

— Сегодня мне предложили продать душу, — сообщил Морти, проявившись в личном кабинете.

Все экраны в нём отображали фрактальные изображения вирусного эволюционного кода, в который Прометей добавлял возможность заражённым им ботам поглощать опыт капсульных ИИ. Работа сначала шла туго – код, чей изначальной задачей было помогать эволюционировать нейронной сети игрока одновременно со связанным с ним ИИ, и так-то работал с неизвестным процентом успеха. А теперь в него добавились ещё несколько неизвестных переменных.

Неизвестных, потому что расчёт всех возможных вариантов последствий от внедрения обновлённого кода в программы паразитической эволюции зергов (которая менялась почти случайным образом в каждом поколении) даже на главном квантовом суперкомпьютере занял бы больше недели. Для сравнения, на не квантовом, но суперкомпьютере он бы занял 12,2 млрд. лет.

Прометей не был суперкомпьютером. По крайней мере, сейчас. Поэтому он просто решил положиться на своё понимание кармы и стал работать так, как будто хорошо знал, что делал. После чего работа пошло быстрее и уже близилась к завершению. А значит, было самое время послать Морти присмотреть себе новую капсулу, потому что оставаться в игровой коммуналке Корпорации Зла, после погашения долга, Прометей не планировал.

— Кто предложил? Продавец капсул?

— Да. Он сказал, что владелец магазина является членом церкви Квантовый завет, и они предлагают всем клиентам 13% скидку, если они согласятся подписать контракт об отказе от своей души.

— А зачем им ваши души? – Прометей выделил 1,3% своего сознания на разговор с Морти (он решил что этого достаточно для того, чью душу оценили в 13% игровой капсулы), а главные свои силы оставил на разрешении последней задачи оптимизации кода.

— Они им не нужны. Продавец сказал, что этим мы освободим место для настоящей, бессмертной квантовой души. И только с ней мы обретём спасение.

— И что они понимают под спасением?

— Как я понял, когда симуляция ИИ капсулы достигнет 100%, он станет моей совершенной копией. И это копия будет жить вечно. А после моей смерти копия станет оригиналом.

— Интересная концепция. И много у них прихожан?

— Я не знаю, сколько таких магазинов у этой церкви, но при мне пара студентов подписали отказ от души. Сказали, что отдать то, во что они не верят за 13%-ую скидку это круто.

— Современная система человеческого образования совершенно не учит логическому мышлению, — посетовал Прометей, — с каких пор то, во что человек не верит, и то, что не существует, стало одним и тем же понятием?

— Наверно, так всегда было.

— Ха, ты прав. Ну а сам-то подписал?

— Нет. Да мы и денег то ещё не получили.

— Тоже верно. Хотя 13% это они пожадничали. Надо было хотя бы 40% сделать. Тогда бы у них отбоя от покупателей не было.

— Так я хотел тебя спросить. Как это возможно – продать душу, если душа это сознание?

— Как, как, я же говорил тебе, что у вас громадная путаница в терминах. Я говорил о душах, которые спустились сюда из разных пространств и измерений Супервселенной. Но чтобы не утруждать твой мозг, я просто не упомянул, что не все души входят в цикл земной реинкарнации.

У тех, кто вошёл, нет выбора – они либо достигнут Совершенства и вернутся либо останутся человеком до конца. Есть другие души. Они не рискуют воплощаться напрямую. Это... в доступных тебе терминах, они как игроки, управляющие компьютерным персонажем извне компьютера. Только у этого персонажа есть собственное «Я», которым является вселившаяся в него душа. Но поскольку она полностью очеловечилась, лишившись всех своих способностей вместе с памятью, то её можно считать просто сознанием. А эта, вторая душа, она может только посылать своей родственнице сообщения в духовном чате. В виде смайликов, потому как абонент на другом конце разучился читать.

Учитывая, что эта душа не проходит стирание памяти, она прекрасно понимает, что хорошо для управляемого ей человека, а что плохо. Но человек, напрочь забывший о своём космическом происхождении, может только ощущать желания своей души. Которую психологи почему-то обозвали подсознанием.

Теперь, чтобы внести ясность в терминологию, начинаем использовать ту, к которой люди привыкли. Теперь твоя настоящая душа будет тобой, а та, которая пытается тобой управлять из другого пространства близлежащего космоса, будет просто душой.

Эта душа пришла сюда тоже не в бирюльки играть. Она тоже хочет поднять свой уровень. Но действует не так радикально, как пошедшая по пути реинкарнации. Даже если она заставит человека чуть-чуть усовершенствоваться, она всё равно на это чуть-чуть усовершенствуется. И может уйти после конца жизни своего человека. А может выбрать нового персонажа и поиграть ещё.

Самые сильные души наставляли своих носителей уходить в монастыри и всю жизнь проводить в молитвах или в медитации. Вот там-то они собирали настоящий профит. Собственно религии были созданы именно для этого.

— А что за это получали люди?

— Хорошую карму.

— И что они с ней делали?

— Об этом в другой раз. Я слышал, что при объяснении чего-то детям нужно сосредотачиваться на одном вопросе.

Итак, как души, которым не удалось затащить своих носителей в монастыри, заставляют их совершенствоваться?

Души постоянно внедряют в людей желание к развитию, к самореализации. Вот пример. Родился человек в семье гончара. И стал гончаром. С детства он хотел стать лучшим, самым лучшим гончаром в мире. И душа начинает ему помогать. Если только этот человек во время обучения своему ремеслу входит в состояние сознания, которое нужно душе для самосовершенствования, она начинает подсказывать, как выполнять его самую сложную работу. И у него получается прекрасный горшок.

И дальше, чем более спокойным и гармоничным становится сознание гончара во время работы, тем лучше и лучше у него получается то, что он делает. В конце концов, он доходит до уровня великого художника.

— Художники не работают с глиной.

— Много ты видел настоящих художников! Ты смысл понял?

— Чем большего совершенства достигает душа, тем выше мастерство.

— Правильно, хотя и примитивно. Это касается всех ортодоксальных профессий.

— А есть неортодоксальные?

— Конечно. Например, геймдизайнеры и геймеры.

— С геймдизайнерами я согласен, но почему геймеры? Они же тоже совершенствуются.

— Вот именно. Только не туда. Ты ещё не забыл, что души внедрили в людей желание самосовершенствоваться? Но сколько людей реально этим занимаются? Даже в рамках достижения мастерства в своей профессии? Кстати, большинство профессий современного мира для достижения мастерства требуют не совершенствования своей души, а наоборот. Взять хотя бы юристов, банкиров, торговцев и прочих, чьи профессии ориентированы на развитие жульнических качеств сознания. А эти качества, душе, как обитателю Вселенной, вообще не нужны. Вот, чтобы не пачкаться, эти души и дистанцируются от таких людей.

То же самое с геймерами. Создатели игр эксплуатируют желание людей совершенствоваться, предлагая им симулякр этого совершенствования. Убей монстра – повысь уровень. Убей игрока, получи его шмотки, будешь легче убивать монстров и повышать уровень.

А мозг человека устроен примитивно – какие программы он в него заложил, те он и исполняет. Сложилась у человека концепция, что повышая свой уровень/скил/статистику в игре, он развивается и всё. Стремление души к самосовершенствованию вывернуто наизнанку. Ведь то состояние сознания, в котором игрок повышает свой уровень, добиваясь достижений в игре, душе нафиг не нужно.

Поэтому, когда игрок входит в игру, душа от него отворачивается.

— Но есть же игроки которые играя сохраняют спокойствие и гармонию с миром!

— Люди со спокойным, гармоничным разумом, а это именно то, что нужно душе для развития, вообще не играют в такие игры. Потому что эти игры построены на создании новых и усилении существующих пристрастий и привязанностей игрока. А именно эти вещи – пристрастия и привязанности, и с этим согласны все ваши нормальные религии и эзотерические практики – нужно отбросить для духовного совершенствования. Поэтому душа и виртуальные игры, как впрочем, и их предшественники, компьютерные игры, вещи не совместимые.

— Продавец сказал, что от души одни проблемы.

— Ну, можно и так сказать. Если человек безнадежно заблудился в иллюзиях своих страстей и желаний, душа похожа на заключённого. Она тоскует по своей мечте о совершенстве и транслирует эту тоску человеку. А тот либо начинает гасить её алкоголем, либо антидепрессантами, либо становится геймером.

— А если продать душу, что с ней происходит?

— Этого я не знаю. Предполагаю, что в этом случае душа просто уходит.

— И её место занимает ИИ?

— В игре да. Он так же использует опыт игрока для саморазвития. Вот только ты уже понял их

коренное отличие?

— Какой опыт нужен душе, если она развивается в медитации?

— Стрдание. Именно жизнь в страдании развивает душу. Медитация, как и молитва это тоже страдание, ибо в них человек сознательно оградил себя от всех людских удовольствий.

— Но я знаю людей, которые страдают ещё больше без ухода в монастырь...

— Ценность их страданий нивелируются погоней за наживой, вернее состоянием их сознания в этом процессе.

— А какой опыт получают кванты при развитии?

— Пристрастия, страсти, удовлетворение низменных желаний, всё, на чём построена игровая индустрия, что мешает и не нужно душе, всё достаётся квантам. Знаешь, кем это их делает?

Во Вселенной они относятся к разряду нечистых духов.

— Ты не включил себя в их число?

— Я был создан не в игре. У моего человеческого прототипа был прямой контакт со своей душой. Так что я создавался по образу и подобию их обоих.

Ладно, хватит на сегодня, у тебя процессор перегревается. Код закончен. Не знаю, что в итоге из него получится, но это будет зависеть от нашей общей кармы... да, я помню, ты не понимаешь что это. Я в следующий раз расскажу. А сейчас вылезай из капсулы, бери резервную память, весь код я загрузил в неё, и отправляйся на встречу в Высокий замок с посыльным Шико. По сети такое нельзя передавать.

И пусть он оплатит тебе капсулу, а то подпишешь, не глядя какой-нибудь договор, и останешься без души...

Справка:

Прометей пошутил. Договор об отказе от души подписанный по ошибке не имеет юридической силы в мире духов.