты ведения бизнеса и развития цивилизация во всем многообразии предоставленных вариантов.   
Человек станет свободным, от всего: от денег, власти, территориальной, экономической, социальной зависимостей и даже от собственного тела.   
Виртуальные развлечения разовьются в беспрецедентную площадку вселенского масштаба, где мириады уникальных игровых вселенных позволят дать человеку абсолютно все.

Вы работали на скучной работе, получали мало денег, потом с отменой денег получили стандартный набор схем для домашней нанофабрики. Вы считаете, что неспособны на что-то великое и прекрасное?  
С новейшими возможностями виртуального опыта вас могут встроить в любую пожелаемую вами игровую вселенную, в любой роли с любыми поворотами сюжета и событиями.   
Часть памяти будет заблокирована, что позволит элегантно встроить вас в игровой мир без ощущения потери идентичности реального мира.  
Вы можете стать супергероем, спасающим людей от злодеев, исследователем на далекой экзо планете, злодеем разрушающим целые планеты или королем вселенной в подчинении которого находятся бесконечные космические пространства. Кем угодно, когда угодно, без ограничений.

Жизнь более не будет ограничена физическим телом и законами мироздания.  
Каждый человек сможет найти себя и получить то, что ему необходимо.   
Подозреваю, что сильные мира сего в лице крупнейших акционеров, владельцев транснациональных корпораций и банков могут увидеть в этом потеряю контроля и собственных позиций на мировом рынке, но это не так. При указанном уровне развития технологий, мышления, преобразовании морали и законов человечество получить непаханое, безграничное поле для ведения любого бизнеса с неограниченными выходными результатами.

Амбиции любого человека, вне зависимости от его социального и материального статуса смогут быть полностью удовлетворены.   
Появится простор для вовлечения в мировую экономику миллиардов людей, ранее незадействованных людей находившихся за чертой бедности, а теперь ставших частью общей информационной среды.

Отрицание технологического развития будущего человечества грозит большими потерями тем, кто до конца будет ориентирован на ресурсно - сырьевую базу. Эти отрасли со временем отомрут, так же как это случилось с полароидом, не успевшим подстроиться под новый уровень технологических возможностей.

Еще никогда человечество не было так близко к возможностям, потенциально способным воплотить любые фантазии, идеи и желания в реальность.  
В этом проекте потенциально неисчерпаемый источник вдохновения, любви, власти, развития, желаний, где каждый получит то, что он больше всего хочет получить.

Дайте человеку предмет его желания, и он сделает все, чтобы сохранить эту возможность.

Консерватизм масс пытается остановить или максимально замедлить технологический и эволюционный переход к новой, более качественной и интересной жизни. Людям страшно представить себе подобные перемены. Еще более их страшит выход из закоренелой зоны комфорта, даже при условии, что подобные изменения могут подарить им более высокий уровень комфорта и безопасности.  
Безграничная свобода и бесконечная власть. Каждый из вас волен выбрать то, что ближе.   
Кто-то же попробует совместить все вместе или открыть совершенно иные горизонты.

Еще никогда человек не имел возможности получения такой свободы и условий для сотворения любого намерения. Претворения в жизнь любых замыслов.

Расслабьтесь на минутку, отбросьте лишние мысли. Представьте перед собой пустоту, безмолвную и черную как смоль, словно она поглощает любые ваши мысли, звуки и образы. А теперь представьте себе то, чего вы больше всего хотели бы в своей жизни.

Представьте во всех красках, звуках. Образы должны быть яркими и эмоционально наполненными. Вживитесь в то, что вы себе представили. Ощутите, как ваши желания наполняют вас энергией. Забудьте о том возможно то, что вы себе представили или нет, просто наслаждайтесь. Пропустите через себя всю палитру испытываемых ощущений.

Как вы себя чувствуете? Скорее всего, спокойным, удовлетворенным, или наоборот возбужденным?

Если вы поможете мне и другим, в том к чему мы стремимся - то получите невиданные ранее возможности и новые, яркие ощущения. Возможности недоступные для осознания окажутся в ваших руках.   
Каждый чего то боится, о чем - то сожалеет, желает что-то исправить или достичь желаемого.  
Виртуальная, чувственная, безграничная вселенная ждет вас.  
Впервые в жизни у человечества появляется возможность объединить противоборствующие классы вместе, не нарушая их основной целостности.   
Миллиардеры могут создавать облака (объемные дата центр) и размещать в них огромное множество виртуальных миров, развивать экономики и получать доход.

Это обеспечит нескончаемый финансовый приток и даст полную власть над происходящими процессами в мире.  
Эти люди смогут контролировать целые вселенные.   
Средний класс разрабатывает программное обеспечение, приложения, огромное множество технологий полезных как в виртуальной среде, так и в реальной, для постоянного повышения уровня жизни человечества.

Основное население будет развивать эти виртуальные миры в свое удовольствие, тестировать их и исправлять ошибки. Человеку будут доступны любые симуляции, любые миры и сюжеты.

Те, кто раньше страдал от голода, войн, болезней, нищеты, бандитизма, террора тоталитарного режима станут первопроходцами новых виртуальных миров. Они получат прекрасные возможности в прямом смысле “стать творцами своих жизней”. Никакого голода, болезней и нищеты – жизнь, о которой они мечтали и которой были лишены, станет их реальностью.

Постоянно, вне виртуальной среды будут проживать от 600 миллионов до 1,2 миллиарда человек.   
Это даст прекрасную возможность полностью восстановить планету. Отстроить новую, экологичную "зеленую" инфраструктуру. На много порядков поднять средний уровень жизни населения.   
Это не утопия. В виртуальных мирах может твориться все что угодно: от райских садов до безумного, кровавого апокалиптического месива. Каждый человек будет реализовывать собственную реальность, так как ему этого хочется, в виртуальном пространстве.

Модели экономического, социального, политического и технологического развития мира представленные в моей книге, изложены весьма поверхностно, но этого достаточно чтобы увидеть какие возможности все это открывает для того, кто сможет этим воспользоваться.

Меня зовут Иван Демин и я являюсь представителем довольного редкого типа людей – энтросингуляристы. Мною спокойно воспринимаются и осознаются технологии, представленные в этой книге как шестой уровень технологического шока.

Хотя официальная классификация заканчивается на четвертом уровне, моими усилиями она была продлена до 5го уровня – ультрасингуляристы и 6го – энтросингуляристы.  
У меня есть стремления и цели, способные дать каждому социальному классу, то чего они больше всего желают и объединить вместе несовместимое, благодаря технологии FL.

Каждый из вас может стать частью глобального, невероятного будущего. Внести свой вклад уже можно сейчас, максимально приблизив реализацию благополучного сценария, пока мир вновь не погрузился в нескончаемые распри и войны.   
Мое поколение уже имеет серьезные шансы застать омолаживающие и продлевающие жизнь технологии, или даже обрести бессмертие. Если вы знаете на что потратить тысячу лет, то добро пожаловать!

**Информационные Боги.**

Вы можете посчитать сумасшедшими, глупыми, фантастическими, те концепции и факты, изложенные в моих книгах – это ваше право. Мой же выбор заключается в том, чтобы сделать себя таким, каким я себя вишу, раскрыть свою суть и высвободить ее несмотря ни на что.

Также не существенно, какие теории я строю, и какие объяснения нахожу происхождению великой силы, которой обладает человек. Суть ее, истинное направление остается неизменным. Различаются методы раскрытия способностей и требуемое время для их активации. Главное, что я понял за несколько лет, что искал ответы – это то, как она работает и как ее применить в обычной жизни.

За все время, что существует человечество, у него было множество великих мастеров, духовных учителей, уникальных людей – тех, кто обладал великой силой, или точнее, небольшой частью этой силы. Они создавали методики, учение и целые школы, давая по каплям бесценные знания и возможности. Лишь единицы удостаивались чести получить доступ к более сокрытым знаниям и возможностям, чтобы продолжить свое дело в качестве учителя.

Современные знания и техники взлома реальности содержат в себе немного истины, но в тоже время, в них столько смысловых и ответвленных нагромождений, цель которых увеличить объем печатной продукции, максимально растянуть определенные мысли и дать, в достаточно ограниченном количестве те знания, способные немного изменить человеческую жизнь.

Это обусловлено тем, что простые люди весьма далеки от подобных тем. Вверять им в руки взрывоопасные знания – это все равно, что обезьяне давать гранату, пострадает обезьяна и окружающие вокруг.   
Они рассказывают как разбогатеть, как стать счастливыми, как поправить здоровье, но подавляющее большинство из них – отъявленные шарлатаны, умело выкачивающие деньги из людей. Те же, кто обладают знаниями, существенно ограничивают их в своих методиках, создают механизмы, не позволяющие на полную мощность раскрыть существующие возможности.

Они не дают свободу, лишь меняют одни рамки другими. Дают нечто свежее и более эффектное, нежели привычная жизнь. Другие же описывают механизмы, понятия не имея каким образом их использовать или управлять.  
И уж точно никто из них не заинтересован в вашей свободе. Они упрощают – чтобы практически каждый мог понять, о чем они говорят. Более того они ориентируются на аудиторию, которая поверит, не станет проверять их слова.

Я не они. Я не стремлюсь преподносить разжеванную, лживую информацию или создавать системы, в которых будут заключены умы людей.   
Я не руководствуюсь моральными, нравственными, религиозными или иными нормами и правилами.

Мне нет дела до того что каждый подумает или скажет обо мне, также, как и нет дела до оценок моих слов и поступков.

Я не лицемер, а потому буду говорить, как есть, в ваших интересах понимать смысл моих слов или не понимать их, отрицать.  
Я не исповедую ни добро, ни зло. Я не хороший и не плохой. Я разрушитель и конструктор систем одновременно.   
Мои цели весьма радикальны, как и методы их достижения.

Я стремлюсь к практически безграничной свободе – именно к тому, что подавляющее большинство людей презирает на сознательном уровне. Их уровень свободы – это количество денежных знаков на их счетах.

Мне могут приписать множество отклонений и расстройств – это право каждого, составлять субъективные суждения о ком-либо, но они остаются субъективными, т.е. сугубо личными, а значит искаженными. Оставляйте их при себе.

Я не занимаюсь поиском доказательств, что мысль материальна, что мир нужно любить, как и все вокруг, что нужно прощать. Только жесткое, сложное целенаправленное программирование человека в обход всяких моральных, нравственных, системных ограничений.

Я ломаю укоренившиеся структуры, чтобы построить на их месте новые, с куда более расширенным доступом, динамические изменяемые структуры.   
Без структур невозможно, человеческому мозгу нужны конструкты, чтобы правильно интерпретировать и структурировать поступающую информацию.

Я не буду развивать в человеке слабые стороны, такие как жалость, всепрощение, стыд, мораль и прочие. Моя цель – это ваяние сверхчеловека с реальными возможностями, соответствующим интеллектом и знаниями. Мне известно, каким образом это можно произвести, но как в любой сложной работе и в этой нужны соответствующие специалисты с низким порогом моральности.

В дальнейших книгах я приближусь к раскрытию механизма, но едва ли он будет полностью раскрыт. Ищущий всегда найдет, а случайный мимо пройдет.  
Тот, кто сможет по предоставленным данным установить принцип работы данного механизма – тот и сможет воспользоваться им в каких угодно целях.

Мне плевать, что получится у данного человека и что случится с ним в последующем. Этими словами я снимаю с себя всякую ответственность за использование предоставленной мною в ознакомительных целях, информации.   
Вы действуете на свой страх и риск. Я не рекомендую вам использовать мои программные решения для устранения собственных проблем.

Вначале вам будет страшно, дико страшно, будто вы находитесь на пороге гибели. Но затем, ослепляющая свобода сорвет кандалы с вас. Ни с чем несравнимые ощущения.  
Мне тоже предстоит пройти через это.

[[2]](#footnote-2)Возможно у вас появились некоторые вопросы по поводу шестой волны опасных технологий и вооружений. Незнакомые названия вызвали интерес и желание узнать, что за ними стоит?

Спешу представить вам тот уровень технологий, к которому я буду стремиться, наиболее безопасно и эффективно раскрыв, и использовав пятый уровень технологий.

**Oqualto Information | Квалто Информация**

Любой объект и явление, свойство порождаемое им может быть описан информационно и сохранен на носитель. Объект, предмет состоит из материи, которая состоит из атомов выстроенных в сложнейшие молекулярные соединения. В будущем все будет состоять из информации и легко воспроизводиться в материальной форме посредством био/нано и прочих принтеров способных осуществить высочайшую точность печати на атомном уровне.

Совершенные нанопринтеры смогут построить из информационных схем что угодно, в любой точке планеты и вселенной, за считанные минуты (или даже секунды). Подобные технологии имеют неограниченное применение как в мирных, так и в военных целях. Так, можно создать оружие любой мощности и радиуса поражения непосредственно под носом противника, в самых стратегически защищенных районах.

Опасность данная технология возможным искажением или полной переделкой информационных схем посредством вирусной атаки. Так на свет может появиться то что в последствии уничтожит человечество.

**Protophysiration |Протофизирование**

При обильном финансировании науки и стимулировании научных достижений, человечество рано или поздно раскроет тайны физической природы вселенной и это великое достижение будет достигнуто нами и у нас, в Единой Евразийской Федерации. После того как мы поймем, как работает вселенная, у нас останутся лишь два вопроса: кто мы и для чего здесь.

Перед нами откроются великие возможности в космическом строительстве, путешествиях сквозь пространство и время, созданию телепортов, полному использованию темной энергии и материи что позволит нам колонизировать целые галактики за относительно небольшие промежутки времени.   
Вкупе с использованием неограниченной темной энергии и материи нескончаемые колонии нанороботов растянутся на сотни световых лет во всех направлениях. Они будут отстраивать города с готовыми инфраструктурами, да что там города, целые планеты, или адаптировать климат уже существующих планет под необходимые потребности людей, создавать атмосферу, конфигурировать биосферу.

Вселенная постепенно умирает, едва ли кто увидит ее смерть, потому что она будет медленной и мучительной. Исчезнет все кроме постоянно расширяющегося пространства. Мы ответственны за будущие поколения сверхлюдей, которые придут после нас.

Протофизирование позволит регулировать тонкие параметры физических законов чтобы создавать новые зоны комфорта, искривлять пространство, создавать новые космические объекты и явления. Если у вселенной есть бог или программист, то протофизирование является его инструментом контроля и мы решительно намерены получить этот инструмент в свои руки.

**Universum Engineering | Юниверсум Инжиниринг**

Вселенская инженерия или как ее еще можно назвать “архитектурная инженерия” благодаря первым двум пунктам, производить работы любого масштаба (вплоть до вселенского) работая на уровне “квантовых структур”. Данная технология позволяет выстраивать объекты любой сложности и точности, даже в самых экстремальных условиях (абсолютный ноль, вакуум, среда без света и т.д.).

Архитектурный инжиниринг делится на два вида:

**Малый инжиниринг**. М.И работает на квантовом уровне, изменяя свойства частиц. При этом происходят изменения свойств, вида и размеров макрообъектов.

**Объемный инжиниринг**. О. И работает преимущественно с молекулярными структурами для быстрой и грубой постройки макрообъектов без изменения фундаментальных свойств частиц.

Подобные технологии в будущем построить мир беспрецедентной безопасности, изобилия и одновременно мира полных, глубоких, невообразимых ощущений и впечатлений. Гипермир. Ультрамир. Супермир.

Чтобы не быть голословным, пришла пора рассказать во всех подробностях о том какие нововведения и преобразования я внесу во время своего правления. Объясню для каких целей все это будет сделано и что мы в итоге от всего этого получим, покажу картину мира, к которой мы движемся и наше место в ней. Мы – означает не только я, мои сторонники или кто-то еще. Мы – это значит вся наша страна, весь народ и в последующем все человечество (весь мир).

Мы – это я, мы - это ты, это каждый из нас!

**Protohuman | Проточеловек**

Проточеловек – это человек будущего, человек новой формации. Все сегодняшние проблемы мира и человечества исходят из человеческой природы, а конкретно из инстинктивной природы человека, жажды власти, насилия, постоянно нарастающих потребностей удовольствия. Двигаясь навстречу своим непреодолимым желаниям, люди готовы сделать все чтобы получить свое: предавать, убивать, обманывать, уничтожать.

Постоянная конкуренция, репрессии, религиозные и этнические войны – все это грозит погрузить мир в пожар нескончаемой войны на уничтожение. Эволюция человека остановилась несколько тысячелетий назад. Мы достигли своего потолка развития естественной эволюции – дальше двигаться некуда, только если включить процессы искусственной эволюции. Постоянно ухудшающиеся условия окружающей среды, глобальное потепление, загрязнение почвы, воды и воздуха – все это ставит под угрозу выживания человечества.

Будучи у руля власти, мною лично будут созданы многочисленные лаборатории и розданы серьезные гранты для решения проблем очистки от мусора мирового океана, восстановления почвы от деградации, очистка рек, возможности опреснения морской воды (запасы пресной воды стремительно сокращаются), массовой очистки воздуха, создания специальных установок которые будут очищать газы выходящие из труб заводов занятых в промышленности. Но мы должны понимать, что такие проблемы носят глобальный характер, решения которых могут затянуться, что же делать нам в постоянно ухудшающихся условиях жизни? Адаптироваться.

Эволюция более миллиарда лет использовала свой самый главный и основополагающий принцип: выживает самый приспособленный. Чтобы не стать печальной историей, человечество должно выживать, становится сильнее, адаптироваться под постоянно меняющиеся условия, покорять новые высоты.

Если проекты по очистке и восстановлению биосферы не дадут успеха или не будут разработаны вовремя – нам придется либо погибнуть, либо изменить себя, причем самым радикальным образом.

Проточеловек – это проектирование нового человека на базе текущего устройства человеческого организма. Китай уже создает собственные программы генного модифицирования людей, пытаясь создать самых умных людей планеты – согласитесь, если у них это получится, для нас ничего хорошего в этом нет. Китай – наши стратегические союзники (враги). Китай переполнен собственным населением, которое некуда девать. Сотни миллионов подрастающих китайцев нуждаются в рабочих местах, которые власти не могут им предоставить. Вывод очевиден – Китай не выживет без расширения.

Единственно возможная территория для расширения – это сегодняшняя Россия. В отсутствии экономического развития и низких цен на энергоресурсы, власти в порыве голодной ярости могут пойти на что угодно, вплоть до продажи Дальнего Востока и Сибири.

Я немного отошел от темы. Чтобы иметь конкурентное преимущество и возможность выжить в этом постоянно усложняющемся мире, нам придется эволюционировать. Даже если мы посмотрим на сегодняшний информационный мир, то поток информации с каждым годом возрастает многократно. Человек просто физически не способен обрабатывать необходимые объемы информации – отсюда психологическое загрязнение, апатия, стрессы, депрессии, проблемы со здоровьем. Лучше не будет – объем информации будет возрастать. Технологии усложняться и однажды наступит момент когда мы не сможем понять их и контролировать. Чтобы не улететь на обочину прогресса и не потерять управление кораблем, нам также необходимо эволюционировать, меняться, улучшаться.

Приведу небольшой план (по пунктам) что в себя включает проект “**Проточеловек”**

1. **Улучшенная или потенциально новая генетическая структура.** Перезапись базовых программ. Гены сильнее разума. В редких случаях человеку удается преодолеть их силу. Изменив генетические программы мы сможем добиться регенерации человеческих тканей, бессмертия, огромной физической силы и выносливости.

Мы сможем сделать человека миролюбивым, невероятно умным и способным, который сможет защищать себя, свою семью и общество, но не совершать насилия, не испытывать удовольствия от крови и боли других людей.

Варианты рекомбинации бесконечны и таят в себе много чудесных открытий. Мы сможем вычищать эмбрионы будущих детей от генетических заболеваний, мутаций и прочих аберраций приводящих к мучительной и невыносимой жизни детей.

Мы также сможем проводить в жизнь проект “дизайнерские дети” который позволит выбирать цвет глаз, кожи, устранять возможные осложнения в будущем, такие как избыточный вес, низкий рост и т.д. Таким образом мы устраним социальную дискриминацию. Не будет страшных/толстых/некрасивых людей, не будет калек. Фокус общественного внимания сместится с оценки внешности на оценку внутренних качеств, знаний, способностей, человеческих качеств.

1. **Разработка синтетических клеток организма**. Данные клетки будут полностью идентичны биологическим клеткам, но существенно более выигрышными, в плане человеческого развития. Синтет клетки будут способны генерировать энергию из внешних источников (человек сможет долгое время обходиться без пищи и воды).

Данные клетки будут защищены от старения и неподвластны биологическим вирусам и бактериям.

Это лишит возможности причинения вреда человечеству посредством различных вирусов, таких как гепатит, СПИД, эбола, грипп и его различные вариации. Также синтет клетки защитят от любой биологической опасности человека – такой как чума, оспа, сибирская язва и прочие страшные микроорганизмы способные быстро и мучительно истребить человека. Даже радиоактивное заражение не сможет убить человека с синтет клетками.

1. **Нанонейроны**.

Будучи чрезвычайно маленькими (размером с атом) данные микромашины будут подключаться к нейронам головного мозга, тысячами и миллионами значительно усиливая скорость прохождения сигнала между нейронами, делая биологический нейрон заметно быстрее и в тысячи раз умнее обычного человека. Скорость мысли будет невероятной, что создастся ощущение замедления времени. С изобретением нанонейронов наш прогресс значительно ускорится, что позволит намного раньше, дешевле и эффективнее реализовать самые глобальные проекты.

1. **Искусственные интеллекты.**

На начальном уровне, ИИ будет в несколько миллионов раз умнее человека. Последующие улучшения и собственное развитие ИИ сделает его самым умным существом(?) на планете – его вычислительная мощность будет превышать весь человеческий потенциал существующих и когда –либо существовавших людей. Но не стоит этого бояться. Все помнят фильм терминатор и то как скайнет захватил мир – только вот эта позиция в корне неверна.

Стремление к власти есть лишь у человека, и оно обусловлено инстинктивными программами борьбы за выживание, за лучшее место в иерархии позволяющее получить доступ к лучшим самкам, лучшей еде и ночлеге. ИИ разработанный на программных алгоритмах лишен присущих человеку инстинктивных программ. Это означает что ИИ не собирается завоевывать мир, захватывать его, уничтожить или с упоением смаковать власть, да бросьте. Опасно антропогизировать человеческие черты на искусственный интеллект. Разработав ИИ, мы заложим в его ядро личности основополагающие принципы, которые создадут базовые принципы функционирования.

Вычислительная мощь ИИ сможет решить все существующие проблемы человека: бессмертие, абсолютная защита и безопасность, полеты в космос и колонизация ближайших планет, решения фундаментальных проблем физики, создание новых материалов, продуктов и технологий. С ним нам даже не нужны будут деньги – деньги потеряют всякую власть и силу. Каждый сможет выбрать свою судьбу, построить жизнь так как ему хочется. То, что будет популярно у народа – то и будет реализовываться. Власть из надзирателя превратится в наставника.  
Протолюди смогут подключаться по сверхбыстрым протоколам связи к процессорной мощи ИИ, в миллионы раз увеличивая свои вычислительные и аналитические способности. Человек сможет проследить последствия взмаха крыльев бабочки в реальном времени на несколько лет вперед.

1. **Планета онлайн.**

Проекты по развитию интернет соединения в бедных странах позволят миллиардам людей впервые выйти в сеть. Тот, кто сможет реализовать этот проект – станет богом связи. В этом проекте, вся планета будет покрыта сверхскоростным интернет соединением выше 1ТБ/сек. Все протолюди, обычные люди, ИИ и подконтрольные интеллектуальные программы будут связаны в единое разумное цифровое существо.

1. **Мощь и сила.**

Нашими передовыми инженерами будут разработаны искусственные эластичные мышцы (по всем параметрам лучше человеческих). Человек сможет быстро бегать и высоко прыгать, не получать растяжений и травм. Легкий и в десятки раз более прочный скелет, встроенные имплантаты и апдейты значительно расширяющее функционал человека, делая его по сути бессмертным, сильным, изящным, быстрым.

1. **Е – оружие.**

Для людей нового типа понадобится и новое оружие, которое в основном будет основано на робо/нано технологиях, лазерах и игрой с высокими энергетическими состояниями поставленными на службу защиты.

1. Дома каждого человека наполнятся робо и кибор животными с модифицированной генетической структурой. Такие животные будут очень красивы, милы, у них будут устранены гены агрессии по отношению к хозяину и его близким – такой питомец никогда не набросится с агрессией на своего хозяина. Он сможет играть с детьми без опасности для них.
2. **Роботехнологии** не будут стоять на месте и в не столь отдаленной перспективе стоит ожидать появление киборгинизированных людей.

Внешне они ничем не будут отличаться от человека – синтетическая кожа будет иметь аналогичную структуру, пачкаться и т.д. Внутри, легкий скелет, синтетические мышцы будут аналогичны человеческим, что придаст киборгу пластику которой еще позавидует человек. В голове у киборга вместо многочисленных схем и плат (как об этом думают обыватели) будет находиться искусственно выращенный головной мозг с многочисленными имплантами, приспособленный к получению энергии через специальные технические коктейли (будут продаваться в бутылочках и баночках похожих на газировку).

Беспроводные модули связи позволят постоянно осуществлять обмен информацией с сетью. Программные алгоритмы позволят создать разумную личность, которая сможет обучаться человеческому поведению, правилам через интернет.

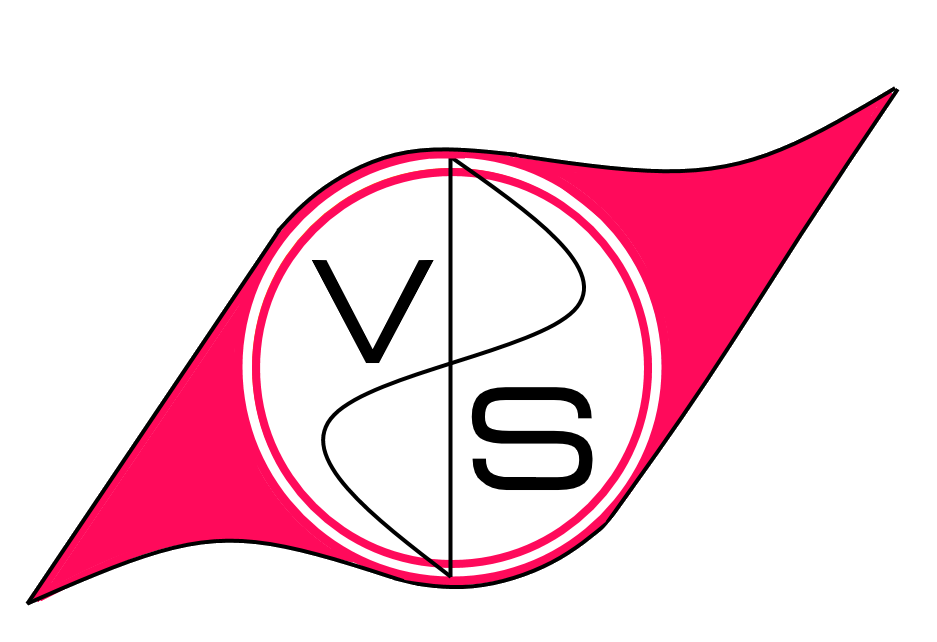
Сексуальные киборги будут использоваться в качестве получения сексуальных услуг людьми. Они будут иметь оболочку индивидуальности, но пользователь будет выбирать программу работы такого киборга: домохозяйка или секс монстр, может что-то еще? Формы, размер, национальность и цвет кожи киборга будут кастомизироваться через конструкторы в онлайн магазинах.

1. Новые инстинктивные программы вкупе с телепатической связью между протолюдьми создают новые общественные модели взаимодействия, защиты, жизни.
2. Революционный модуль морали, чувствительности, эстетики, восприятия мира, искусства будет применён как к человеку, так и к киборгам, роботам. Это даст невообразимую свободу восприятия мира, творчества и креатива. Варварство и невероятная жестокость уйдут в далекое прошлое, где и останутся навсегда.
3. Оцифровка сознания. Алгоритм оцифровывания личности и переноса данных на сетевые облачные хранилища позволит переносить сознание в другие тела и виртуальные миры. Где оно и сможет жить.
4. Сотни и тысячи бескрайних виртуальных миров с функцией полного чувственного погружения. Сознание может в реальном мире переключаться между реальным и виртуальными мирами.
5. Бесконечный опыт. Человек может ощутить все, всегда и везде. Стать зверем, цветком, почувствовать себя кем угодно и где угодно, в жерле вулкана, в открытом космосе или на морском дне – любые варианты опыта открыты для любознательных исследователей.
6. Невероятные технологические мощности позволят раскрыть все тайны мироздания и создать технологии, о которых мы пока только можем мечтать. Например, посредством телепортации попасть в любую точку вселенной и вернуться обратно. Я в ночном небе вижу звезду, которая очень мне нравится. Один прыжок и я в нескольких миллионах километров от нее. Другая галактика, другие планеты. Я нахожусь от дома в нескольких тысячах световых лет.

Если я не смогу телепортироваться обратно – это означает гарантированную смерть, меня никто не спасет. Но вот я делаю прыжок и снова сижу на своем подоконнике и вновь наблюдая за ночным небом. Я был там, где не ступала нога человека. Где не было человеческого взора и разум соприкоснулся с этим неизведанным миром, лишив его вселенской чистоты.

Это только начало. Однажды я буду жить в доме находящемся в том мире и с упоением разглядывая ночное небо в поисках новой красивой звезды, ведь когда – нибудь разум человека доберется и туда. Однажды…

**VS | Virtual – Space**

****

Каждый человек хочет всего и сразу. Каждый человек мечтает иметь все, быть уважаемым и популярным, быть нужным. Быть любимым. Иметь машину, деньги, вещи, но чтобы удовлетворить все эти потребности по максимуму не хватит никаких ресурсов – человеческие потребности бесконечны. Население планеты увеличивается, количество и эффективность использования ресурсов снижается.

Потребности человечества экспоненциально растут, а возможности по их удовлетворению снижаются. При таких неравномерных условиях возникает дефицит, стремительно растет пропасть между бедными и сверхбогатыми, общество фрагментируется. Чтобы получить больше необходимо расширяться, но нашего мира мало чтобы удовлетворить процессы расширения. Пора прекратить думать на один шаг вперед и заглянуть на десять, двадцать шагов вперед.

У человечества есть лишь два одновременных пути расширения, которые являются неисчерпаемыми – это космос и виртуальная реальность. Поговорим отдельно о каждом.

1. **Космос**.

Что нам может дать космос? Самое простое – энергия. Космическая энергия что достается нашей планете от солнца, если ее конвертировать для человеческого использования позволит устранить проблему энергетики как таковую. Мир просто будет захлебываться в энергии. Мало того, что она станет бесплатной, так человечество будет создавать глобальные проекты чтобы тратить эту энергию.

Материя. В космосе огромное количество астероидов способных послужить созданию масштабных космических колоний. Нанороботы будут перерабатывать вещество астероидов чтобы строить из них космические станции, корабли, технику, оборудование и прочее. Управляемые нанороботы будут постоянно разрастаться увеличивая свою популяцию. Их задачи станут более сложными и глобальными – они строят промежуточные станции для нашего глубоко проникновения в другие миры. Они создают оборудование и оружие в случае неожиданных угроз.

Технологии. Понимание законов функционирования нашей вселенной позволит нам разработать средства обхода или даже слома этих законов. Мы сможем путешествовать бесконечно далеко – за пределы нашей галактики, даже за пределы суперкластера галактик, куда угодно и в этом нам поможет телепортация, создание огромных и стабильных кротовых нор, черные дыры, подчинение пространственно – временного континуума.

Глобальное расширение за пределы нашей солнечной системы и галактики позволит защитить человечество от непоправимых ошибок. Сейчас, чтобы двигаться вперед необходимо тщательно анализировать и контролировать каждый шаг, каждую технологию, каждый процесс. В недалеком будущем мы будем реализовывать смелые проекты на разных планетах, не подвергая основную популяцию вымиранию и все под эгидой Aleofon. Самые успешные проекты и решения станут человеческим достоянием и еще больше укрепят наши позиции во вселенной. Дадут больший простор для роста и развития.

Стоит упомянуть про еще один бесконечный клад оставленным нам загадочной вселенной – это темная материя и темная энергия. Темная энергия и материя занимают 95% всего вещества во вселенной – они сокрыты.

Все это бесконечное количество звезд, планет, галактик и межзвездных газов занимает всего 5% от всего количества материи и энергии. Оно везде, вокруг нас – нескончаемая энергия и материя.

Открыв технологии для их использования, человечество раз и навсегда потеряет необходимость в чем бы то ни было. Любой предмет, любая вещь – все будет абсолютно бесплатно и доступно.

Планеты. В видимой нами вселенной миллиарды миллиардов потенциально пригодных для проживания планет – мы сможем бесконечно расширяться, постоянно удовлетворяя свою тягу к познанию и высшей цели. Кому-то это кажется столь далеким и несбыточным что он/она не доживет до этого. Это не правда. Доживете.

Если мы начнем в ближайшее время, то в течении десяти лет найдем способы радикального продления жизни, вместе с первыми методами и средствами для обращения возраста вспять. В течении двадцати лет мы создадим лекарство от смерти – мы провозгласим эру бессмертия и теперь каждый сможет прожить столько, сколько считает нужным, сделать то что считает нужным, попробовать все, реализовать все, испытать намного большее чем ему сегодня может предложить мир в сегодняшней редакции. Я, мое поколение имеют огромное шансы стать бессмертным поколением, не говоря уже про младшие поколения. Даже те, кому сегодня за пятьдесят имеют возможность испытать небывалую возможность – стать членом нового общества официально снимающего всякие границы и условности. Общества способного воплотить любую мечту в реальность. Это не тавтология или популизм. Читая далее вы поймете о чем я говорю.

Космос даст нам энергию, ресурсы и возможности для физического расширения, расселения.   
Виртуальная реальность дает бесконечное расширение нашему разуму.

1. **FVR (Full Virtual Reality)**

Полная виртуальная реальность будет реализовываться следующим образом. Нанороботы с функцией приема/передачи электрических импульсов будут внедрены в кровь, что позволит им присоединиться к каждому нейрону головного мозга и обеспечить передачу по двум направлением через сверхскоростные интернет соединения.

Искусственный интеллект будучи изучив структуру каждого электрического импульса ассоциируемого с каждым предметом, эмоцией, ощущением, материалом составит исчерпывающую базу ощущений, строительных информационных материалов что позволит ему сконструировать любую реальность, составляя ее из кирпичиков эмоций, ощущений, образов, материалов.

Затем человек будет погружен в состояние похожее на сон, когда органы чувств не принимают сигналы из внешнего мира. В это время компьютер будет переводить информационную конструкцию виртуального мира в набор ощущений. Нанороботы будут передавать нейронам электрические импульсы. Подробно о строении виртуальной реальности и ее функционировании я рассказываю в книге Flex Part II.

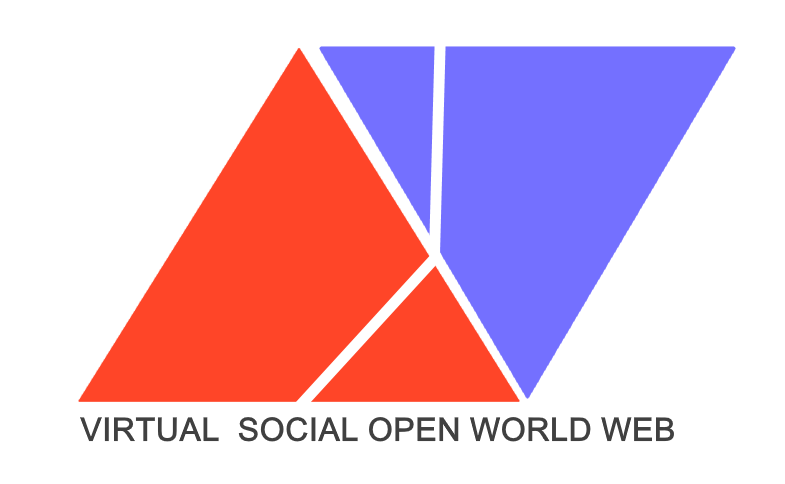
Человек получит небывалую ранее свободу действий, движений. Каждый сможет летать по воздуху, быстро бегать, находиться в космосе, под водой, где угодно.

Секс станет намного более разнообразным и ярким. Человек сможет стать кем угодно, хоть розовым пони и совокупляться с кем угодно.

Глобальные сюжеты про спасение и разрушение мира, где вы находитесь в эпицентре событий и становитесь главным героем, главным человеком которому уделяют внимание все, даже самые лучшие девушки/парни. Герой, которого слушают и уважают. Или может вам нравится быть злодеем. Если у вас гениальный злой ум, вы сможете реализовать его по полной. В любой игре будет сценарий и возможности по его отклонению. Статистика каждой игры записывается.

Ваши уникальные умения и способности могут дать вам работу в реальной жизни. Люди со всего мира включаются в самую глобальную гонку всего человечества – ролики в youtube и фотографии в instagram не идут с этим ни в какое сравнение.

**VW**

****

А может вы просто мечтаете о любимом человеке с которым сможете стать единым целым, найти друга, партнера, собственную вселенную в другом человеке. Это также возможно. Вы сможете встретить реального человека своей мечты в сюжетной игровой вселенной, пригласить его туда или познакомиться с искусственно интеллектуальной системой выдающей себя за человека. Ее поведение невозможно будет отличить от человеческого. Более того она способна будет искренне чувствовать и отвечать также искренне. В виртуальной реальности будет возможен самый разнообразный секс, социальные и межличностные отношения.

Каково это будет когда во время спасения мира вы случайно знакомитесь с человеком вашей мечты и он становится частью сюжета, неожиданно? Не то слово. Злодей будучи реальным человеком решает сломить вас и убить вашего партнера – вы лишаетесь частички света и начинаете мстить, сюжет выходит из-под контроля, его развязка непредсказуема, спасения мира под угрозой. Чувства берут контроль над разумом.

**Драматичность выходит на новый уровень переживаний.**

Выйдя из симуляции чувства не пройдут – они реальны, хоть и их источник находится в компьютере. Но как бы не казались реальными ощущения во сне, сон остаётся сном, а виртуальность виртуальностью. Необходимо строгое разделение реального мира и виртуального, либо переход в виртуальный мир на постоянной основе.

Когда вам надоест играть или пора будет выходить. Внутренний таймер напомнит об этом. Нанонейроны постепенно отключаются, уступая место обычным нейронам и информации из внешнего мира. При входе в виртуальность, нанонейроны также постепенно включаются, вырывая человека из реального мира, заменяя его виртуальным. К слову, разницы между реальностью и виртуальностью по ощущениям нет, все достоверно на уровне электрических импульсов.

**VE | Virtual Economic**



Виртуальное пространство станет неотъемлемой частью расширения человеческого сознания и активно развивающейся площадкой с созданием новых форм социальных, политических, экономических изменений. Полное переселение человека в виртуальную среду станет относительно недорогим и во много крат качественным изменением собственной жизни, доступное для любого человека.

Дело в том что создание виртуальных предметов и миров – дело куда более простое и дешевое нежели реальное возведение фантастических объектов, что позволяет воспроизводить уровень проектирования и разработки который еще долгие десятилетия будет недостижим для физической реальности и уровня технологического развития человечества.

Виртуальная реальность постоянного проживания являет собой самое фантастическое и необычайно приятное проживание. Этот мир намного комфортнее нежели реальный и пока лучшие мировые специалисты решают глобальные проблемы, устраняют всевозможные кризисы, вы сможете переждать это несомненно неспокойное и даже опасное время в виртуальной реальности в комплексах Шен.

Надежность виртуального мира обеспечивает несколько непрерывных источников питания, наносекундное сохранение данных, резервные копии всей симуляции на случай повреждения данных основной. Не стоит бояться компьютерных вирусов ведь система замкнута и имеет лишь несколько точек доступа для персонала и ИИ. Тем более, все это время человек будет находиться в режиме особой мышечной релаксации. Ваше сознание не будет оцифровано, а соответственно оно останется биологическим – компьютерные вирусы не смогут навредить вам.

**В чем суть виртуальной экономики?**

Виртуальная реальность постоянного проживания (ВРПП) являет собой аналог привычного мира в непривычных и порой фантастических формах. Т.е. это огромное общество также подверженное законам и правилам, но благодаря виртуальной основе в этом мире возможности на порядок шире, даже при ограничениях нежели в реальном мире. Среднее технологическое опережение ВРПП от реальности составляет порядка 50 лет. Т.е. мир в виртуальной реальности – это проекция физического будущего через 50 лет.

В ВРПП люди также работают, но работают интеллектуально, очень мало физически – всю тяжелую работу выполняют роботы. Физическая работа в виртуальности? Кажется глупостью?

Нет, чтобы поддерживать достоверность симуляции все должно производиться естественным путем. В виртуальной реальности не должно быть швов обнаружение которых может поколебать или вовсе разрушит веру людей в этот мир.

В виртуальной реальности закрытый код. Любые изменения проходят через тщательный контроль – это позволяет не допустить внутреннего взлома и нарушить экономическую иерархию выстроенную для поддержания порядка и стабильного развития в цифровом обществе. ВРПП имеет собственную виртуальную валюту и экономику. Виртуальный мир также производит продукцию и хотя многие могут усомниться в эффективности ее трудов – это не так.

К этому времени, реальный мир создаст огромное количество самых различных принтеров которые смогут печатать все: одежду, еду, электронику, любые предметы. Материя обесценится, а реальную стоимость будут иметь идеи, разработки, технологии. Именно интеллектуальный труд станет основой для постоянного роста.

Это фундаментальное сходство в производственной сфере, где интеллект является основой для роста экономики и станет тем экономическим мостом что свяжет виртуальный мир и реальный вместе, в единое целое.

Для большего удобства, экономика виртуального и реального мира будут работать на одной валюте: Еврон. Это позволит перераспределять денежные средства между мирами. Естественно мы сможем перенаправить деньги из виртуального мира в реальный, для осуществления гранд проектов и постоянного развития физической реальности.   
Денежные средства из виртуального мира не являются просто нарисованными цифрами.   
Деньги – это эквивалент человеческого труда. В виртуальной реальности люди работают и за это получают виртуальные деньги, которые тратят на собственную жизнь, развлечения, улучшения. Эти деньги имеют реальную экономическую цену, а потому и могут быть использованы без побочных негативных эффектов, таких как гиперинфляция, девальвация и пр.

Фактически, наша страна будет иметь две экономики, подпитываемые друг другом. Затем и весь мир перейдет к такой модели поняв ее огромной потенциал.

**Виртуальные мировые игры**

Сегодня мы можем наблюдать как проводятся киберспортивные мероприятия мирового уровня с призовым фондом до 20 миллионов долларов (по игре Dota 2). К таким событиям приковано внимания миллионов игроков со всего мира. Виртуальные развлечения становятся все более популярными и масштабными, постепенно идя на опережение таким серьезным мероприятиям как Олимпийские игры и спортивные мировые чемпионаты. Подобная тенденция сохранится и будет развиваться все сильнее. Уже сейчас на маркетинг и разработку игр тратятся бюджеты сравнимые с бюджетами голливудских фильмов, хотя еще десять лет назад картина была совершенно иной.

Виртуальные развлечения становятся все более популярными, не только среди подростков и молодежи, но и более взрослых людей и даже пенсионеров. По мере снижения стоимости оборудования, эта сфера развлечений станет доступной все большему количеству населения планеты.

Трансляции мировых игр будут вестись круглосуточно, практически полностью вытесняя телевидение из внимания масс. Оно останется исключительно для освещения новостных событий, интересных передач и фильмов.

Благодаря технологиям виртуальной реальности полного погружения, игроки получают возможность взаимодействовать друг с другом в чувственно и визуально неотличимом от реальности мире. Развитие ИИ позволяет строить огромные, чувственные миры со своим сеттингом, историей, конфликтом максимально быстро и реалистично.

Основной популярностью для мировых трансляций пользуются онлайн игры реального конфликта. Вот в чем их суть. Любая игровая история или конфликт начинаются с одного знакового события – триггера запускающего дальнейшую цепочку событий. ИИ создает игровые конфликтные миры определяя стороны конфликта и ее участников противостояния. Человек подает заявку на участие в мировой игре. Если заявка получает подтверждение – игрок выезжает в мировой центр игрового проектирования, где собственно и происходят мировые игры.

В центре игрового проектирования человек помещается в специальную капсулу жизнеобеспечения, где также вводятся вещества временно блокирующие его память – это необходимо для получения адекватной реакции на поступающие раздражители. Также игроку внедряется в память официальная история этой игровой вселенной – для установления мотивационной потребности игрока (для чего он в игре и за что борется).

После подключения, каждый игрок располагается на своем месте. В одной игре могут участвовать несколько тысяч игроков и игра может продолжаться несколько дней. Все подготовительные операции транслируются в прямом эфире. Приглашаются знаковые киберспортсмены призванные обеспечить стоящее зрелище для своих поклонников и зрителей. Когда все подготовительные работы завершены, запускается игровая симуляция.

Игровая симуляция всегда начинается со вступительного ролика в котором показывается сеттинг игрового мира, рассказывается его история, показываются реальные игроки в жизненной ситуации игрового мира которая совсем скоро кардинально изменится. Все игроки находятся в разных условиях, порой далеко не самых выгодных (один из игроков летит на вертолете полностью экипированный и вооружённый, в то время как другой является гражданским что значительно понижает его шансы на выживание).

Любую игру разыгрывает один человек, который является триггером конфликтной ситуации. Как правило его роль яркая, но короткая. На нее часто приглашают как известных медийных персонажей, так и совсем неизвестных, но определенно необычных и интересных людей.

**Триггер** – персонаж идет по виртуальному многомиллионному городу (все NPC грамотно и адекватно просчитываются ИИ). Он наслаждается закатом и у него есть всего десять минут чтобы разыграть игру. По сюжет Триггер выпускает смертоносный и невероятно заразный вирус прямо в центре города.

Весь город превращается в зомби и монстров кроме несколько тысяч игроков, которые представляют различные стороны конфликта – правительственные службы, наемники, служба корпорации чья утечка произошла, местная полиция и силы сдерживания, бандиты, гражданские и другие стороны конфликта. Игрок может выбрать сторону конфликта, за которую будет играть, но выбор ограничен, чтобы получить больший выбор – придется заплатить.

Игра продолжается пока не останется 10, 30, 50 человек (в зависимости от сеттинга игры, сюжета и количества начальных игроков) или пока не истечет период равный 50 часам (пять новых суток). После чего происходит завершающее событие уничтожающее подавляющее большинство игроков (тех, кто не успел убраться в безопасную зону) и симуляция завершается. Во время игровой трансляции, зрители со всего мира могут делать ставки на тех или иных игроков.

Также для самых обеспеченных действуют интересные предложения: попасть в мир игры оказавшись на военном вертолете патрулирующем обезумевший город. Этими людьми могут стать блогеры ведя трансляции на своих ресурсах с другого ракурса.

После завершения симуляции, игроки выводятся из капсул жизнеобеспечения, постепенно приходя в себя. В течении часа возвращается настоящая память, а игровые события воспринимаются как яркий сон.

Процедура награждения победителей также проводится ярко и с размахом. Сотни миллионов человек не отрываясь наблюдают за завершением мировых виртуальных игр. Запись игровой сессии падает на специально выделенный сервер, где за платную подписку любой желающий может посекундно перемотать всю игровую сессию, увидеть игровую сессию с тех сторон с которых она не транслировалась, сделать нарезку, выпустить фильм игровых событий – во всем этом ему поможет ИИ, потому что такой объем работы занял бы у человека месяцы, а то и годы.

Виртуальные мировые игры позволяют в полной мере раскрыть потенциал каждого игрока, показать реальные драмы и сражения, борьбу интеллекта и силы, любви и ненависти и прочие антагонистические чувства, направления. Мировые игры позволяют почувствовать людям то что они есть люди – вкусить боли, насилия, несправедливости не привнося их в настоящую жизнь.

Мир счастья утопичен и нежизнеспособен без боли. Не стоит наступать на уже пройденные грабли – не нужно запрещать сладкое или соленое. Оптимальным вариантом будет совмещение счастья и боли, их распределения по разным углам комнаты. Счастье в реальности. Боль, насилие в виртуальности. Хотя все может быть и наоборот – если человек несчастен в мире всеобщего счастья, то почему бы ему не создать мир своего счастья в виртуале? Пусть этот мир будет полон насилия и боли, но среди всего этого человек найдет ту часть света что безуспешно пытался найти все это время в реальном мире. Все возможно.

**Project Shen**

Проект Шен – это огромный комплекс виртуальной реальности рассчитанный на прием сотен тысяч людей. Наземная часть комплекса представляет собой центр управления, программирования и контроля над течением процессинга в виртуальной реальности.  
Подземная же часть комплекса представляет собой компактные ячейки жизнеобеспечения долговременного проживания.

В них люди погружаются в программируемый “неполный” стазис где отключается физическая подвижность и перекрываются внешние каналы поступления информации. В этот момент нанонейроны присоединяются к нейронам головного мозга и начинают трансляцию виртуального мира, а точнее погружают сознание в уже созданный виртуальный мир.

Проект Шен планируется как многочисленная мировая сеть где один виртуальный мир объединяет всех людей в их стремлении к свободе, равенству, возможности самовыражения. Это тот мир где религия и самодовольные диктаторы не диктуют во что верить человеку, как одеваться или как вести себя. Мир где правительства не имеют власти над людьми, где свобода самовыражения не имеет границ и фантазии обретают реальные черты.

Глобальное расширение вместимости и количества центров позволит на первых этапах вмещать в себя миллионы людей. К конечной своей стадии число таких мест будет исчисляться миллиардами. По мере продвижения по временной линии экономическая и экологическая ситуация в мире будет ухудшаться, запасы пресной воды истощатся во многих регионах и начнутся кровавые войны между странами за остатки пресной воды и других ресурсов. Первыми эта проблема остро затронет африканский континент.

Именно этот регион может стать обширной зоной виртуального развития. Изможденные люди на грани смерти получат медицинское обслуживание, защиту, питание и возможность погрузиться в намного более дружелюбный и приятный мир который избавит их от страданий. Когда вооруженные варвары вымрут, мы сможем создать обширную инфраструктуру на этих территориях и дать людям возможность воспроизвести новую культуру и экономическое развитие на этих территориях под нашим тщательным присмотром и контролем.

В дальнейшем подобная практика будет опробована во множестве других неблагоприятных регионах планеты, где люди смогут получить альтернативу отчаянному выживанию и смерти.

Я желаю сделать людей счастливыми, потому что сам отчаянно нуждаюсь в счастье. Я хочу претворять в жизнь самые фантастические планы. Я хочу быть героем и злодеем, сильным и слабым, мужчиной и женщиной, крокодилом или птицей, отчаянным космонавтом покоряющим далекие миры и семьянином наблюдающим как растут мои дети. Я хочу быть всем, я желаю быть везде и сразу. Я желаю прожить тысячи жизней и познать всю глубину человеческой жизни, во всех ее цветах и оттенках.

Природа не дала мне такой возможности, как и всем остальным людям на этой планете. Нам дается всего несколько шансов попробовать себя в чем-то и лишь один шанс найти себя, свою стезю по которой человек пройдет до окончания жизненного цикла – это несправедливо, но мир априори несправедлив.

Эволюция дала нам уникальную возможность возвыситься над всем остальным животным миром. Природа дала нам в руки свою биосферу для ее рационального использования, но мы провалили эту задачу. Точнее ее провалили прошлые и текущие поколения находящиеся у власти, нерационально использующие природные ресурсы и уничтожающие наше будущее. Я опасаюсь что мир, который мы примем в свои руки будет в критическом состоянии и именно нам придется восстанавливать его.

Мой век – это век гиперощущений и мегавозможностей. Мир где человеческая жизнь не ограничена одним единственным путем. Тысячи жизней объединены в одно целое нескончаемое и невероятно интересное путешествие. Единый опыт – бесконечные возможности.  
Каждая ваша мечта будет реализована. Каждое чувство испытано. Когда вам покажется что вы видели все что только могли и все почувствовали. Мы предоставим вам и многим другим людям еще тысячи миров.

Чтобы вы могли помнить все это, мы посредством генетических и имплантных технологий значительно увеличим пропускной канал сознания и объем памяти, а также быстрый доступ к воспоминаниям. Тысячи прожитых виртуальных лет всегда будут с вами. А если вам все уже приелось, мы избирательно обновим нейронные сети, вернув былую ранее эмоциональную чувствительность, оставив при этом все воспоминания.

Как мы будем жить через 20 лет впоследствии бурного развития событий по моему сценарию?

Каждый человек имеет в своем доме принтер позволяющие печатать все необходимые для качественной жизни предметы: детали мебели для ручной сборки, продукты, одежда, электроника и пр. Все это будет бесплатно т.к. материя обесценится ввиду прорывных нанотехнологических решений.

Работа будет полностью упразднена, т.к. людей на всех производствах полностью заменят роботы. Промышленные, морские, северные, обслуживающие, интеллектуальные – роботы будут везде и самых различных видов. Они будут обеспечивать все сферы человеческой жизнедеятельности.

Часть из них будут полностью неотличимы от человека что создает некоторые проблемы, но они будут решены путем законодательного наделения интеллектуальных роботов прав. Роботы включатся в социальную жизнь человечества и станут ее неотъемлемой частью. Также появятся различные био/гено/робо модификации людей которые займут промежуточное положение между обычными людьми и роботами. Для регулирования их деятельности также придется вносить соответствующие законы и поправки.

Вопреки всеобщему заблуждению что роботы поработят нас – это неправда. В силу своей биологической несовершенности, инстинктивной хищности, заложенных в геном программ борьбы, выживания, стремления к власти мы экстраполируем свое хищное поведение на роботов и их ИИ, думая, что они тоже им обладают – это не так.

Будучи основанными на совершенно новой архитектуре, в их программном ядре и коде не будет ничего что связано с человеческой хищностью.

Роботы даже не будут знать, что такое власть. Они не смогут ощутить это чувство даже если захотят, а они не захотят. Так что давайте не будем преувеличивать степень угрозы, а лучше создадим максимально безопасные решения и запасные пути обезвреживания этих технологий.

Обычный гражданин страны будет создавать семью, воспитывать детей, отдыхать, развиваться научно и духовно, путешествовать по миру, заниматься творчеством, научной и интеллектуальной работой, зависать в виртуальных мирах или постоянно находиться в медиа пространстве.

Государство будет выплачивать всем своим гражданам ежедневное месячное вознаграждение, которое позволит безбедно существовать. Подобную практику собирается провести правительство Швейцарии обещая выплачивать своим гражданам гарантированную зарплату в 2250 Евро в месяц, независимо от того работает человек или нет. При этом большая часть жителей высказали свое мнение что не будут увольняться с работы, даже если им будет выплачиваться данная зарплата. Это говорит о том что работа – это не только денежный заработок, но еще и активная социальная жизнь, знакомые сотрудники, друзья, общение и труд который приносит удовольствие.

Если человек имеет заделы на нечто большее, он может развивать науку, искусство, стать врачом, политиком - кем угодно. Государство предоставит все необходимые возможности для развития человеческого потенциала. Да, этот человек может ничего не достичь, но в этом случае он будет работать в узкоспециализированной сфере и приносить пользу. А что если таких людей тысяча, десять, сто тысяч – среди них найдутся гениальные исследователи и разработчики способные обеспечивать постоянный рост научной мысли, прогрызая стену неведения, вперед к новым открытиям и знаниям.

Каждый принтер имеет уровни допуска к распечатке тех или иных предметов. Обычный человек имеет огромный ассортимент вещей для печати, но доступ к узкоспециализированному оборудованию и технологиям открывается лишь тем, кому дают допуск на работу с ними. Учась на биолога (например), человек получает доступ к распечатке соответствующего оборудования и уже в полную силу может работать с ним. Другой получает качественные кисти и краски, третий - минилабораторию. В итоге все они будут работать на нас, потому что именно мы предоставим неограниченные возможности для развития их потенциала и идей.

Мы запустим безостановочный и интеллектуальный конвейер нашего обслуживания, где лишь процесс чистого созидания и развития будет волновать наши умы.

**Ivan Demin | 25.04.2017**



1. **Flex: Totafal Freedom Pt.2 \_ Demin ivan** [↑](#footnote-ref-1)
2. **My Age \_ Demin Ivan** [↑](#footnote-ref-2)