

Наступит ли когда-нибудь технологическая сингулярность*? Ответа на этот вопрос до сих пор нет, и пусть сложность применяемых людьми приборов и механизмов раз от раза росла, как и потоки информации, необходимой для поддержания их в работоспособном состоянии, но всё ещё не выходила за рамки понимания человеком. Возможно, сама концепция этого понятия развивалась по своим законам, ведь отдельные элементы второй фазы уже прорывались в повседневную жизнь. Они улучшали жизнь, накапливались и наконец – сложились в единое целое. Как это обычно и происходит в жизни, начало данного процесса никто не увидел – слишком оно было размыто, но чем дольше шло, тем сильнее ускоряло само себя. Большинство учёных и историков, изучавших данный вопрос, сошлись во мнении, что основополагающими факторами стало три ключевых события.

Первое – вошедшая в повседневную жизнь дополненная реальность. Изначально громоздкие шлемы и очки становились всё компактней, уменьшаясь в размерах и увеличивая собственный функционал. Благодаря подключению к единой базе любой человек отныне мог осуществлять несложный ремонт или сборку, «видеть» сквозь стены и многое другое. На стёклах проецировались виртуальные образы, показывающие, что нужно делать. Каждый пользователь, в свою очередь, используя встроенный функционал объёмного сканирования, мог создавать собственные визуализированные инструкции.

Второе – попытки создать искусственный интеллект привели к пониманию, что это проблема не программ, а оборудования. Бинарная система, несмотря на всё увеличивающееся быстроедействие и прорывные открытия, не могла обойти конструктивную особенность, заложенную в сам принцип её функционирования. Тринарная, идущая ей на смену, использовала процессорное время и ячейки памяти куда эффективней, но, как и любая цифровая технология, несла тот же недостаток. Или же достоинство – всё зависело от точки зрения.

Третье – исследования в области протезирования, связанного с непосредственным подключением к нервам, позволили копировать свойства мозга на аналоговые приборы, объединяемые в единый вычислительный кластер. Последнее сделало возможным проводить социокультурные эксперименты, не подвергая население планеты опасности. «Загружая» данные, можно было узнать, как пошло бы развитие общества, если бы какое-нибудь ключевое событие не произошло или произошло не так и не там. К сожалению, созданные из аналоговых блоков кластеры не могли развиваться, а потому спрос на копирование был стабильно высоким, и чем более развитым был разум человека, тем плодотворнее работала его копия.

Эти три фактора наложились друг на друга, и в кои-то веки правительствам потребовалось много умного населения, а население нашло себе стабильный заработок. Игры, нацеленные на выкачивание денег, перекалифицировались в развивающие. Виртуальная реальность перестала замещать собой жизнь и гармонично вплелась в неё. Исследования и изобретения сыпались как из рога изобилия, часто какое-нибудь прорывное направление захватывало соседние кластеры, раздувая «пузырь». Рано или поздно он «лопался», успевая разбросать «брызги», что порождали новые «пузыри». Мир непрерывно «кипел», изменяясь и усложняясь раз от раза. Как это иногда бывает, ироничное определение «кипящий бульон» официально закрепилось за новым процессом взрывного роста технологий.

Примечания:

* Технологическая сингулярность – гипотетический момент, по прошествии которого, по мнению сторонников данной концепции, технический прогресс станет настолько быстрым и

сложным, что окажется недоступным пониманию.

Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.

Его статус: перевод редактируется

<http://tl.rulate.ru/book/17993/370043>