

Станислав Грабовский

2084

Всё в этой книге — плод воображения автора; любые аналогии и совпадения, неявные или косвенные указания на некоторые факты и обстоятельства, или хорошо завуалированные признаки зарождающихся или протекающих тенденций — плод воображения читателя.

«Доступ для всех...

...трёхсот восьмидесяти девяти стран! Шесть лет организации! Бюджет в девятьсот миллиардов рупий! Двадцать тысяч программистов! Петабайт информационного пространства! Сорок восемь тысячи квадриллионов операций в секунду! Человеческая поддержка! Более 78 миллиардов зрителей! И всего лишь восемнадцать участников...»

Эту рекламу, установившую рекорд спам-инфо, в 9:00 утра 1-го января 2084 года получил каждый из 78 миллиардов совершеннолетних жителей планеты, а так же те, кто совершеннолетним станут в течение следующего месяца — а это около двухсот

пятидесяти миллионов человек; и ещё примерно 150 миллионов человек, которым через месяц доступ к информационному потоку будет разблокирован. Последние — это либо те, которых время от времени посещает желание, или вынуждают обстоятельства отклониться от нормального поведения, и которым, вследствие чего, Программа прописывает изоляцию от информационного пространства на определённый срок, либо порядочные, спокойные и целеустремлённые жители нашей планеты, но по тем или иным причинам попавшие в поле зрения Программы. Например, фиксация слишком частых случаев давления в капиллярах сетчатки глаза может свидетельствовать о повышенной чувствительности к информации определённого вида, и тогда Программа на некоторое время ограничивает доступ на те или иные информационные каналы для таких людей.

Человек мог ехать в метро и мельком глянуть на развлекающий пассажиров, подвешенный к потолку монитор, или тайно скопиться в дисплей телефона соседа, сидящего рядом, но обязательная видеорегистрирующая система каждого видеоустройства выхватывала сетчатку его глаза (причём даже в отражениях), и он, и только он, если до сих пор не прочитал эту рекламу, наблюдал на устройстве бегущую строку: «Доступ всех трёхсот

восьмидесяти девяти стран! Шесть лет организации! Бюджет в девятьсот миллиардов рупий! Двадцать тысяч программистов! Петабайт информационного пространства! Сорок восемь тысячи квадриллионов операций в секунду! Человеческая поддержка! Более 78 миллиардов зрителей! И всего лишь восемнадцать участников...»

Кому? Что? Когда? Что шесть лет? Какие миллиарды рупий? И вот ещё, кстати, рупии. Индийская национальная валюта? Значит, в этом году рупии будут использоваться в качестве международной расчётной денежной единицы? Но, ведь с 2060 года статус международной расчётной денежной единицы переходит от одной национальной валюты стран «Большой восемнадцатки» к другой по алфавиту каждые пять лет. Насколько не изменяла память, и три предыдущих года тому подтверждение, сейчас всё должно указываться в американской национальной валюте. Людям пришлось пересчитывать, чтобы понять, что речь идёт о четырнадцати миллиардах американских долларов. Но на самом деле никого эти вопросы сильно не волновали, как и не смутило то, что кому-то понадобилось запускать компьютер с такой скоростью производительности для работы восемнадцати подростков. Такие компьютеры только-только избавились от приставки супер-, но

всё равно, известно ж, что нет ни одного мероприятия, которое следует запускать на нём, чтобы элементарно окупилась затраты на электричество. Не сказать, что люди просто попривыкли уже к такого рода проектам, или кто-то опасался выражения собственного недовольства очередным транжированием денег какого-то государства, что могло негативно сказаться на персональной информационной правоспособности, но каждого успокаивало то, что с его персонального счёта для этой цели ни в каком размере деньги не снимают. Некоторые ждали разъяснений, сплетен, но ничего такого не следовало. Зато шла тщательная обработка скептиков: рекламные ролики, выступления политиков, учёных и шоуменов. Сначала информационной атаке подвергались отдельные группы, которые не оказались заинтересованными рекламируемым шоу, потом отдельные их члены, продолжавшие равнодушно реагировать на сообщения о планируемом. Таким образом, в течение января месяца информация об этом приближающемся грандиозном шоу-проекте была донесена и доведена до высокой степени заинтересованности каждому, кому 1-го февраля можно будет смотреть информацию, относящуюся к «шоу-трансляциям 18+».

И чтобы не говорили, и как бы к этому не

отнеслось человечество, реклама намечающегося, с известных точек зрения, оказалась продуктивной. Например, снизилась преступность. Никто не хотел 1 февраля, и неизвестно, сколько потом ещё по времени, оказаться и прибывать в информационной изоляции, поэтому административные нарушения сократились в три раза по всей земле. А ведь достаточно было бросить бумажку не в урну, чтобы видеорегистратор тут же зафиксировал то, что ты сделал. В течение трёх секунд об этом становится известно Программе, в течение следующих трёх секунд Программа принимает решение. И вот, только ты шёл, говорил по телефону и кушал мороженое; избавляясь от обёртки, не заметил, что она полетела мимо урны, а через шесть секунд прерывается связь. Ты смотришь на экран, а там написано: «Вы нарушили статью 117 Административного Закона», — а ниже таймер с обратным отчётом часов, минут и секунд. Когда?! Но знаешь, что вероятность ошибки один к триллиону; оглядываешься и видишь причину своей блокировки — лежащая рядом с урной обёртка от мороженого. Подходишь, поднимаешь её, аккуратно опускаешь в урну, смотришь на дисплей телефона. Через шесть секунд доступ к информационным каналам восстановлен. Но есть такие действия, которые тут же не исправишь. И тогда ты обречён на лицезрение таймера, куда бы

ты ни взглянул — никакого интерактивного общения, никакой информации. Через пару суток такой изоляции начинаешь сходить с ума. Да, ты придёшь в поликлинику, тебя выслушают и помогут. Но ты не вызовешь «скорую помощь», потому что единственное, что ты будешь видеть на любом дисплее любого телефона, это ненавистный таймер и указание на статью закона, которую ты нарушил; даже полиции о совершаемом преступлении сообщить не сможешь. Да, ты можешь взять механический телефон, но Программа отключит связь на второй букве первого слова, которое ты попытаешься истерично прокричать, надеясь, что успеешь крикнуть самое главное прежде, чем эту самую твою связь с кем-либо прервут — но такое могло иметь место, конечно, только в случае грубых нарушений.

Ещё одним положительным моментом рекламы приближающегося шоу оказалось то, что «выстроились» очереди на проверку здоровья — перспектива иметь ограничения на его просмотр по причине физических дефектов, вдруг, показалось слишком не привлекательной для миллионов человек. А это — выявление различных заболеваний на ранних стадиях, своевременное медицинское вмешательство и, самое главное, гарантии поддержания продолжительности жизни на уровне 160 лет.

Ещё некоторое время назад шоу собирались запустить 2-го января, но по рекомендации Программы, которая подсчитала количество заблокированных от информационного потока по здоровью пользователей, а также изъявивших желание его подправить, а также пропускную способность медицинских администраций земли, шоу решили перенести на месяц.

В момент, когда...

...на одной половине земли уже наступило 1-ое февраля 2084 года, а другая всё ещё прибывала в последнем дне января, шоу началось. И это, действительно, было грандиозно. Высший пилотаж программирования усматривался во всём: от воссозданной голограммы уменьшенной копии планеты Земля, до невиданных до этого времени способов навигации по этому сферическому монитору. Беспрецедентность по своей организации проекта была явной с первых мгновений.

Первое, что увидели люди на своих мониторах, был простой белый фон, по которому, как будто выдавленное изнутри, плавно заскользило обращение ОЗМ — Организации Занимающейся Миром. В своём обращении ОЗМ заявляло, что в результате самого масштабного многомесячного анализа Программы было

установлено, что люди нуждаются в демонстрации своего естественного состояния. Поэтому, призывала обратить особое внимание эта надпись, участниками, или игроками, будут почти дети, или те, на инстинкты и помыслы кого цивилизация и общество не успели ещё наложить своё отпечаток. И конечно, у них должна будет быть возможность делать то, что им будет хотеться, а не только то, что можно, поэтому участники будут отключены от Программы, и ни одно из их действий не подведёт их к информационной блокировке. Следовали различные пояснительные тексты, среди которых, в частности, указывалось, что всё начинается и будет происходить прямо сейчас, в режиме реального канала, и это означает, что любой может поехать в ОЗМ и убедиться в реальности происходящего. Впрочем, там были зрители.

Затем пошли представления. На экране один за другим появлялись 3D изображения мальчиков, и голос диктора вещал: Ли — Китайская Народная Республика, Ашока — Индия, Майкл — Соединённые Штаты Америки, Джордж — Великобритания, Аделалф — Германия, Антонио — Италия, Эсан — Канада, Андрей — Россия, Патрис — Франция, Акира — Япония, Сукарно — Индонезия, Азиз — Бразилия, Данеш — Пакистан, Акин — Нигерия, Монзур — Бангладеш, Лык — Вьетнам, Аббас — Персия, Уильям — Австралия.

Далее шли презентации достопримечательностей и различных достижений стран, которые только что озвучили, и комментарии диктора:

«Китай. Самый оживлённый морской порт мира. Сегодня он принимает 22 миллиона контейнеров в год, а с каждым месяцем эта цифра только растёт.

Индия. Самый большой родильный дом. Каждый день здесь рождается 94 000 человек.

Соединённые Штаты Америки. Самое большое в мире кладбище. 60 000 квадратных километров. Здесь захоронено несколько миллиардов человек. Точной цифры никто не знает, и, скорей всего, уже никогда она названа не будет.

Великобритания. Страна приступила к выстраиванию четвёртого жилого яруса на высоте 800 метров. Страна, благодаря геническим инженериям которой человечество избавилось от проблемы голодания. И, думаем, это навсегда.

Германия. Первая страна, которая стала предоставлять гражданство клонам.

Италия. Долина храмов в Сицилии. Благодаря многократным телепортациям клонов-добровольцев, долину удалось восстановить один к одному вместе с её голограммическим населением.

Канада. Искусственное лето круглый год.

Благодаря канадским учёным человечество избавилось от самой загадочной и страшной болезни — вируса Проточеловека. Страна, которая первая достигла уровня Безболезни населения. Так же канадские учёные могут похвастаться изобретением комплексной вакцины Бэрда, которую вводят в мозг эмбриона человека на двадцать восьмой день его внутриутробной жизни. Благодаря этой вакцине, к году от своего рождения человек приобретает такой иммунитет, что становится способен выжить даже в бактериологической войне. О полной победе над всеми болезнями, в этой связи, говорить не приходится.

Россия. Самое высокое архитектурное сооружение — 1823 метра.

Франция. Открытие гена красоты».

После комментария о Франции те, кто находились на улице в этот момент, могли услышать овации, раздавшиеся сквозь стены домов. И было причина! После открытия французскими учёными гена красоты, у родителей появилась возможность видеть и менять внешность своих детей, пока те ещё находятся в зародыше. Зрителям тут же был продемонстрирован видеоряд, связанный с открытием этими же французскими учёными гена сексуальности. После этого открытия миллионы людей устроили себе небольшое генное

вмешательство, обеспечив себе постоянную очередь из сексуальных партнёров.

«Япония. Первые захоронённые на Луне.

Индонезия. Свыше миллиона квадратных километров искусственных земель, соединивших свыше шести тысяч островов. Первое островное государство, переставшее быть таковым. А так же, поражающие своим разнообразием, искусственно созданные флора и фауна: красные, синие, белые, чёрные и даже ярко-оранжевые джунгли, где обитают такого же, как сами эти джунгли, цвета животные».

Нигде в другом месте в мире нельзя было увидеть чёрные джунгли, где каждый сантиметр был чёрен, как нефть, и где можно было сфотографироваться с чёрным львом, обхватив его за шею. Мутированные гены тех львов обязывали их питаться травой и ласкаться к людям, как больших добрых кошек.

«Бразилия. Самый высокий человек в мире, его рост достигает 2 метра 80 сантиметров.

Пакистан. Самая тяжёлая трагедия в истории человечества. 9 ноября 2051 год — день, когда произошёл сбой в Большом Компьютере США, который привёл к самопроизвольному запуску десяти атомных бомб. Около восемнадцати миллионов человек тогда превратились в уголь и пыль практически в считанные секунды. В течение

полгода в результате пост-эффектов взрывов скончалось ещё восемнадцать миллионов человек. На сегодняшний день в живых числится около сорока пяти миллионов человек, пострадавших от тех атомных взрывов, из них около трёх миллионов детей, родившихся у женщин, подвергшихся воздействию радиации от тех взрывов, половина из этих сорока пяти миллионов имеют серьёзные онкологические заболевания».

Мониторы при этом комментарии диктора перебирали жуткими фото и видеорядами: тёмные следы от людей в том месте, где они шли, стояли или сидели, когда рядом с ними падали бомбы; разрушения и пустыри там, где до момента атомного взрыва стояли двух-трехъярусные жилые районы городов; плачущие дети, сидящие на изуродованных трупах своих родителей.

Как только диктор стал вещать о трагедии Пакистана, его представитель в Игре Данеш, а за ним ещё и представители Китая, Франции, Бразилии, Бангладеш, Японии, Индии, Персии, Нигерии, Австралии, Вьетнама и России поднялись и стояли, склонив головы. Диктор замолчал, ребята продолжили стоять. Только после того, как присел пакистанский мальчик, а за ним остальные, диктор смог продолжить.

Ситуация тут же получила огласку в социальных сетях. Люди выражали сочувствие

пакистанскому народу, благодарили участников, почтивших событие стоя и минутой молчания, осуждали и издевались над действиями американского участника, который на протяжении всего комментария спокойно продолжил изучение интерфейса предстоящей Игры.

«Нигерия. Единственная представленная здесь страна с сохранившимся до сих пор в девственном состоянии куском суши — охраняемое мировым сообществом плато Джобс. Здесь можно подышать настоящим воздухом и попить из многотысячных родников настоящую воду.

Бангладеш. Самое быстрое государство. Попадая в Бангладеш, в первую очередь вы теряете килограммы на самых скоростных надземных трассах в мире, — пытался шутить ведущий, — по которым летают самые быстролетающие самомотобили. Добавьте сюда разработки бангладешских учёных электрического воздуха, которые были положенные в основу создания беспроводного электричества, и которые позволили гражданам Бангладеш создать сеть подземных магистралей, благодаря чему теперь каждую секунду до трёх тысяч человек там имеют возможность преодолевать расстояние в сорок километров. Есть сторонники теории, что именно из-за частого использования электромагнитичек продолжительность жизни жителей Бангладеш

столь низка, но сегодня американские учёные доказали, что это не так, а лишь какая-то особенность географического положения страны. Впрочем, американские учёные пообещали выяснить это досконально и исправить в течение трёх лет.

Вьетнам. Благодаря вьетнамским учёным, сегодня у нас есть возможность записывать свои сновидения. Это тоже не является причиной преждевременного разрушения клеток мозга. И в течение некоторого времени это будет доказано и средство найдено. Американские учёные работают и над этим.

Персия. О, здесь достаточно три слова — Самая Красивая Страна.

Австралия. Единственный в мире зоопарк животных-мутантов. В зоопарке содержится около десяти тысяч различных, полученных инженерным способом животных. Редкий турист покидает эту прекрасную страну, не прикупив себе прекрасного благородного оленя или панду, которые не вырастают больше пятнадцати сантиметров. А ещё здесь самая высокая средняя продолжительность жизни у людей — 167 лет; а ещё здесь проживает самый старейший житель земли — дата рождения 20 марта 1901 года, — это то, о чём узнаёт каждый из нас на двенадцатом году своей жизни».

После такой красочной презентации

стран-участников шоу, когда потребительской аудитории таким образом напомнили, насколько красива и разноцветна наша планета, и как много сделано людьми для неё и для себя, экраны стали показывать студию, где через несколько минут должна была начаться Игра. Искрящаяся и переливающаяся всевозможными цветами электромагнитного освещения гигантская студия уже была до последнего места заполнено организаторами, сотрудниками технической поддержки и пятьюдесятью тысячами зрителей, расположившимися на многоярусных трибунах по окружности. Центр был отведён участникам. Все восемнадцать мальчиков лет двенадцати расположились по кругу за большим О-образным столом, который представлял собой соединённые один с другим восемнадцать мониторов. По центру между участниками вращалась полутораметровая голограмма Земли. Воссозданная планета, равно как и то, что могли наблюдать игроки на своих мониторах, поражали чёткостью, красками и детальностью изображений. С некоторой периодичностью та или иная видеокамера останавливалась на каком-нибудь участке голограммы Земли, увеличивала его, увеличивала, увеличивала, и — становилось возможным даже заглянуть в окна домов или рассмотреть время на наручных часах движущихся людей.

Экраны стали показывать участников, которые, уже не обращая внимания на окружающее, как один уставились в свои мониторы — предстояло освоить то, с чем им придётся сейчас работать. Кто-то уже стал выполнять какие-то редкие манипуляции на своих мониторах. Ведущий объявил о количестве населения каждой из стран-участников, о занимаемой этими народами территории, о политическом и экономическом положении этих стран, и объяснил, что сейчас каждому из участников предстояло повести свою страну с её миллиардным населением в заданном направлении. Куда? А вот это, как раз, и было первое задание: сформулировать идею существования своей страны.

Организаторы Игры сделали так, что зрители могли оставлять комментарии на действия участников Игры, давать советы, и даже связываться с ними напрямую, если у тех была включена соответствующая опция, но голосование осуществлялось автоматически: видеорегистраторы фиксировали сетчатку глаз зрителей, передавали данные на центральный сервер Большого Компьютера, Программа анализировала данные на предмет эмоции, и таким образом осуществлялся подсчёт симпатий и антипатий по шкале от нуля до ста. Поэтому, хоть и Игры как таковой ещё не началось, голосование зрителей уже происходило.

Ещё одной особенностью этого грандиозного шоу явилось то, что зрители могли управлять видеокамерами, установленными в студии, подключаться к мониторам участников и видеть, что те делают непосредственно. Помимо этого, потребителям предлагалось и незаурядное, а главное инновационное удовольствие — просто рассматривать нашу планету. Ведь возможности масштабов увеличения и приближения земли были такие, что на голограмме Земли можно было найти оцифрованного себя и даже разглядеть кожные узоры на своих пальцах.

Участники продолжали заниматься изучением интерфейса Игры, поэтому никто из них пока не выдавал основной идеи, которой будут придерживаться граждане их стран. Пользуясь моментом, ведущий попытался просветить зрителей касательно технической и интеллектуальной базы Игры, поведал о стадиях её создания, проблемах, с которыми то и дело сталкивались разработчики, и в конце заключил, что среднестатистическому человеку на изучение одних только настроек в ней может потребоваться от двух до четырёх дней, и что знание хотя бы четверти этих настроек уже предоставляет фантастические возможности.

Но участники Игры не были случайно приглашёнными ребятами, до этого они долгое время проходили отбор специалистами своих стран,

поэтому в студии за Игровым столом сейчас сидели лучшие представителями своих государств как можно в больших сферах (хоть и отбирали их, не зная, какое состязание их ждёт). И первые, и сразу серьёзные манипуляции над своим монитором Ашоком из Индии не заставили себя долго ждать, как не явились и неожиданностью; а его приятная внешность и спокойный взгляд пронизательных чёрных глаз быстро довершили взлёт его рейтинга над остальными игроками.

Диктор от лица зрителей выразил восхищение действиями индийского участника и сказал, что первых шагов от ребят ожидали не раньше трёх часов.

В настоящей Индии...

...проживало четыре с половиной миллиарда жителей и пять миллионов клонов. Страна находилась на первом месте в мире по развитию цифровых технологий, и была единственной страной с нулевой смертностью детей до года.

Ашока установил главным направлением для своей страны развитие цифровых технологий и борьбу с преступлениями. Сотрудничество в данной сфере он наметил с Россией и Китаем. Через некоторое время на экранах появилась и сформированная идея существования его страны:

информация есть всё, информация каждому. Через два часа после начала Игры семьдесят процентов жителей земли выразили одобрение занятой им позиции. На глазах почти у всего человечества двенадцатилетний мальчик сделал так, что теперь блокировка доступа к информации сменилась на процедуру изменения интеллектуально-психических свойств человека посредством индивидуально подобранной роботом-психологом программы коррекции индивидуума. Игровые учёные-психологи Индии стали разрабатывать психотерапии, которые запускались перед нарушителем закона вместо обычного лишения его доступа к информационным потокам. Причём процедура не ограничивалась банальным прослушиванием каких-либо лекций или общением с роботом-психологом в режиме реального потока. Периодически следовало проходить различные тесты, а вдобавок ко всему для оценки личности был подключен собственно сам аналитический модуль Программы. И показатель деструктивного поведения индусов в Игре стал уменьшаться на глазах.

Аделалф из Германии провозгласил главной ценностью для своего народа духовность. Разобравшись со спецификацией Игры и её настройками, он сделал так, что его президент в своём Обращении к нации охарактеризовал

современный мир, как совсем уже не то, что существовало доселе вообще. На протяжении всего времени все религии говорили, что надо делать, чтобы познать бога, благодаря чему моральная составляющая человека и его духовная сущность постоянно совершенствовались, а внутренний судья, формируемый внешним потусторонним, постоянно контролировал соотношения добра и зла и вообще наполнял эти понятия содержанием. Но времена изменились, мир изменился, и люди уже незаметно для себя перешли в следующую фазу. И пусть не мы, но последующие поколения уже внемяют продукт наших усилий — новую религию, которая сделает наши души ещё чище, наши устремления благонравней, а наши деяния добродетельней. Духовенство Германии в Игре успешно доказало, что Создатель сделал нас такими-то и такими-то, но заблокировал в нас доступ к познанию себя, своей божьей сущности. Почему? Здесь начиналось самое интересное. Людям говорили, что когда Бог работал над созданием вселенной, Время усомнилось в его всемогуществе и сказал, что если он, Бог, всемогущий, то пусть сделает камень, который не сможет поднять. Но Бог сказал, что это слишком просто, и сделал из себя существ, которые никогда не смогут познать себя. И эти существа мы — люди. Создатель увязал существование людей с

течением Времени, благодаря чему те обрели вечность, а Время утратило подвижность и стало вынуждено непрестанно созерцать свидетельства, им содеянного. Но потом Бог решил открыть человека Времени и сказал, что если оно, Время, догадается, как он сделал так, что люди не могут себя познать, он отдаст их ему, и оно сможет сделать с ними, что захочет, но в момент, когда они познают свою природу, они станут хозяином над ним.

На новую религию в Игре набросились все официальные на данный момент. И чем больше они пытались её утопить, тем больше она возносилась. Например, были попытки подвести «новых монахов» к тупику, указав на отсутствие хотя бы выстроенной системы ценностей хорошего и плохого, но в ответ было получено, что плохое — всё, что разрушает тело. Фраза, на которую по началу даже не обратили внимание, вдруг стала популяризироваться, причём как среди тех, так и этих, и стало неплохо получаться, и оказалось, что, действительно, всё так просто и есть.

Новая религия, получившая название «человеческая», с её последователями «человеками», как полипами стала обрастать идеями и этими самыми «человеками». Терминология, особенно употребление названия последователей, стала вносить путаницу в систему

языка. Стало проблематично различать на уровне языка, кто человек, как вид, а кто, как приверженец новой веры. Первый же клон, выбравший при заполнении анкеты в поле религиозной принадлежности «человек», был встречен недоумённым взглядом, и над «искусственными людьми», как их ещё продолжали называть в некоторых участках планеты, нависла новая угроза.

Человеческая религия была зарегистрирована и получила статус одной из официальных религий Игровой Германии. По всей стране стали выстраиваться церкви новой религии в виде белых пирамид. Причём высота пирамиды говорила о ранге сана её наставника, что прописывалось в Книге. В одной из церквей Человеческой религии отказали в доступе клону. И тут начались первые проблемы в Игре: по всей Игровой Германии клоны вышли на улицы с демонстрациями протеста; в некоторых странах клоны поддержали своих «соплеменников» аналогичным образом. Где-то им дали пройти по улицам, а где-то демонстрации были подавлены. Причём в некоторых местах жестоко, дошло до смертоубийств. Аделалф уставился на территорию своей страны, слегка опешив. Выступления клонов коснулись всех стран-участников Игры. Некоторые Игроки недовольно скосились на Аделалфа.

А тем временем в реальной Германии стали

происходить похожие вещи. Появились реальные приспешники новой Игровой религии. Администрации многих государств земли в реальном мире забеспокоились. В редакцию шоу поступили официальные ноты от двух главных конфессий мира, что шоу следует остановить.

Третьим в Игре заявил о себе Майкл. Американцы в его лице избрали для себя девизом: всякое действие должно быть полезно.

Страны достались участникам транслируемого шоу в том виде, в каком они оказались на момент начала Игры: со своими показателями экономики, политическими связями, и международными союзами и соглашениями. Поэтому, когда Майкл увёл свою страну от её национальной идеи, которая предписывала американцам стремление к планетарному лидерству, к своей, направляющей на категоричность полезности совершаемых действий, какое-то время он стал набирать популярность. Правда, больше благодаря зрителям своей страны. Но уже через некоторое время в разделе «обратной связи» в Игре он получил сообщение от Игровой Администрации по управлению страной, что Корпоративное Собрание недовольно законодательной инициативой Конгресса по созданию какого-то сомнительного учреждения, у которого будет немислимая до этого момента

функция — монополия на распределение материальных ресурсов страны.

В Конгрессах некоторых штатов прошли первые чтения законы об отмене ограничения количества жителей штата. До этого по всему миру был установлен лимит жителей страны — пять миллиардов. В Америке в каждом штате был лимит — сто миллионов. Майклу пришлось вмешиваться, чтобы во втором чтении эти законы не прошли точно. Ведь тогда получится, что Америка нарушит международные соглашения.

Майкл через президента вносит оговорку, что полезность действий не должно наносить вред международному сообществу — ни человечество, ни человек не должны страдать!

Тогда штаты один за другим стали отказываться от классической упаковки для продуктов питания от местных производителей, изготовленной из бумаги, картона и пластмассы в пользу биопластических, поставляемых по всему миру африканскими странами. Защитники животных стали выходить на улицу с призывом остановить уничтожение своих подзащитных. Ведь было серьёзное предположение научных кругов, что именно чрезмерное наличие на свалках биопластика тридцать лет назад привели к уничтожению 65 процентов фауны континента.

Майкл попытался внести ещё одну поправку

— флора и фауна планеты незыблемы. Тут же, в течение каких-то семи с половиной минут полпроценту Игровых американцев был заблокирован доступ к информации по причине отказа от перехода на предыдущую упаковку — немного нашлось таких, кто смог отказаться от тех прибылей, которые несла дешёвая упаковка.

Следующую поправку он написал, но тут же стёр. И задумался.

Участнику Эсану из Канады тёплый и вечно зелёный климат его страны показался недостаточным. Канадцы с 2061 года, когда россияне рассекретили военные технологии, позволяющие влиять на климатические условия сотен гектаров территории околосемного пространства, создали у себя идеальный для человеческого существования климат. Температура воздуха по всей огромной территории этой страны отклонялась вверх-вниз на три градуса. Этого оказалось достаточным, чтобы стимулировать фотосинтез флоры, а этого, чтобы поддерживать на уровне всю экосистему континента.

Эсан через своего президента объявил о полном разоружении, а главной задачей для себя избрал борьбу за экологию земли. Причём задачей первой важности для своего народа поставил довести показатели чистоты воздушного столба, устремившегося вверх от территории его

государства, до 99 %.

Рейтинг Эсана полетел вверх.

Китаец Ли снова установил главным полем битвы для своего государства экономическую бойню вовне.

В реальном мире Китай после десятилетнего экономического первенства на земле попросили прекратить экономическую эскалацию мира, уменьшить свой экспорт в восемь раз, за что предложили монополию в космическом туризме.

Через некоторое время на мониторах всех игроков появился запрос от китайцев с предложением забыть о прежней договорённости о замораживании Китаем своего экспорта на уровне 25 % от общего производства. Китайский лидер в лице своей администрации, а по сути управляемый командами китайского игрока Ли Игровой персонаж, предложил соглашение на увеличение своего экспорта, но с условием, что заработанные деньги полностью будут вкладываться в строительства туристических баз на Юпитере и Венере. Об этом, в действительности, поговаривали и в реальном мире, но, подсчитав, сколько потребуется средств и ресурсов, пришли к выводам, что это невозможные проекты на сегодняшний день — проект оценили во всю денежную массу земли. Но китайцы Игры пообещали, что справятся. Игровой мир выразил согласие. На эту амбицию

Игровых китайцев обратил внимание реальный мир: изображения, поставляемые искусственными спутниками названных планет, будоражили воображение любителей космического туризма — предприятия не дешевого. Показание счётчика наблюдения среди зрителей за деятельностью Ли приблизилось к показаниям по Ашоку, и китайский игрок с индийским закрепились на втором и первом местах соответственно.

Азиз из Бразилии объявил основным направлением своей страны здоровый образ жизни. Он запретил торговлю алкоголем, сигаретами и продуктов питания, в которых содержание не самого продукта было более одного процента. Ввёл ежегодные спортивные олимпиады, обозначив их, как международные. Деньги, которые предназначались на выстраивание дипломатических отношений (например, только один день пребывания американского президента обходился стране в обязательном порядке одалживаемых США полтора миллиона американских долларов, а его пребывания могли длиться по четыре-пять дней, два-три раза в год) были направлены на строительство по всей стране оздоровительных комплексов, парков и площадок. Агрессивная внешняя политика и поддержка стран с такой политикой были упразднены, и те деньги, которые направлялись на это, и те, которые направлялись на

антитеррористическую деятельность поэтому, были направлены на научно-инженерные отрасли, занимающиеся изобретением спортивных тренажеров нового поколения.

Азиз объявил, что он избавит страну от проблем со здоровьем, запретил даже изображения больных людей. Теперь одной из достопримечательностей страны стал Парк Тренажеров. Место, где раньше туристам предлагалось попробовать лучшие в мире бразильские спиртные напитки, стало местом, где туристам стали предлагать испытать действие новейших спортивных тренажеров, которые считывали физиологическое состояние организма человека и сами устанавливали интенсивность сопротивления и давления на тренируемые группы мышц. В результате мышцы человека начинали набирать силу в семнадцать раз быстрее, чем на обычных тренажерах, а рост или коррекция мышечной массы до заданного уровня сокращались по времени в сто пятнадцать раз.

Акира из Японии отметил, что интеллектуальный расклад мира таков, что человек за последние пятьдесят лет увеличил свой потенциал на одну сотую процента. То есть пятьдесят лет назад средний показатель использования нашего мозга составил 18,1 процента, а сегодня 18,11. Он сказал, что считает

жизнь (её продолжительность) и интеллектуальное развитие смыслом существования человека, поэтому его национальной идеей стало интеллектуальное мировое первенство. Если, написал он, ему представится возможность пробыть в этом мире хотя бы полтора года по Игровому времени (а он считал, что эта компьютерная игра минимум на девяносто пять процентов отображает реальный мир), то за это время он устроит так, что Игровой человек научится, как сделать, чтобы его интеллектуальный потенциал увеличивался в среднем на четверть от своего уровня в течение миллениума.

Данеш из Пакистана объявил, что он избавит человечество Игры от страха перед астероидами. Тут же на экране у него возникло сообщение от Лыка из Вьетнама — тот решил направить граждан своей страны на обеспечение космической безопасности, на защиту от вторжения инопланетян, и, по его мнению, так как их цели несколько схожи, он считает, что они могли бы объединить усилия.

В Игре возник первый союз, направлением деятельности которого стал Космический Антитерроризм.

Второй союз образовали Великобритания, Италия и Франция. Они назвали свой союз Новая Европа. Джордж, Антонио и Патрис вызвались в

Игре вывести экономики своих стран на первое место, чего никак не получалось в реальном мире никогда во все истории их государств. Они попросили Ли делать заказы для своих туристических баз Венеры и Юпитера у них. Ли ответил, что его страна заинтересована в союзниках и конкурентном, с точки зрения финансов и инженерии оборудовании.

Андрей из России видимо не совсем серьезно отнёсся к происходящему, по крайней мере, так могло показаться. Он не стал вводить каких-то изменений, не пристал к каким-либо союзам, а просто написал: «Ребята, давайте жить дружно!»

Все принимаемые решения участников Игры автоматически вносились в алгоритм Программы создаваемого Игрового мира.

Сукарно из Индонезии решил создать новую структуру информации на своей территории. К настоящему моменту всё мировое информационное пространство структурировалась вертикально, то есть доступ к информационному полю определялся возрастом. Исключения носили кустарный характер. Была, например, информация, предназначенная для самых маленьких пользователей Сети; а была такая, которую могли просмотреть только те, кому семь, девять, двенадцать или пятнадцать лет. В другом случае из-за слишком откровенных видеорядов с горячих

точек планеты доступ к информации блокировался пользователям, достигшим пятидесятивосьмилетнего возраста — понятно, что такую информацию могли просмотреть пользователи, достигшие двадцати одного года. Сукарно решил, что он сможет извлечь ещё больше пользы для своего народа, если установить дополнительные фильтры на информацию. Одним из таких стал, например, медицинский фильтр. Теперь информация, содержащая кровопролитие, смертоубийства оставалась доступной, как и прежде, пользователям с двадцати одного года до пятидесяти восьми, но из них стали выпадать на определённое время такие, которым данная информация увеличивала сердцебиение на пять процентов. По горизонтали пересекли информацию такие фильтры, как экономические, экологические, педагогические, политические, профессионально-отраслевые. Человеку, занимающемуся лечением людей, абсолютно незачем было смотреть и знать, как можно взламывать дверные замки. И наоборот, слесарям незачем было смотреть и знать, каким образом происходит ампутация членов у человека, у которого не хватало денег на клеточную операцию. А уж информация о том, что у кого-то не хватает на что-то денег, лучше, чтобы вообще не была доступна кому-то, кто не из Управления страной.

Плюсы в такой системе, конечно, не заставили себя ждать: пятнадцатилетний подросток, отправляющий запрос в Информационное Поле на тему «как убить себя медленно», скорей попадал на сайты психотерапевтики и доверия, и даже религиозные, но как бы он не старался, тем по своему запросу не находил. Зато об этом его запросе становилось известно родителям, занимающимся с ним педагогам и лечащим его врачам. Информационный террор, информационная блокада и информационный этикет были объявлены основными философскими проблемами на ближайшее десятилетие, за их разрешение были учреждены премии и гранты.

Акин из Нигерии решил положить конец лжи средств массовой информации. Глубоко интересующийся историей своей многострадальной страны, в которой всё не перестают и не перестают войны на протяжении последних ста лет, в которой то тут, то там граждане восстают друг против друга, уже достаточно насмотревшийся на вечно кипящую бурду террористических актов в своём государстве, он обратил внимание, как всякое событие по-разному освещается в пределах его родины. Акин рассудил так: если он сможет навести порядок с информацией, вернее с тем, как её будут преподносить его гражданам, он сможет освободить сознание своих подданных от предрассудков,

научит их самостоятельно мыслить и подаст пример всему миру.

В своём обращении к народу его президент выступил с речью, где указал, что сколько помнит и знает сотворённый мир, всегда были силы, полные рвения изувечить представление людей о всяких событиях и фактах, как ближайшего и далёкого прошлого, так и настоящего, и всё с целью создания у потребителей определённого эмоционального состояния, чтобы в последующем обращать и обратить всех их в свою веру и «правду». Но эра, — отметил он, — когда у человека безжалостно и расчётливо устанавливаются заглушки на любого рода информацию, которая идёт вразрез с оправданием его жизненной позиции, подходит к завершению. А в нашем случае возможно и форсирование. Мы не будем ждать, когда человечество эволюционирует до таких высот, когда интеллект, психика, мораль и культура человека станут для каждого незыблемы и неприкосновенны, а попытаемся уже сейчас сделать это.

С этой целью Акин наметил изменения в трёх направлениях: в образовании журналиста, в его моральном воспитании, и в законах, которые регулируют его деятельность. Теперь, проходя обучение и получая диплом информационного журналиста, человек давал клятву, схожую с той,

что давали будущие медики. Будущий журналист клялся, что никогда не скажет что-то, что вызовет ненависть у аудитории, а для человека, который случайно или специально послужит для него источником информации, с известного момента он клялся становиться защитником и братом, и никогда не отказывать ему в помощи. Моральное воспитание журналиста Акин перенёс на передовую.

Изменился и характер реакции на журналистские публикации. Оценки пользователей «за» и «против», плюсы и минусы, позитивные или негативные их комментарии сменились абсолютно новой системой оценок. Написание негативного комментария, или выставление читателем минуса, или другое какое-либо выражение негативной реакции на какую-нибудь публикацию Игрового Нигерийского журналиста приводили к полному удалению журналистского материала из Сети. Ну и конечно, рекомендации Программы пользователям Сети произведений литературы и кино по анализу их интеллектуально-эмоционального состояния были прекращены, практически не начавшись.

Вот кто, можно было подумать, отнёсся с иронией к Игре, так это Монзур из Бангладеш. Располагая достаточным уровнем программирования, чтобы в некоторых местах смочь вскрыть программный код, на котором

записана Игра, он влез в оцифрованные сны Игрового себя. Когда персонаж Монзур в Игре проснулся, то сказал своим родителям, что сегодня ночью его посетил во сне ангел. Ангел сказал ему, что на него возлагается миссия напомнить людям земли законы, которые им были даны в момент их сотворения, но которые они перестали чувствовать, некоторые забыли, а часть попирают. Игровому Монзур предстояло отправиться в единственную церквушку в Дакхинпара, откуда он должен будет отправиться в такую же маленькую в Банглабандху, пройдя пешком всю страну между двух самых её отдалённых точек. Потом весь его путь назовут Священная Тропа, и многие паломники будут повторять его тысячи лет. По дороге он будет учить людей преодолевать страдания, и исцелять больных, помогать бедным и наставлять богатых, вразумлять умалишённых и возвращать заблудшие души. Родители строго и коротко сказали, чтобы он забыл об этом настолько сильно, что б даже больно стало. Но Монзур ответил, что он знал, что такой будет их реакция, но он так же знает, что уже в обед они его благословят на этот путь. Родители махнули рукой, а Монзур не стал докучать. После завтрака Монзур вышел на улицу и сел на скамейку. Глядя на сына, мать с отцом перестали не беспокоиться и озадачились.

«Скажи, Монзур, — сказала его мать,