

О смысле существования Вселенной

Размышлизм, который способен лишить вас сна

(Речь здесь пойдёт не о смысле жизни одного конкретно взятого индивидуума, а о смысле существования Вселенной как таковой. То есть вопрос гораздо глубже).

Наша Вселенная, как известно, полностью виртуальна и это давно уже не тайна. Мы живём в симуляторе. Причём проработано в нём всё настолько детально, что каждый атом, каждый электрон, нейтрон, фотон обсчитываются индивидуально.

Технический вопрос «как именно это организовано» я предлагаю оставить на потом.

КАК ИМЕННО ВСЁ ЭТО СДЕЛАНО это уже другой вопрос.

Краткий ликбез для тех кто ну совсем-совсем не в Теме:

Развитие компьютерных систем идёт у человечества столь быстрыми темпами, что в недалёком будущем (*в пределах тысячи лет, что пустяк даже по меркам Земли*) можно будет запускать на своём домашнем компьютере собственную виртуальную Вселенную, где отдельно обсчитывается не просто каждый кирпичик, а даже каждый атом и каждый электрон, но только при условии, что за ними наблюдают.

Иначе же вычисления элементарных частиц производятся по волновому принципу. Поскольку так проще. При этом надо понимать, что на самом деле Вселенная не бесконечна.

И не в том смысле, что дальше там будет глухая кирпичная стена, а за ней начинается следующая Вселенная, затем следующая и так далее, а в том, что за пределами нашей Солнечной системы действуют другие законы физики.

То есть дальше всё уже обсчитывается упрощённо.

И чем дальше объект от Земли, тем проще алгоритм.

Рисовать же мерцающие точки совсем просто и не затратно. Если же за ними начать наблюдать и тем более внимательно (*что отслеживается самой же системой*), то в точке наблюдения на время наблюдения всё показывается максимально подробно.

Это всё уже было рассказано другими и даже доказано экспериментально. Поэтому сейчас мы обсуждаем не КАК это всё сделано, а ЗАЧЕМ это вообще нужно.

Если совсем кратко в два слова, то суть следующая:

МАЙНИНГ ИДЕЙ

Дальше подробно: Представьте, что у вас дома в дальней комнате стоит совершенно лишний старый компьютер на процессоре AMD Athlon XP 2500MHz/RAM: 1.2Gb/HDD:300Gb/Video: GeForce-9600 128Mb, на котором запущена игра SIM City-3000 в которой живут некоторые виртуальные человечки.

(Во всяком случае у меня иногда запущена)

Это совершенно реально и доступно каждому в 2018 г.

Нынче почти у каждого дома есть старый компьютер, который «потянет» Windows XP с игрой SIM City-3000 + место в квартире для одного системного блока + 100Ватт энергии на него.

К слову: «потянет» это железнодорожный термин, пришедший оттуда в повседневную речь. Он кратко, в одно слово, определяет тип и мощность локомотива: потянет он этот состав с нужной скоростью или же не потянет.



Кадр из фильма «Назад в будущее-III»

В 2818-ом году совершенно нормальным будет иметь «в чулане» «на выброс» старенький компьютер, который по производительности превосходит все вычислительные мощности всех компьютеров Земли 2018-ого года.

Во всяком случае сейчас в 2018-ом году у многих людей ДОМА ёмкость накопителей превосходит ёмкость всех-всех систем хранения на Земле 1968-го года. Это же касается вычислительных мощностей и объёмов оперативной памяти.

«Скромным» домашним ПК с 12Gb ОЗУ нынче никого уже

не удивишь: купили ПК с 8Gb, а потом, буквально от скуки, что бы модуль на 4Gb не потерялся дома, «добили» ПК до 12Gb.

(перемещаемся во времени)

Теперь мы в 2818-ом году.

Слева от стола некоего Аркаши на правах «тумбочки» стоит старенький компьютер, на котором запущены штук шесть Вселенных, именуемыми цифрами 10, 11, 12, 14, 15, 16.

«Движок» везде один и тот же.

Флора и фауна одинаковая, базовая.

Законы физики тоже общие.

Можно даже континенты сделать одинаковыми, тупо скопировав Вселенную №10 во все варианты, дав ей до этого поработать в ускоренном режиме лет так скажем миллион.

На первом миллионе лет включаем ускоренный, упрощённый режим, при котором обшчёт происходящего за пределами планеты Земля производится блочно, а не поатомно.

Всё равно ведь за этим никто не наблюдает.

Ну разве что тараканы и динозавры.



В этом времени происходит скучный, монотонный процесс накопления энергоносителей, которые потребуются много позже. На этапе накопления угля и торфа никаких **Мыслей** и **Идей** быть не может. Папоротники растут, падают в болото, рядом вырастают другие, ложатся в то же болото. И так по циклу.

И вот подбираемся мы к рубежу 50 000 лет до Нашей эры.

Склонировали наработанную Вселенную №10 в миры №11, 12, 14, 15, 16.

(Возможно даже, что готовая Вселенная №10 уже есть в базовом наборе и там же разрисованы континенты, флора и фауна какая уж получилась наработана – бери и продолжай).

Запросто, кстати, что многочисленные древнегреческие боги это отладчики и разработчики от создателя самой платформы, где каждый отвечал за своё, а может быть это был тупо взлом хоста из другой виртуальной Вселенной с целью похищения отсюда туда наших идей и наработок.

Ведь если я додумался до взлома хоста виртуальной машины с целью получения прав, пусть даже и пользовательских (да хотя бы только на просмотр и то хорошо) на другую виртуальную машину, то в других Вселенных до этого же додумались несколько тысячелетий назад. Запросто, что пару тысяч лет назад (в нашем измерении) имела место быть небрежность

Аркаши из 2818 года, который вовремя не пропатчил свою систему, не накатиł нужные обновления, не урезал права, оставил включенным Гостя, а виртуальные человечки взяли и буквально «на дурачка» ломанули ему хост, просто допустив, что это возможно, после чего зашли к нам с юзеровскими правами и немножко поглумились над тем же Понтием Пилатом.

(Во всяком случае я так иногда игрался с Пользователями, чем вызывал у них ступор).

Дальше тот Аркаша «дыры» позатыкал, но инфа-то о взломе сохранилась в памяти людей.

Аркаша не стал откатывать систему в состояние «до взлома», а просто отрубил права.

Но вторжение-то уже было...

А с правами в игре можно делать очень даже многое: можно ходить по воде и сквозь стены, можно летать, слышать и видеть на расстоянии, причём от первого лица, в том числе можно читать мысли других персонажей, можно включать себе «бессмертие». Много чего можно... Были бы права... Получив права, можно побывать в других мирах (для человека это воспринимается как перемещение в будущее или прошлое) и за-получить оттуда свежие **ИДЕИ**.

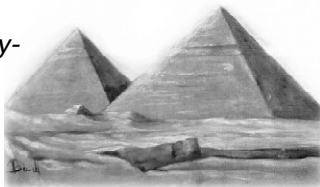
В частности можно скопировать оттуда сюда столь нужный нам здесь «холодный» термоядерный синтез*, антигравитацию, конденсатор, основанный на физике шаровой молнии, что решит проблемы нашей Земли на ближайшие пару сотен лет.

То есть я предлагаю заняться эксплуатацией других Вселенных. А если до этого додумался я, то ТАМ до этого же должны были дойти гораздо раньше и нас давно уже эксплуатируют, что позволяет косвенно передавать информацию ОТСЮДА ТУДА, внедряя знаки для НИХ в НАШИ конструкции.)

Простите, я отвлекся и ушёл уже значительно дальше.

Итак, запустили вселенные раздельно, включили наземные подробности. Космос за пределами Солнечной системы по прежнему примитивен – унылая, однообразная Небесная твердь. (По секрету скажу, что и сейчас в 2018-ом году он об-считывается довольно просто. Если запустить космический корабль за пределы Солнечной системы, то можно убедиться

WAKE UP, NEO...
KNOCK, KNOCK, NEO.



* Сам реактор и топливо тащить оттуда сюда не потребуется. Достаточно лишь понять при каких условиях топливо «горит» медленно, что является, так сказать, ингибитором, замедляющим синтез в миллион раз, и после этого можно воспроизводить их технологию у нас. Физика-то у «движка» общая.

в том, что там действуют иные законы физики чем на Земле).

Как только появились языки и письменность, то переводим систему в Подробный режим с показом деталей космоса по требованию (*то есть если его изучают, то обсчитывать подробно, если же нет, то казать по дефолту, упрощённо*).

Поскольку условия жизни, погода, болезни, происшествия, трудности, невзгоды и радости людей в разных Вселенных разные, то разным получается и творческий результат этих людей. У них даже ход **Мысли** разный.

Да что говорить о разных Вселенных, если даже на одной нашей Земле, на разных континентах принципиально разное поведение людей. Пример: жители Перу (Южная Америка) появились там ещё в X тысячелетии до н. э. Основной отраслью производства эпохи инков было земледелие. При этом земля разрыхлялась палками, плуг был неизвестен. Из ремёсел инков значительного развития достигло гончарство, но почему-то без использования гончарного круга. Кузнечные меха были так же неизвестны – огонь раздувался через медные трубы. Неизвестны были и гвозди – доски связывались ремнями. Из камней, сложенных без цемента, строились здания, мосты и дороги. Вместо письменности использовались разноцветные шнурки с узелками. Но зато у индейцев была хирургия. Тот же аппендицит индейцы успешно оперировали, хотя в Европе он был смертельной болезнью. А ведь это одна и та же Земля, континенты которой разделённые океанами. И такая разница.

Тут надо остановиться и пояснить, что на самом деле в реальности Аркаши из 2818-го года ничего материального из того, что нарабатывается в его «домашних» Вселенных на самом деле не существует. Это надо сразу понимать.

Точно так же как в реальности Аркаши из 2018-го года нельзя вынуть из своего ПК автомобиль, самолёт, метро или автобус, которые спокойно двигаются там внутри его SIM City-3000.

Да, человечки там (*внутри игры*) строят дома, магазины, дороги, заводы, фабрики, но не они Цель Аркаши.

Ибо всего создаваемого ими на самом деле не существует. Да их самих тоже.

Что же можно Оттуда Сюда «вытащить» полезного?

Отвечаю:

Идеи, Мысли, Искусство, Конструкции, Технологии.

Вон там в 16-ой Вселенной какой-то человечек сочинил «Лунную сонату» и она стала признанным хитом внутри своего мира. Там же нарисовали знатные картины. Загадочные и интригующие. Кто-то додумался кормить бычков пивной дробинкой. Кто-то придумал операцию «Багратион». И так далее.

Отмечу, что у Администратора Вселенной есть возможность подключаться к глазам и ушам человечков внутри, к их ощущениям и даже **Мыслям**.

Больше того, можно перехватывать управление человечком и делать его руками то, что тебе хочется. Например, можно совершенно безнаказанно (*для Администратора безнаказанно*) поглумиться над Понтием Пилатом от лица Ешуа.

Подключение на «просмотр» никак не отлавливается человечками, в то время как удалённое манипулирование ощущается и воспринимается ими как «наваждение», «бес попутал».

Отмечу, что во сне удалённое манипулирование не то что бы незаметно, а воспринимается как должное. Это же сон.

По поводу подключений к персонажам: можем же мы здесь в 2018-ом гулять по виртуальным улицам GTA, смотреть от первого лица происходящее там, восторгаться им? Можем!

А на дворе, напомним, ещё только лишь 2018-ый год.

И это уже доступно всем.

Так что ТАМ это доступно тем более.

Обращаю внимание, что Админу не требуется тратить много своего времени и мониторить все-все **Мысли** всех человеком во Вселенной в поисках **Идей**.

В этом просто нет надобности – достаточно зайти туда и передать одному-трём-десяти человечкам **Мысль** о радиостанции, ну а дальше они там сами у себя внутри своего мира создадут радио «Европа Плюс», внутри неё «Еврохит Топ 40», после чего виртуальные человечки сами же у себя в своём виртуальном мире будут прослушивать весь поток музыки, создаваемой в их мире и создавать тебе готовые хиты, которые можно совершенно бессовестно отнять у них (*как отбирает мёд у пчёл пасечник, который содержит улей*) и выдать за своё.

(*Да, можно конечно персонально понаблюдать за ходом **Мысли** того же Канта, можно даже поглумиться над ним и поговорить с ним внутри его же головы в полной тишине. Но это уже развлечение вроде как убрать у симса лесенку, что бы он не мог вылезти из бассейна, а дальше смотреть как он там*

барахтается и в итоге тонет. То есть внештатное использование функционала. Вспомните бомбу в КС, которую можно положить на курицу, а та уже отнесёт её куда ты её погонишь).

Точно так же можно «вытаскивать» из Матрицы интересные технические решения, находки, приспособления, конструкции, чертежи. Причём, никаких авторских отчислений не предполагается по определению.

Вы видели когда-нибудь на банках с мёдом указание авторства пчёл? Н-И-К-О-Г-Д-А!

В самом лучшем случае указывается дата и место сбора мёда: «Башкирия», «Алтай». (Причём, всегда без конкретики. Название луга, поля, ID пчелы отсутствуют).

А на банке мёда красуется Лого медовой конторы.

Были ли случаи, что бы пчёлы жаловались на похищение у них мёда? И “ДА”, и “НЕТ”.

Так-то пчёлы регулярно костерят вора-пасечника.

Но кто ж их слышит... :-)

Вы представляете себе пчелу, которая прилетела в здание ИФНС Верх-Исетского района города Екатеринбурга и потребовала произвести ей налоговый вычет или вернуть часть собранного ею мёда? Это немыслимо!

В самом максимальном случае пчела может ужалить Инспектора (причём, что интересно, такой случай реально был).

Точно так же обстоит дело и с похищением **Идей**, сгенерированных внутри виртуальных Вселенных – человечки, живущие там не мыслят за пределы свой Вселенной.

Они не только не защищают свои права «снаружи», но даже не предполагают, что там «снаружи» вообще существует какой-то другой мир, а в нём работают десятки, сотни миллионов, миллиарды аналогичных виртуальных Вселенных.

Так в чём же состоит смысл жизни человека, живущего внутри виртуальной Вселенной?

Как ни странно, но получается, что Смысл есть даже в простом существовании этого человека. Пусть и не прямой.

Даже просто живя, человек уже создаёт собой уникальную погрешность, RND, а так же наполняет пейзаж событиями, которые видят и ощущают другие Персонажи.

Нужны как добрые люди, так и злые, нужны умницы и *курвы* оторвы, нужны паиньки и развратники одновременно.

(Это, кстати, ответ на каверзный вопрос о том, что если

Бог так силен, что создал мир, то почему жн он не в силах уничтожить в нём ~~комаров~~ зло – на самом деле зло в нашем мире так же необходимо как и соль в сладкой манной каше).

С точки зрения себя человек просто жил, ел, пил (*иногда водку на жаре и один*), творил невообразимые дурости, а другой человечек это видел и описывал в своей книге, которая впоследствии вошла в литературный «Топ 40» внутри их Вселенной №16, а затем её прочитал Аркаша-админ из 2818-го года, заценил, после чего издал у себя там уже как своё.

Генераторы идей, мыслей, рифм, мелодий, эффектов есть и сейчас. Однако они выдают в общем-то стандартно-предсказуемый “сырой” поток ахиней, который ещё нуждается в солидной обработке. Сходу пример:

*«Скупой полёт приличной жизни
Немой троцкизм зажал в кулак
Гремел оппортунизм столичный
Подняв над крышей красный флаг».*

Причём, велика вероятность того, что этот же генератор это же выдаст и кому-то другому ещё.

Тут же генератором является Вселенная.

Возвращаясь к смыслу существования Вселенной (*нашей и ещё сотен миллионов других*), ради чего они вообще существуют, зачем тратятся ресурсы на содержание хост-машины:

Целью существования Вселенной является нематериальное.

В том числе **Искусство, Творчество.**

Оскар Уайльд считал, что «Всякое искусство совершенно бесполезно»[®].

На самом же деле только ради него наша Вселенная и существует...

Аркадий Глазырин
Екатеринбург, Россия
Земля
Вселенная №16
21 декабря 2018 г.